

*De Tex fabula narratur*¹

Paolo Fabbri
Universidad de Bolonia

Traducción de Susana A. C. Rodríguez

1. Desafío y mediación

Los prefacios, que preceden un texto en la sucesión lineal, son conclusiones anticipadas. Si son resultados de una lectura y no textos de conveniencia, se prestan a reflexiones generales. La brevedad, que es una regla del género, demanda la formulación icástica de las tesis e invita a reformular las hipótesis.

En el prefacio a un libro sobre la historieta, Alberto Abruzzese desafiaba a los teóricos de la información “a leer historietas —muchas, desde aquellas seriales y colectivas de la civilización de masas hasta las post-modernas de la producción de autor— y a correr el riesgo prometedor de poner finalmente en discusión a las mismas y a los propios modelos culturales” (Abruzzese, 1994). Si, entre los eruditos anquilosados del alfabeto está dispuesto a hacer una excepción semiológica, Abruzzese subraya no obstante el “halo oscuro que rodea la semiótica”, en particular la de Umberto Eco. Reconoce la deuda que concierne al aná-

¹ Una versión preliminar de este trabajo apareció en italiano en homenaje al profesor Alberto Abruzzese en Roma, Sossella, 2002.

lisis fundador de Steve Canyon (Eco, 1964), pero observa que los problemas y las investigaciones sobre la historieta son irreductibles a los análisis del super-hombre de masas (Frezza, 1999). Investigador en sociología y semiótica de la cultura no puede sino acordar con las condiciones que satisfacen algunas exigencias. En el modo de atacar la cultura de masas —cultura-acontecimiento y no sólo monumento— las armas inteligentes de las dos disciplinas no son de idéntico calibre. ¿Cómo hacer coincidir la exploración coherente del imaginario colectivo contemporáneo y el relevamiento empírico de las formas expresivas y del contenido de los lenguajes de los medios? ¿Es posible sostener la conexión entre los niveles generales de la teoría comunicativa y los modelos teóricos y metodológicos? No es tan obvio conectar instrumentos heurísticos *ad hoc* para lenguajes en plena mutación y requisitos interpretativos: por ejemplo, ¿cómo se habla de textos sincréticos y multimediales? O bien: ¿el imaginario es sólo una colección de imágenes?, ¿se puede hablar con propiedad de mitos contemporáneos?

Adelantamos una propuesta teórica o una sugerencia de método. La semiótica puede hacerse cargo del desafío y la duda de Abruzzese bajo dos condiciones: (i) si acepta que los lenguajes de la cultura de masas son directamente reflexivos, o sea, que contienen un nivel teórico propio expresado con autonomía de los medios. Los instrumentos semióticos deductivos se registran siempre textualmente, esto es, aplicados y desimplicados del texto. Por otra parte (ii) la sociología del presente debería ajustar la distancia crítica necesaria para que la pertenencia al proceso de producción, comunicación e interpretación de los lenguajes se transforme en significación. El porqué de que la participación en el imaginario colectivo se torne “comprensión” se encuentra en el nivel de la “explicación”, propia de la mediación semiótica (Fabbri, 2001a). Mediación que se sitúa en el nivel de los textos donde es construido, y no sólo representado, el plano del sentido y del valor, las referencias de segundo grado y las relaciones intersubjetivas

virtuales que amplían y profundizan nuestra ingenua (*taked for granted*) ontología (Ricoeur).

2. El lector estríptico**

Textos “positivos” tanto como dispositivos de transformación del sentido. Esta premisa implica una elección textual adecuada. Si aceptamos el riesgo de explicar la historieta, como Abruzzese propone, es porque los buenos ejemplos son fértiles pero insuficientes y su régimen siempre es unilateral. Pero la sociología y la semiótica de la cultura, disciplinas con vocación empírica, pueden dar el ejemplo, si no persiguen la autoabsolución, lógica y filosófica, de los *exempla ficta*.

