

La semiótica en cuestión, o sobre cómo leer al Pato Donald

Lucas R. Berone (Univ. Nac. de Córdoba)

I. Introducción

La presente ponencia es un fragmento de un trabajo de investigación más amplio, que se propone reconstruir el origen y las insistencias de un discurso teórico-crítico acerca de la historieta en nuestro país, en el contexto de la constitución de la *comunicación masiva* o *cultura de masas* como objeto de estudio de las ciencias sociales y humanas. En otros trabajos, en otros congresos, he mostrado ya que este discurso sobre la historieta se fundó en la segunda mitad de la década del sesenta (1967-68), en el propicio campo de una naciente ciencia semiológica o de los signos, gracias a una serie de iniciativas consagratorias y un conjunto de trabajos de análisis y recuperación erudita dirigidos fundamentalmente por Oscar Masotta y continuados por Oscar Steimberg (Berone, 2006). En poco tiempo más, hacia 1970, la historieta será incorporada como objeto al campo más vasto de las *literaturas marginales*, y enfocada desde perspectivas más bien sociológicas y culturalistas, que intentaban iniciar en los espacios académicos tradicionales (la historia y la crítica literaria, por ejemplo) el debate acerca de las formas y los géneros de una cultura nacional y popular (y acerca de su genuino valor) (Berone, 2007).

Sin embargo, después de la fundación masottiana, el hecho acaso más significativo, que marcó el desarrollo de la serie discursiva sobre la historieta en nuestro país, fue la aparición en 1972, primero en Chile y luego en Argentina, del libro que Armand Mattelart y Ariel Dorfman dedicaron a las revistas de la serie Disney, de origen norteamericano.

II. Para leer al Pato Donald fue un libro notable

Para leer al Pato Donald es un gran libro, o un libro notable, y esto por varias razones.

En primer lugar, hay que decir que Masotta no escribió un “gran libro” sobre la historieta. Los grandes libros de Masotta estarán dedicados a la narrativa de Roberto Arlt, al arte pop norteamericano o al psicoanálisis lacaniano; en cuanto a la historieta, Masotta produjo algunas intervenciones críticas muy lúcidas (como su análisis de la tira *Dick Tracy*, de Chester Gould) y sentó un conjunto de premisas teóricas que permitían leer el cómic como un lenguaje estético estratégico, colocado en la encrucijada o en el centro de las

grandes tensiones ideológicas que atravesaban la cultura occidental en los sesentas (y la defensa que hace del *esquematismo*, propio del código de la historieta, hay que interpretarla sobre el fondo de sus tesis centrales acerca del pop norteamericano).

En cambio, el texto de Dorfman y Mattelart trasluce otra intención discursiva, una forma de intervención distinta en el campo cultural. Pretende ser la comunicación de los resultados fundamentales de un trabajo de investigación específico, llevado a cabo sobre un corpus representativo de un cierto tipo de mensajes emitidos por la industria cultural norteamericana y distribuidos en todo el mundo: las revistas de historietas cómicas del Club Disneylandia.

En segundo lugar, hay una expresa y polémica voluntad *inaugural* en relación a los estudios críticos sobre la historieta que habían circulado hasta el momento, marcados en mayor o menor medida por la impronta semiológica. Mattelart y Dorfman, de hecho, eliminan de su sistema de referencias cualquier indicio de la fundación masottiana de la serie. Pero además, el punto crucial por donde se separan de la doxa semiológica pasa por su relación con el lenguaje, y por la relación del lenguaje a su objeto y a su público. La reflexión semiológica se había planteado como cuestión principal el problema del metalenguaje de la teoría y las posibilidades o imposibilidades de su adecuación al objeto; es decir, *cómo hablar de la imagen* y cómo hacer hablar a la imagen el lenguaje de los signos. Mientras tanto, la propuesta de Mattelart y Dorfman se construye en términos muy diferentes su relación con el lenguaje, y se pregunta no por la capacidad de “hablar” del meta-lenguaje teórico, sino por su capacidad de *ser escuchado* por la mayor parte de la sociedad. Es decir, la historia de su relación con el lenguaje, en el caso de Mattelart y Dorfman, pasa por la voluntad de abandonar un lenguaje que perciben como *artificial*, construido y elitista (el lenguaje de la ciencia social), para transformar a la comunicación científica en un instrumento políticamente eficaz.

