

El gusto por el juego

Francisco Serrano Osorio
Universidad Autónoma de Puebla

La fiesta en la región de Huejotzingo (Puebla, México) parece constituir uno de los ejes fundamentales que articulan la vida de los huejotzingas a lo largo del año. Entre las continuas festividades destacan el carnaval y las celebraciones cuaresmales, donde gran parte de la población se ve involucrada. La fiesta “da sentido a la vida”, orienta la existencia y explicita las isotopías que permiten leer muchas de las prácticas significantes de la comarca. En este trabajo se pretende realizar un análisis semiótico de la fiesta en esta región, entendida como “forma de vida”, a partir de los postulados de algunos integrantes de la Escuela de París. Los conceptos de “juego de lenguaje” y “forma de vida”, tomados de L. Wittgenstein, nos permitirán simultáneamente ubicar a la fiesta entre la praxis enunciativa (la variabilidad, el uso y la norma) y la estesis como una fuerza que se opone a la articulación y como retorno a lo sensible (Fontanille, 1995).

Juegos semióticos

La semiótica greimasiana estándar plantea que el sentido se articula a través de estructuras pertenecientes a distintos niveles

del recorrido generativo. Estas estructuras, en principio fijas, ponen en relación distintos elementos y la significación se construye en un mismo nivel pasando de un nodo a otro, es decir ocupando las posiciones marcadas por los vértices. Debido a la rigidez de las estructuras, la semiótica narrativa, por ejemplo, sólo se ocupó de las transformaciones —del paso de la conjunción a la disjunción y viceversa— y de la articulación de estas transformaciones en recorridos narrativos basados en la presuposición. Los trabajos posteriores sobre la estabilidad, la tensión, las modalidades y el aspecto han puesto en evidencia la necesidad de sustituir las estructuras rígidas por un concepto más amplio que las incluya y tolere un grado mayor de movilidad que permita pasar de lo justo al juego (holgura). De entrada parece que el concepto de *juego*, entendido a la vez como *articulación móvil* y como *movimiento de piezas articuladas*, puede darle a la estructura la buscada flexibilidad, sobre todo considerando que las articulaciones suelen *aflojarse* o *apretarse*, hasta llegar incluso a soldarse o a soltarse. Articulación móvil y movimiento de piezas articuladas implican a la vez regulación y variación: variación regulada y regulación variable, pues, aunque en principio, el juego está limitado por las articulaciones, éstas son sometidas al desgaste continuo por el movimiento, que tarde o temprano produce una rearticulación y nuevos juegos. En palabras de Wittgenstein:

Hay *innumerables géneros*: innumerables géneros diferentes de empleos de todo lo que llamamos “signos”, “palabras”, “oraciones”. Y esta multiplicidad no es algo fijo, dado de una vez por todas; sino que nuevos tipos de lenguaje, nuevos juegos de lenguaje, como podemos decir, nacen y otros envejecen y se olvidan (Wittgenstein, 1952:39,§23)

Considerado el juego como conjunto (juego) de articulaciones más o menos móviles, difícilmente podríamos concebir una posición “normal” de la estructura, aunque sí posiciones *mar-*

*cad*as que el uso va fijando, pero que pueden cambiar y de hecho lo hacen. En este sentido, la expresión “deformaciones coherentes”, que Greimas toma prestado de Merleau-Ponty en *De la imperfección* y que es retomada posteriormente en algunos trabajos sobre formas de vida, debe entenderse siempre de manera relativa, es decir, como cambio con respecto a una posición anterior. Es el observador quien privilegia una determinada posición (anterior o ideal) y le asigna un valor de “normal” a partir del cual calcula las desviaciones.

