

03. Los juegos del lenguaje del terror

Language games of Terror

MARCO ANTONIO RIVERA GUTIÉRREZ

Escuela Nacional de Antropología e Historia

DF, México

dmultramarco@yahoo.com.mx

Letra. Imagen. Sonido L.I.S. Ciudad mediatizada

Año VIII, #16, Segundo semestre 2016

CABA ARG | Pág. 59 a 71

Fecha de recepción: 20/9/2016

Fecha de aceptación: 10/11/2016

Este artículo revisa a la concepción filosófica de Wittgenstein acerca de la diferencia entre *primera* y *tercera persona* en lo referente a la adscripción de emociones. Para ello primero se contextualizan los conceptos dentro de su marco de referencia: la Filosofía de la Psicología de Wittgenstein tal como la explica Tomasini. En la segunda parte, esta concepción se confronta con algunos resultados alcanzados por la Semiótica del Horror, a través del análisis de un cuento de terror: *The outsider* de H.P. Lovecraft.

Palabras clave: Wittgenstein ~ Lovecraft ~ Semiótica del Horror ~ Filosofía de la Psicología ~ emociones

This article reviews the philosophical conception of Wittgenstein about the difference between first and third person regarding the assignment of emotions. In the first part, we contextualize these concepts within its framework: the Philosophy of Psychology of Wittgenstein as Tomasini said. In the second part, this conception is confronted with some results achieved by the Semiotics of Horror, through the analysis of a horror story: The outsider of H. P. Lovecraft.

Keywords: Wittgenstein ~ Lovecraft ~ Semiotics of Horror ~ Philosophy of Psychology ~emotions

Introducción

El presente artículo forma parte de un libro en preparación donde se contrastan los resultados alcanzados por la Semiótica del Horror con otros enfoques pertenecientes a las Ciencias del Lenguaje tales como la Pragmática, la Teoría de Sistemas, la Antropología, los estudios góticos y por supuesto, la Filosofía. La teoría a contrastar será la concepción de

Wittgenstein en torno a la diferencia de significación entre *primera* y *tercera personas*, tal como ha sido formulada por el filósofo vienés en su libro *Observaciones sobre filosofía de la Psicología* (1997). Para ello nos apoyaremos además en las ideas de Alejandro Tomasini, uno de los principales especialistas en Wittgenstein en el ámbito latinoamericano.

Tomaremos como objeto de estudio el cuento *The outsider* (*El extraño*, 1921) del escritor norteamericano Howard Phillips Lovecraft¹, reconocido a nivel mundial como el maestro del *Horror Cósmico*, por la creación de los *Mitos de Cthulhu*, así como de una serie de relatos de terror y fantasía.

The outsider, de Howard Phillips Lovecraft es un relato literario narrado en primera persona, cuya estructura enunciativa plantea un reto a la concepción de Wittgenstein sobre los usos del lenguaje.

El propósito del ensayo es dilucidar los mecanismos enunciativos puestos en práctica en dicho relato, tomando como base algunas de las concepciones de Wittgenstein acerca del uso de la *primera persona*.

La Semiótica del Horror²

La Semiótica del Horror es una línea de investigación iniciada a principios del siglo XXI que busca indagar sobre los mecanismos semióticos productores del *horror* como efecto de sentido, a través del análisis de *corpora* pertenecientes a diversas textualizaciones del género *horror*, tales como la literatura, el cine, las series de televisión, imágenes fotográficas, entre otras.

La hipótesis fundamental de la Semiótica del Horror es que, sin importar en qué sustancia se textualice, los mecanismos semióticos permanecen idénticos, esto debido a que, como ha demostrado Greimas³, los procesos de significación son inmanentes y por lo tanto se organizan sintáctica y semánticamente previo a su manifestación en determinada sustancia.

Hasta ahora, la Semiótica del Horror ha avanzado en la elucidación de tales procesos mediante la aplicación de la metodología semiótica elaborada por la *Escuela de París* tanto en su vertiente estándar (Semiótica Narrativa) como en los nuevos desarrollos de los ex alumnos de Greimas, principalmente Fontanille y Zilberberg⁴.

