

ÓSCAR JAVIER GONZÁLEZ M.

Una mirada narrativa a las *Investigaciones filosóficas* de L. Wittgenstein

El lenguaje es un laberinto de caminos.
Vienes de un lado y sabes por dónde andas,
vienes de otro al mismo lugar y ya no lo sabes.

L. WITTGENSTEIN.

Investigaciones filosóficas, §203.

n su texto *Investigaciones filosóficas*¹ Wittgenstein propone una concepción del lenguaje influida por la praxis vital, de manera que el individuo se relaciona con el mundo gracias a las estructuras y dinámicas que movilizan los diferentes *juegos de lenguaje* que se desarrollan en cada circunstancia. Con este concepto, Wittgenstein se refiere a las condiciones y circunstancias de uso que envuelven el acto de lenguaje en la relación del sujeto con el mundo, de modo que la palabra significa y cobra sentido en su uso y en el marco de las situaciones, límites y reglas que median en cada contexto, de allí que este filósofo austriaco resalte que: “Llamaré también «juego de lenguaje» al todo formado por el lenguaje y las acciones

1 De ahora en adelante se citará la edición *Investigaciones filosóficas* de Ludwig Wittgenstein publicada por el Instituto de Investigaciones Filosóficas de la UNAM. En cada caso se indicará el numeral al que corresponde la cita textual en relación con su lugar y organización en esta edición de la obra.

con las que está entretejido. (IF §7) [...] Se enseña también «allí» y «esto» ostensivamente? —¡Imagínate cómo podría acaso enseñarse su uso! Se señala con ellos a lugares y cosas —pero aquí este señalar ocurre también en el uso de las palabras y no en el aprendizaje del uso—. (IF §9)

Desde esta perspectiva, las palabras, las oraciones o las proposiciones no se rigen por una *forma lógica* que regula la posibilidad de verdad o falsedad de los estados de cosas que ellas enuncian, sino que, por el contrario, el lenguaje, como actividad humana, se desenvuelve en diversos contextos y circunstancias de uso donde las palabras adquieren diferentes significados² según sean las reglas, intenciones y límites que direccionen el respectivo *juego de lenguaje*. No es lo mismo referirse a una “operación” en un batallón que en un hospital: en cada uno de estos contextos la palabra adquiere significados diferenciados según sea el lugar y rol que ocupe dentro del juego del lenguaje que en ese momento se esté presentando. Para aclarar un poco más el concepto de *juego de lenguaje* sería útil citar a Withrington, quien menciona que:

Ludwig Wittgenstein ha insistido, con su concepto de “juego de lenguaje” en que debemos ver el lenguaje como una actividad humana inmersa en un sistema de prácticas, las cuales constituyen lo que denominó una “forma de vida”. Wittgenstein ha puesto énfasis en el carácter regulado de esta actividad, sosteniendo por un lado que hay reglas que rigen nuestras prácticas, pero señalando por otro que estas reglas están sustentadas por las prácticas mismas, por lo cual no tiene sentido hablar de una regla sin referirnos a su aplicación.

(Withrington, 2000: 41)

El lenguaje, entendido como una actividad humana que se configura a partir de las diversas circunstancias, sistemas y contextos de uso en que se presenta (de modo que una palabra no posee un significado denotativo, neutro y aplicable en toda situación), no puede ser limitado o restringido por una *forma lógica*, una definición unívoca que estipule cuáles son los límites precisos del lenguaje, cuál es su alcance y qué tipos de estados de cosas le es permitido enunciar. Los límites del lenguaje se proponen desde adentro del *juego de lenguaje*, como un elemento que dinamiza las reglas del juego y plantea a los participantes una actitud frente a los roles y dinámicas asumidas en el acto del lenguaje. Por tanto, no es posible establecer una medida, una regla, un límite externo al juego mismo que permita definir todos los tipos de *juegos de lenguaje* y, en este sentido, participar una sola estructura del lenguaje, un arquetipo que permita diferenciar estrictamente todo aquello que es o no un *juego de lenguaje*. Cada juego posee unas reglas y límites propios que se desprenden del acto mismo del juego y que estructuran su funcionamiento³ y su relación con otra serie de juegos, semejantes o desemejantes, pues, como lo menciona Pool Westgaard “para Wittgenstein el conjunto de los juegos lingüísticos *es* el lenguaje (aunque nunca sabemos si este conjunto consiste en un grupo especificable de juegos o si bien es el grupo de todos los juegos imaginables)” (Westgaard, 1999: 16).