De este modo, “aun cuando se trata de denunciar las falacias vigentes, los investigadores tienden a reproducir en su propio lenguaje la misma dominación que ellos desean destruir”, previenen los autores en el *Pró-logo para pató-logos* que abre la obra. “Toda labor verdaderamente crítica”, afirman, “significa tanto un análisis de la realidad como una autocrítica del modo en que se piensa comunicar sus resultados” (Mattelart y Dorfman, 1972:9).

En tercer lugar, *Para leer al Pato Donald* es un texto notable porque abrió finalmente, de un modo claro y decidido, dos cuestiones que no van a ser abandonadas por las ciencias sociales en los próximos años: 1º) la reflexión sobre la real eficacia o sobre el sentido político-ideológico de los géneros del *entretenimiento* y la industria del ocio; 2º) la pregunta por las concepciones de la infancia que subyacen a los productos culturales que tienen a los niños como destinatarios privilegiados, es decir, el problema de la *literatura infantil* como género y como mensaje.

Por otro lado, se trata de dos preocupaciones que se recortan a su vez contra el fondo de un intento más o menos articulado por pensar las razones y las condiciones de la *dependencia cultural*, en un país del Cono Sur latinoamericano (Chile), con respecto a las potencias imperiales de Occidente (Estados Unidos).

III. Claves de lectura: la historieta como *axiología* y como *redención* del mundo burgués

1. En el texto crítico que sirve de presentación a la edición argentina del libro (Siglo XXI, Buenos Aires, julio de 1972), Héctor Schmucler define allí una clave de lectura esencial: Mattelart y Dorfman encuentran un sentido político-ideológico allí donde casi nadie lo había buscado, en el terreno aparentemente “puro” o incontaminado del entretenimiento. Así, la investigación tendría, para él, el mérito de señalar y “perturbar una región postulada como indiscutible”: el entretenimiento, “valor lúdico que [según un pensamiento de derecha] corresponde a pautas permanentes de la ‘naturaleza humana’ y que, por lo tanto, se sobrepone a las contradicciones sociales” (Schmucler, 1972:3-4).

En el contexto de cambio revolucionario que se venía dando en Chile desde el triunfo del socialismo en 1970, afirma Schmucler, hablar del *Pato Donald* y del mundo de Disney significa hablar del “mundo cotidiano” de la sociedad chilena; es decir, supone referirse a esa esfera de una sociedad que toda revolución necesita transformar radicalmente para poder completarse con éxito: la superestructura ideológica, la cultura cotidiana de un pueblo, la forma en que el individuo se representa a sí mismo, su existencia diaria y sus relaciones con los demás y con el mundo.

es esa vida concreta –la manera de estar en el mundo– la que debe cambiar un proceso revolucionario. Sólo la construcción de otra cultura otorga sentido a la imprescindible destrucción del ordenamiento capitalista (op.cit.:4).

Entonces, si es cierto que el proceso de transformación iniciado en Chile por la Unidad Popular de Salvador Allende pone en tensión al “conjunto de la estructura” social (esto es, en buen marxismo, bases económicas *más* superestructura ideológica), sólo la construcción de una nueva cultura cotidiana podrá atribuir algún sentido a la generación de un nuevo tipo de relaciones entre los obreros, por un lado, y los medios y el proceso de la producción económica, por el otro.

Ahora bien, ¿por dónde pasa la relación del “mundo Disney” con la cultura cotidiana de una sociedad como la chilena, cómo se teje la red de determinaciones teóricas entre una y otra instancia?

El abordaje de Mattelart y Dorfman se sostiene en una premisa metodológica clave, que el prólogo de Schmucler retoma y explicita. Mientras que productos como *Superman*, *Batman* y, en general, el conjunto de las historietas de aventuras, conforman un corpus de mitos modernos o una nueva *mitología*, es decir, la forma que tiene una sociedad de resolver imaginariamente una serie de contradicciones que la desgarran; las aventuras de *Donald*, *Mickey* o el *Tío Rico* son parte, en cambio, de una *axiología*, constituyen para su receptor (el niño, por ejemplo) una forma adecuada de tramitar imaginariamente su relación con el mundo y con los demás (por ejemplo, el mundo de los adultos), es decir: se consumen como un *modelo para la acción*.

