



HUMOR Y SUBVERSIÓN EN LA POÉTICA DE RICARDO MARIÑO

Por Valeria Sardi¹

Resumen

En este trabajo nos proponemos analizar la poética del escritor argentino Ricardo Mariño que se configura en una zona de cruces entre la puesta en juego del humor y la ruptura con los cánones genéricos. Es decir, su poética se caracteriza por la presencia del humor a partir de la utilización de diversas estrategias -como la inversión, la repetición, la exageración, entre otras- como así también la construcción de ficciones donde los géneros literarios son transgredidos para construir universos donde lo inesperado y lo irreverente son una marca singular. En este sentido, la obra de Mariño es un ejemplo claro de literatura para niñxs donde se busca el efecto cómico a partir de la distorsión y ruptura con lo instituido, elemento central del humor en lxs niñxs.

Podríamos pensar que el humor es la forma que tenemos como sujetos sociales de romper con el orden instituido, transgredir lo que está establecido. De algún modo, la risa es el efecto cómico que nos causa la distorsión o transformación de las normas que regulan la vida cotidiana. Como señala Henri Bergson (1973), la risa es el efecto

¹ Profesora y Doctora en Letras (UNLP). Es Profesora Adjunta Ordinaria a cargo de la Cátedra Didáctica de la lengua y la literatura II y Prácticas de la enseñanza en el Profesorado en Letras e investigadora en el Centro Interdisciplinario de Investigaciones en Género, Instituto de Investigaciones de Humanidades y Ciencias Sociales de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, UNLP.

Ha publicado los ensayos Historia de la enseñanza de la lengua y la literatura (Libros del Zorzal, 2006); El desconcierto de la interpretación (UNL, 2010); Poéticas para la infancia –en colaboración- (La Bohemia, 2011, Mención de Honor Los Destacados de ALIJA en Producción Teórica, 2012); Políticas y prácticas de lectura (Miño & Dávila, 2011, Segundo Premio Nacional de Ensayo Pedagógico 2012) y Relatos inesperados (EduLP, 2012); Cartografías de la palabra –en coautoría- (La Crujía, 2013). Su último libro, de poesía, se titula Morada (ediciones layunta, 2013).

Correo electrónico: sardivaleria@gmail.com

Teléfono: 011 58705044



que se produce en los sujetos para combatir las convenciones sociales, la autoridad, la solemnidad, la lógica, la familia; es decir, es el modo de oponerse y cuestionar el orden establecido.

Ahora bien, ¿de qué se ríen lxs chicxs? ¿Qué les produce risa? ¿Se ríen de las mismas cosas que los adultos? Lxs niñxs se ríen de aquellas prácticas, comportamientos o discursos que buscan regular su vida, imponer modos correctos de actuar, restringir ciertas maneras de habitar la experiencia infantil. Por ejemplo, se ríen de situaciones donde el mundo está trastocado o invertido, de lo que falla en los otros como un defecto o de alguien raro desde su carácter o comportamiento, de lo que produce miedo para poder conjurarlo, entre otras. De allí que la literatura que hace reír a lxs niñxs se presenta como un territorio donde la realidad tal como la conocemos es transformada, se metamorfosea para mostrarnos su cara oculta, aquella donde la transgresión, la irreverencia, el mundo al revés, la repetición de frases o situaciones y la exageración se dan cita. Esa literatura genera en lxs niñxs el efecto cómico, la risa como un modo de conectarse con el mundo.

Recorrer la producción literaria del escritor argentino Ricardo Mariño es ingresar en un universo literario donde el humor está presente y es, tal vez, su marca más característica, donde se busca desafiar a lxs lectorxs niñxs desde la inconveniencia y la subversión respecto de la tradición literaria y de los géneros literarios. Su escritura tensa los límites genéricos y se opone a las clasificaciones convencionales; es decir, Mariño no soporta el corset de la clasificación genérica y en cada texto nos propone una mixtura genérica o una apuesta a la tradición pero desde una mirada subversiva y subvertida. Es así que la épica es protagonizada por personajes heroicos pero insospechados, como un mosquito; las aventuras se suceden y avanzan en el relato hacia un final trágico; el viaje a otro planeta es la excusa para un delirio humorístico; la parodia, el humor y el elemento metaficcional –la literatura que habla de la literatura- le juegan una mala pasada al género gótico como al fantástico; o el cuento maravilloso se recontextualiza en un escenario tercermundista



donde el genio aparece en el medio de un basural, entre otros recorridos irreverentes.