La idea de movilidad, inherente al concepto de juego, permite considerar como significativo no sólo a las transformaciones, sino también al juego de la estructura, con su ritmo y su *tempo*, y a sus variaciones debidas tanto a la movilidad de sus partes y a la intensidad de sus movimientos como también a su desgaste, a su resistencia (continuo apretar y aflojar de sus articulaciones) y a sus rearticulaciones impuestas por el uso. Se trata, pues, de una estructura en permanente construcción y cambio que nos permite explicar las complejas relaciones entre el sistema y sus variaciones, mostrando cómo, más allá de una supuesta orientación que va del primero a las segundas, las variaciones y el sistema, para decirlo en términos de Merleau-Ponty, se envuelven entre sí. El sistema no es estático, constantemente el uso lo “pone en jaque”.

Se hace necesario emprender el estudio de las articulaciones móviles para poder dar mejor cuenta de los juegos. Esta especie de *artrología* ya fue planteada, al menos parcialmente, en los *Prolegómenos a una teoría del lenguaje*, donde Hjelmslev propone toda una tipología de las distintas funciones, en el sentido matemático del término. Zilberberg y Fontanille han señalado que al pertenecer al sistema la función de independencia, constelación en términos de Hjelmslev, “la diversidad y la variabilidad de los sistemas semióticos es de derecho”. Sin embargo esta función no basta; hay que pasar de una semiótica funcional a otra de carácter lúdico, que además de considerar a los fúntivos

como constantes y variables, tome en cuenta sus juegos y reacomodos.

El carnaval, recreación de la vida humana y del cosmos

La fiesta de carnaval tiene lugar en Huejotzingo los cuatro días anteriores a la Cuaresma, aunque los preparativos se inician desde el primer mes del año. Está constituida por un conjunto de juegos, desfiles, representaciones teatrales al aire libre y ceremonias que re-crean los momentos claves de la existencia: el amor y la guerra, la alegría y la tristeza, la vida y la muerte se expresan intensamente a través del baile y el continuo atronar de los mosquetes. Es como si el carnaval condensara en estos días la vida entera, pero liberada de su rutina, potencializada al máximo, como si las formas y colores, los sonidos, olores y sabores adquirieran de nuevo esa frescura que lo cotidiano parece ocultar. Durante la festividad se representa la historia romántica de una pareja de la comarca, se lleva a cabo una boda tradicional, se participa en diversos zafarranchos y se llora en el panteón por el compañero fallecido.

Las carnestolendas en Huejotzingo re-crean también la historia de la región y la manera en que ésta se percibe: los tiempos de esplendor prehispánico, evocados por los apaches de la gran Tenochtitlan y por las guerras "fingidas"; la conquista, con la escenificación de la boda chusca que rememora el primer casamiento católico entre indios en la Nueva España realizado justo en Huejotzingo; el desafío a las leyes absurdas de la colonia, con el rapto de la hija del corregidor de Huejotzingo y, ya en el México independiente, el triunfo sobre el invasor francés a través de variados juegos de guerra entre los cuales sobresalen los enfrentamientos a fuego limpio entre bandos.

Como se puede apreciar, el carnaval recrea la existencia individual, la vida colectiva, el universo todo y aporta su punto de vista, el punto de vista huejotzinga que permite leerlos y darles sentido.

El esquema de corte-modulación-saturación

Un esquema similar al que muestra la figura (a) se emplea en física para describir el comportamiento de los transistores y consta de tres partes: corte, modulación y saturación. La zona intermedia, la de modulación, se caracteriza porque todas las variaciones de entrada se reflejan en la salida, ya sea de manera lineal o no, mientras que las otras dos corresponden, por el contrario, a una respuesta constante que no sigue las variaciones de la entrada. Sin embargo, aunque estas dos últimas se caracterizan por ser independientes de la entrada, existen diferencias entre ambas: mientras corte implica una salida mínima, en el caso extremo, NADA, saturación supone una salida máxima, TODO. Por contraste con estas dos, la zona de modulación se podría definir como ALGO. El umbral inferior corresponde a encendido-apagado (corte), según se entre o se salga de la zona de modulación, y el superior al de saturación-no saturación según se entre o se salga de la zona de saturación. En principio, como todas las fronteras, estos umbrales poseen la característica de ser simultáneamente entrada y salida, principio y fin, aunque en la práctica se dan casos en que, como veremos más adelante, el umbral puede funcionar en un solo sentido.

