

La Biblia vaquera: frontera y juego

Chiara Lippi

UNIVERSITÀ DI MODENA E REGGIO EMILIA

ABSTRACT

Within the Northern Mexican Literature, a new generation of writers has emerged, disenfranchised from prototypical northern elements: the border, violence and drug trafficking. *La Biblia Vaquera* stands out for its emblematic postmodern experimentation. By analyzing Velázquez's wordplays, this paper aims at highlighting the *norteño* literary space which does not identify with borderland dynamics, but with *game* as an act of creating reality, as well as a postmodernist antidote against the delegitimation of Knowledge (Lyotard, 2018).

Keywords: Game, language, Postmodernism, *La Biblia Vaquera*, Northern literature.

Dentro del marco de la producción literaria del Norte de México ha nacido una generación nueva, emancipada de los referentes prototípicos relacionados con la frontera, la violencia y el narcotráfico. A través del análisis de los juegos de palabra de *La Biblia Vaquera*, emblema de la experimentación posmoderna nortea, el objetivo de este trabajo es poner en relieve aquel espacio literario nortea que no se identifica por la interrelación con la frontera, sino por el *juego* como acto de creación de la realidad y remedio del arte posmoderno, a la crisis de los metarrelatos (Lyotard, 2018).

Palabras claves: Juego, lenguaje, Posmodernismo, *La Biblia Vaquera*, literatura nortea.

Consideraciones preliminares

Carlos Velázquez (Torreón, México, 1978) es uno de los escritores emergentes de la nueva generación literaria del Norte de México. Su obra recorre los géneros del cuento, el ensayo y la novela, y se ha distinguido por la escritura “irónica y satírica que deshace las fronteras textuales” (Alonso Herraiz, 2017, p. 128). Velázquez irrumpió en el mercado editorial mexicano con *Cuco Sánchez Blues* (2004), pero la obra con la cual alcanzó el éxito es *La Biblia Vaquera*, libro de cuentos publicado en 2008 por el Fondo Editorial Tierra Adentro y en 2011 por la editorial independiente Sexto Piso. En esta colección de cuentos, el autor pone de manifiesto su creatividad y su destreza para experimentar y mostrar su visión particular del norte de México mediante la ruptura de la frontera que divide la alta cultura de la cultura popular. El autor juega con los significantes, con las nociones de ficción y las de no ficción, y con una densa e intrincada red de citas, referencias e historias completamente desplazadas. Un desplazamiento, una desestabilización que es marcadamente de matriz posmoderna. Reciclando los significantes y las identidades, el autor pone en tela de juicio todas las jerarquías y, como Duchamp hacía en sus ready-made, nos permite mirar la realidad de otra manera (Saéñz Negrete, 2013: 132).

En *La Biblia Vaquera* impera la dimensión del juego, ya sea lingüístico que literario y, aunque para el objetivo de este trabajo no nos vamos a detener en estos últimos, cabe destacar que los dos niveles en que se despliega el juego hacen de esa obra una propuesta artística novedosa: el trabajo escritural de Velázquez representa un cruce entre la representación figurativa y la conceptual que “nos permite situar la obra literaria de Velázquez como una propuesta más afín a las prácticas artísticas contemporáneas”, y no tanto bajo las etiquetas con las que se promueve o se recibe su obra” (Saéñz Negrete, 2013: 126). De hecho, la localización geográfica de la producción de Velázquez parece situarlo en el marco de la literatura ‘fronteriza’, es decir, aquella vinculada a toda dinámica sociocultural del *borderland*, término que varios estudios abarcan desde una perspectiva más política, social y antropológica que espacial (Vizcarra, 2012; Erickson, 1997; Ewing, 1998; Goodenough, 1981; Lugo, 1997; Wax, 1993). Sin embargo, la categoría de la literatura ‘fronteriza’, además de incluir la declinación chicana, cuyo sistema simbólico tiene rasgos marcadamente diferentes, puede configurar y reducir las obras a los modelos arquetípicos de la literatura ‘fronteriza’¹, es decir, aquella

¹ Cabe señalar que no es lo mismo hablar de “literatura de la frontera” que de “literatura fronteriza”. La primera refiere a “la representación de experiencias tanto físicas como psicológicas en un espacio geográfico definido, es decir, en la región de la frontera”; mientras que la segunda, a “los *borderlands* sociales, psicológicos, etcétera, que se representan en la constitución del sujeto a partir de experiencias fronterizas” (Schmidt-Welle, 2011, pp.180-181).

unívocamente relacionada con las dinámicas socio-culturales de la frontera. Para delimitar lo más posible el ámbito de análisis, la tendencia actual es la de adoptar la denominación 'literatura norteña', sobre todo desde la aparición del ensayo de Antonio Parra (2003), "Notas sobre la nueva narrativa del norte", donde el escritor intenta establecer el denominador común de todas las manifestaciones culturales que comparten esa determinación geográfica o que coinciden en los referentes simbólicos relacionados con la frontera como espacio de producción artística y social. En su artículo "La literatura regional en los estados fronterizos del norte", Carlos Montemayor (1981) señala que la literatura que surge de esta determinación geográfica debe considerarse como la expresión artística de lo que ahí sucede. Aunque la producción literaria del norte no debería reducirse a eso, como apunta Montemayor, en un territorio de mestizaje cultural como el norte de México, para enmarcar prácticas culturales tan heterogéneas es necesario ampliar los marcos de interpretación y así poder considerar los textos literarios desde un enfoque de análisis de carácter multidiscursivo².

Debido a la heterogeneidad de esta producción, también dentro el marco delimitado de 'literatura del norte' ha surgido la urgencia de precisar el planteamiento con el cual se abarca dicha denominación. La literatura crítica se desarrolla según tres principales lineamientos: el regionalismo y el rompimiento del mismo (Palaversich, 2007; Parra, 2004; Herbert, 2006; Gil, 2006), la emancipación de las industrias culturales y las fórmulas de su engranaje, con especial referencia a la narcoliteratura como producto preconcebido y prototípico (Lemus, 2005) y la hibridación como fenómeno cultural posmoderno (Vilanova, 2000; Giménez, 2007; Herbert, 2006; Herraiz, 2017). En ese último lineamiento confluyen los estudios sobre la elaboración lingüística y estilística, entendida como experimentación formal y transgresión de los convencionalismos.