La historieta no es un mero ejemplo de método. Como vio Abruzzese, el estudio de estos “espectros que se agitan en la cultura de masas” tiene un rol ejemplar en el fantasear que arroja las redes de los mitos colectivos y de la innovación expresiva: “reciclaje de la memoria literaria, figurativa y cinematográfica; extremo refuerzo del signo; repetición de las situaciones; organización semántica por circuitos de consumo; somatización de los mitos y de las pasiones; trampa de los géneros y su ironización” (Abruzzese 1994).

La semiótica, incluso en el estudio de los *cómics*, no mantuvo su promesa. No obstante algunas notables investigaciones,² queda por explorar la modalidad expresiva sincrética y la competencia modelada de un lector que llamaremos *estríptico*: lector, vi-

* Fabbri escribe en inglés un modismo que podemos traducir por “tomada por cierta” [N. del T.].

** Fabbri aclara en una nota que toma el término de Rey, pero cabe decir al lector hispanoablante que “strip” significa “cómic” en italiano [N. del T.].

² Entre las más extensas y completas, *cfr.* Floch. El más ambicioso es el que muestra cómo la marcha de las secuencias narrativas de *Tin Tin en el Tibet* es, en su disposición diagramática, homóloga de la forma de un mandala tibetano. Sería también icónica la misma estructura de la historia.

sor y descifrador.³ Se trata también de diferencias de escuela: mientras los estudios de semiótica generativa muestran una marcada preferencia por los análisis semánticos y narrativos (Floch), los que se inspiran en la semiótica interpretativa están más atentos al significante y reducen la narratividad a un género o técnica discursiva (Barbieri). Mientras los acercamientos descriptivos se ocupan eficazmente de los encuadres y puntos de vista (Fresneault-Deruelle, Groensteen, Rio) con felices convergencias cinematográficas (problemas de enunciación), los primeros insisten sobre los ritmos del contenido en el nivel de la fábula (esto es, del *enunciado*).

Para una tentativa de re-especificación sociosemiótica es necesario, en cambio, considerar con firmeza el narrar como forma de inteligibilidad narrativa e integrar en su ritmo la cadencia del contenido y de la expresión. Por otra parte, un modelo heurístico debería prever cualquier resultado imprevisto sobre el imaginario colectivo y sus dispositivos de textualización “estríptica”.

3. El héroe: victoria y derrota

Debiendo optar en este “extraño mundo de referencias ficticias poblado de fantasmas necesarios”, la elección del *corpus cae* sobre Tex Willer, carácter en “sabio equilibrio entre componentes populares del relato azaroso y los fragmentos sofisticados de reproducción del cine, de la historia y del documento” (Frezza 1999). Se trata de una figura liminar, héroe sincrético de los que lo continúan en el mundo de la historieta italiana. La elección, un álbum de 1968, con argumento y escenificación de Gianluigi Bonelli y diseños de Aurelio Galleppini, se debe a que mantiene una cierta linealidad novelesca —atenuada y casi desaparecida

³ Tomo el término de Alain Rey, uno de los primeros y mal conocidos semiólogos de la historieta. Por otro lado, el capítulo sobre mutantes que converge en muchos aspectos con el análisis de Abruzzese (1979).

en las historietas “post-modernas”. Aunque se presta al análisis narrativo, esta linealidad crea un efecto de “falsa inocencia”, que ejercita una resistencia específica al análisis en tanto contribuye a legitimar las mutaciones antropológicas de lo cotidiano que la historieta comporta y transporta.

Por otra parte, también la elección de este héroe popular de papel, vuelve a proponer la figura del actor narrativo con sus aventuras y su destino en un contexto “épico”: el universo semántico y figurativo del *western*. Para profundizar el significado antropológico y para confirmar o encauzar algunos fragmentos fijos de la locución mítica. Los *cowboys* no son sólo, como pretendía Borges, una diversión para caballos.