Uno de los géneros clásicos de la literatura es la épica, caracterizada por relatos que narran acciones de héroes que representan los ideales de una clase y de una sociedad, que asocia a aquellos con el destino de una nación o pueblo. Mariño rescata y reelabora este género introduciendo héroes insólitos y narraciones donde se cuele el elemento humorístico. Es así que en el relato “El sapo más lindo” del libro de cuentos homónimo publicado en 1986, lo épico se presenta en clave absurda ya que se narra una batalla disparatada entre veintidós indios apaches de plástico y el Teniente O’ Hara con un grupo de soldados también de plástico duro que son ayudados por un “peligrosísimo dragón chino de porcelana” en el escenario del patio de una casa donde tiene su guarida, Gutiérrez, el perro. El héroe del relato es Panquequén, el cacique de los indios de plástico, que luego de que han dado muerte a casi todos sus compañeros de lucha debe regresar a su refugio –la maceta roja- y para ello encuentra la ayuda del sapo Lasik Borman para lograr escapar de la cucha del perro. El cacique es ovacionado por los otros apaches ya que logra vencer a los enemigos y se erige en salvador de un pueblo indio artificial.

Otro modo de presentar una subversión de la épica es en el relato “El héroe” incluido en el libro *El héroe y otros cuentos* (1995) donde Efraín, un mosquito “asustadizo, torpe, tímido” (pág. 12) del que todos se burlan decide dejar la Planta de Limón donde vivía y recorrer el mundo. Luego de un viaje en barco llega a Inglaterra y en la Planta de Limón todos lo recuerdan “arrepentidos de haberlo maltratado” (pág. 13). Los bichos del vecindario se enteran de que está en Inglaterra porque cuando están mirando el partido Inglaterra-Argentina ven cómo Efraín, enojado porque el referí alemán les había dado un penal a los ingleses, decide picarle la mejilla al delantero inglés y eso hace que el delantero tire la pelota afuera. La historia del héroe Efraín termina cuando es aplastado por la mano del jugador. El narrador, entonces, introduce un elemento metaliterario -“no todas las historias pueden tener un final



feliz” (pág. 16)- que remite a la tradición de los cuentos infantiles y a la del héroe victorioso cuyo pueblo le agradece la hazaña bautizando a la mayoría de los mosquitos que nacieron esa temporada con su nombre. Además, el héroe es inmortalizado en graffitis con la leyenda “Efraín vive” (pág. 16) –acaso introduciendo una mirada política o dando cuenta de cómo la escritura puede ser una incrustación que permite la inmortalidad-. El héroe aquí es un mosquito que es visto como diferente por sus congéneres y que realizará una acción heroica, y a su vez disparatada, para salvar a los suyos –el equipo argentino de fútbol-, aunque tenga que perder la vida en ello.

El género de aventuras también presenta héroes dispuestos a todo y, en ese sentido, dialoga con la épica. En los libros de aventura los lectores viven peripecias y pruebas y sufren junto con sus héroes, conocen mundos extraños y exóticos, personajes como piratas, aventureros y científicos, viajan alrededor del mundo y se embarcan en aventuras peligrosas donde el héroe debe luchar contra la muerte, contra la naturaleza o contra monstruos espantosos para volver con conocimientos nuevos, emociones y sentimientos nunca antes experimentados. La aventura, entonces, narra cómo se introduce el azar o el destino en la vida cotidiana y, pese a las dificultades, el héroe triunfa y vence a la muerte. El humor está presente sólo para apaciguar aquellos episodios que pueden generar miedo o temor en el lector y el relato avanza hacia adelante a partir de la narración de un encadenamiento de sucesos y acciones.