Eduardo Antonio Parra (2004, p. 77) afirma que el lenguaje de los norteños "incubados en regiones aisladas por siglos" ha evolucionado con ciertas peculiaridades, sobre todo por la influencia más directa del inglés:

Es un habla cuyo volumen está secularmente condicionado por los grandes espacios abiertos. A causa de la distancia con la metrópoli, las palabras que conforman su léxico provienen en gran parte del castellano del siglo XVI y han sobrevivido quinientos años con escasas transformaciones, si acaso con significados ligeramente

² Para este fin, se señala *The Theory of the Border* de Thomas Nail, obra en la cual el autor construye una teoría política de las fronteras, investigando los procesos de expansión y de expulsión. A través de un análisis filosófico de las fronteras, Nail insiste en los conceptos de *redirection* and *circulation*, los cuales se conectan a la idea de hibridación de la que habla Canclini en su *Culturas híbridas* (2012). Se señala también *Puro Border: Dispatches, Snapshots & Graffiti from La Frontera* de Luis Humberto Crosthwaite, John William Byrd and Bobby Byrd (2003), obra en la que los autores hacen frente a temáticas sociales y políticas, como por ejemplo el narcotráfico, la violencia y las maquiladoras.

distintos de los originales. Ha sido un lenguaje presionado por el habla inglesa, primero, y después por las deformaciones del llamado spanglish.

Sin embargo, a pesar de que los fenómenos de mezcla de elementos léxicos y gramaticales del español y del inglés aparecen como rasgo recurrente en la producción literaria nortea, desde una perspectiva lingüística, estos adoptan formas muy diferentes entre sí. Muchos escritores como Ricardo Elizondo Elizondo, Federico Campbell, Daniel Sada, Gabriel Trujillo, Luis Humberto Crosthwaite y Élmer Mendoza, aunque su español se decline en matices distintas y distintivas, comparten el uso del inglés y del spanglish del que habla Parra, pero si revisamos atentamente la literatura del Norte de México podemos encontrar a algunos cuya producción literaria no corresponde a similar tipificación. Carlos Velázquez, de hecho, parece pertenecer a un subconjunto de escritores y poetas con vocación marcadamente local, para los que el uso del inglés se ve desplazado en favor del que Palaversich (2007, p. 21) llama “lenguaje popular nortea en todas sus variaciones y giros lingüísticos”. Como afirma Jaime Muñoz Vargas³, escritores como Gerardo García Muñoz, Fernando Fabio Sánchez, Gilberto Prado Galán, Édgar Valencia, Saúl Rosales, Pablo Arredondo, Francisco Amparán, Fernando Martínez, Lidia Acevedo, Yolanda Natera, Miguel Morales Aguilar, Magda Madero, Marco Antonio Jiménez:

[...] no tienen la ambición de llevar muy lejos su folklore. Por eso sus poemas se hinchan con elogios al río Nazas, a nuestra pequeña historia de bronce, a nuestras chulas mujeres, a la pujanza de quienes vencimos al desierto. La geografía, el clima, el pasado heroico y la visión progresista, todo en octosílabos ripiosos, son los rasgos distintivos de la literatura secretada por los artistas que han optado por habitar el sector más anacrónico de las letras laguneras, y basta un poema o un relato para notar que allí los estilos y las atmósferas parecen más anticuados que las polainas de don Susanito (Ibidem).

Se trata de una generación nueva y profundamente geocéntrica, es decir, marcada por su relación simbólica con la intersección de los ejes del espacio y del tiempo, cuya vocación al localismo remonta a la reivindicación y nueva conceptualización de un sistema simbólico nortea emancipado de la influencia cultural y lingüística estadounidense. Dentro del marco del localismo, que algunos interpretan como respuesta a la globalización (Palaversich, 2007, p. 21), se despliega otro rasgo de la literatura nortea en que muchos investigadores hacen hincapié: el ‘coloquialismo’. Según Rafael Lemus (2005, sp), en su artículo «Balas de salva», el

³ Intervento di Jaime Muñoz Vargas, ricercatore presso l'Archivio storico Juan Agustín de Espinoza, durante la conferenza “*La geografía de la literatura contemporánea*” tenuta in occasione della XV Fiera del Libro di Guadalajara del 28 novembre 2001.

carácter ‘coloquial de la literatura del norte engendra una prosa que es “voz, rumor de las calles.”

Si bien coloquialismo y localismo son fenómenos distintos, en el sistema lingüístico norteno se unen para respaldarse entre sí y reivindicar la autonomía cultural de una área que históricamente ha sufrido una ‘triple distancia’: de hecho, el Norte está lejos del centro económico y político del país (Ciudad de México), lejos de Europa, es decir el centro cultural que ha proporcionado importantes paradigmas filosóficos para el desarrollo cultural mexicano, y lejos del pudiente vecino al norte, los Estados Unidos, que geográficamente está muy cerca, pero que la frontera hace inalcanzable.

La Biblia Vaquera ejemplifica el intento de esa nueva generación de concebir una igualmente nueva conceptualización a través del uso de la lengua, a partir de los coloquialismos como expresión de una realidad local y real y de la ‘mexicanización’ del inglés. De hecho, en la obra de Velázquez el fenómeno de spanglish del que habla Parra se reduce a algunas palabras inglesas fonetizadas al español: palabras como ‘diyéi’, ‘frí’ y ‘mánayer’, por ejemplo, corresponden a la apropiación nortena de los extranjerismos, sobre todo por ser fonetizaciones de anglicismos que pertenecen al léxico común internacional.