Pero para esto es necesario un “movimiento” preliminar que funda la especificidad semiótica de la narratividad. Como sabemos, de Lukacs a Bajtin, la novela moderna ha destruido la jerarquía aristotélica entre intriga y caracteres. En la *Poética*, el relato clásico y tradicional era la puesta en intriga, el resultado de la configuración de acciones y pasiones, y sólo variaban los personajes. En cambio, la modernidad hace del carácter la constante narrativa: como héroe ejemplar de una situación social (pícaro o caballero); como protagonista de la novela de formación (ocupado en hacerse a sí mismo) o instancia de un flujo de conciencia. La semiótica estructural, con un retorno que se percibe como ruptura, ha convenido despersonalizar, descronologizar y logicizar el relato: ha constreñido el léxico de los motivos y la sintaxis narrativa de las funciones. Aísla los personajes sintácticos (actantes) y los distingue de sus roles figurativos (los actores); busca o procura enunciados narrativos subyacentes a las realizaciones en los diversos medios expresivos. Luego de haber construido modelos semánticos más abstractos o esquemáticos, pero extrapolados del análisis textual, la semiótica discursiva instala como problema el análisis retórico y estilístico con que volver a la densidad del texto dato. El método permite poner en evidencia correlaciones inéditas, paralelismos, inversiones y transformaciones funcionales imprevistas, la generalización renuncia a

mucho, pero es importante la singularidad que recupera y recoge (Fabbri, 2001a; Floch).

4. Texto y co-texto

Ah si fuera un indio, heme aquí, listo, sobre el caballo en carrera, oblicuo en el viento.

Kafka

Decidimos la lectura “estríptica” de una secuencia que llamaremos: “El siniestro mestizo”, inscripta en el episodio *La derrota*. En el conflicto con una poderosa familia (los Baker, padre e hijo) que controla por la fuerza una pequeña ciudad de frontera, Tex, respaldado por K. Carson y por el *sheriff*, tiene en un primer momento la mejor parte. Pero los Baker contratan un sicario, el “siniestro” mestizo Ruby Scott, quien vive con la *squaw* Sahuara, en la reserva indígena Papago. El mestizo, no obstante la oposición de Sahuara y de los malos presagios, desafía a Tex en un duelo abierto y con el truco de una pistolera girable (la *swivel*) lo vence y hiere en muchos lugares. Mientras se demora en la ciudad para beber, no obstante la oposición, primero del *sheriff* y luego del *barman* del salón, aparece de improvisto Tex, quien con la mano izquierda, lo desafía y mata. Corresponderá a Sahuara suprimir al mandante, el joven Baker, esto provocará el acceso de locura en el padre y su muerte en las llamas del *rancho*.

La secuencia de la “derrota” de Tex —título del álbum— está inscripta como un programa instrumental en el programa narrativo que restablece la justicia a través de la victoria sobre los Baker. Victoria obtenida no por Tex sino por la venganza india y por el incendio. No es obra del héroe sino un hecho del destino que Tex señala con frases premonitorias: “los Baker juegan con fuego”, “se han quemado las manos” o con su locución preferida “llamas del infierno”, pronunciada en el momento de la derrota circunstancial. Son frases que aseguran la cohesión narrativa y señalan al héroe como médium de una instancia superior que castiga los vicios y las locuras de los Baker.



SAHUARA OBEDECE Y, UN INSTANTE DESPUÉS, EL BRUJO DEJA ESCAPAR UN SORDO LAMENTO...

WOOAAHH...







Si el destino restablece la justicia, la tarea del héroe es otra y tiene que ver con su misma identidad.

La secuencia del doble duelo entre Tex y Ruby Scott es autónoma, desde el punto de vista narrativo. A Ruby Scott se lo califica con diversos epítetos-formularios que, según la tradición épica, constituyen imágenes fijas. Son calificaciones negativas que señalan su rol *sinistro* de Sicario: *asesino*, *donjuan*, *demonio*, *infernial*, con una acentuación particular sobre venenoso — *serpiente*, *serpiente de cascabel*, *venenosa*. Se trata de una astucia