En el libro de cuentos *Botella al mar* (1988), Mariño homenajea a este género a partir del relato de distintas historias donde se narran aventuras pero con matices paródicos y humorísticos que rompen con la convención literaria y generan el efecto cómico. Es así que en el cuento “La vuelta al mundo de Cinthia Scoch” se relata la historia de Cinthia una niña a la que su madre manda a comprar un kilo de azúcar al almacén que estaba hacia el “Este” y el cumplimiento de ese mandato termina en un disparatado viaje alrededor del mundo que lleva a Cinthia a navegar desde el



puerto de Buenos Aires a Sudáfrica, desde allí a Australia, de allí a Chile, luego atraviesa la cordillera y viaja por Mendoza, San Luis, Santa Fe y nuevamente arriba a Buenos Aires. Además de estas peripecias, el narrador relata cómo Cinthia va adaptándose al idioma de cada lugar. El relato finaliza con el reto de la madre que le dice a la niña “¡cuánto demoraste!” (pág. 16). Además del disparate de una aventura sobredimensionada para comprar azúcar, también el humor está presente en el apellido del personaje y, a su vez, el relato hace un guiño al lector con el juego intertextual con la historia de Caperucita Roja y con el reto que le hace la madre a la niña. El cuento “Aventura en la Antártida”, también incluido en este volumen, interjuega con el imaginario positivista a partir de la introducción de un científico, Samuel Spich, su ayudante, Helmer, y un robot. Cuando terminan de arreglar un radiotransmisor, el científico le pide al robot que le haga un refresco pero éste por un desperfecto mecánico se equivoca y en vez de tomar la botella de jugo de limón toma un preparado químico llamado “Ultraenanizador-B” que hace que el científico luego de tomarlo se achique notablemente y al apoyarse en la mesada quede sobre una cubetera que el robot guardó en el congelador. El relato que se encadena a esta situación disparatada es la aventura que vive el científico “enanizado” dentro del congelador. Su percepción también se altera y cree encontrarse en la Antártida. Es así que la figura del científico aventurero es parodiada, el ayudante aparece como un inútil y lo que salva al científico es otro preparado químico, el “Ultraagigantador-C”, que lo vuelve a su tamaño normal. Aquí las aventuras están dadas por las peripecias del científico enano entre las cubeteras y el episodio de salvamento del científico a manos de Helmer. Todo el relato es una exageración al absurdo, donde la supuesta aventura en realidad es una gran invención y producto de un error del robot.

Otro texto donde Mariño se burla del género de aventuras es en la novela *El mar preferido de los piratas* (1988) donde se narra la historia de un Viejo que había soñado con ser pirata o marinero y tener un mar frente a su casa aunque “vivía a cientos de kilómetros de la playa” (pág. 12). Esta empresa imposible se hace posible



con la ayuda de un camionero amigo que lo traslada todos los días a la costa para acarrear agua. Otros vecinos que se solidarizan con el Viejo, luego de ver que ha podido crear un mar de dos metros, son “el zapatero Taconi, el albañil Irañaka, la señora Pepa B. de Sabrida, el buen alumno Sanguinetti y el mal alumno Zanganotti” (pág. 14). Todos juntos idean una palangana gigante con ruedas que sale del pueblo en busca del agua. Así es como logran formar un mar y bautizan al pueblo como Gaviota de mar. A partir de allí el pueblo con mar inventado es el lugar donde suceden distintas aventuras: la aparición de un cuervo que como un genio del cuento maravilloso realiza los deseos más extraños; y piratas que narran hazañas increíbles, hiperbólicas y claramente humorísticas como, por ejemplo, cuando uno de los piratas hipnotizó “a 25 grandes tiburones, mirándolos fijos desde la borda de su barco, y luego les ordenó con la mente que atacaran el puerto de Baltimore donde estaban sus enemigos” (pág 29), entre otras historias disparatadas que, claramente, parodian las anécdotas y aventuras heroicas de los piratas de los clásicos infantiles. En esta novela la aventura surge a partir de una empresa imposible que lleva adelante un personaje caracterizado –como sus vecinos- de manera humorística –“delgado como un silbido, alto como un enano parado sobre una palmera” (pág. 11) - que rompe con el estereotipo del héroe de aventuras.

El gótico es otro género que Mariño aborda en su literatura pero dándole ciertas vueltas de tuerca. En el libro *Cuentos espantosos* (1998) los relatos muestran su pertenencia a este género por la aparición del elemento sobrenatural, la presencia de fantasmas, espectros y de muertos vivos que transgreden las fronteras entre la vida y la muerte, la necrofilia, las escenas de persecución en un mundo lúgubre, el espacio del castillo, las tormentas eléctricas, entre otros tópicos. Si bien los textos producen miedo en el lector, la presencia del humor o de ciertas situaciones disparatadas rompe con el clima terrorífico. Es así que en “Noche de lluvia y de truenos”, el cuento que abre este volumen, un electricista es llamado desde un castillo porque se habían quedado sin luz y esto perjudicaba a los fantasmas y vampiros porque nadie se atrevía a entrar. El electricista entra al castillo a oscuras,