2 “Es interesante comparar la multiplicidad de herramientas del lenguaje y de sus modos de empleo, la multiplicidad de géneros de la palabra y oraciones con lo que los lógicos han dicho sobre la estructura del lenguaje. (Incluyendo al autor del *Tractatus lógico-philosophicus*)” (IF §23).

3 “No conocemos los límites porque no hay ninguno trazado. Como hemos dicho, podemos —para una finalidad especial— trazar un límite” (IF § 69).

En este sentido, Wittgenstein reconoce que no existe algo que se pueda denominar *esencia* del lenguaje o un tipo de *forma lógica* que circunscriba y determine todos los fenómenos posibles del lenguaje, ya que las palabras, oraciones y expresiones del lenguaje se significan en su uso, en el contexto del *juego de lenguaje* que “está formado tanto por las demás emisiones lingüísticas, como por los eventos o acciones no lingüísticas que están relacionadas con estas emisiones” (Withrington, 2000: 43). Por el contrario, es posible hablar de rasgos o atributos parecidos desde los cuales se relacionan de diferentes maneras los *juegos de lenguaje* que, si bien no permiten definirlos concluyentemente, posibilita identificarlos como juegos de diverso tipo, como fenómenos del lenguaje con sus propias dinámicas, reglas y límites, de manera que “vemos una complicada red de parecidos que se superponen y entrecruzan. Parecidos a gran escala y de detalle” (IF §66).

Los elementos que *emparentan* y relacionan los diversos *juegos de lenguaje* son denominados por Wittgenstein *parecidos de familia* y responden a la multitud de herramientas, géneros de oraciones, modos y circunstancias de uso, que configuran los *juegos de lenguaje* en los que la palabra no significa por su relación con el nombre o el objeto en sí, sino por su condición de uso en relación con las circunstancias y el rol que ocupa dentro de un determinado *juego de lenguaje*. No existe una sola forma de entender o comprender una palabra, pues ésta puede ser entendida de múltiples maneras, según sea el juego en el que se desenvuelva. La gran variedad de fenómenos y estructuras del lenguaje que impulsa y se impulsan en los *juegos de lenguaje* permite pensar la palabra expuesta en diversos juegos de significación, de modo que el lenguaje se concibe como un ente vivo que se relaciona de múltiples maneras, el cual no se detiene en la nominalización de un número finito de estados de cosas, sino que adquiere nuevos ritmos y sentidos según sean las reglas de juego y circunstancias de uso en que cobre valor; por tanto, la multiplicidad de herramientas del lenguaje, de empleos y juegos “no es algo fijo, dado de una vez por todas: sino que nuevos tipos de lenguaje, nuevos juegos, como podemos decir, nacen y otros envejecen, se olvidan” (IF § 23).

Ahora bien, la propuesta de Wittgenstein permite pensar el lenguaje en toda su amplitud, en las múltiples posibilidades que ofrece en cada *juego de lenguaje*: un lenguaje menos normativo y más productivo, que no se restringe a una serie de estructuras, reglas y relaciones planteadas de antemano, sino que se configura y vitaliza en la multiplicidad de significados y expresiones que conlleva su uso y dinámica dentro del juego. El lenguaje no se limita a la correspondencia *per se* entre la palabra y el objeto, como construcción preestablecida y limitada de estados de cosas, sino que se expande en la variedad de significados que conquista la palabra al ser usada —y en ese proceso, significada—, en la gran cantidad de dinámicas y *juegos de lenguaje* que son creados y que guían al hombre en su relación con el mundo, así como al niño en su construcción de la realidad.