Si esta reiteración de psicologías recortadas y unilineales se ofrece en todas las historietas infantiles, en el caso de los personajes de Disney la significación es paradigmática dado que sus actores aparecen ligados estrechamente al mundo del niño. Superman no almuerza con el pequeño lector, pero las travesuras de los sobrinos de Donald son las de sus compañeros de escuela. El mundo lineal, el mundo de psicologías actuantes, es su mundo cotidiano. El modelo de la revista pasa a ser el modelo de sus relaciones inmediatas (Schmucler, 1972:6-7).

En general, como se verá a lo largo de este estudio, (...) la experiencia del lector (niño) con respecto a la obra que consume, tiene su base y su eco en la experiencia de los personajes con su propia realidad. Así observaremos (...) que el niño no sólo se va a

identificar con el Pato Donald por razones temáticas, correspondencia de situaciones vitales, sino también en cuanto su aproximación inmediata a la lectura del Pato Donald, el modo y las condiciones de su recepción, imita y prefigura el modo en que el Pato Donald vive sus problemas (Dorfman y Mattelart, 1972:21).

La división entre Bruce Wayne y Batman es la proyección de la fantasía fuera del mundo diario para salvarlo. Disney [en cambio] coloniza el mundo diario, al alcance del hombre y sus problemas comunes (op.cit.:141).

Esta es, entonces, la tesis central del texto de Dorfman y Mattelart. Las historietas infantiles de Disney colonizan el mundo cotidiano de sus pequeños lectores y *producen infancia*, en virtud de un imaginario sobre el niño que ha sido concebido ideológicamente. Así, los niños consumidores de las revistas Disney viven su infancia, “imaginan” su espacio en la sociedad, desde los moldes o modelos que esas revistas les suministrarían, asociadas a otros instrumentos pedagógicos: “los niños han sido gestados por esta literatura y por las representaciones colectivas que la permiten y fabrican”. De este modo, tramposamente, “esa literatura se justifica con los niños que esa literatura ha engendrado: es un círculo vicioso” (op.cit.:17-18).

En última instancia, dicen los autores, “el mundo de Disney es un *orfanato del siglo XIX*” (op.cit.:30); sólo que se trata de un orfanato sin afuera, sin *exteriores*, del que no se podrá escapar (más que por la vía de la revolución marxista, podríamos agregar nosotros).

2. Hay una segunda clave de interpretación que nos permitiría ordenar la escritura de *Para leer al Pato Donald*, y pasa por el *estado de las representaciones* y la *lógica de las significaciones* que Mattelart y Dorfman se proponen reconstruir a partir de las historietas de Disney. Siguiendo los análisis marxistas de la ideología como *falsa imagen* de la realidad y las reflexiones sobre la constitución del *fetichismo* de las mercancías en el sistema capitalista de producción, los investigadores leen el imaginario infantil propuesto por Disney y, en general, el conjunto de los mensajes de la industria del entretenimiento, como expresión característica de la “utopía política de una clase” (Mattelart y Dorfman, 1972: 77 y 155). Los mensajes de la industria Disney, las aventuras de Donald o de Tío Rico, no serían el testimonio costumbrista de un cierto “estilo de vida americano” (un

american way of life), sino que representarían el *american dream of life*, es decir: el modo en que Estados Unidos se “sueña” a sí mismo y se redime de su culpa, el modo en que el capitalismo norteamericano coloniza y suprime las contradicciones y los conflictos de la vida cotidiana. Veamos cómo funciona este particular principio de comprensión o lectura.

3. El mundo Disney constituiría un universo, un estado o un orden de cosas que ha sido vaciado de los conflictos del mundo real, desde el momento en que ha suprimido o elidido decisivamente la presencia de las instancias y los actores del proceso de producción.