arregla el desperfecto eléctrico y cuando tiene que cobrar es engañado por el fantasma, un mayordomo de nombre Arkadi Arkadievich Bronski que había muerto cuatrocientos años atrás, que aprovecha su invisibilidad para hacerle una jugarreta al electricista. Mientras espera cobrar se cruza con un gato llamado Bigotito que se enoja con él porque ya ha comido y le dice “Pasan días enteros sin que pueda comer un ser humano y justo hoy se me presentan dos. Es una lástima. En fin, espero volver a verte” (pág. 14). Otra vez el humor rompe con la situación terrorífica que vive el electricista. Finalmente, el fantasma le da un cofre de monedas antiguas y, entonces, el electricista se enoja y le grita enloquecido: “¡Murciélagos, fantasmas, mayordomos, gatos gigantes, eh! ¡Pero ninguno trabaja, manga de haraganes! ¡La próxima vez que se queden sin luz vayan a buscar a Magoya, inútiles! (...) -¡Cerrá el pico, momia invisible! ¡Andá a masticar naftalina, tarado!” (pág. 16). El uso del lunfardo en boca del electricista es usado por Mariño para acercar la historia al contexto argentino y, de esta manera, romper con la idea de que estas historias se dan en un escenario lejano y en el pasado; es decir, el lunfardo está al servicio de la transculturación. Además, este uso lingüístico rompe el clima terrorífico e instala el humor. El relato “Apuesta”, incluido también en este volumen, presenta una historia de apariciones en el escenario de un cementerio lúgubre pero está situada en un contexto cotidiano, un pueblo donde muere una anciana de noventa y cinco años con fama de bruja, hecho que tranquiliza a todos excepto a Surtidor, que no cree en la fama de la vieja. Surtidor, como su nombre lo indica, es despachante de combustible, solo cree “en el papel determinante de la nafta en la civilización actual” (pág. 54) y se dedica todo el día a hacer apuestas. Es así que apuesta con sus amigos a que va a visitar la tumba de la vieja y para que todos sepan que lo hizo va a pintarla con aerosol. Los tópicos del gótico están presentes en la descripción nocturna del cementerio, la aparición entre tinieblas de un gato que confunde su percepción, el sonido de sus pasos en el silencio sepulcral que es roto por el comentario del narrador que dice “qué pretendía que hubiera, ¿música tropical?” (pág. 55) y matiza con humor la situación terrorífica. Esto también ocurre cuando Surtidor llega a la tumba y la pinta con aerosol; y otra vez el narrador se inmiscuye



en el nivel del relato para hacer referencia al origen del aerosol -“fue inventado por el sueco Erik Rothein en 1926, quien envasó líquidos con gases (...) gracias a la existencia previa del petróleo y las naftas” (pág. 57)- y romper el clima sepulcral. El humor, entonces, subvierte la convención del género que se caracteriza por mostrar aquello que no se ve, por conjugar lo imposible con lo razonable. Y el texto se cierra con “la incomprensión y el espanto” (pág.59) y el terror de las miradas de sus amigos cuando ven llegar a Surtidor pero con la cara de la anciana. El texto apela aquí a otro tópico, el doble siniestro, el otro que es él mismo que se hace presente cuando Surtidor se mira al espejo y ve la cara de la mujer.

La casa maldita (1991) es una novela donde se mezclan distintos géneros y su estructura juega con distintos niveles ficcionales en la que el escritor ingresa en el nivel de la historia y la construcción del relato se hace explícita a los lectores. Si bien la historia se inicia con la descripción de la casa del título como un espacio sepulcral, una mansión abandonada de la que se cuentan historias terribles donde las fuerzas extrañas están presentes y los propietarios de esa casa, la familia Vanderruil, vienen descritos, a partir de un cuadro que cuelga en el living de la casa, con “cierto aire diabólico” (pág. 14) y con “miradas terribles” (pág. 14); la historia de esta familia se entrelaza con la historia del escritor que está escribiendo la historia de la casa maldita, novela que estamos leyendo. Matías Elías Díaz e Irene Rene Levene son dos niños que entran en la casa para inspeccionarla y al escuchar pasos y ruidos extraños que confunden su percepción, se meten en un baúl y, a partir de allí, la historia que estamos leyendo gira hacia el género de la ciencia ficción porque los personajes niños viajan hacia el pasado, retroceden cuarenta años y aparecen en su propia ciudad el 19 de noviembre de 1950. A partir de allí el relato muestra cómo nuestros personajes viven distintas aventuras donde los malentendidos y las situaciones disparatadas se suceden cuando se encuentran con sus abuelos o padres cuando eran jóvenes hasta que descubren cómo volver a la contemporaneidad. Si bien al inicio el texto nos introduce en una historia del género gótico, poco a poco va transformándose y todo el clima terrorífico del comienzo