no viril (Tex lo llama *listo* y *petimetre*). Pero su calificación más neta es la de mestizo: los epítetos son *puerco mestizo*, *medio gusano*, *media sangre*. Esta condición mixta e inestable se subraya en todo el curso del relato en el plano del ser y del hacer: del vestido a las armas, de la fisonomía al lenguaje. Ruby vive en la reserva sólo la mitad del tiempo y no cree en la *squaw* ni en las ceremonias indígenas que presagian su muerte. Sin embargo, el brujo indio ha tirado con exactitud su suerte: el hechizo anuncia la muerte del *mestizo*, visualmente los dos cuerpos yacerán en la misma posición. Al final, la comunidad indígena que lo venga, lo rechazará como una *medicina dañina*: ha querido vivir como un blanco y será sepultado en la tierra de los blancos. La identidad del mestizo, que lleva un nombre blanco: Ruby Scott, se conoce sólo cuando muere. El término complejo que reúne el blanco y el indio es insostenible: la *colt* de Tex es el operador “fatal” de su disjunción.

Sin embargo, está claro *prima facie* que el siniestro mestizo es la imagen especular, idéntica e invertida, de Tex. Como afirma explícitamente Sahuara, también Tex es un jefe “indígena” navajo, esposo de una india, pero con nombre indio: Águila de la Noche. El “ranchero” se encuentra de frente a sí mismo, invertidos los valores y la fisonomía y en conjunto representado con minucia visual y descriptiva. En ambos duelos, Tex se presenta siempre a espaldas de Ruby —para sorprenderlo con el sol en los ojos, para esperar que el otro le haga frente. Cuando se presenta al último desafío, con la derecha inutilizada, se revelará ambidextro, y matará con la izquierda al siniestro mestizo, quien al principio vence gracias a un engaño, —el típico objeto mágico que tiene el felón de la fábula— la pistolera con el *swivel*, esto es con un perno girable, que es también un embeleco. Willer se encuentra de frente al *swiller*,* el tonel mestizo —que bebe y hace beber a los indios— a quien

* Aquí Fabbri juega con el significante, “swiller”, literalmente, “bebedor”. [N. del T.].

ninguno osa mirar a los ojos (*swivel—eye* es señal de estrabismo). Y lo matará sin llevar en la cabeza la inevitable cabellera, pero con la frente ceñida por una venda que reproduce la banda de su identidad indígena: Tex mata con la izquierda y como águila de la noche, al siniestro mestizo.

5. Primer plano sobre las heridas

La historieta de Tex es una verdadera sangría de las enciclopedias de la cultura de masas. El motivo del mestizo proviene quizás de Salgari:⁴ el Sandy Hook, de *La scotennatrice*, que vive con y se viste como los *pielrojas*, se pinta la piel y se hace llamar Mocasín Rojo (Pozzo). Adviene al mundo del cómic con el *Magico vento* de G. Manfredi, en el cual el héroe es un ex-blanco que lleva también un nombre indio. Pero más allá de las fuentes —también cinematográficas, porque la fisonomía del sicario tal vez proviene del Jack Palance de *El caballero del valle solitario* y la pistolera-embeleco de *El hombre que mató a Liberty Valance*— nos interesa la organización de la significación.

El héroe de nuestra secuencia es dual, como señala la exacta simetría del encuadre y de los puntos de vista del primer duelo. Desde el punto de vista enunciativo, la focalización narrativa está sobre Ruby: el episodio es particularmente avaro en primeros planos de Tex, mientras su adversario aparece progresiva y estrechamente encuadrado en la presentación.

Pero un elemento semiótico del enunciado narrativo nos orienta: las heridas. El mestizo cae golpeado por un único ataque al corazón; gracias al embeleco de la pistolera. Tex es alcanzado en muchos lugares que son minuciosa y clínicamente descriptos:

⁴ Sobre la difícil relación entre Salgari y los indios, véase Pozzo, 2000. Sobre la derivación de Tex del mundo salgariano y, en particular el ciclo de las praderas, falta hacer una investigación. Quizá sea la razón de la “italianidad” de Tex y de sus escasas traducciones.