En primer lugar, en las historietas de Disney *no hay padres*: se ha eliminado la instancia de la producción biológica y la relación y el intercambio entre generaciones va “de tíos a sobrinos”. La eliminación de la figura de los padres separa a estas historietas de la historia y de cualquier posibilidad verdadera de evolución (si nadie “nace” en el mundo Disney, tampoco nadie puede “crecer” ni “morir” en él), a la vez que pone en cuestión radicalmente el lugar imaginario de la mujer, la cual, presa de un sexo condenado a la esterilidad, se transforma en novia “eternamente cortejada”. La ausencia de los progenitores en las aventuras de Donald o Mickey lleva a la concreción de un mundo aberrante, una “realidad carcelaria” en la que no existen el nacimiento y la muerte y donde los personajes, que parecen generados al sólo impulso de la *idea* de que allí estén, se ven “liberados” de su propio cuerpo y de su historia.

En segundo lugar, a través de una cadena de equivalencias y sustituciones metafóricas que va del “niño” al motivo clásico del “buen salvaje”, subdesarrollado y campesino, y a la figura del criminal lumpen o vagabundo, el “chico malo” de la ciudad, el universo Disney omite la instancia de la producción económica de la riqueza, en tanto *suprime al obrero o proletario* como personaje. En las aventuras Disney no hay relaciones económicas de producción, no hay obreros ni capataces, y el Tío Rico parece no tener fábricas ni industrias sino, de hecho, sólo bóvedas con fajos de billetes y lingotes de oro puro.

El señalamiento de esta segunda restricción temático-ideológica será realmente interesante a su vez, en tanto tenga la facultad de mostrar cómo resulta afectado por dicha restricción todo un *sistema de motivos y actores* relacionados estrechamente con la producción capitalista de la riqueza.

El personaje del Pato Donald, por ejemplo, es un desempleado: constantemente está a la busca de trabajo y constantemente lo pierde por su torpeza. Pero, si no hay producción de riqueza, el trabajo que busca Donald es superfluo; de hecho, siempre se trata de actividades en el sector terciario: servicios y comercio. El trabajo sólo sirve para sacar al personaje de su inmovilidad, para “divertirlo” de su ocio, y transmuta de este modo en *aventura*: la aventura de buscar trabajo, y la aventura de padecerlo y no perderlo.

Lo mismo sucede con el personaje del Tío Rico: el dinero y el oro que acumula en enormes bóvedas, de ningún modo le compran poder, ya que no le sirven para producir. En cada una de las aventuras, el Tío Rico está en las mismas condiciones que los demás personajes; y si en cada aventura consigue quedarse con el oro, será por sus propias capacidades personales, especialmente por su capacidad de sufrimiento y de padecimiento. El dinero de Tío Rico accede aquí a una legitimidad moral: “no descansa en su riqueza, la sigue sufriendo (y mereciendo por lo tanto)” (op.cit.:119).

También el motivo de la *tecnología* se ve alcanzado por este proceso de rarefacción o extrañamiento. Los inventos que produce el personaje “científico” de las tiras de Disney (Giro sin Tornillos), siempre brillantes y maravillosos, sólo implican una pura “renovación” del universo de los objetos y están al servicio meramente de la movilidad o el desplazamiento alocado de los demás personajes; pero no generan ningún cambio efectivo en las condiciones del entorno: son inventos sin consecuencias y sin poder de transformación.

Los productos de la ciencia, los inventos de Giro Sin Tornillos, el tráfico de genialidades, son objetos de consumo inmediato, percibles, fugaces, reemplazables. (...) Ni siquiera hay progreso: no se utilizan esos objetos sino como medios de transporte o de variabilidad externa, y en el próximo episodio ya están olvidados (op.cit.:124).

El objeto *fetiché* del mundo ideológico de Disney será en última instancia el tesoro, que los personajes buscan y persiguen permanentemente, fatigando selvas, desiertos, montañas y naciones sub-desarrolladas, a lo largo de todos los rincones del planeta, y también en el espacio exterior. El motivo del “tesoro” encierra la clave del universo ideológico de Disney en tanto puro “producto sin producción”, objeto de deseo depositado en el pasado y sin heredero presente, escondido y protegido por el seno de la naturaleza, a la espera de la *idea*

genial que permita su descubrimiento y de alguien que lo recoja y lo merezca, tras *padecer* y *sufrir* la aventura de su búsqueda.