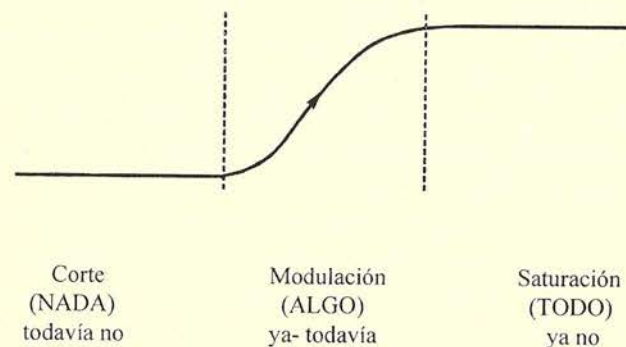


Fig. A. Esquema Corte-saturación

Usando los términos propuestos por C. Zilberberg podríamos llamar a estas tres zonas *todavía no*, *ya-todavía* y *ya no*, aunque estas denominaciones tienen un significado temporal que implica un recorrido: si se asciende por la curva correspondrían respectivamente a corte, modulación y saturación.

Este esquema, en principio rígido, resulta mucho más operativo cuando admite juego, como se puede ver a continuación, aunque ahora considerado como una función entre estímulo y percepción. De hecho la figura puede representar muchas cosas más, la entrada vs. la salida (como se vio en la explicación anterior), la intensidad vs. la extensidad o lo sensible vs. lo inteligible.

La zona de corte equivale a la ausencia de estímulos o a la presencia de estímulos imperceptibles, pues el punto de corte o de disparo (apagado-encendido) corresponde justamente al inicio de la percepción. Es hacia esta zona del esquema que los místicos se dirigen al retirarse a los desiertos o a los lugares de oración. En este ejemplo, descendemos por la curva y vamos del *todavía* al *ya no* (como los términos se invierten aquí, saturación corresponde a *todavía no* y corte a *ya no*). Esta sería una primera propiedad de la curva, el hecho de que los resultados son distintos si se recorre en uno u otro sentido. Los faquires, los yoguis o los místicos pueden incluso “silenciar sus sentidos” o, para decirlo con palabras de San Juan de la Cruz, ellos pueden adentrarse en “la noche de los sentidos”, lo que equivale a mover hacia arriba el umbral de corte. Esta sería una segunda propiedad de la curva: tener umbrales móviles (fig. b), lo cual resulta lógico si recordamos que con el esquema se pretende justamente describir un tipo de juego.

En el límite, estos umbrales móviles pueden hacer desaparecer incluso la curva, convirtiéndola en una constante que no dependa del estímulo (fig. c) o en una variable que nunca alcance sus umbrales y por lo tanto permanezca siempre dependiente de éste (fig. d). En otro sentido, una discontinuidad permitiría pasar *ipso facto* de un umbral al otro (ya sea de manera biestable

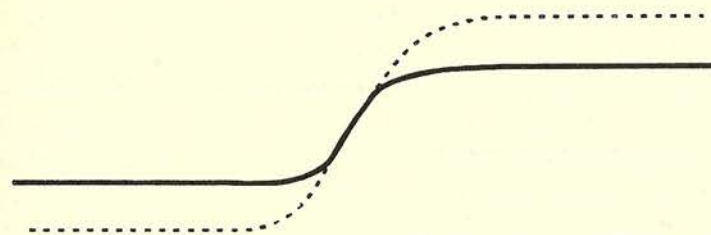


Fig. B. Umbrales móviles



Fig. C. Constante

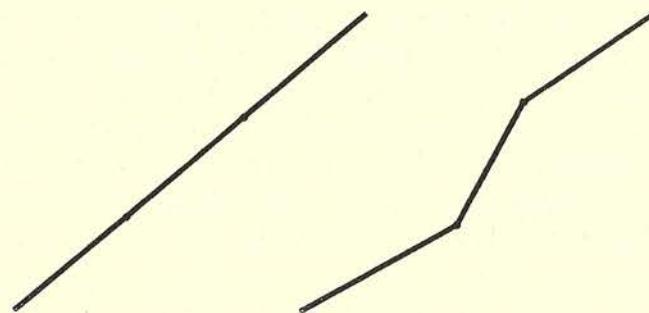


Fig. D. Variable (sin umbrales)