mano, espalda y sien. Por los estudios del folclore y la mitología sabemos que la narración popular prevé que el héroe reciba en el curso del duelo, un estigma como señal de vocación y como juicio de valor (Dumézil). Es la función 17 en la clasificación narrativa de Propp, intermedia entre la 16, el duelo, y la 18, la victoria. Ahora, estas heridas de Tex presentan una propiedad notable, llevan sobre sí tres funciones somatizadas que definen la competencia del héroe. La cabeza, la sien en particular, señalan la primera función de sabiduría y capacidad de mando; la mano representa la destreza y el valor; la espalda, metonimia del corazón, está en lugar de la vitalidad del cuerpo. El héroe es probado, calificado por las heridas que le permitirán tener superioridad y diferenciarse en la relación especular con el adversario. Es, etimológicamente, su autopsia. Pero Tex, golpeado a menudo, no presenta más cicatrices-señales: al final de cada episodio, el héroe encuentra, en efecto, la transfiguración que le permite atravesar intacto la nueva historia. El herido es invulnerable porque el héroe no envejece, no “madura”. Las mitologías no tienen memoria causal sino sólo consecución temporal.

6. Mitismo y fabulismo

¿La lectura semiótica, aquí sin halo de oscuridad, sugiere reflexiones sobre nuestros modelos culturales, como Abruzzese nos pide? Digámoslo rápidamente: los textos culturales son repetitivos.

Cierto es que el Tex de la derrota designa una propiedad distintiva de su “mitismo”. Si por mito entendemos la propiedad de un *corpus* de narraciones que resuelven en el plano imaginario las contradicciones reales (Lévi-Strauss 1973), entonces la instauración de la justicia como destino y la disolución de la condición “mestiza”, son dos mitemas que el relato ha concatenado en la figura del sicario media-sangre. Incumbe al héroe escindir las dos identidades, blanca e india, del felón, para conservarla, dis-

tinta pero participe en sí misma.⁵ En cuanto a la justicia, ella adviene como valor impersonal, Destinador trascendente del cual Tex es sólo un instrumento. Pero mientras el mito prevé la metamorfosis o la deformación de los propios actantes, la aventura de Tex se repite en una versión formularia: es un revelador de propiedades idénticas que portan los antagonistas; el *ranchero*, más que un explorador, es un experimentador de significados que advienen del otro en forma invertida.

Por esto sus empresas semejan aquello que Lévi-Strauss en 1973 llama “mythes à tiroir”, esto es el *feuilleton*.^{*} Las transformaciones son sustituidas por las repeticiones; al tiempo circular le sucede el serial; el *leit-motiv* asciende hacia la ritualidad y de ahí a la locución formularia. Se configura así una combinatoria invariante, esquema de género intermedio entre el léxico de los motivos de una cultura y las combinaciones ilimitadas de variantes textuales.

No está equivocado el especialista F. Dupont cuando sostiene que Homero es el Dallas de la antigüedad, el Dallas televisivo —“canto épico en imágenes, forma contemporánea de la antigua literatura oral”— el Homero de los años ochenta. Y subraya el carácter inmóvil y fuera del tiempo del mundo TEXano de ficción, en el cual los eventos no modifican el orden de las cosas, y el tiempo no es el de la América contemporánea, sino aquel del relato. Al punto que escribe: “como las escalas de Ulises, los episodios podrían suceder en cualquier orden”.

No obstante, hay en Tex y en esta peripecia heroica en particular, un rasgo específico, que está conectado a la semántica mítica del primer universo del *western*. Aquí la fisonomía ética

⁵ De los cuatro *pards* de Rex forma parte Kit, hijo del jefe blanco de los navajos y de Lilyth, y Tigre Jack, indio navajo cuya mujer es asesinada, como la de Tex, por los blancos. Cfr., el álbum 387, *Deseo de matar*. A diferencia de Tigre Jack, en nuestro episodio es la mujer india la que venga al mestizo muerto. De todos modos, Tex es el único mestizo “cultural”.