1 Howard Phillips Lovecraft (Providence, Rhode Island, Estados Unidos, 1890-1937). Escritor estadounidense especializado en literatura de terror, conocido internacionalmente por la creación de los *Mitos de Cthulhu*, así como del *Círculo Lovecraft*, un grupo de escritores de terror, fantasía y ciencia ficción que publicaban en revistas *pulp* durante los años 20 del siglo pasado. Cultivó además de la narrativa, la poesía y sobre todo la literatura epistolar.

2 Para una caracterización más amplia de la Semiótica del Horror véase *The Semiotics of Terror* en *Semiotix* XN 11 (RIVERA GUTIÉRREZ, 2013).

3 Sobre todo en su primera fase que va de *Semántica Estructural* (1987) al Diccionario de Semiótica (1990).

4 En *Tensión y significación*, pero también en sus libros escritos por separado.

Los primeros avances de esta semiótica se abocan sobre todo a describir el funcionamiento y la creación de efectos de sentido terroríficos en los componentes espacial (o Semiótica del Espacio Terrorífico); actoral (con la caracterización actancial, temática y figurativa del monstruo); corporal, a través de una Semiótica del Cuerpo Terrorífico; actancial, mediante el análisis de las *Estructuras Semionarrativas de Superficie* (dentro del *Recorrido Generativo* greimasiano), principalmente en lo relativo al *esquema actancial* propuesto por Greimas y, por último, pero no menos importante, narrativo, a través de la elaboración del *Esquema Narrativo Canónico del Terror*. A ello debemos agregar que en la primera fase de elaboración de la Semiótica del Horror hemos logrado establecer las diferencias semánticas, léxicas, aspectuales y tensivas del *horror* y el *terror*, dentro del *Campo Semántico del Horror*, además de establecer los mecanismos enunciativos propios de la *instauración de la atmósfera* dentro de los relatos del género.

A continuación, vamos contrastar algunos de los resultados hasta ahora alcanzados por la Semiótica del Horror con las teorías de Wittgenstein en lo referente a la enunciación, tomando como base un relato de H.P. Lovecraft considerado por la crítica como icónico del género Terror en literatura. Ello con el fin de mostrar no solo algunas debilidades de la teoría wittgensteiniana para describir enunciaciones más complejas que la conversación, sino además, para demostrar la adecuación descriptiva y la potencia explicativa que un enfoque semiótico puede aportar a la comprensión del género Terror.

Wittgenstein y la filosofía de la Psicología: relaciones entre filosofía y psicología

Según la concepción filosófica de Wittgenstein, la Filosofía de la Psicología, “debería ayudarnos a discernir los razonamientos válidos de los inválidos en psicología” puesto que “los problemas filosóficos surgen debido a ciertas incomprensiones muy particulares de los mecanismos *profundos* del lenguaje” (WITTGENSTEIN CIT. EN TOMASINI, 1994 [2004]). Así pues, a decir de Wittgenstein, la filosofía se encargaría de proveer a la psicología de la claridad conceptual necesaria para poder desarrollar una práctica científica adecuada.

Desde este punto de vista, las relaciones entre filosofía y psicología son jerárquicas, es decir, la filosofía cumple una función metalingüística con respecto a la psicología, al desentrañar los errores conceptuales y las aporías a las que conduciría una mala reflexión filosófica por parte de los teóricos de la psicología.

Por su parte, Tomasini, uno de los principales especialistas en Wittgenstein, declara: “de lo que los psicólogos se ocupan es de la vida mental de la persona, puesto que persona es un concepto social... ya que una persona es un ser lingüístico y social, lo que hace de la Psicología una ciencia social” (TOMASINI, 1994 [2004])⁵.

Definición de persona

Conforme a esta visión, Tomasini define a la persona como “un miembro de la clase de objetos animados de los cuales predicamos de modo unificado tanto propiedades corpóreas o materiales o físicas como propiedades intelectuales, mentales, espirituales”.

La naturaleza del yo

Para Wittgenstein y Tomasini “el significado de una palabra es una función de la totalidad de movimientos que permite hacer en los diversos juegos del lenguaje”, es decir, su uso⁶. “Conocer el significado de una expresión es saber cómo usar dicha expresión”. O dicho de otra manera, “El uso y el contexto son esenciales para definir el sentido de las proposiciones”.