La literatura como construcción de mundos posibles es un *juego de lenguaje* en el que la palabra toma nuevas dimensiones, nuevos significados, bajo los límites movedizos y las reglas autoestructurantes que se proyectan en la ficción. El universo ficcional, como realidad imaginaria creada desde y a través del lenguaje, se construye en esa concurrencia de *juegos de lenguaje* que plasma el autor en la obra, y que ocupan el lugar de los mundos posibles en los que habitan los seres de la ficción, quienes se proyectan en el real poético-

imaginario de la obra gracias a los mundos y realidades que se inauguran con el lenguaje, pues el personaje es un ser en acción que se construye en la palabra, dada la potencia creadora del lenguaje, que más que remitirlo a un objeto o situación determinada, lo funda en el acto mismo de su enunciación. La palabra alcanza nuevas dimensiones y significados gracias al uso creativo que el escritor hace de ella, y que es proyectado por el narrador en el desarrollo de la historia. La función del lenguaje no es comprobar un estado de cosas preestablecido y reafirmarlo en un determinado *juego de lenguaje*; por el contrario, su función dentro de los *juegos de lenguaje* es renovar, es enfrentar la palabra con nuevos usos, con nuevas significaciones.

En este orden de ideas, los cuentos *Manuscrito encontrado en un bolsillo* y *La autopista del sur* de Julio Cortázar pueden abrir un campo de lectura, de interpretación narrativa de las reflexiones filosóficas que sobre el lenguaje propone Wittgenstein en sus *Investigaciones filosóficas*; asimismo, dichos textos posibilitan analizar desde el discurso literario los mecanismos que determinan la construcción del *juego de lenguaje* en general.⁴ A manera de sinopsis, *Manuscrito encontrado en un bolsillo* narra la historia de un hombre que escapa a la cotidianidad mediante la invención de un juego con el que espera encontrar la felicidad. El juego se desarrolla en el Metro de París y cuenta con una serie de reglas y requerimientos precisos que se tienen que cumplir para que el protagonista se decida a entablar conversación con la mujer que ha seleccionado en el vagón del Metro. Por su parte, *La autopista del sur* relata la serie de eventos y circunstancias que se presentan en medio de un embotellamiento que parece eterno a la entrada sur de París, donde los conductores se ven obligados a crear —sin saberlo o sin percibir sus alcances— verdaderas sociedades y comunidades que se implanta en la nueva realidad que todos viven en el tráfico.

En *La autopista del sur* las palabras, los nombres y las denominaciones, abarcan nuevas significaciones y relaciones inauguradas en el acto del lenguaje, pues la creación de pequeñas sociedades por parte de los conductores atrapados en un interminable embotellamiento —en la autopista sur que conduce a París—, los lleva a re-significar el lenguaje en relación con las circunstancias de su uso. Las palabras vuelven a sus orígenes, a sus significados primeros que resultan anacrónicos en la sociedad actual, y más aun en el tiempo y el espacio en el que transcurre la historia, pues una situación cotidiana como un embotellamiento de automóviles llevada a los extremos de la ficción, conduce a replantear el lenguaje hacia significados y denominaciones que no corresponden con el uso actual, comúnmente aceptado de la palabra, pero que funcionan en el acto de su expresión para definir y establecer nuevos estados y situaciones posibles dentro del *juego de lenguaje* que la historia inaugura. Las palabras con que se designan a los conductores de *La autopista del sur* y las relaciones que mediante ellas se establecen, ejemplifica la fuerza del uso en el significado que se le atribuye a los signos del lenguaje.

4 Pues, como lo menciona Wittgenstein “Entender una oración del lenguaje se parece mucho más de lo que se cree a entender un tema en música. [...] ¿Por qué tiene que desarrollarse justamente de *esta* manera la intensidad y el ritmo? Quisiéramos decir: «Porque sé lo que significa todo esto». ¿Pero qué significa? No sabría decirlo. Para ‘explicarlo’ podría compararlo con otra cosa que tuviera el mismo ritmo (quiero decir, el mismo desarrollo)” (*IF* § 527). Ahora bien, las reflexiones filosóficas que Wittgenstein plantea sobre los límites, las reglas, las circunstancias, etc., que refieren y dinamizan los *juegos de lenguaje*, mantiene un *parecido familiar*, una cierta *sonoridad* que nos remite a los reales fantásticos proyectados en la narrativa de Cortázar, donde el juego, la regla y el azar cumplen un papel preponderante.