deviene un viaje en el tiempo que no sólo se vincula con la ciencia ficción sino también con el género maravilloso, que incorpora lo sobrenatural pero sin una explicación racional. Esta novela, entonces, es otro ejemplo de cómo Mariño toma los géneros para reapropiarse de ellos utilizando el humor e inventar mundos ficticiales que abrevan en la tradición y van contra ella.

Por último, para referirnos al género policial en la poética de Mariño hemos elegido el cuento “El rapto” de su libro *El héroe y otros cuentos* que relata, a partir de distintos puntos de vista, la historia de cómo un canario decide rebelarse contra su modo de vida, enjaulado y sometido, y huir llevándose con él a una canaria del barrio de Palermo. Su decisión va acompañada de un cambio de nombre, de Capullito a Malhumor, y el inicio de una nueva vida que remite a la tradición de la gauchesca por la afiliación del personaje a la lectura del *Martín Fierro* y su huida al campo para vivir en un ombú. La otra voz que estructura el relato es la de Angurria de Bienes, la dueña de la canaria, que remite a la familia patricia con bienes en el campo que decide contratar a un cuervo para que investigue y atrape al secuestrador. El relato, entonces, toma las características de un policial: un detective que sigue ciertas pistas, un secuestrador, los personajes que aportan datos y el pensamiento lógico deductivo del detective. Además, el detective es un cuervo – como en la novela negra- que trata de sacar provecho de la situación desde el punto de vista económico. Finalmente, el investigador frío y calculador se deja vencer por el cariño, el criminal aparece como un buen padre de familia, y los únicos que pagan en el relato son las víctimas del secuestro que, aquí, es una familia de alcurnia que es castigada por actuar con soberbia debido a su origen y a la fuerza de su historia ligada al poder y al sometimiento del pobre o del aborígen. Otro elemento disruptivo es que la historia apela al humor en la caracterización de los personajes, como la paloma buchona que da pistas al investigador o los personajes paródicos de Angurria de Bienes y Abúlico Bienes que ya desde el nombre buscan el efecto cómico en lxs lectorxs



Como hemos visto, Ricardo Mariño se inscribe en la tradición de los géneros con la intención de tomar aquellos elementos que le sirvan para construir sus mundos ficticiales y hacerlos verosímiles pero, a su vez, los subvierte y les da otra vuelta de tuerca a partir del juego con el humor, lo inesperado, el guiño a lxs lectorxs y la presencia de la metaficción. De esta forma, logra hacer de cada texto un continuo de rupturas, una permanente creación de mundos ficticiales donde el humor está construido a partir del uso de diversos recursos como la exageración, la repetición, la inversión o mundo al revés, la transformación, entre otras. De allí que cada uno de los relatos configura una poética que produce en sus lectorxs el efecto cómico y la risa porque muestra universos donde la realidad se construye a partir de la transgresión de lo establecido.

Bibliografía

- Bergson, Henri (1973). *La risa*. Madrid: Espasa Calpe.
- Jackson, Rosmary (1986). *Fantasy. Literatura y subversión*. Buenos Aires: Catálogos.
- Mariño, Ricardo (2006). *El héroe y otros cuentos*. Buenos Aires: Alfaguara, [1995].
- _____ (2007). *La casa maldita*. Buenos Aires: Alfaguara. [1991]
- _____ (2007). *El mar preferido de los piratas*. Buenos Aires: Sudamericana. [1988]
- _____ (2007). *Botella al mar*. Buenos Aires: Alfaguara. [1986]
- _____ (2008). *El sapo más lindo*. Buenos Aires: Alfaguara. [1986]
- _____ (2009). *Cuentos espantosos*. Buenos Aires: Sudamericana. [1998]
- Tadié, Jean-Yves (2009). *La novela de aventuras*. México: Fondo de Cultura Económica.