El localismo lingüístico y simbólico de textos como éste, según el planteamiento de Roxana Rodríguez Ortiz, se instala en el segundo momento de la literatura nortena, es decir, el caracterizado por la necesidad de “deconstruir el discurso colonizador y cuestionar la modernidad desde su trichea, desde una sociedad globalizada”. La investigadora explora el espacio de escritura ‘fronterizo’ desde la perspectiva del posmodernismo como “novedad respecto a lo moderno y como disolución de lo nuevo”, la cual, junto a la caracterización de una “cultura conformada por diferentes fenómenos sociales producidos por el intercambio transfronterizo”, parece ofrecer la más apropiada llave de interpretación de los fenómenos culturales nortenos. Esta perspectiva incorpora las características que Rodríguez, de forma similar a Parra y otros, identifica como cruciales en este espacio literario: la yuxtaposición de géneros literarios, la deconstrucción del lenguaje, la intertextualidad, el hipertexto, los metarrelatos y los tópicos propios de una región particular que abordan problemáticas socialmente conflictivas. Sin embargo, tanto Rodríguez como Parra, complementan estas características, que parecen abarcar adecuadamente la heterogeneidad de las prácticas narrativas con otras estrechamente vinculadas al factor geopolítico y social: la frontera. Aparecen, así, como comunes rasgos que no lo son, es decir la coincidencia del autor con el sujeto fronterizo, la directa referencia a la frontera y a sus dinámicas y la “agencia política del sujeto” (Rodríguez, 2014).

Dentro del marco de la producción literaria que paulatinamente se ha emancipado de los elementos de construcción discursiva arquetípicos, dentro del

cual *La Biblia Vaquera* se puede considerar uno de los más exitosos ejemplos, se considera el papel nuclear del concepto de 'juego', el cual parece encarnar la que Parra (2015, p. 11) en el prólogo de *Norte. Una antología* llama 'esencia norteña.' Así como la introduce Rodríguez Ortiz, la dimensión del juego es una fuerza poderosa que, junto a la dimensión frontera y a la del desasosiego, es la forma concreta con la cual la literatura norteña se representa a sí misma dentro el flujo en constante evolución de la sociedad posmoderna. El 'juego' se suele considerar parte de la creatividad que surge de la exigencia de renovación y se despliega como resultado de las propuestas estilísticas originales y como abstracción de otra dimensión que todo abarca, la del humor y de la ironía (Palaversich, 2007, p. 22).

El objetivo de este trabajo es poner de relieve aquel espacio literario norteño que no se identifica por la correlación narración-constructo sociocultural (interrelación con la frontera), sino por el juego como acto de creación de la realidad y remedio del arte posmoderno a la crisis de los metarrelatos (Lyotard, 2018). Robert Detweiler (1976) establece tres tipos de textualización del juego:

The first of these is what I would call playful or whimsical fiction, writing that is based on exuberance and exaggeration, that appears spontaneous and casually composed (even though it is not), that is usually funny, and that does not portray a particular game, or play a game with the reader [...] A second category is the fiction in which particular games are portrayed and indeed usually form the foundation of plot, characterization, or imagery[...] A third category is the fiction in which or through which the author plays a game with the reader, either by presenting the story in some cryptic form as a puzzle to be solved or as an inside joke in which the reader understands that he is asked to share in the fun of a roman a clef or a similar combination of history and fantasy or a revision of an older narrative (*ivi*, pp. 48-49).

Si bien el interés moderno por el juego casi siempre parte de consideraciones acerca del lenguaje y las teorías filosóficas que lo despliegan, la mayoría de los trabajos⁴ sobre el tema acaban por aplicar esas teorías al tercer tipo de juego de Detweiler, es decir, a la narración lúdica como "constructo artístico autoconsciente en el cual el autor, "aware of the illusory nature and potential of the novel and stor" (Detweiler, 1976, p. 51), establece en varios niveles (historia, trama, narración) un juego con el objetivo de mostrar al lector la artificialidad de su relato". Esta categoría de juego como "manipulation", en la que confluyen, por ejemplo, el laberinto de Borges, el ajedrez de Unamuno (*Niebla, Don Sandalio, jugador de ajedrez*), los juegos de J. Cortázar en *Rayuela*, los de Calvino en *Il Castello*

⁴ A este respecto, cabe señalar Santiáñez-Tió (1996), Turpín (1996) y Celati (1973).

dei destini incrociati y *La Taverna dei destini incrociati*, la novela de Edoardo Sanguineti *Giuoco dell'Oca*, algunas obras de Nabokov como *Pale Fire*, *Juego de cartas* de Max Aub, las greguerías de Ramón Gómez de la Serna, los juegos de Samuel Beckett, de Queneau, y dentro el marco de la literatura mexicana *Trabajos del reino* de Herrera y *Fiesta en la magriguera* de Juan Pablo Villalobos, engloba también los juegos de palabras como, por ejemplo, los de James Joyce, G. Cabrera Infante, Luis Carroll y, en esta estela, los de Carlos Velázquez. Sin embargo, siguiendo el recorrido propuesto en la primera parte de este trabajo, el que enlaza el juego al lenguaje y, por lo tanto, a la forma de concebir la realidad, nos parece que los juegos de palabras, ejemplificación más evidente de esta relación, pertenezcan a un nivel más profundo de contextualización del juego, que involucra la estructura del lenguaje antes que la de la fabulación. Volviendo a las categorías de Detweiler, según este planteamiento, los juegos de palabras no serían incluidos en ninguna, sino que pertenecerían a un cuarto tipo de juego, el que se fundamenta en la arbitrariedad de significado y polisemia, conceptos clave dentro el marco de la creación artística posmoderna.

Por poner un ejemplo que nos acerca al objeto de esta investigación, en *Instrucciones para cruzar la frontera* del escritor norteno Luis Humberto, el cuento "La Silla", donde el protagonista juega con la personificación de la frontera, y "Misa fronteriza", donde el texto reproduce físicamente la imagen de la cruz, encajan en el tercer tipo de juego de Detweiler, mientras que los juegos de palabras, los anglicismos, el pastiche y el 'desorden lingüístico' (Lacan, 1995) pertenecen a la cuarta categoría propuesta por este trabajo.

Si los juegos a nivel de estructura narrativa y los a niveles de lenguaje pueden compartir el mismo trasfondo filosófico, en estos últimos nos parece más directa la influencia de los fenómenos de hibridación propia de la sociedad cultural posmoderna y de los nuevos medios de comunicación. En la segunda parte, a través de un análisis lingüística de los juegos de lenguaje de *La Biblia Vaquera*, el cuento que da nombre a la obra de Velázquez, se aplicarán estas consideraciones al caso particular norteno para ofrecer una nueva perspectiva con la que abordar la representación literaria de esta área geográfica.