Para Wittgenstein, “dar cuenta del yo no es tratar de atrapar empíricamente a una entidad particular a la que llamamos *ego-yo* sino describir adecuadamente los usos del pronombre *yo* en el lenguaje cotidiano”.

En el uso cotidiano del lenguaje, Wittgenstein distingue dos posibilidades:

- > *Yo como objeto* (usos físicos del yo): en frases como “yo tengo dos brazos” el pronombre *yo* alude al cuerpo propio y permite distinguir una persona de otra, indicar propiedad de algo e incluye la posibilidad de error.
- > *Yo como sujeto* (usos psicológicos del yo): En este caso, el pronombre *yo* coincide con la mente y se refiere a estados de autoconciencia. Un ejemplo sería “Yo pienso”.

Adscripción a otros y autoadscripción

Para Tomasini, hay una relación necesaria entre la función de adscripción a sí mismo y la adscripción a otros, ya se trate de emociones, sensaciones u otros estados psicológicos, debido a que ambas funciones descansan sobre una misma categoría lógica: la de persona.

5 Salvo que se indique lo contrario, todas las citas remiten a este libro de Tomasini por lo que no se volverá a citar la fuente a lo largo del texto.

6 Para una explicación amplia de los *juegos del lenguaje* y el significado como uso, véase el libro de Wittgenstein *Investigaciones filosóficas* (1967).

No obstante, hay una desigualdad de naturaleza entre la atribución de estados mentales en *primera* y en *tercera persona*, pues cuando se atribuyen estados mentales en *tercera persona* se hace recurriendo a criterios proporcionados por el contexto social, lo cual no sucede cuando se trata de autoadcripciones, o atribución de estados mentales en *primera persona*, pues éstas son más bien expresiones del *yo* como sujeto; aún así, para Tomasini, existen conexiones semánticas entre ambos tipos de atribución, puesto que ni la mente ni el yo usados como sujeto apuntan a un objeto del mundo, por lo que ninguno de los dos tipos de adscripción cumplen una función referencial.

Diferencia entre primera y tercera persona

En *Observaciones sobre filosofía de la Psicología*, Wittgenstein establece como distinción fundamental la asimetría entre *primera* y *tercera personas*, por la cual un estado psicológico es atribuible a alguien con base en la observación sólo en la *tercera persona* pero no así en la *primera*. Una proposición en *tercera persona* remite a una aseveración (*Él está triste*), mientras que en primera persona se considera una expresión (*Estoy triste*). (WITTGENSTEIN, 1997, T.1).

Según este autor, la *tercera persona* del presente ha de verificarse por observación, mientras que la *primera* no. Más aún, en el caso de la *tercera persona*, las emociones se ven: cuando alguien tiene una emoción, “describimos directamente su rostro como triste, radiante, aburrido” (ÍDEM).

Análisis

Primera y tercera personas

En *The Outsider*, la diferencia entre *primera* y *tercera personas* es patente puesto que al ser el narrador, al mismo tiempo, el protagonista de la historia, se establece una clara delimitación entre sus estados psicológicos (que cumplen una *función emotiva*) y las de los otros (en una clara *función descriptiva* o *referencial*, en la terminología de Jakobson⁷).

Cuando se refiere a sí mismo, el narrador expone lo que experimenta y, en este sentido, su discurso está cargado de afectividad:

“En el *supremo horror* de ese segundo olvidé cuanto *me espantaba*, y el estallido de negra memoria se desvaneció en un caos de imágenes retumbantes”. (LOVECRAFT, 1921 [1984])⁸.

7 Para una explicación de las *funciones del lenguaje* según Jakobson, véase “Lingüística y poética”, en *Ensayos de Lingüística General* (1975).