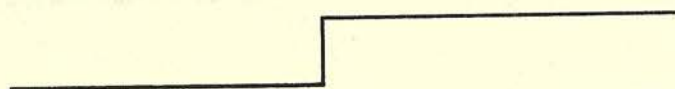


Fig. E. Biestable

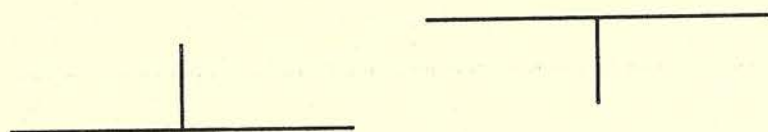


Fig. F. Monoestable

(fig. e) o monoestable (fig. f). Aunque esto habría que matizarlo, en la narratividad clásica, el paso de un estado a otro (disjunto-conjunto o viceversa) se reducía a un esquema biestable: todo o nada.¹ El esquema corte-modulación-saturación, al agregar algo a todo o nada, permite realizar un acercamiento que integre la dinámica de las transformaciones y la aspectualización.² La contemplación estética sería un ejemplo del último tipo de discontinuidad (esquema monoestable).

¹ Para ser justos, aquí habría que tomar en cuenta la virtualización y la actualización de los valores, y las fases de manipulación y competencia.

² Aquí se puede ya visualizar la posibilidad de usar este esquema conjuntamente con el cuadrado semiótico, integrando a los términos neutro y complejo con sus niveles de corte y saturación.

Buena parte del carnaval de Huejotzingo estaría ubicado hacia el otro umbral, el de saturación, pues en esta fiesta los estímulos se multiplican y se magnifican. Los disparos bien ilustran el punto: después de un estruendo, aunque sea por un corto periodo de tiempo, no se percibe ningún otro sonido, porque el tronidazo parece estar aún ahí. Y es ésta la tercera propiedad de la curva: su histéresis —su memoria de corto plazo, si se quiere—; el hecho de que la respuesta permanezca cuando el estímulo ha desaparecido. Quizás lo más interesante de esta propiedad es que en la práctica produce una nueva curva (fig. g), especialmente en la zona de modulación, es decir que un estímulo similar se percibe de modo diferente al anterior³. Como se puede ver en la gráfica de la histéresis, la curva ascendente es distinta de la descendente, aunque ambas están comunicadas gracias a las zonas de corte y saturación.

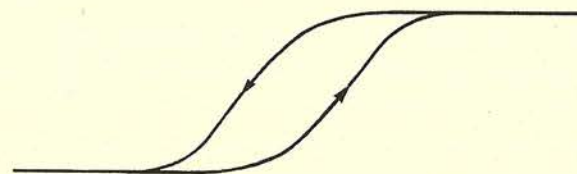


Fig. G. Histéresis

Aunque para la explicación he dividido el esquema en varios, habrá que tener siempre en cuenta que se trata de un esquema con movimiento horizontal (histéresis), vertical (umbrales móviles) y circular (modulación variable), es decir, con juego. En el autista, por ejemplo, los estímulos se multiplican provocando la llegada temprana al nivel de saturación, por lo cual se tiende

³ Pienso por ejemplo en el efecto posterior que la ruptura de la cotidianidad, ya sea por una contemplación estética o por la fiesta, produce.

a subir el umbral de corte para evitar el sufrimiento, sólo que debido a que el nivel de saturación es muy bajo, estos umbrales se confunden, casi desapareciendo la zona de modulación y provocando que el autista se encierre en sí mismo y se aisle del exterior. Por eso una cura consiste en tratar de abrir la curva controlando la intensidad de los estímulos.