La Biblia Vaquera: reglas del juego

El juego en *La Biblia vaquera* se desarrolla en dos niveles: el lingüístico y el literal. Para el objetivo de este trabajo, no nos vamos a detener en estos últimos:

aquí queremos solo señalar que estos juegos se fundan en el concepto de *pastiche*⁵, entendida como heterogeneidad de escritura a nivel diacrónico (mezcla de arcaísmos y lenguaje moderno) y sincrónico (coexistencia de diferentes registros, entre los cuales el dialecto y el habla popular) (Donnarumma, 2001, p. 195). Este significado de la palabra nos podría proporcionar el marco teórico necesario para colocar también los juegos de yuxtaposición de *La Biblia vaquera* en el nivel de la intertextualidad. En el cuento de Velázquez, de hecho, la superposición de lenguaje literario, tecnicismos, coloquialismos y localismos se funde con la yuxtaposición de referencias culturales muy lejanas entre sí. Esta “red de citas donde cada unidad de lectura funciona no por referencia a un contenido fijo, sino por activación de determinados códigos en el lector” (M. Worton & J. Still, 1991, p. 20), desde la perspectiva agonística de Lyotard, remontarían al concepto juego como desvinculación de toda pretensión de verdad.

Velázquez juega con los elementos a disposición, ya sean lingüísticos o culturales: así como el significado de las palabras es arbitrario, también lo es el de las referencias culturales, las cuales dejan de designar a personas y objetos preestablecido por la comunidad cultural al que pertenecen, empezando por la Biblia, referencia cultural por excelencia, que en Velázquez se convierte en amuleto para la santería.

Otra dualidad se presenta en el nivel lingüístico. Según nuestro planteamiento, el juego se desarrolla en dos niveles estrechamente relacionados: el semántico y el morfológico. Su relación no es biunívoca en cuanto el nivel semántico se refiere exclusivamente al desplazamiento de significado de las palabras en su forma convencional, y, por lo tanto, no afecta al nivel morfológico, mientras que este último se refiere a la alteración formal de las palabras que, ineludiblemente afecta su significado. Por mencionar algún ejemplo, “luchadores de aroma”, “capacitación docente” (20) pertenecerían al nivel de juego semántico en cuanto su uso en el texto contempla un desplazamiento en su significado denotativo. El juego en el nivel morfológico, en cambio, se da en todos los casos de neologismos, que en *La Biblia vaquera*, se originan de la alteración de palabras, cuyo análisis nos ha llevado a destacar dos mecanismos principales: el *malapropismo* y el de las *palabras-baúl* (*portmanteau words*). El primero es un término que en Lingüística se utiliza para describir el fenómeno para el cual el hablante, sin intención, confunde una palabra con otra similar en la forma, pero de distinto significado:

⁵ El significado original de esta palabra, procedentes del lenguaje pictórico, es “Imitación o plagio que consiste en tomar determinados elementos característicos de la obra de un artista y combinarlos, de forma que den la impresión de ser una creación independiente (<https://dle.rae.es/?w=pastiche>). Para profundizar la etimología y el uso de la palabra, véase Genette (1992, p.117), Reboux & Muller (1929) y Serra (1987).

[...] a malapropism is a ridiculous misuse of a word, in place of one it resembles in sound, especially when the speaker is seeking a more elevated or technical style than is his wont and the blunder destroys the intended effect. The incongruity is heightened if the speaker himself gives no sign of awareness of the blunder (Hockett, 1973, p. 110).

“Gobierno del estrado”, “comunidad gutural”, “arquitortura” y “Piernas negras”⁶ son algunos ejemplos de juego de palabras en los que el autor utiliza deliberadamente este mecanismo como construcción estética y, por lo tanto, despojado de cualquier implicación sociológico. De hecho, dicho fenómeno lingüístico revela “an eagerness for social mobility, and are perhaps evidence of the prestige associated with the language of the educated, which can make the latter a desirable good among the lower classes” (Civera, 2012).

Estas distorsiones no producen solo efectos cómicos sino exigen la actividad inferencial del lector, al cual Velázquez no ofrece la ilusión de algo fijo, inmutable: las colocaciones se destruyen, las frases nominales y las palabras se distancian de su referente y el significado lo establecen las reglas del juego. Por supuesto, estas reglas son fijas: para que funcione el juego, deben ser compartidas por el lector-jugador.

El carácter preestablecido de las reglas resalta sobre todo en el segundo mecanismo que subyace a los juegos de palabras de la *Biblia*: el de las *portmanteau words*. Estas palabras, introducidas por Lewis Carroll en *Trough the Looking-Glass* (1998), son aquellas constituidas por la unión de dos palabras y cuyo significado es el resultado de los dos. Algunos juegos de Velázquez, como “edecarnes” (edecán+ carne), “edecambre” (edecán+hambre), o “tornalucha libre” (tornamesa+lucha libre), parecen la moderna versión de las palabras del Jabberwocky, las cuales sirven al Humpty Dumpty de Carroll para explicarnos que no hay correspondencia entre las palabras y su significado:

‘When I use a word,’ Humpty Dumpty said in rather a scornful tone, ‘it means just what I choose it to mean—neither more nor less.’

‘The question is,’ said Alice, ‘whether you can make words mean different things—that’s all.’

‘The question is,’ said Humpty Dumpty, ‘which is to be master—that’s all’ (*ivi*, p. 205).

Las palabras *portmanteau* de la *Biblia vaquera* se pueden dividir en dos tipos: las que funcionan a través de un segmento en común (“edecarnes” y “edecambre”) y las que resultan de la fusión con pérdida (“tornalucha libre”). Si bien las reglas de

⁶ Velázquez en este caso juega con el nombre de un barrio de Cohauila, Pietras negras.

estos juegos son inteligibles para el lector, no hay ganador ni perdedor en cuanto el significado se desdobra: por un lado, existe el significado del autor y por el otro el del lector. Ambos adquieren legitimidad dentro el marco de la arbitrariedad de significado posmoderna que acabamos de rastrear. Así, estos vínculos formales podrían considerarse como uno de los medios del *homo ludens* (Huizinga, 2002) para alcanzar “la verdadera esencia del juego”, que según Gadamer consiste en “liberarse de la tensión que domina el comportamiento cuando se orienta hacia objetivos” (1991, pp. 150–151). Con esta libertad, o *ligereza*, la literatura nortea se habría despojado de unidad y exhaustividad para jugar con todas las piezas de su mosaico en la época de la hibridación.