8 Todas las citas del cuento de Lovecraft pertenecen a esta fuente por lo que no se volverá a citar.

Por el contrario, cuando narra las emociones de los demás, las describe desde la distancia de un observador externo, anotando los detalles en las conductas de los otros y adscribiéndoles por tanto emociones codificadas socialmente:

“No bien había cruzado el antepecho, *se abatió sobre la concurrencia un repentino e inesperado espanto de la más terrible intensidad...* La huida fue masiva, y *entre gritos y pánico algunos se desvanecieron*, siendo arrastrados por quienes escapaban enloquecidos. *Muchos se cubrían los ojos con las manos y se abalanzaban ciegamente adelante*, tropezando torpemente en su fuga, volteando muebles y yendo a chocar contra los muros antes de alcanzar alguna de las numerosas puertas”.

Expresión facial

En cuanto a la sentencia wittgensteineana según la cual “la emoción se ve en el rostro”, en *The outsider* la narración de las conductas emotivas de las *terceras personas*, en ocasiones, se halla acompañadas de dicha descripción:

“...*demudando los rostros y provocando los más horribles gritos jamás surgidos de garganta alguna...*”.

Sin embargo, al ser la *función emotiva* la dominante en el relato, lo normal es encontrar muestras de ella, como en el siguiente ejemplo:

“...mientras me quedaba *solo y aturdido* en la brillante estancia, escuchando ecos que se desvanecían, temblé con la idea de que podía haber junto a mí algo que no hubiera visto”.

No obstante, el uso de la primera persona, en realidad, no corresponde a una sino a dos voces distintas: la del personaje como perspectiva interna de la historia y la del narrador, como perspectiva externa a la misma.

La perspectiva del personaje Yo como objeto (usos físicos del yo)

Dentro de la perspectiva del personaje hay un amplio uso de la noción del *yo* como objeto, debido a que, al referir sus acciones, el extraño se desdobra y toma distancia con respecto a sí mismo, de tal manera que se ve como si fuera *otro*.

Esto es posible, gracias al factor temporal que permite establecer un *desembrague* desde el presente (o tiempo de la narración) hacia el pasado (o tiempo de la historia), por medio del cual es capaz de narrar sus acciones anteriores. Como en:

“Una vez *intenté escapar* del bosque, pero conforme *me alejaba* del castillo las sombras iban haciéndose más oscuras y el miedo se colmaba de un espanto acechante; así que *volví corriendo* frenético antes de perderme en un laberinto de silencio nocturno”.

Yo como sujeto (usos psicológicos del yo)

Ahora bien, la mayoría de los usos del *yo* en el relato corresponden al *yo* como sujeto, puesto que se refieren a estados mentales del personaje:

“*Yo asociaba* tales cosas de una forma fantástica con los sucesos cotidianos...”.

“Así que *yo soñaba*, esperando entre interminables crepúsculos, aunque no sabía el qué”.

Cognición

Dentro de los estados mentales del personaje destacan principalmente los relacionados con procesos cognitivos. Entre ellos podemos distinguir los referentes al *conocer*:

“*Mi apariencia física me resultaba igualmente desconocida*, ya que no había espejos en el castillo...”.

Al *creer*:

“...y yo sencillamente me *creía*, de forma instintiva, parecido a las juveniles figuras que veía dibujadas y pintadas en los libros”.

Al *soñar*:

“Fuera, cruzando el foso putrefacto, me tendía a veces bajo los árboles oscuros y silenciosos y *soñaba* por espacio de horas con lo leído en los libros...”.

Al *imaginar*:

“...y me *imaginaba* anhelante entre alegres multitudes, en el mundo iluminado por el sol que se encontraba más allá de la fronda interminable...”.

Aunque los más importantes para el desarrollo de la trama son, sin lugar a duda, los relacionados con el *saber*:

“No sabía quién o qué era, ni dónde me hallaba; pero al proseguir titubeando adelante *me hice consciente* de una especie de recuerdo espantosamente latente que implicaba que mis pasos no habían sido totalmente fortuitos”.

“Así que yo soñaba, esperando entre interminables crepúsculos, aunque no *sabía* el qué”.

Este predominio del *saber*, o de la *dimensión cognitiva*⁹ del relato, se debe fundamentalmente a que el *código hermenéutico*¹⁰ del relato (BARTHES, 1980) se juega justamente sobre la base de los conocimientos del personaje, los cuales progresivamente lo conducirán a hacerse consciente de una verdad aterradora.