Debido a la histéresis, la repetición de estímulos puede provocar que se baje el umbral de saturación o que se eleve el umbral de corte. Es interesante observar cómo los estados catárticos o de éxtasis se pueden alcanzar no sólo con la introducción de ciertas sustancias en el cuerpo, sino también por “silenciamiento de los sentidos” e, incluso, por paradójico que pudiera parecer, por la repetición de estímulos o movimientos, o por la difuminación de los estímulos. Esto último sucede cuando hay algo así como un “ruido de fondo”, es decir, un estímulo continuo, una “corriente de polarización” que de entrada nos coloca dentro de la zona de modulación, en un punto intermedio entre corte y saturación que depende de la intensidad de esta corriente y de las percepciones anteriores (de la histéresis). Por ejemplo, en el carnaval de Huejotzingo, el humo difumina el colorido de los trajes y los disparos, la música.

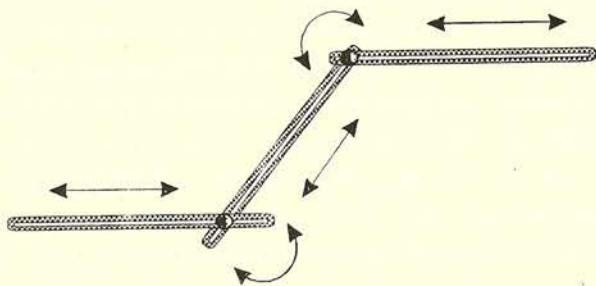


Fig. H. Esquema articulado

En principio, como dijimos, la zona de modulación se caracteriza por la dependencia de la entrada, ya sea de manera lineal o no lineal. Como se puede apreciar en la gráfica de la histéresis (fig. g), esta zona corresponde a los esquemas ascendente y decadente propuestos por Zilberberg y Fontanille (1998). El esquema decadente se obtiene de recorrer la curva de saturación a corte, lo que equivale a invertirla 180 grados.

La figura H muestra el esquema corte-modulación-saturación con todas sus posibilidades de juego.

El carnaval como ruptura

En la vida cotidiana la rutina erosiona la significación, vuelve insignificantes unas acciones, las obnubila, anestesia a los sujetos y desdibuja a los objetos. Por contraste, otras acciones se cargan semánticamente, se polarizan, y algunos objetos se magnifican. Se crea una desproporción que sólo puede ser alterada por medio de un cambio de polarización, que bien puede llevar a una fractura. Los rituales, por ejemplo, justamente provocan esta ruptura; la contemplación estética o la mística también. El carnaval, como muchas otras fiestas, funciona como una fractura cíclica de la repetición continua. Esta ruptura no sólo interrumpe temporalmente la rutina sino que suele modificar su intensidad —selecciona una corriente de polarización distinta— o su tono —variando los umbrales de *corte*, en donde los estímulos *todavía no* son perceptibles, y de *saturación*, en donde *ya no lo son más*. Tiene razón Eric Landowski (1999) cuando piensa que, a partir de la publicación de *De la imperfección*, se ha exagerado el valor de la ruptura en detrimento de la vida cotidiana, mas hay que reconocer que la fiesta de carnaval, al menos en Huejotzingo, es un manjar succulento que justamente les recuerda a sus habitantes que, como el propio Landowski dice, “también la semana tiene su sabor”.

El carnaval como estesis: la fiesta de los sentidos

El gusto representa durante el carnaval a los sentidos. La fiesta debe gustarse en y con todos los sentidos, por eso, los estímulos sensoriales se magnifican: destellantes atuendos multicolores formando variadas figuras de caleidoscopio en un fondo de humo producido por las estruendosas detonaciones de los mosquetes retacables, música continua de bandas pueblerinas a cuyo ritmo se danza por horas interminables, platillos succulentos y bebidas embriagantes en exceso, olor a pólvora, calor de los disparos en medio de la refriega, contacto con la muchedumbre.