El juego como lenguaje posmoderno

Para enmarcar la arbitrariedad de los significantes de *La Biblia Vaquera*, es decir “la saturación de los significados que da lugar a la pérdida de funcionalidad del lenguaje” (Verduzco 2014: XXXII) engendrada por los juegos de palabra antes analizados, el presente trabajo parte de una concepción de ‘juego’ marcadamente lingüística, desde la visión aristotélica del lenguaje como punto de partida para poder plantear cualquier problema filosófico. Sin volver sobre los pasos de los filósofos del lenguaje a través de la historia, lo que aquí se quiere destacar es la estrecha relación entre lenguaje y pensamiento, correspondencia que brinda el fundamento de cualquier consideración literaria. Ludwig Wittgenstein, por ejemplo, hace de la filosofía un análisis del lenguaje y le dedica la mayor parte de su obra: en el periodo final de su pensamiento el autor llega a concebir el lenguaje como actividad compleja que se despliega a través de lo que llama ‘juegos del lenguaje’. Estos son llamados así por compartir con los juegos el sistema de reglas y el rasgo social y público, pero, según el filósofo, no forman parte de una estructura abstracta y preconcebida que les da sentido, sino que cada uno se realiza en su espacio intersubjetivo como ‘forma de vida’ (2016, p. 66): el significado de las palabras está condicionado por el uso aprehendido en su realización práctica. Wittgenstein utiliza la noción de juego para explicar cómo el lenguaje no es una realidad fija y uniforme sino dinámica y plural y cómo el significado es el uso de una palabra en su contexto.

Siguiendo el objetivo de este trabajo, cabe destacar que en el juego wittgensteiniano, en cuanto metáfora del lenguaje, se pone de relieve la sumisión a las reglas en detrimento de su carácter lúdico: el conjunto de preceptos necesarios a ambas dimensiones, las del juego y del lenguaje, corresponde al aspecto colectivo que les subyace. La relación que Wittgenstein establece entre juego y lenguaje nos interesa a la hora de entender la relación entre juego y literatura dentro el marco del posmodernismo, íntima conexión cuyo punto de contacto son las metáforas,

según J. Ortega y Gasset (2014) el más poderoso instrumento de ‘deshumanización’ del arte, término que en el ensayo de Ortega se refiere al proceso mediante el cual el arte se despoja de su vinculación con la realidad humana. Esta desvinculación para Lakoff & Johnson (1998) desempeña un papel constructivo en los procesos cognitivos de elaboración de conceptos e ideas abstractas, es decir, es el más poderoso instrumento con el cual entendemos la realidad:

Para la mayoría de la gente, la metáfora es un recurso de la imaginación poética y los ademanes retóricos, una cuestión de lenguaje extraordinario más que ordinario. Es más, la metáfora se contempla característicamente como un rasgo solo del lenguaje, cosas de palabras más que de pensamiento o acción. Por esta razón, la mayoría de la gente piensa que puede arreglárselas perfectamente sin metáforas, por el contrario, impregna la vida cotidiana, no solamente el lenguaje, sino también el pensamiento y la acción. Nuestro sistema conceptual ordinario, en términos del cual pensamos y actuamos, es fundamentalmente de naturaleza metafórica (Lakoff & Johnson, 1998, p. 39).

Si nos fijamos en este planteamiento constructivo de la metáfora, se desprende su función de re-crear la realidad partiendo de experiencias concretas, mecanismo que subyace también al juego, metáfora de la vida. Resultan particularmente significativas las palabras de Javier Díez Álvarez (2002):

Transposición es el significado literal de la metáfora; el juego no sólo es una metáfora de la vida, como se ha podido nombrar innumerables veces, sino que por su adjunción de oposiciones referidas procede como la metáfora misma. Las metáforas al igual que los juegos, como no podía ser menos, son también culturales y encierran la memoria del pensar y del saber. Ámbitos y épocas culturales tienen sus metáforas como tienen sus juegos que los representan (*ivi*, p. 291).

Si el juego es metáfora de la vida y la metáfora responde a la forma como concebimos el mundo, se desprende la naturaleza cognitiva del juego y la importancia que reviste dentro del proceso creativo que subyace al lenguaje. El recorrido de estas consideraciones nos lleva a una concepción multiforme del juego que constituye el punto de partida para los nuevos discursos de los filósofos de la posmodernidad, quienes centran su mirada en el lenguaje como forma con la que opera el pensamiento y, por eso, como reflejo más brillante de nuestra época. Siguiendo el camino trazado por Wittgenstein, Jean-Fran Lyotard (*ivi*, pp. 20-24), en su análisis del saber posmoderno, pone énfasis en la relación juego-lenguaje a través de los juegos de palabras, su ejemplificación más evidente. Tras analizar los actos de habla desde una perspectiva pragmática y distinguir los tipos de enunciados en denotativos, prescriptivos y preformativos, el filósofo define el

tejido social posmoderno como sistema reglado en primer lugar por jugadas del lenguaje y enumera algunas observaciones: las reglas no tienen legitimación de por sí, sino que se proceden del encuentro conflictivo de los jugadores; estas reglas son necesarias y características, es decir, cada juego tiene necesariamente reglas y al cambiarlas, cambia el juego; los enunciados corresponden a jugadas que forman parte de un juego más grande, el lenguaje, que el autor concibe como una lucha (en el sentido de juego). Lyotard propone esta perspectiva agonística del lenguaje para comprender mejor como las nuevas relaciones sociales y la cultura posmoderna sean un entretejido de un número indefinido de juegos de lenguaje, cada cual, con reglas diferentes, que originan nuevos tipos de lenguajes y este planteamiento nos parece el más adecuado para enmarcar la naturaleza de los juegos de palabra de *La Biblia Vaquera*. En su análisis de la pragmática científica, Lyotard plantea un problema de legitimación del saber tradicional generado por un cambio radical de paradigma, cuyo factor principal de transformación es constituido precisamente por estos nuevos lenguajes (*ivi*, pp. 110-113).

El interés por el lenguaje y las nuevas formas de comunicación humana se inserta en ese nuevo paradigma de crisis de lo universal y científico, el cual no se define solo a través del desmoronamiento de los fundamentos sino por el fracaso del ideal de un lenguaje neutro (Ceruti, 2007, p. 19): la autonomía semántica deja paso a la polisemia y la descodificación de los significados a la interpretación y reconstrucción de los sentidos (Moya Pardo, 2008, p. 172).