A veces llegaba un *extranjero** alguien que se deslizaba entre los autos viniendo desde el otro lado de la pista o desde las filas exteriores de la derecha, y que traía alguna noticia probablemente falsa repetida de auto en auto a lo largo de calientes kilómetros. El *extranjero* saboreaba el éxito de sus novedades, los golpes de portezuelas cuando los pasajeros se precipitaban para comentar lo sucedido, pero al cabo de un rato se oía alguna bocina o el arranque de un motor, y el *extranjero* salía corriendo, se lo veía zigzaguear entre los autos para reintegrarse al suyo y no quedar expuesto a la justa cólera de los demás. (Cortázar, 2002: 12)

¿Cómo alguien puede ser extranjero por el simple hecho de estar en otra fila o en otro sector de la autopista en un embotellamiento?;

¿acaso un extranjero no es un natural de otra nación, de otro territorio?; ¿qué tipo de fronteras, de “estados soberanos” podemos establecer en un embotellamiento?; en esta circunstancia, ¿qué rasgos idiomáticos, culturales, sociales, etcétera, nos permite calificar al otro como extranjero? Evidentemente, sólo nos es posible hablar de los conductores de otras secciones de la autopista como *extranjeros* en este *juego de lenguaje*, donde la duración del embotellamiento obliga a los conductores a organizarse en grupos, y conformar pequeñas comunidades que, como las primeras sociedades, deben crear unas normas mínimas que les permitan convivir y unas dinámicas sociales que les posibilite la búsqueda de alimento, bebida, cobijo y la exploración de nuevos territorios. En este contexto, el uso de la palabra *extranjero* no sólo es permitida, sino que describe correctamente al sujeto del acontecimiento proyectado en el mundo ficcional, en el que un embotellamiento nos hace reflexionar sobre los sentimientos y conductas más simples y primitivas del sujeto, las cuales son compelidas en la sociedad moderna, rápida y confusa, donde algunos aspectos de las relaciones humanas —como la comunión entre seres— han llegado a su más fría expresión.

En *Manuscrito encontrado en un bolsillo* los nombres no designan una persona, sino que representan un rol en el juego, ocupan un lugar en el sistema diseñado por el protagonista. Ana, Magrit, Paula y Ofelia no se refieren a una sola mujer o a mujeres específicas, sino a todas las posibles mujeres que, de una u otra manera, ingresen en el juego en el marco de las múltiples circunstancias y reglas claras y precisas en que éste se desarrolla, aunque ellas así lo desconozcan. Paula puede ser una rubia desconocida que desciende en la estación del Metro de Montparnasee-Bienvenue un lunes o que toma el martes la línea Sèvres-Montreuil; pero en el juego Ofelia es el reflejo en la ventana de Paula, y es con la primera con quien el protagonista desarrolla su juego, aunque sea a Paula a quien seguirá si todas las reglas

* Las cursivas son mías

del sistema se cumplen meticulosamente (con plena conciencia de que aquella rubia no se llama ni Paula, ni Ofelia). En esta narración el nombre no designa a una persona, sino a un rol en el juego, a un elemento más que vitaliza la regla y los límites del sistema, que denomina la dinámica de las miradas y sonrisas frente y con el espejo del Metro: el papel que desempeña esa mujer desconocida en el sistema del juego.

Si Ana bajaba en Montparnasse-Bienvenue mis posibilidades eran mínimas; como no acordarme de Paula (de Ofelia) allí donde una cuádruple combinación posible adelgazaba toda previsión; y sin embargo el día de Paula (de Ofelia) había estado absurdamente seguro de que coincidiríamos, hasta el último momento había marchado a tres metros de esa mujer lenta y rubia, vestida como con

hojas secas, y su bifurcación a la derecha me había envuelto la cara como un latigazo.