“Se admite con facilidad —dice Greimas en *De la imperfección*— que los órdenes sensoriales están dispuestos en estratos según una jerarquía de profundidad instituida de algún modo por la distancia que separa al sujeto del objeto en cuestión.” Así la vista primero y luego el oído serían los menos profundos y siguiendo esta lógica seguirían el olfato, el tacto y el gusto, porque no hay tacto sin contacto⁴ ni gusto sin tacto. Pero planteado de otra manera, el tacto parece ser el sentido por excelencia, la frontera entre la vista y el oído, por un lado, y el olfato y el gusto por el otro, el límite entre el exterior y el interior, el justo medio. A fin de cuentas, el ojo responde al contacto de los fotones y el oído al de las ondas sonoras. Distribuido en toda la superficie corporal, el tacto penetra subrepticamente a través de los orificios del cuerpo humano violando su intimidad, o quizás construyéndola. Es a la par el sentido más extenso y a la vez uno de los más intensos, especialmente en ciertas partes como las yemas de los dedos, la lengua o las zonas eróticas. Incluso el dolor más profundo parece estar ligado con el tacto.

En contraste, el gusto se concentra en la boca y por ello se muestra como el sentido sinestésico por definición, o más bien lo contrario, pues más que una “sensación secundaria que se produce en un sentido o en una parte del cuerpo a consecuencia

⁴ O al menos sin radiación.

de un estímulo aplicado en otra parte del organismo” (Casares, 1984:772) se trata de una verdadera sinfonía en donde tres sentidos convergen simultáneamente: el olfato, el tacto y el gusto. Tomando en préstamo las palabras de Greimas, podríamos hablar de “contacto sabroso” y aromático.

El gusto es algo más que la combinación de unos cuantos sabores básicos: dulce, amargo, salado, agrio, quizás picante. Es esto más el tacto (temperatura, humedad, textura, presión), más el olfato, ambos con todas sus categorías.

La síntesis es más compleja que una simple suma de categorías de distintos sentidos, pues ellas se articulan en juegos y en juegos de juegos en los cuales una pequeña variación puede producir cambios en toda la estructura. Es en este sentido que el gusto se presenta como ejemplar.

En oposición al deglutir o al simple comer, el gustar nos remite al placer: “a pesar de las apariencias —dice Greimas (1987:74)—, el contacto sabroso es siempre efímero, resbaladizo hacia la garganta, y al cabo bastante superficial”. En efecto, desde que se introduce el bocado, se establece una tensión entre el paladar y la garganta, pues el tragar, con su *tempo* rápido, amenaza siempre con poner fin al placer de saborear lentamente, poco a poco hasta tomarle gusto, al menos hasta cuando se introduzca un nuevo bocado. Vistas las cosas en detalle, no es tanto que el gusto se deslice hacia la garganta. El bocado finalmente o se traga o se escupe, pues parece ocioso mantenerlo en la boca una vez que se le ha extraído su sabor. El gusto tiene que ver con los sabores, ya sean agradables o desagradables, mas no con lo desaborido, con el sinsabor.

Durante las carnestolendas, la comida y la bebida juegan desde luego un papel importante y continuo. Por la mañana las enchiladas, espolvoreadas con queso y acompañadas con lechuga y rodajas de rábano, son las preferidas. Al medio día, mientras los danzantes llegados de otros lados comen en alguno de los innumerables puestos instalados en la explanada de la Plaza Principal, los lugareños se dirigen a la casa de algún miembro

del batallón donde pueden disfrutar una sopa aguada de pasta o un plato con arroz, un buen mole poblano con carne de cerdo o pollo, barbacoa o carnitas y frijoles aguados, todo acompañado por tortillas y bebidas.