La aparición de la riqueza se naturaliza e infantiliza aquí: bajo la forma del *don*, tributo o regalo de la naturaleza, el objeto se torna “blando” y no opone resistencia al cuerpo. No hay trabajo, no hay proceso de producción, sólo el azar y los accidentes de la búsqueda:

El problema no es recoger el oro: es ubicar su centro geográfico. (...) Sólo juega a las escondidas, y por tanto lo que se necesita es astucia para extraerlo de su refugio y no fuerza de trabajo para labrar su contenido, para darle una forma (...). Se incorpora la riqueza a la sociedad mediante el espíritu, mediante las ideas y las ampollitas que se iluminan. La naturaleza ya se ha encargado de elaborar el material para que el ser humano lo recoja (op.cit.:85-86).

Esta última sustitución, de la riqueza y la plusvalía del trabajo por el mito del tesoro, escondido, sepultado e incontaminado, es la que clausura el mundo ideológico de Disney y lo pondría a salvo de las contradicciones objetivas del mundo cotidiano y material del capitalismo. Según Mattelart y Dorfman, en efecto, el mundo Disney expulsa de sí las instancias de la producción porque quiere ser, esencialmente, *pura idealidad*, “puro consumo”, al margen de cualquier antagonismo o relación dialéctica entre bases económicas y superestructura ideológica.

Ya hemos probado hasta la saciedad que el de Disney es un mundo que desearía ser inmaterial, donde ha desaparecido la producción en todas sus formas (industriales, sexuales, trabajo cotidiano, históricas), y donde el antagonismo nunca es social (op.cit.:152).

En el “reino del ocio” y la entretención, bajo el signo de la riqueza como “tesoro”, donde los cuerpos ya no tienen necesidades, la cadena de las sustituciones empuja los términos y transforma la materia en *conciencia*, la historia en *tiempo libre*, el trabajo en *aventura* y la cotidianeidad en *novedad* (op.cit.:153).

Los géneros del entretenimiento, desde esta perspectiva, develarían aquí su verdadero lugar y su función en la moderna cultura de masas: suministrar al hombre medio de la sociedad post-industrial, desde que es un niño (y porque es un niño), un ilusorio “reino de

la libertad” que lo salva de la angustia de su situación y de las contradicciones de las relaciones en que vive.

La diversión, tal como la entiende la cultura masiva, trata de conciliar el trabajo con el ocio, la cotidianidad con lo imaginario, lo social con lo extrasocial, el cuerpo con el alma, la producción con el consumo, la ciudad con el campo, olvidando las contradicciones que subsisten dentro de los primeros términos. (...) Insultar a Disney como mentiroso, (...) equivoca el blanco. (...) Lo que ha hecho la burguesía para reunir al hombre dividido consigo mismo, es nutrirlo del reino de la libertad sin que tenga que pasar por el reino de la necesidad. Los hombres no participan en este paraíso fantástico a través de su concreción sino por medio de su abstracción. Por eso es narcótico, hipnosis y opio. No porque el hombre no deba soñar con el futuro. (...) Pero Disney se apropia de este apremio y lo puebla de símbolos que no tienen cancha de aterrizaje (op.cit.:114-115).

4. Quedaría por medir, finalmente, y según los autores, el poder o los efectos de este tipo de mensajes en sociedades ajenas al mundo del consumo post-industrial norteamericano. ¿Qué sucede efectivamente con las aventuras de Disney en los países subdesarrollados del continente latinoamericano, por ejemplo?

Marcados por un evidente desfasaje entre las bases económicas de la sociedad y el estado de las representaciones colectivas que impone la industria del entretenimiento, esos países subdesarrollados importarían meramente las pautas culturales, pero no los factores de crecimiento de las grandes metrópolis del planeta.

Detrás de la Coca-Cola está toda una estructura de aspiraciones, pautas de comportamiento; por lo tanto de un tipo de sociedad presente y futura (...). Al importar el producto que se concibe, se envasa (...) afuera se importa también las formas culturales de esta sociedad, pero nunca su contenido, vale decir, los factores que permitieron su crecimiento industrial (op.cit.:156).