* Mitos en serie, folletín [N. del T].

del héroe tiene los caracteres del bien, netamente opuestos a los del mal; él es el agente de la “elaboración de una civilidad que ya ha escapado a la epopeya colectiva sin volverse mecánica impersonal del progreso, momento de verdad en el cual los hombres parecen hacer la historia y saber porqué la hacen” (Glucksmann). Pero el cine y la historieta han introducido sucesivamente en la unidad épica el principio de un destino trágico y contradictorio. La imagen del “venenoso” sicario, el que introduce en la “legalidad” del duelo lo ilegal de las bajas necesidades, y la del mestizo que enturbia las netas pertenencias raciales, son rasgos ejemplares de esta variación. Falta todavía a un héroe como Tex una coherencia de sentido y una cohesión narrativa —la sombra o el reflejo de un aura— que lo separen de otros héroes, como por ejemplo el Corto Maltés o Ken Parker, cuyas heridas se curaban sólo por su buen estado de salud y atletismo. Estos personajes, ricos en dudas y arrepentimientos, parecen prontos a redactar su autobiografía literaria, ahí es donde Tex se encamina hacia una nueva aventura. No se trata de ningún escrúpulo histórico: la pistolera con el *swivel* existe y los indios Papago —el Tohono O’Odham— vivieron de verdad en el desierto de Sonora: su español interjectivo es verosímil.

El problema no es el mitismo, sino el “fabulismo” y el destino. El héroe está dado y no se acaba; ha incorporado al destinador, esto es los valores y los signos que necesitan todos los actos de su existencia; su trayectoria (“más plástica como carácter —diría Bajtin— más pictórica como tipo”) es ejecución del destino. Barthes, en sus *Mitologías*, vio con perspicacia la rápida extracción de la pistola —acelerada por el *swivel*— como un exíguo “gesto técnico temporal que [...] manifiesta el poder del destino”. Gesto silencioso que tiene derecho de vida y de muerte y talla el tiempo y el lenguaje. De ahí el estereotipo y la ingenuidad del temperamento heroico que caracteriza su fabulismo: la sed de aventura de Tex no puede ser crítica. Cómo no comprender su éxito en una época

que ha perdido el sentido del propio destino y no encuentra ni siquiera simulacros: desde lo signos del zodiaco a los deportes extremos (Baudrillard). Cuando esta búsqueda se extinga, bastarán al lector los efectos especiales —proezas del relato, hazañas del diseño— de la historieta de Superhéroes.⁶

7. Ritmos: anáfora y cadencia

A Tex le faltan características míticas —ambivalencia y metamorfosis— y “psicológicas” —complejidad y singularidad—. Pero los rasgos de su temperamento se explican, en el curso de sus aventuras, como recurrencia de comportamiento frente a situaciones y antagonismos imprevistos. De ahí las simetrías y las antífrasis en el plano narrativo, que van de los episodios a los gestos característicos, hasta las correspondencias lingüísticas y visuales entre el fuego metafórico y el real, el hechizo y el mestizo, Willer y el *swiller*, el *swiller* del arma y el (giro) de los ojos. La marcha narrativa de la historieta “sensible al demonio de la etimología y al de la analogía” (Rey) es conducida y puntuada por estas “rimas” semióticas que dan al texto una sintaxis similar a los proverbios, condensadores del imaginario colectivo. Es un nivel característico de la lectura estríptica que asegura algo más que el desarrollo de las secuencias, otro circuito de sentido, un co-texto interno al texto y una aprehensión segunda del sentido.

¿Sucedáneo de la mitología? Se trata en cada caso de una propiedad semántica de la narración de la historieta que orienta los caracteres estilísticos, desde la dimensión plástica (topológica, eidética, cromática) y gráfica, hasta la colocación de las viñetas en la página y las secuencias rítmicas. Los semiólogos de la historieta han estudiado la cohesión discursiva, que en el espa-

⁶ En América del Norte el género de la historieta *western*, como muchos otros, murió en los años sesenta, en coincidencia con la segunda y definitiva ascensión de la historieta del Superhéroe, que ha transmutado la herencia expresiva y semántica.