De la fiesta de los sentidos al sentido de la fiesta

La fiesta actúa como el *cambiante*, produciendo juegos de colores o reflejos como los que hace la luz en algunos cuerpos, sólo que aquí los juegos no se limitan a la vista, sino que afectan a todos los sentidos. Pero el gusto va más allá, rebasa con mucho el ámbito de los sentidos: se extiende hasta cubrir “todo el abanico de acercamientos al mundo”. Por ello Greimas se pregunta “cómo es que la comprensión del gusto manifiesta una tendencia a generalizarse y a intelectualizarse” (1987:73). En efecto, pareciera abarcar todo el orden de lo sensorial y lo estético, del placer y de la voluntad, a la vez que se presenta como una manera de interpretar las cosas y las acciones. Aquí entiendo interpretar de dos maneras complementarias: como modo de explicar el mundo, como rejilla de lectura; y como forma de actuar, al estilo en que un músico ejecuta una composición musical. Julio Casares, en su *Diccionario ideológico...*, nos da entre otras las dos siguientes acepciones de la palabra gusto: “manera de sentirse o ejecutarse la obra artística o literaria en un país o tiempo determinado” y “manera de apreciar las cosas” (1984:436). En estas definiciones el gusto aparece como un estilo propio —que puede ser personal, o abarcar una región o época determinada—, como un juego de reglas —unas distintas de las de los demás y las otras compartidas— que rigen la vida personal o colectiva mostrando la manera en que se debe sentir o ejecutar el arte o apreciar las cosas. Nuevamente estamos en el plano de la regulación y la variabilidad. Para decirlo en términos populares: “En cuestión de gustos se rompen géneros” o “En la variedad está el gusto”. Ya se ve cuán cerca se halla el gusto de la forma de vida.

Es por ello que un juego no se puede entender sin referirse a esa manera de interpretar las cosas. Un juego de engranes de distintos tamaños sólo se puede entender si se relaciona con la actividad que realiza: por ejemplo marcar el tiempo o cambiar la velocidad. A decir de Wittgenstein: “Imaginar un lenguaje significa imaginar una forma de vida” o, a la inversa, “la expresión «juego de lenguaje» debe poner de relieve aquí que *hablar* de lenguaje forma parte de una actividad o de una forma de vida” (1952:39, §23). Curiosamente el traductor de la versión al francés de las *Investigaciones filosóficas* citada por Zilberberg y Fontanille agregó a esta última oración la frase “que ella condensa”. Este juego en la traducción especifica como *condensación* la relación entre la forma de vida y los juegos del lenguaje, lo cual resulta muy conveniente para la semiótica. El juego sólo parece sin importancia cuando se le aísla de una forma de vida.

La fiesta adquiere su sentido a través del gusto, re-crea la vida cotidiana y aporta una manera de apreciarla, a la vez que permite descubrir nuevos cambiantes. Por eso la fascinación por el carnaval se transforma en gusto por la fiesta: no sólo la fiesta condensa la vida cotidiana, también la vida cotidiana expande la fiesta, la convierte en una forma de vida.

Para la gente de Huejotzingo y del valle poblano-tlaxcalteca, la palabra gusto simboliza a la fiesta, al carnaval: agasajo de los sentidos, percepción de la belleza, forma de actuar y manera de apreciar las cosas, forma de vida, en fin, capricho y coraje como nos comenta, refiriéndose a los gastos y complicaciones propios de la festividad, don Francisco Lozano, carnavalero de hueso colorado:

Ya le digo que este carnaval me deja a mí pero bien fregado...
¡y todo nomás por el chingado gusto! (Dávila y otros, 1996:11)

El retorno a la semiosis

Greimas ha mostrado cómo incluso la palabra saber —aparentemente tan alejada del gusto— proviene del latín *sapere*, tener sabor. Sorpresivamente estamos frente al reencuentro de lo sensible y lo inteligible en una sola palabra: el gusto —como el sentido— en ambos planos, en ambas caras de la moneda.

Hjelmslev, en sus *Prolegómenos*, había advertido que “no comprenderemos nada acerca de la estructura de una lengua si no tenemos constantemente en cuenta ante todo la interacción de los dos planos. Tanto el estudio de la expresión como el del contenido son un estudio de la relación entre la expresión y el contenido; las dos disciplinas se presuponen mutuamente, son interdependientes, y no pueden, por tanto, aislarse una de la otra sin serio daño.” (1943:108). Al plantearse la semiótica greimasiana como el estudio de la forma del contenido, se ocupó fundamentalmente de las figuras de este plano (en el sentido de Hjelmslev) más que de los signos. Esta toma de postura, congruente en principio con los postulados hjelmslevianos, hizo olvidar por momentos a la semiosis, como si ésta estuviera del lado del signo, hasta que los trabajos sobre estética y formas de vida sacaron a relucir la “desproporción de los planos”. Esta desproporción puede también explicarse ampliando el concepto de juego al ámbito de la relación entre los dos planos.