Emoción

Como se señaló anteriormente, la *dimensión pasional* es preponderante en el relato de *The outsider*, razón por la cual la mayor parte del discurso se halla teñida de una *coloración afectiva*¹¹, como puede observarse en el siguiente párrafo, en donde las acciones son modalizadas por diferentes emociones:

“Una vez intenté escapar del bosque, pero conforme me alejaba del castillo las sombras iban haciéndose más oscuras y *el miedo se colmaba de un espanto acechante*; así que volví corriendo frenético antes de perderme en un laberinto de silencio nocturno”.

O en este otro ejemplo, en donde la *dimensión pragmática* se desdibuja para que pase a primer plano la *dimensión pasional*:

“...tras una eternidad de *espantoso* y ciego repatar por ese precipicio cóncavo y *desesperanzador*, sentí que tocaba algo sólido con la cabeza, y supe que había alcanzado el techo...”.

9 Tradicionalmente, la Semiótica Narrativa o Semiótica Greimasiana, distingue tres dimensiones discursivas: la *dimensión pragmática*, centrada en la acción, la *dimensión cognitiva*, centrada en el saber, y la *dimensión pasional* o *tímica*, centrada en los estados de ánimo. Para mayores detalles sobre cada una, véase: Fontanille, *Semiótica del discurso*, Capítulo V; **Acción, pasión cognición**.

10 En su libro *S/Z*, Roland Barthes distingue 5 grandes códigos que articulan la significación del relato (de *Sarrasine* de Balzac), el *código hermenéutico*, según Barthes, corresponde a la revelación de los secretos y es por tanto equiparable a la *dimensión cognitiva* de la semiótica greimasiana.

11 Para el proceso de *coloración afectiva* en el relato, véase mi *Prolegómenos a una Semiótica del Horror* (2007).

O en este otro:

“Pero todavía más *espectral* y *terrible* resultaba la lentitud del avance ya que, por mucho que subiera, la oscuridad sobre mi cabeza no menguaba, y sentí un nuevo *estremecimiento*, como si me encontrase en un túmulo fantasmal y venerable. *Temblé* preguntándome por qué no aparecía la luz y, de haberme atrevido, hubiera vuelto la vista abajo”.

A lo largo de la narración, las emociones se ordenan en torno a la *oposición sémica* /felicidad/ vs. /sufrimiento/ que corresponden al *eje semántico* fundamental de la afectividad de la historia¹²; en donde la *felicidad* permanecerá *actualizada*¹³ (es decir, convocada en el discurso) pero nunca *realizada*, debido a que el extraño, por más que la desee, permanecerá disjunto de ella hasta el final del relato¹⁴.

“...y me imaginaba anhelante entre alegres multitudes, en el mundo iluminado por el sol que se encontraba más allá de la fronda interminable...”.

Aun cuando aparecen otras emociones como el éxtasis:

“...haciéndola abrirse hacia dentro. Al hacerlo, me alcanzó el éxtasis *más puro que jamás haya conocido...*”.

La *inquietud* y la *perplejidad*:

“...un venerable castillo cubierto de hiedra en mitad de un parque frondosamente arbolado; *inquietantemente* familiar y a un tiempo ajeno en una forma que me dejaba *perplejo...*”.

La *esperanza* y la *desesperanza*:

“...por la baja ventana, accedí a la estancia brillantemente iluminada y, apenas hacerlo, pasé del breve instante de *esperanza* a la más negra convulsión de *desesperanza* y entendimiento...”.

12 O lo que es lo mismo, a la axiologización tímica /euforia/ vs. /disforia/, según la terminología de Greimas.

13 Sobre los *modos de existencia semiótica* véase el libro de FONTANILLE, *Semiótica del Discurso* (2001) o el de FONTANILLE Y ZILBERBERG, *Tensión y significación* (2003).

14 En realidad, en el epílogo del relato, el extraño confiesa haber alcanzado una especie de figura patémica rebajada de la *felicidad*, la *calma*. Para una amplia exposición de las transformaciones afectivas de este relato, véase mi libro: *Lovecraft: la Semiótica del Terror*, de próxima aparición.