Un mapa del saber no se da por encima, no se da de antemano: no se puede sobrevolar, ni siquiera por un momento, volando como pájaro, el territorio de los conocimientos en su totalidad. Inevitable y constitutivamente estamos dentro ese territorio, y desde adentro empezamos y recorrimos senderos, llegamos a lugares nuevos y paulatinamente nos figuramos, deshacemos y volvemos a dibujar nuestros mapas (Cerruti, 2007, p. 19).

La horizontalidad de este 'territorio' que contiene, más que extender hacia la omnisciencia se hace vertical en el análisis que Gil Deleuze hace de *Alice through the Looking-glass* de Lewis Carroll. En *Logique du sens* (1969), el filósofo verticaliza el espacio de la narración entendida como construcción de sentido e, introduciendo el concepto de 'superficie' como frontera, explica como el sentido es el resultado de la posición de los atributos de las cosas en el espacio del discurso y no una necesidad que subyace a éste (Celati, 1973, p. 94):

El sentido nunca es principio u origen: se produce. No se descubre, no se renueva o reutiliza: se produce con nuevos mecanismos (*machineries*). No se encuentra en ninguna altura, en ninguna profundidad, sino que es efecto de superficie, inseparable de la superficie, así como su dimensión propia (Deleuze, 1969, p. 90).

Rastreando este concepto de superficie deleuziano acerca de la narración, Gianni Celati estrecha aún más la relación entre el juego y el lenguaje y afirma que la escritura y la fabulación son comparables respectivamente al *game* y al *play*, que, según la teoría de los juegos, representan las reglas y el partido (Celati, 1973, p. 104). Si el *game*, así como lo definen Von Neumann y Morgenstern en *Theory of Games and Economic Behaviour* (1964), es el juego fuera de su contexto, es decir el metajuego, la escritura, según Celati es la matriz de su jugadas (Celati, 1973, p. 105) y su frontera consiste en la gramática, la cual representa el ‘recurso administrativo’ que, como la biblioteca de Babel de Borges, nos da la ilusión de orden, de poder, pero que no puede de ninguna manera recomponer el *bricolage* del lenguaje, ni el del mundo, como Flaubert (2010) concluye en su *Bouvard et Pécuchet*. Estas consideraciones acerca del lenguaje y de sus mecanismos toman consistencia dentro el marco posmoderno en la medida en que en relación al lenguaje se desestabiliza y resemantiza el concepto de realidad como su resultado. Corolario de esta desestabilización es la fragmentariedad y heterogeneidad del arte posmoderno, según Jameson (1991), es el ‘desorden lingüístico’ descrito por Lacan (1995), el cual se concibe a partir de su carácter esquizofrénico. Conforme la descripción de esquizofrenia (Martín Montañez- Navarro Lobato, 2012), nos parece que el trastorno producido por la enfermedad recuerda la bipartición que se concreta en el juego: una parte se relaciona con la realidad, la otra interactúa, en mayor o menor grado, con un mundo imaginario. La condición estética del arte posmoderno, según este planteamiento, surge de la cooperación y el conflicto entre estos dos impulsos, tensión que destaca también en las palabras que Ortega (2004, VII, p. 759) utiliza para explicar el juego, es decir «un margen de ficción voluntaria opuesto a la dura realidad»: el filósofo, escoge la dimensión del juego para explicar el desplazamiento radical de la estética deshumanizada y su alejamiento de la realidad “vivida” hacia la realidad “contemplada”: como observa Schiller (1990, p. XI), todo lo real pierde su seriedad y se vuelve insignificante y lo necesario se desprende de su seriedad y se vuelve ligero⁷. La ligereza de Schiller, que coincide con el ámbito abstracto en el cual el artista ‘nuevo’ de Ortega (2004, pp. 434-450) accede al territorio del arte puro, nos lleva a entender cómo el lenguaje

⁷ Dentro ese marco, cabe destacar la postura de la escritora Cristina Rivera Garza, la cual, a pesar de los juegos metaficticios que propone en obras como *La muerte me da* (2008) y a la experimentación lingüística y narrativa, en *Los muertos indóciles* ofrece una conceptualización de la escritura diferente, es decir la de la práctica en la línea entre el acto lúdico y la cuestión de vida y de muerte. De su obra, se desprende que la escritura y el lenguaje no pueden poner demasiado énfasis en su función lúdica: aunque la experimentación y la transgresión de los límites (Rivera Garza, 2007, p. 15) sea necesaria, la escritura nunca puede desprenderse de la realidad.

posmoderno se ha despojado de la pretensión de exhaustividad con respecto a lo real y ha perdido su referente o, al menos, lo ha eclipsado.

En esta nueva concepción del arte como “una cosa sin trascendencia” (*ivi*, p. 88), el lenguaje, y sus juegos, ofrece posibilidades de abstracción y ascensión para la creación de una literatura desvinculada de la realidad. Con estos planteamientos se advierte de cómo los instrumentos lingüísticos propios del posmoderno, es decir la formación de neologismos y del proceso de polimerización entendida como neología de significado (Bottineau, 2005), ya no tienen únicamente un valor cosmético, sino remiten al concepto de *plasticidad* y arbitrariedad de los significados:

La palabra es viva y polisémica gracias a sus múltiples significaciones e interpretaciones, a sus diferencias, a su pluralismo, a sus diversas resonancias semánticas en los determinados contextos comunicativos. La palabra no es ajena al mundo que se construye, no es ajena al otro, la palabra es dialógica por naturaleza, está en lo leído, en lo interpretado, no en la cosa en sí (Moya Pardo, 2008, p. 170).