cio parcelado de la página se obtiene por vía anafórica: “la construcción iconográfica reposa sobre una gigantesca anáfora, sobre el perpetuo reenvío a lo ya mostrado, después del ya dicho” (Rey). Corresponde, en efecto al reenvío anafórico dar cabida a las deformaciones de los encuadres y a las variaciones de los puntos de vista o de resistencia. Por ejemplo, en nuestro álbum se destacan los numerosos “exteriores” —*saloon*, rancho, tiendas indias— que interrumpen inesperadamente la representación directa de las conversaciones prolongadas y sitúan los acontecimientos. Además de las intervenciones extradiagéticas del narrador —que operan el enlace temporal en el interior de una misma secuencia (*media hora después*) y regulan la concomitancia narrativa (*en tanto*)— es la cadencia de las acciones o pasiones (la determinación de Tex, la consternación de Ruby) lo que escande la narración. Es una lógica de intervalos de contenido y de expresión. El ritmo del narrar, la intersección de las cadencias semánticas y discursivas, se entrama en el plano de las simetrías, esto es, las rimas semióticas que dan una imprevista puntuación de sentido. Como el singular paralelismo entre dos elementos alejados en la linealidad del relato: el hechizo en el círculo de la tierra india y el mestizo en el ataúd de madera de pino, ¡ambos bajo los ojos de la *squaw*!

Los mitos, para Lévi-Strauss (1971) exhiben, en efecto. “una ‘capacidad anagramática del conjunto significativo’ ya intuitiva por de Saussure. ‘Transformaciones de este tipo constituyen’, continúa el mitólogo, ‘los fundamentos de cada semiología’. Dispositivo fundamental y arcaico que se perpetúa ‘no por consciente observancia de las reglas, sino por conformidad inconsciente a una estructura ‘poética’ percibida de modo intuitivo’” (1971).

⁷ Y agregaba: “Sumado a la objeción que encontramos por parte de los espíritus conservadores, los que no quieren admitir que la inspiración poética reposa sobre el juego de una combinatoria, fundada también ella sobre un viejísimo misticismo que de los tiempos más remotos ha reprimido con regularidad en el inconsciente los verdaderos mecanismos de la creación estética”.

Hace tiempo se ha acordado que estos rasgos discursivos —densidad semántica y sintáctica, rima narrativa y figurativa, juegos lexicales— fueran prerrogativa de la gran literatura y fundaran una jerarquía de valores textuales. Para el actual revisionismo cultural, la cultura popular no poseería esta cualidad: juegos del significante, belleza de la trama. ¿Pero el relato de la derrota del invicto Tex no prueba lo contrario? Así como la función poética del lenguaje no se limita a la poesía, la “literariedad”, si existe, se busca en otra parte, como sugería Eco (1964). Que otros realicen la prueba de verificación, pero la crítica deberá hacerse más clínica.

8. Historia de rescribir y rever

Eco (1999) observaba que entre los semiólogos hay quienes reservan a los textos de la cultura de masas un tratamiento “espartaquista”, dejando a los receptores el gasto interpretativo de la atribución del sentido. Quedaría, “aristocráticamente”, para los textos de la alta cultura el honor del análisis narrativo y discursivo. ¿Será éste “el halo oscuro de la semiótica” que teme Abruzzese?

Quien esto escribe no hace esta dicotomía de método y de objeto. Cree en la forma ficcional de cada texto; en su diverso poder de innovación semántica y de creación de nuevas referencias, es decir, de las inéditas posibilidades respecto a los datos de la experiencia. Como decía Hosbawn, el cine ha obrado más que el cubismo, para cambiar nuestro sentir. Y en este sentido todas las fábulas, Tex comprendido, son verdaderas (Calvino).

Para Abruzzese “las historias y las teorías de la historieta se pueden rescribir. Se deben rescribir”. ¿(T)ex-nuevo? Se rescriben, pues, con el órgano de los conceptos semióticos y su prospectiva disciplinar.⁸ En la caverna platónica, junto a las sombras parlan-

⁸ Sobre la posibilidad de un encuentro a medio camino entre la semiótica y la sociología y para una elaboración sociosemiótica autónoma, véase las

tes de los simulacros externos, estaban también las de los espectadores. No es sorprendente que en sus textos se proyecte también nuestra sombra.