Las aventuras del Pato Donald operarían de ese modo, en el plano superestructural, el mismo despojo, las mismas desarticulaciones que operan las acciones del imperialismo occidental contemporáneo. Así como el fetichismo del tesoro y la naturalización de la aparición de la riqueza expulsan lo histórico y lo productivo del mundo imaginario construido por Disney; el imperialismo expulsará lo histórico y lo productivo de las

estructuras sociales y económicas propias del mundo subdesarrollado. En estas condiciones, concluyen Mattelart y Dorfman, los sujetos y los grupos dominados del Tercer Mundo se *representan* su dominación a través del consumo de la cultura-Disney; es decir, resuelven imaginariamente, “tragan” o “digieren”, los problemas de su subordinación, los avatares alienantes de las relaciones de explotación económica que padecen y sufren.

IV. Claves de polémica: lenguajes, sujeto, perplejidad y enojos

Para leer al Pato Donald se convirtió en ese momento (1972) en un libro importante, e inmediatamente generó y abrió un campo de discusiones y debates, instalando una agenda de temas y un sistema de referencias que pusieron en cuestión la fundación semiológica operada por Verón, Masotta, Steimberg y otros, hacia fines de los años sesenta.

En el primer número de la revista *Lenguajes*, publicación patrocinada por la Asociación Argentina de Semiótica y aparecida en abril de 1974, encontraremos una pequeña constelación de referencias polémicas al trabajo de Mattelart y Dorfman. Eliseo Verón, por ejemplo, le dedica una parte de su ensayo, “Acerca de la producción social del conocimiento: el ‘estructuralismo’ y la semiología en Argentina y Chile” (1974:123-124). El trabajo de Oscar Steimberg, enfocado en una de las tiras costumbristas más populares de nuestro país (“Isidoro. De cómo una historieta enseña a su gente a pensar”), contiene referencias a la serie del *Pato Donald* (1974:92-93) y puede interpretarse polémicamente, en verdad, como una contra-propuesta de lectura, que pone a salvo el valor y la riqueza heurística y hermenéutica del meta-lenguaje, del *método* semiológico. Finalmente, el debate se explicita en una sección que se abre con ese primer número de *Lenguajes*, titulada “Las imágenes del imperialismo”, y que incluye un comentario crítico de Paula Wajzman sobre el texto de Mattelart y Dorfman (“Una historia de fantasmas”, 1974:127-131).

La mirada semiológica lleva su discursividad polémica hacia los puntos ciegos del ensayo de lectura propuesto por los investigadores chilenos e insistirá, otra vez, en las formas de la relación entre el sujeto y sus lenguajes. Según Wajzman, habría en *Para leer al Pato Donald* dos olvidos fundamentales: sus autores olvidan que están leyendo una historieta (es decir, un cierto lenguaje, un código particular) y olvidan a los sujetos que leen esas historietas (los niños, el “sujeto infantil”). Ambas instancias, el sujeto y su lenguaje, que no se “corporizan” en ningún concepto, volverían o retornarían entonces al texto de

Mattelart y Dorfman como “fantasmas” (es decir, como entidades puramente imaginarias, *ideológicas*).

Respecto del sujeto lector, Wajzman señala que los autores de cuño marxista incurren en el mismo paternalismo y la misma tutela ideológica que pretenden denunciar: consideran a los niños como entidades claramente pasivas, receptores-receptáculos de consignas o instrucciones para la acción. Así, Mattelart y Dorfman se limitarían a describir:

erróneos caracteres arbitrariamente marcados por otro –el capitalismo vía Walt Disney, en el caso que nos ocupa– idealmente reemplazables por obras donde se planteen las contradicciones con férrea firmeza y se propongan claras finalidades. (...) Prefreudianos, presadianos, prekantianos, levantan obstinadamente la creencia de que el hombre –el niño– se sentirá bien en lo bueno (Wajzman, 1974:129).