Rastrear el trasfondo filosófico del lenguaje posmoderno nos parece fundamental a la hora de entender la evolución y conformación de la literatura del norte de México, en particular de una obra como la de Velázquez. Sin embargo, para realizar un acercamiento a la *esencia nortea*, junto a la teorización de los rasgos distintivos del posmoderno tenemos que considerar los tres lineamientos antes mencionados, es decir el regionalismo, la emancipación de las industrias culturales y las fórmulas de su engranaje, y los fenómenos de hibridación. En los lugares involucrados en la conceptualización de la temática fronteriza, el posmoderno se ha superpuesto a la modernidad sin reemplazarla y esta convivencia, la cual, según García Canclini (2012) es el fundamento de la noción de hibridación y elemento constitutivo de la identidad posmoderna, se combina con fenómenos de hibridación procedentes del espacio fronterizo. La fluidez cultural de la que habla Canclini, a partir de la cual se gestan los procesos híbridos, se relaciona con la pertenencia socio-territorial, pero el territorio al que se apega la cultura nortea se ve multiplicado en fragmentos de espacios identificativos, en que coexisten culturas étnicas y nuevas tecnologías.

Recorriendo hacia atrás el itinerario propuesto, y volviendo a las consideraciones preliminares de este trabajo, las características del lenguaje nortea mencionadas antes, que en *La Biblia Vaquera* se ponen particularmente de manifiesto, ahora nos parecen originadas no solo por el carácter transnacional de la cultura fronteriza (uso del inglés) y su negación (localismo) o, como afirma Rafael Lemus (2005), por el esfuerzo artificioso de recrear literalmente el habla popular (coloquialismo), sino

por el cambio de paradigma filosófico del posmodernismo y por los procesos de hibridación en dos distintos niveles: el territorial y el histórico.

Conclusiones

En *La Biblia Vaquera* de Carlos Velázquez la dimensión del juego representa la estrategia del autor para poner de manifiesto el problema de legitimación del saber tradicional de la posmodernidad. Los juegos de Velázquez remiten al concepto de “simulacro”, es decir, al juego “con los límites de la presentación y la representación de la realidad, y del concepto mismo de verdad”, el cual, dentro del paradigma posmoderno, es un “mecanismo de construcción de signos a partir de un vacío de sentido” (Zavala, 2007: 35). Este vacío conlleva una problematización de la noción de originalidad autoral, la cual ha sido reemplazada por la del juego en todas sus formas. El juego, en un lugar de hibridación tangible como el norte de México, parece ser la clave para convivir con la realidad esquizofrénica y el sincretismo cultural y es precisamente en el lenguaje dónde se desestabiliza y resemantiza el concepto de realidad como su resultado. Como se ha expuesto anteriormente, los instrumentos lingüísticos propios del posmoderno, es decir la formación de neologismos y del proceso de polimerización entendida como neología de significado, ya no tienen únicamente un valor cosmético, sino que permiten llenar ese vacío y, en el caso de la literatura del Norte de México, acercarse a una nueva conceptualización de la *esencia nortea*.

Bibliografía

- ALONSO HERRAIZ, Paloma. “Literatura del Norte: la palabra como identidad”. *Tefros*, n. 2, v. 15, 2007. (pp. 118-139).
- ALPUENTE CIVERA, Miguel. (2012). “Malapropisms in the Spanish Translations of Joseph Andrews”. *Meta*, n. 57, v. 3. (pp. 605-625).
- ÁLVAREZ DÍEZ, Javier. “Poner el juego en juego y la metáfora como modelos para la creatividad en el aprendizaje artístico”. *Arte, Individuo y Sociedad*, n. 1, 2002. (pp. 289-293).
- BERUMEN, Humberto Félix. *La frontera en el centro. Ensayos sobre literatura*, Universidad Autónoma de Baja California, Mexicali, 2004.
- BOTTINEAU, Didier. “Le statut théorique de la polysémie en psychomécanique du langage” en SOUTET (2005) ed., *La polysémie*, Actes de colloque en Sorbonne les 17, 18 et 19 novembre 2000, Presses Universitaires de Paris-Sorbonne, Paris, 2005. (pp. 75-86).

- BYRD, Bobby – CROSTHWAITE, Luis Humberto – BYRD, John William (coord). *Puro border: Dispatches, snapshots, & graffiti from La Frontera*. Cinco Puntos Press, 2003.
- CANCLINI, Néstor García. *Culturas híbridas*, Debolsillo, 2012.
- CARROLL, Lewis. *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass. And What Alice Found There*, Penguin, London, 1998.
- CELATI, Gianni. "Il racconto di superficie". *Il Verri*, n.1, 1973. (pp. 93-114).
- CERUTI, Mauro. "La hybris dell'onniscienza e la sfida della complessità" en BOCCHI, Gianluca- CERUTI, Mauro *La sfida della complessità*, Milano, Mondadori 2007. (pp. 1-24).
- DELEUZE, Gil. *Logique du sens*, Minuit, París, 1969.
- DEWEYER, Robert. "Games and Play in Modern American Fiction". *Contemporary Literature*, n. 17, v. 1, 1976. (pp. 44-62).
- DONNARUMMA, Raffaele. *Gadda. Romanzo e pastiche*. Palumbo, Palermo, 2001.
- ERICKSON, Frederik. "Culture in society and in educational practice" in BANKS, JAMES A.- MCGEE BANKS Cherry A. (Ed.) *Multicultural education: Issues and perspectives*. Boston, Allyn and Bacon, 1997. (pp. 32-60).
- EWING, Katherine Pratt (1998). "Crossing borders and transgressing boundaries: Metaphor for negotiating multiple identities". *Ethos*, n. 26 (2), 1998. (pp. 262-267).
- FLAUBERT, Gustave. *Bouvard et Pécuchet*. Flammarion, París, 2010.
- GADAMER, Hans-Georg. *Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica*. Ediciones Sígueme, Salamanca, 1991.
- GENETTE, Gérard. *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Seuil, París, 1992.
- GIL, Eva. "Temperamento fronterizo: ¿Existe una literatura nortea?". *La siega*, n.7, 2006. (s.p.)
- GIMÉNEZ, Gilberto. "La frontera norte como representación social y referente cultural en México". *Cultura y representaciones sociales*, n.3, año II, 2007. (pp. 17-34).
- GOODENOUGH, Ward A. "Multiculturalism as the normal human experience". *Anthropology and Education Quarterly*, n. 7, v. 4, 1976. (pp. 4-6).
- HERBERT, Julián. "El norte como fantasma". *Literal*, n.19-20, 2006. (pp. 6-11).
- HOCKETT, Charles F. "Where the Tongue Slips, There Slip I" en FROMKIN, Victoria (ed.) *Speech Errors as Linguistic Evidence*. The Hague, Mouton, 1973. (pp. 93-119).
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*, Einaudi, Milano, 2002.
- JAMESON, Fredric. *Postmodernism, Or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Duke University Press, Durham, 1991.
- LACAN, Jacques. *Scritti*. Einaudi, Torino, 1995.