Por eso ahora Magrit no, por eso el miedo, de nuevo podía ocurrir abominablemente en Montparnasse-Bienvenue; el recuerdo de Paula (de Ofelia), las arañas en el pozo contra la menuda confianza en que Ana (en que Magrit). (Cortázar, 1999: 54-55)

Los nombres no están vinculados ontológicamente a unos seres u objetos determinados, sino que cumplen su función referencial en el contexto de uso, en las circunstancias y reglas que dinamizan el juego, de modo que en *Manuscrito...* a una chica rubia no le corresponde el nombre de Ofelia o Paula como rasgo específico de identidad, sino como cualidad de su función y papel en la estructura del juego, por tanto, al salir de éste deja de ser Ofelia o Paula y recobra su carácter de desconocida que recorre presurosamente los vagones del Metro. Una mujer distinta podrá ser de nuevo Ofelia o Paula en otro momento del juego o, tal vez, los nombres de Ofelia o Paula pierdan su valor en el *juego de lenguaje*, pues se han modificado las circunstancias o modos de uso de la palabra en el contexto lingüístico y extralingüístico del juego. En este punto, Wittgenstein nos recuerda que el hombre en el marco de un *juego de lenguaje* “sí que es en un sentido lo que corresponde a su nombre. Pero él es destructible; y su nombre no pierde su significado cuando el portador es destruido. —Lo que corresponde al nombre, y sin lo cual no tendría significado, es, por ejemplo, un paradigma que se usa en el juego del lenguaje en conexión con el nombre” (IF §55). En el juego de *Manuscrito...* los nombres cambian, se modifican en relación con su papel, su lugar dentro y fuera del Metro; es así como el protagonista nombra de distintas maneras a una misma mujer, con la que pretende establecer su juego a través del reflejo de su rostro en una de las ventanas del Metro:

Magrit no había vuelto a mirarme en la ventanilla pero eso probaba el contacto, su latido sigiloso; Ana era acaso tímida o simplemente le parecía absurdo aceptar el reflejo



de esa cara que volvería a sonreír para Magrit; y además llegar a Saint-Sulpice era importante porque si todavía faltaban ocho estaciones hasta el fin del recorrido en la Porte d'Orléans, sólo tres tenían combinaciones con otras líneas, y sólo si Ana bajaba en una de esas tres me quedaría la posibilidad de coincidir [...] En el café, más tarde, ya solamente Ana mientras el reflejo de Magrit cedía a una realidad de cinzanos y de palabras, me dijo que no comprendía nada, que se llamaba Marie-Claude, que mi sonrisa en el reflejo le había hecho daño, que por un momento había pensado en levantarse y cambiar de asiento, que no me había visto seguirla y que en la calle no había tenido miedo. (Cortázar, 1999: 54-57)

Ahora bien, tanto en las *Investigaciones filosóficas* de Wittgenstein, como en *Manuscrito encontrado en un bolsillo* de Cortázar, el juego está regido por unas reglas que se significan en el acto mismo del juego, que mueven al sujeto a actuar de X o Y manera en determinada circunstancia, pero no por ello se quedan en el dominio de la *inspiración*,⁵ en la que una voz interior mueve al sujeto en su acción, sino que se erigen como reglas que disponen y limitan las dinámicas y modos de empleo del lenguaje y la acción dentro del juego. Una regla deviene de una figura de la acción acometida con anterioridad, pero sólo alcanza su estado de regla en sus circunstancias de uso en el *juego de lenguaje*, cuando prefigura los modos de uso y herramientas de lenguaje que se relacionan en el sistema del juego. En este sentido, una regla constituye una costumbre propia del juego, es decir, no es una norma externa que se inserta en el juego, sino un elemento interno mediante el cual se acoplan y construyen las palabras y los objetos; la regla propone entonces los límites y los modos de uso del lenguaje en cada circunstancia del *juego de lenguaje*, así como la actitud que el sujeto como usuario del lenguaje y partícipe del juego toma frente a ellos, aunque la regla no se determina por sí misma sino que es el sujeto quien la instala en la práctica al asumir qué cuenta o no cuenta como regla en el juego.

No puede haber sólo una única vez en que un hombre siga una regla. No puede haber sólo una única vez en que se haga un informe, se dé una orden, o se la entienda, etc. —Seguir una regla, hacer un informe, dar una orden, jugar una partida de ajedrez son *costumbres* (usos, instituciones).