Y por supuesto, el *miedo* y el *terror*, emociones por antonomasia del género:

“...no lo franqué por *miedo* a caer desde la tremenda altura alcanzada...”.

“...mientras me quedaba solo... *temblé* con la idea de que podía haber junto a mí algo que no hubiera visto...”.

“En el *supremo horror* de ese segundo olvidé cuanto me *espantaba*, y el estallido de negra memoria se desvaneció en un caos de imágenes re-tumbantes”.

La perspectiva del narrador

No obstante, la verdadera sutileza de la narración no corresponde a los usos del *yo* en sus vertientes física y psicológica por parte del personaje —como quisiera Wittgenstein—, sino a la proyección de una *instancia de enunciación* que funciona a nivel *metalingüístico* con respecto a la del personaje.

Esta *instancia de enunciación* desplegada por Lovecraft se identifica con la perspectiva del narrador y posee coordenadas espacio - temporales propias, diferentes e independientes de la esfera del personaje.

Ahí también se pueden identificar tres grandes aspectos: la identidad, la cognición, la emoción.

Identidad

Desde el inicio, el extraño, en su faceta de personaje, establece un perfil psicológico cargado de emotividad, el cual se encuentra dominado axiológicamente por la negatividad y el sufrimiento:

“...a mí, el *turbado*, el *decepcionado*, el *vermo*, el *quebrantado*...”.

Dicha identidad, que coincide con la *deixis* de la narración, es el producto de los recorridos narrativo, cognitivo y pasional del extraño como personaje y en cuanto tal posee una anterioridad fáctica con respecto a la instancia del narrador¹⁵.

Emoción

En esta segunda instancia, la emoción prevaleciente es la *decepción*, la cual se expresa por medio de la paradoja establecida léxicamente entre el *contento* y la *desesperación*, como se ilustra en la siguiente afirmación:

¹⁵ Sobre los recorridos narrativo, cognitivo y pasional del extraño, véase mi libro anteriormente citado: Lovecraft: *la Semiótica del Terror*.

“...me siento extrañamente *contento* y me afe-
rro con *desesperación* a esos marchitos recuerdos
cuando mi mente amenaza por momentos con
llegar más allá, al otro...”

Cognición

Por su parte, la *dimensión cognitiva* se halla dominada en su totalidad por el *saber* del narrador que en un inicio se caracteriza como un *no-saber*.

Con respecto al espacio:

“*Nada sé* de mi nacimiento, excepto que *el castillo* era infinitamente viejo e infinitamente horrible...”

Al tiempo:

“Debo haber vivido años en ese lugar, pero *no soy capaz de precisar cuánto...*”

A los personajes:

“...no puedo recordar a nadie que no sea yo mismo, ni nada vivo la primera imagen que tengo de una persona viva es la de alguien semejante a una caricatura de mí mismo, aunque tan deforme, marchito y decadente como el castillo...”

Y aún a su propio conocimiento:

“Todo cuanto sé lo aprendí en esos libros...”

Este primer *no-saber* postulado por el narrador se verá convertido —merced a las transformaciones propias de la historia— en un nuevo *saber* más aterrador y seguro: el de su identidad real, más allá de la muerte:

“... En ese segundo *recordé cuanto fui; recordé antes* del espantoso castillo y los árboles, y *reconocí el alterado edificio* en el que me hallaba; y, más terrible que todo lo demás, *reconocí a la infeliz abominación* que me miraba mientras yo apartaba mis dedos mancillados de los suyos”.

Fusión de perspectivas

Pero por si estas sutilezas no fueran suficientes, Lovecraft nos sorprenderá con una nueva complejidad en el relato, dada la cual ambas perspectivas se fusionarán en un mismo discurso traslapando el nivel del personaje con el del narrador, como se puede apreciar en el siguiente ejemplo:

“No chillé, pero todos los espíritus demoníacos que cabalgan el viento gritaron por mí en el preciso instante en que brotó en mi interior un sencillo y fugaz recuerdo capaz de aniquilar el alma”.