Bibliografía

- AA.VV. (1989), *Bande dessinée, récit et modernité*, Paris: Futurópolis.
- _____ (1979), *El Western, aproximaciones mitológicas*, Milán: Feltrinelli.
- ABRUZZESE, A. (1994), *La grande Scimmia*, Roma, 1979. El grupo "Marvel", Prefacio de S. Brancato, *Fumetti, guida ai comics nel sistema dei media*, Roma: Datanew.
- BAJTIN, M. (1989), *L'autore e l'oeuvre*, Torino: Einaudi.
- BARBIERI, D. (1991), *I linguaggi del fumetto*, Milán: Bompiani.
- BARTHES, R. (1957), "Puissance et désenvolture", en *Mythologies*, Paris: Seuil. [Versión en español: "Poder y desenvoltura", en *Mitología*, México, Siglo XXI, 1980].
- BAUDRILLARD, J. (1999), *L'échange impossible*, Paris: Galilée.
- BONELLI, G. Galeppini, A. (1996), "La derrota", en *Tex: ciudad sin ley*, Oscar Mondadori, introducción de S. Bonelli, pp. 153-279.
- BORGES, J. L. (1974), "Introducción a Macedonio Fernández", *La materia del nulla*, Parma-Milán, La biblioteca Blu, FMR.
- DUMEZIL, G. (1985), "Signes sur les héros", en *Heurs et malheurs du guerrier*, Paris: Flammarion.
- DUPONT, F. (1991), *Homero y Dallas*, Paris: Hachette.
- ECO, Umberto (1964), *Apocalittici e integrati*, Milán: Bompiani.

observaciones fundadoras de Pozzato (AA.VV., *Eloquio*, 2001), para quien no hay "semiologías proféticas en la patria de la sociología". Hay aún consenso acerca de la posición de la semiótica saussureana en el paradigma de las ciencias humanas.

- _____ (1999). "Spartacus", en AA.VV., *Eloquio del senso*, Corrain, Milano, Costa y Nolan.
- FABBRI, Paolo (2001), *La svolta semiótica*, Roma, Laterza [Versión en español, *El giro semiótico*, Barcelona, Gedisa, 2000].
- FLOCH, J.-M. (1997), *Une lecture de 'Tin Tin' au Tibet*, Paris: PUF.
- FRESNEAULT-DERUELLE, P. (1993), *L'éloquence des images. Images fixes*, III, Paris: PUF.
- FREZZA, G. (1995), *La machina del mito tra filme fumetti*, Firenze, La nuova Italia.
- _____ (1999), *Fumetti, anime del visibile*, Roma: Meltemmi.
- GALLO, C. y BONOMI, G. (1996), *Búfalo Bill e TexWiller. Storia e miti dell'Ovest americano*, Verona: Colpo di Fulmine Edizioni.
- GLUCKSMAN, A. (1979), "Le avventure della tragedia", en AA.VV: *Il Western*. s/f.
- LÉVI-STRAUSS, C. (1971), *L'homme nu*, Paris, Plon.
- _____ (1973), "Comment meurent les mythes", en *Antropologie structurale*, 2, Paris, Plon.
- POZZATO, M. P. (1999), "Un esperimento di archeologia semiótica. Attorno ad un saggio di P. Fabbri sul 'Malocchio della sociologia'", en AA.VV., *Eloquio del sentido*, Corrain, Milano, Costa y Nolan.
- POZZO, F. (2000), *Salgari e dintorni*, Napoli: Liguori editore.
- PROPP, Vladimir (1966), *Morfología della fiaba*, Torino, Einaudi.
- REY, A. (1978), *Les spectres de la bande*, Paris, Minuit.
- RICOEUR, P. (1985), "Les temps raconté", en *Temps et récit*, vol. 3. Paris, Seuil.
- RIO, M. (1976), "Cadre, plan, lecture", *Communications*, No. 24, Paris, Seuil.