- LAKOFF, George – JOHNSON, Mark. *Metafora e vita quotidiana*, Bompiani, Milano, 1998.
- LEMUS, Rafael. "Balas de salva". *Letras Libres*, México, n.81, 2005. (s.p.)
- LUGO, Alejandro. "Reflections on border theory, culture, and the nation" in JOHNSON, David E. – MICHAELSON, Scott (ed.), *Border theory*. Minneapolis, University of Minnesota, 1997. (pp.43-67).
- LYOTARD, Jean-François. *La condizione postmoderna*. Feltrinelli, Milano, 2018.
- MARTÍN MONTAÑEZ, Elisa- NAVARRO LOBATO, Irene. "La esquizofrenia" en *Uciencia*, Universidad de Málaga, n. 9, 2012. (pp. 44-47).
- MONTEMAYOR, Carlos. "La literatura regional en los estados fronterizos del norte", en *Tierra Adentro*, n. 27, 1981. (pp. 33-36).
- MOYA PARDO, Constanza. "Algunas ideas posmodernas acerca del lenguaje". *Forma y Función*, Bogotá, n.21, 2008. (pp. 167-188).
- NAIL, Thomas. *Theory of the Border*. Oxford University Press, 2016.
- NEUMANN VON, John- MORGENSTERN, Oskar. *Theory of Games and Economic Behaviour*, Science Editions, New York, 1964.
- ORTEGA Y GASSET, José. *La deshumanización del arte y otros ensayos de estética*, Madrid, Austral, 2004.
- ORTEGA Y GASSET, José. *Obras Completas*, Santillana, Fundación José Ortega y Gasset, Centro de Estudios Orteguianos, Madrid, v. VII, 2004.
- PALAUERSICH, Diana. "La nueva narrativa del norte: moviendo fronteras de la literatura mexicana". *Symposium*, n.1, v. LXI, 2007. (pp. 9-10).
- PARRA, Eduardo A. "El lenguaje de la narrativa del norte de México". *Revista de crítica literaria latinoamericana*, n. 59, 2004. (pp. 71-77).
- PARRA, Eduardo A. "Notas sobre la nueva literatura del norte" en PERUCHO, Javier (coord.), *Estéticas de los confines*, México, Verdehalago, 2003. (pp. 39-43).
- PARRA, Eduardo A. *Norte. Una antología*. México, Fondo Editorial de Nuevo León /Universidad Autónoma de Sinaloa, 2015.
- REBOUX, Paul -MULLER, Charles. *Antologie du pastiche*, Crès, París, 1926.
- RIVERA GARZA, Cristina. *La muerte me da*. Tusquets, Barcelona, 2008.
- RIVERA GARZA, Cristina. *La novela según los novelistas*. Fondo de Cultura Económico, México, 2007.
- RODRÍGUEZ, Roxana. "Deconstrucción del uso de la lengua materna en la literatura fronteriza", *Semiosis*, n.13, 2011. (pp. 143-164).
- RODRÍGUEZ, Roxana. "La literatura de frontera: apología de la posmodernidad en Luis Humberto Crosthwaite, Amaranta Caballero y Rosario Sanmiguel" en KUNS, Marco- MODRAGÓN, Cristina (ed.) *Nuevas Narrativas Mexicanas 2. Desde la diversidad*. Barcelona, Linkgua Digital, 2014. (pp. 241-262).
- SÁENZ NEGRETE, Inés. "Notas sobre la condición posnorteña de Carlos Velázquez". *Les Ateliers du SAL*, n.3, 2013. (pp. 123-134).

- SANTIÁÑEZ-TIÓ, Nil. "Poéticas del modernismo. Espíritu lúdico y juegos de lenguaje en la incognita 1889." *MLN*, n.2. v. 111, 1996. (pp. 299-326).
- SCHMIDT-WELLE, Friedhelm. "Heterogeneidad cultural, constitución del sujeto migrante y poscolonialismo" en SCHMIDT-WELLE, Friedhelm *Multiculturalismo, transculturación, heterogeneidad, poscolonialismo*, México, Editorial Herder, 2011. (pp. 171-183)
- SERRA, Michele. *Visti da lontano*. Mondadori, Milano, 1987.
- TURPÍN, Enrique. "El juego literario" en *El Ciervo: revista mensual de pensamiento y cultura*, n. 543, 1996. (pp. 29- 34).
- VELÁZQUEZ, Carlos. *La Biblia Vaquera*. Sexto Piso, Coyoacán, 2011.
- VERDUZO, Raúl. "Travestimos y desautorización de identidades unívocas en Biblia Vequera de Carlos Velázquez" en *Revista de Literatura Mexicana Contemporánea*, n. 62, 2014. (pp. XXXI-XL)
- VILANOVA, Núria. *El espacio textual de la frontera norte de México: Literatura de frontera y literatura (trans)fronteriza*. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, UMSA, 2000
- VIZCARRA, Fernando. *En busca de la frontera y otros ensayos sobre comunicación y cultura*. Universidad Autónoma de Baja California, 2012.
- WAX, Murray L. "How culture misdirects multiculturalism". *Anthropology and Education Quarterly*, n. 24, v. 2, 1993. (pp. 99-115).
- WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigaciones filosóficas*. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2016.
- WORTON, Michael- STILL, Judith. *Intertextuality: Theories and practices*. Manchester University Press. New York 1991.
- ZAVALA, Lauro. *La ficción posmoderna como espacio fronterizo: Teoría y análisis de la narrativa en literatura y en cine hispanoamericanos*. México DF, Centro de Estudios Lingüísticos y Literarios/El Colegio de México, 2007.

Chiara Lippi

Con una Maestría en Lenguas Modernas conseguida en la Universidad de Génova, actualmente es estudiante con beca de posgrado en Ciencias Humanas en la Universidad de Módena y Reggio Emilia y *associate editor* de PoPmec, una revista de investigación académica, donde publicó varios artículos.

Contacto: chiaralippi@yahoo.it

Recibido: 23.02.2020

Aceptado: 30.11.2020