Wajzman contradice abiertamente la matriz materialista que gobierna esa lectura, en tanto dicha matriz resulta ciega para percibir a los niños como *sujetos activos de deseo*. El motivo temático del “tesoro” y de su búsqueda, por ejemplo, puede ser releído para ella de maneras muy diferentes, incluso como metáfora persistente de un impulso elemental (una pulsión) que parecería ir “más allá de determinaciones históricas particulares” (op.cit.:130).

En cuanto al lenguaje, el problema pasará, de manera recurrente, por la incómoda presencia de ciertas estructuras de significación complejas, *dobles*, como el humor y la ironía. Por alguna razón (que sería muy interesante discutir y tratar de dilucidar), la lectura marxista-materialista de los discursos, en la época que venimos analizando, pareció condenarse a la literalidad, limitada o restringida por la “seriedad” de sus intenciones y postulados. Las torpezas de Donald, por ejemplo, las pequeñas catástrofes cotidianas que sufre todo el tiempo, los comentarios irónicos o burlones que acompañan y puntúan esas situaciones o esos pasos de comedia, requieren la postulación de un segundo nivel de lectura, un segundo nivel de sentido, contra el que se recorta y se hace sensible el hecho o el efecto humorístico.

Si el Pato Donald, “episodio tras episodio, (...) se enreda en los objetos”; si al llegar de hacer las compras queda pegado a un patín e inicia una alocada y loquísima carrera por la ciudad; si para poder dormir tranquilo tiene que clausurar la calle y para conseguir un permiso municipal tiene que recorrer todo el mundo (literalmente); todo esto no es (o *no es sólo*) porque Disney quiere alienar al sujeto de sus condiciones objetivas y mostrar la

ciudad “como un infierno, donde específicamente el hombre pierde el control de su propia situación” (Mattelart y Dorfman, 1972:43). El humor, como la poesía, suele ser siempre sentido que se desplaza, sentido *en fuga*: los modelos teóricos que sólo alcanzan a manipular sentidos cristalizados, que no llegan a funcionar más que a partir de *totalizaciones* o totalidades semánticas, parecen entonces no encontrar otras respuestas que la perplejidad o el enojo.

Bibliografía

- BERONE, Lucas (2007) “De la historieta en la *literatura popular*: negaciones, determinaciones, segmentaciones, filiaciones”. Ponencia presentada en las V Jornadas “Las ciencias sociales y humanas en Córdoba”, Fac. de Filosofía y Humanidades, UNC, Cba.
 - (2006a) “Oscar Masotta y la *literatura dibujada*. Reflexiones sobre la disolución de un objeto”. Inédito. Ponencia presentada en el Primer Congreso Internacional de Literatura “Arte y cultura en la globalización”, Buenos Aires.
 - (2006b) “La historieta como estructura híbrida de significación. Principios críticos”. Inédito. Ponencia presentada en las VII Jornadas “Teatro-Cine-Narrativa: abordajes transdisciplinarios”, Inst. de Artes del Espectáculo, UBA, Bs. As.
- DORFMAN, Ariel y MATTELART, Armand (1972) *Para leer al Pato Donald*. Siglo XXI, Buenos Aires.
- MASOTTA, Oscar (1969) “Reflexiones presemiológicas sobre la historieta”, en E. VERÓN (comp.), *Lenguaje y comunicación social*. Nueva Visión, Buenos Aires.
 - (1970) *La historieta en el mundo moderno*. Paidós, Buenos Aires.
- SASTURAIN, Juan (1980) “La marginalidad no es un tigre de papel”, en C. TRILLO y G. SACCOMANNO, *Historia de la historieta argentina*, pp. 185-189. Récord, Bs. As.
- SCHMUCLER, Héctor (1972) “Donald y la política”, en A. Dorfman y A. Mattelart, *Para leer al Pato Donald*, pp. 3-8.
- STEIMBERG, Oscar (1977) *Leyendo historietas*. Nueva Visión, Buenos Aires.
- VERÓN, Eliseo (1974) “Acerca de la producción social del conocimiento: el ‘estructuralismo’ y la semiología en Argentina y Chile”, en Rev. *Lenguajes*, 1, 96-125. Nueva Visión, Bs. As.
- WAJSMAN, Paula (1974). “Una historia de fantasmas”, en Revista *Lenguajes*, 1, 127-131. Nueva Visión, Buenos Aires.