En donde la voz del personaje, que manifiesta la emoción producida por el encuentro con el monstruo, cede su lugar a la voz del narrador que, retrotrayéndose desde el nivel de la historia hacia el nivel de la *enunciación-enunciada*, nos revela su transformación epistémica:

“...En ese segundo *recordé cuanto fui; recordé antes* del espantoso castillo y los árboles, y *reconocí* el alterado edificio en el que me hallaba; y, más terrible que todo lo demás, *reconocí a la infeliz abominación* que me miraba mientras yo apartaba mis dedos mancillados de los suyos”.

Y por si esta fusión de perspectivas no fuera suficiente, Lovecraft opera una segunda fusión, esta vez entre la *dimensión pasional* y la *cognitiva*:

“En el *supremo horror* (dimensión pasional) de ese segundo, *olvidé* (dimensión cognitiva) cuanto me *espantaba* (dimensión pasional), y el estallido de *negra memoria* (dimensión cognitiva) se desvaneció en un caos de imágenes retumbantes”.

Tras lo cual se produce una transformación dentro de la *dimensión pragmática*:

“Como en sueños *huy* de ese sitio fantasmal y maldito, *corriendo rápida y silenciosamente* a la luz de la luna”.

Conclusiones

A partir del análisis precedente, observamos que *The Outsider* es un relato de una compleja estructura enunciativa que no se agota en los usos del *yo* previstos por la concepción wittgensteineana. Ello es así en virtud de que no se trata de un uso ordinario del lenguaje, sino de un meta-uso que lo emplea como herramienta para producir un efecto de segundo grado, cargado de emotividad y seducción, o para decirlo con Jakobson, de un uso poético del lenguaje, del cual difícilmente puede dar cuenta una concepción centrada en el lenguaje como interacción.

Los *juegos del lenguaje literario* trascienden y utilizan los *juegos del lenguaje cotidiano* no en la forma de una *derivación*, sino en la de una *puesta en escena*, en donde los usos cotidianos no funcionan de manera inmediata como en la interacción cara a cara, sino como un *simulacro* que conlleva una metasisignificación —o una *connotación*, como dirían los semiólogos de los años 60— gracias a la cual el lenguaje literario comunica un plus de significación que lo hace irreductible al lenguaje ordinario.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARTHES, R. (1980) *S/Z*. Buenos Aires: Siglo XXI. 2004.
- FONTANILLE, J. (2001) *Semiótica del discurso*. Lima: Fondo Editorial Universidad de Lima.
- FONTANILLE, J. Y ZILBERBERG, CLAUDE (2003) *Tensión y significación*. Lima: Fondo Editorial Universidad de Lima.
- GREIMAS, A.J. (1987) *Semántica Estructural*. Madrid: Gredos.
- GREIMAS, A.J. Y COURTÉS, J. (1990) *Semiótica. Diccionario Razonado de la Teoría del Lenguaje*. Madrid: Gredos.
- JAKOBSON, R. (1975) "Lingüística y poética". En *Ensayos de Lingüística General*. Barcelona: Seix Barral.
- LOVECRAFT, H. P. (1921) "El Extraño" ("The Outsider"). En *El Horror de Dunwich y otros relatos*. México: Alianza Editorial. 1984.
- RIVERA GUTIÉRREZ, M. A. (2007) *Prolegómenos a una Semiótica del Horror*. Puebla: BUAP.
- RIVERA GUTIÉRREZ, M. A. (2013) *The Semiotics of Terror*. En *Semiotix* XN-11. (En línea) semioticon.com/semiotix/2013/12/world-report-mexico/
- RIVERA GUTIÉRREZ, M. A. (2017) *Lovecraft: La Semiótica del Terror*. (en prensa).
- TOMASINI BASSOLS, A. (1994) *Ensayos de filosofía de la Psicología*. Guadalajara: Universidad de Guadalajara, 2004.
- WITTGENSTEIN L. (1953) *Investigaciones filosóficas*. México: UNAM. 1967.
- WITTGENSTEIN L. (1967) *Zettel*. México: UNAM. 1979.
- WITTGENSTEIN L. (1980) *Observaciones sobre filosofía de la Psicología*. México: UNAM. 2 Tomos. 1997.