Entender una oración significa entender un lenguaje. Entender un lenguaje significa dominar una técnica. (IF § 199). [...]

Por tanto 'seguir la regla' es una práctica. Y *creer* seguir la regla no es seguir la regla. (IF § 202).

El universo de ficción del cuento de Cortázar se construye desde la guía comprometida y apremiante de las reglas del juego diseñado por el protagonista. Los seres en la ficción se crean y transforman en su seguimiento estricto y casual del sistema del juego, pues todas las combinaciones del juego son establecidas por el protagonista antes de ingresar en el mundo subterráneo del Metro. En *Manuscrito...* las reglas del juego no responden a

5 "Supón que una regla me inspira cómo debo seguirla; es decir, cuando recorro la línea con los ojos, una voz interior me dice: «¡Tira así!».» —¿Cuál es la diferencia entre este proceso de seguir una especie de inspiración y el de seguir una regla? Pues aseguro que no son lo mismo. En el acto de la inspiración *aguardo* instrucciones. No podré enseñarle a otro mi 'técnica' de seguir la línea. A no ser que le enseñe una especie de saber escuchar, de receptividad. Pero entonces no puedo, naturalmente, exigir que él siga la línea como yo" (IF § 232).

ningún patrón, a ninguna *buena razón*⁶ que determine algún tipo de éxito en el desarrollo del juego; todo lo contrario, aunque el seguimiento de las reglas y los límites del juego son precisos e inapelables, su plano es bosquejado unos momentos antes de descender al Metro. En la narración, el juego obliga a seguir unas reglas, pero la adecuada práctica de las mismas no conlleva necesariamente a un buen término, al encuentro con la felicidad —lejos de las constricciones de la cotidianidad, pero cercano a las del juego— que persigue el protagonista. El *azar* es entonces el motor absurdo pero necesario de las reglas de este juego. Las reglas son dispuestas por azar, sin ninguna garantía, pero deben ser tomadas a cabalidad, pues de no hacerlo el juego perdería su razón de ser y por tanto también la búsqueda de una felicidad alejada de los marcos de la cotidianidad.

Mi regla del juego era maniáticamente simple, era bella, estúpida y tiránica, si me gustaba una mujer, si me gustaba una mujer sentada frente a mí junto a la ventanilla, si su reflejo en la ventanilla cruzaba la mirada con mi reflejo en la ventanilla, si mi reflejo de la ventanilla turbaba o complacía o repelía al reflejo de la mujer en la ventanilla, si Magrit me veía sonreír y entonces Ana bajaba la cabeza y empezaba a examinar aplicadamente el cierre de su bolso rojo, entonces había juego [...] ahora eran Magrit y Ana, pero una semana atrás habían sido Paula y Ofelia. [...] Mi combinación era con la línea de la Porte de Vanves y casi enseguida, en el primer pasillo, comprendí que Paula (que Ofelia) tomaría el corredor que llevaba a la combinación con la Mairie d'Issy. Imposible de hacer nada, sólo mirarla por última vez en el cruce de los pasillos. (Cortázar, 1999: 52-53)

El seguimiento de la regla no es una opción para el protagonista de la narración. El juego conlleva el seguimiento de la regla, ya que ésta vincula los mecanismos, dinámicas y herramientas que lo conforman, por tanto, si el individuo evade la regla inevitablemente rechaza el sistema del juego. “«Todos los pasos ya están realmente dados» quiere decir: ya no tengo elección. La regla, una vez estampada con un determinado significado traza las líneas de su persecución a través de todo el espacio. [...] Cuando sigo la regla, no elijo. Sigo la regla *ciegamente*.” (IF § 219). El hecho de seguir *ciegamente* la regla no implica lanzarse al vacío en una participación inconsciente de la dinámica del juego, sino que, por el contrario, conlleva comprender la regla como un elemento que significa el juego, que impulsa las condiciones de uso del lenguaje y los límites internos en los que se configura el acto mismo de jugar. Por esta razón, el protagonista del cuento de Cortázar se arriesga a emprender de nuevo el juego —aun cuando el rompimiento de las reglas del mismo le permitió conocer a Marie-Claude—, pues sabe que la evasión de las reglas fracturó totalmente la esencia de éste y, por tanto, la búsqueda de la felicidad misma:

[...] le pedí que no pensara, que dejara correr el metro, que no llorara nunca en esas dos semanas mientras yo la buscaba; sin palabras quedó entendido que si el plazo se cerraba sin volver a vernos o sólo viéndonos hasta que dos pasillos diferentes nos apartaran, ya no tendría sentido retornar al café, al portal de su casa. [...] volví a pie a mi casa sin arañas, vacío y lavado para la nueva espera; ahora no podían hacerme nada, el juego iba a recomenzar como tantas otras veces pero con solamente Marie-Claude, el lunes bajando

6 “Quisiéramos decir: «Una buena razón es tal sólo porque hace la ocurrencia *realmente* probable». Porque, por así decir, tiene realmente una influencia sobre el acontecimiento, como si fuera una influencia experiencial” (IF § 484).

de la estación Couronnes por la mañana, saliendo en Max Dormoy en plena noche, el martes entrando en Crimée, el miércoles en Philippe Auguste, la precisa regla del juego, quince estaciones en las que cuatro tenían combinación, y entonces en la primera de las cuatro sabiendo que me tocaría seguir la línea de Sèvres-Montreuil como en la segunda tendría que tomar la combinación Clichy-Porte Dauphine, cada itinerario elegido sin razón especial porque no podía haber ninguna razón. (Cortázar, 1999: 61)

En *Manuscrito...* el juego constituye la esencia de la narración. Las ideas, expresiones, acciones, sentimientos de los personajes se significan, ganan dimensión y sentido mediante su uso en el juego. La palabra es creación en el juego y dinamiza las estructuras y roles que en el mismo se establecen, de modo que la nominalización y descripción que el protagonista realiza de las mujeres que ingresan en el sistema de juego responde al lugar y papel que ocupan dentro de éste; la palabra no es referencia externa que limite y controle el juego, sino construcción interna que estructura y nombra toda la serie de combinaciones, situaciones, reglas y participantes que configuran el acto de jugar.

Para terminar, el concepto de *juego de lenguaje* propuesto por Wittgenstein permite concebir el lenguaje de una manera amplia y variada, en la que la palabra significa en su condición de uso, en el marco de las reglas y los límites que se evidencian en la dinámica del juego. La palabra se construye y significa en las circunstancias del *juego de lenguaje*, por tanto, no desempeña una mera función denotativa al establecer un vínculo *per se* entre el objeto y el lenguaje, pues en la dinámica del juego la palabra toma valor en el momento mismo de su pronunciación; tal como ocurre en el discurso literario, donde la palabra y el juego inauguran mundos posibles que se rigen bajo las normas y reglas de la ficción, de manera que el lenguaje gana nuevos horizontes en la producción poética de su significado, en su relación creadora con el objeto, el ser, el acontecimiento que refiere en el juego de la ficción. LC

BIBLIOGRAFÍA

Cortázar, Julio (1999), *Octaedro*, Madrid, Alianza.

_____ (2002), *Todos los fuegos el fuego*, Bogotá, Editorial Norma.

Hadot, Pierre (2007), *Wittgenstein y los límites del lenguaje*, Valencia, Pretextos.

Pool Westgaard, Mariana (1999), *Los dos Wittgenstein: el del Tractatus y el de las Investigaciones filosóficas*, México, UAM-IZTAPALAPA, Serie Ensayos, Cuaderno 27.

Withrington, Esteban. *Wittgenstein y los cimientos del lenguaje*, en *Elementos: ciencia y cultura* [en línea] 2000. [Fecha de consulta: 17 de noviembre de 2008] Disponible en: <<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=29403906>> ISSN 0187-9073.

Wittgenstein, Ludwig (1991), *Tractatus Logico-Philosophicus*, Madrid, Alianza.

_____ (2002), *Investigaciones filosóficas*, Barcelona, Instituto de Investigaciones Filosóficas, UNAM/Editorial Crítica.