En el carnaval esta desproporción se muestra con el predominio aparente del plano de la expresión. Si imaginamos un eje lineal en cuyos extremos estén por un lado el contenido y por el otro la expresión, y en cuyo punto medio se considere el equilibrio entre ambos planos, sería posible, sin embargo, colocar las distintas actividades repartidas a lo largo de toda su extensión. En el extremo de lo inteligible, estarían, por ejemplo, las representaciones con argumento y en el otro los enfrentamientos bélicos.

A modo de conclusión

Nos hemos valido de la riqueza sémica de la palabra ‘juego’ para caracterizar una compleja manifestación de la cultura popular mexicana. Tratamos de conservar esta polisemia porque ella misma nos alerta a cada momento para no simplificar el fenómeno abordado. Sin embargo, estamos conscientes de cómo con la palabra ‘juego’ hacemos referencia tanto al lenguaje descriptivo como al metalenguaje semiótico. Entendido de muy diversas maneras: acción y efecto de jugar, entretenimiento reglado, articulación móvil, movimiento de piezas articuladas, cambiante, conjunto de objetos que sirven al mismo fin, holgura o actividad sin importancia, este concepto nos coloca en el ojo mismo del huracán, en el punto justo en donde el sistema se re-crea y se transforma por el uso y en donde la semiosis infinita de la que hablaba Peirce altera continuamente la relación entre los planos. Por lo pronto, he optado por la holgura que el juego permite, aunque ya habrá tiempo para ajustar cuentas.

Referencias bibliográficas⁵

- CASARES, Julio (1984). *Diccionario ideológico de la lengua española*. Barcelona: Gustavo Gili.
- DÁVILA, Joel; Francisco Serrano y Alma Yolanda Castillo (1996). *Guerra al pie de los volcanes. El carnaval de Huejotzingo*. Puebla: Universidad Autónoma de Puebla.
- FONTANILLE, Jacques (1993). “Las formas de vida”, *Morphé* 13/1:17-28.
- GREIMAS, A. J. (1987). *De la imperfección* (Presentación, traducción y notas de Raúl Dorra). México: FCE/UAP.

⁵ Además de las obras citadas, el trabajo debe mucho a las discusiones celebradas en el seno del Taller de Investigación de la línea de Semiótica y Hermenéutica de la Escuela Nacional de Antropología e Historia y en el Seminario de Estudios sobre la Significación de la Universidad Autónoma de Puebla.

- HJELMSLEV, Louis (1943). *Prolegómenos a una teoría del lenguaje*. Madrid: Gredos, 1980.
- LANDOWSKI, Eric (1999). "De la imperfección, el libro del que se habla" en Eric Landowski, Raúl Dorra y Ana Claudia de Oliveira (eds.): *Semiótica, estesis, estética*. Puebla: Ses-Uap/Sao Paulo: Educ, pp. 7-27.
- MERLEAU-PONTY, M. (1945). *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Planeta-De Agostini.
- SERRANO OSORIO, Francisco (1995). "Historias de carnaval y otros mitotes", *Escritos. Revista del Centro de Ciencias del Lenguaje*. Puebla: UAP, enero-diciembre de 1995, pp. 131-148.
- (1997). "Lo carnavalesco en la cultura popular de Huejotzingo" en Alvarado, Ramón y Lauro Zavala (editores): *Voces en el umbral*. México: UAM-X, pp. 227-236.
- WITTGENSTEIN, L. (1952). *Investigaciones filosóficas*. México: UNAM
- ZILBERBERG, C. y Jacques Fontanille (1998). *Tension et signification*. Belgique: Mardaga, pp. 151-167.