

Lotería de sones jarochos: la emblemática en la cultura popular

CATERINA CAMASTRA
Facultad de Filosofía y Letras, UNAM

1. El género emblemático: orígenes y desarrollo en la Nueva España

Los orígenes del emblema, producto renacentista propio del espíritu humanista, se ubican, por acuerdo unánime entre los estudiosos del género, en el libro *Emblematum Liber* de Andrea Alciato, jurista boloñés, publicado en Augsburgo en 1531. El emblema se coloca en la historia del texto ilustrado: José Pascual Buxó lo define como “un proceso semiótico de carácter sincrético en el que se hallan explícitamente vinculados una imagen visual, un mote o inscripción lacónica y sentenciosa y un epigrama” (2002: 26). El emblema se compone, entonces, de tres partes: el ‘alma’ del emblema, que es la *inscriptio*, lema o mote, una ‘sentencia breve, enjundiosa y compendiosa’, derivada por lo regular del repertorio de la lapidaria; el ‘cuerpo’, la *figuratio* o imagen, y la *declaratio* o *suscriptio*, es decir, el epigrama: una glosa en verso o prosa de la relación entre mote e imagen, alma y cuerpo. Es precisamente esa *estructura triplex* la que confiere al emblema su especificidad en relación con otros géneros afines, como el jeroglífico (imagen sola) o la *impresa* (imagen y mote).

La emblemática se deriva de una serie de tradiciones de representación simbólica (la medallística y la numismática, la epigrafía, la heráldica, la jeroglífica, los bestiarios medievales, la iconografía mitológica clásica), en el marco filosófico del pensamiento neoplatónico y los estudios herméticos, incluyendo la cábala y la numerología. Una de las características más importantes del emblema para los fines del presente trabajo, como veremos, es la relación que establece con la mnemotecnia en cuanto herramienta de la retórica: el emblema se refiere a un *corpus* compartido, una tradición simbólica que es también argumentativa. El emblema es hermético hasta cierto punto, mas no indescifrable; si bien requiere

de cierta virtud del ingenio lector, es una virtud que más que en la intuición y la sensibilidad se finca en la erudición, en la familiaridad con el discurso cultural subyacente: “de ahí también que las variantes individuales puedan ser reconducidas sin dificultad al corpus de constantes paradigmáticas” (Pascual Buxó, 2002: 51). García Arranz y Pizarro Gómez (2000) hablan de la búsqueda de “un perfecto equilibrio entre claridad y dificultad en su interpretación [...]; se aspira por tanto a una dificultad calculada, pero no a un excesivo hermetismo” (194).

La popularidad de los emblemas en el mundo hispano fue enorme. Los libros de emblemas proliferaron en España, y “la primera traducción española de los *Emblemas de Alciato*, hecha en “rimas españolas” por Bernardino Daza Pinciano y publicada en Lyon en 1549 [...] circularía con cierta profusión en México” (Pascual Buxó, 2000: 91). En la Nueva España fue especialmente importante su aplicación didáctica y doctrinaria como vehículo de la ideología contrarreformista, y su uso en los arcos triunfales, “efímeros monumentos arquitectónicos” (Pascual Buxó, 2000: 93), en ocasión de fiestas públicas o ceremonias luctuosas, momentos de unificación ideológica y celebración identitaria tan importantes en la sociedad barroca, sociedad del espectáculo por excelencia.

Sin embargo, de su estrecha asociación con la fiesta se derivan algunos desarrollos de la emblemática que escapan de las santas intenciones moralizantes de la ideología contrarreformista oficial. La fiesta del régimen conlleva su lado incómodo: la fiesta popular, portadora de una cultura carnavalesca a menudo irreverente y subversiva. La asociación de los emblemas con el aspecto lúdico viene de Alciato mismo, para quien un emblema es una afición del intelecto, y pasa por el “mundo del juego, el juego de carácter cortesano, como un contexto próximo, donde se ve clara la dependencia del emblema con ciertas formas de representaciones de carácter lúdico” (De la Flor, 1995: 36).

En el ámbito de la cultura popular, la emblemática fácilmente se relaciona con la paremiología, y especialmente con una clase de refrán-juego: el acertijo o la adivinanza, que requiere, como decíamos antes, de un “ingenio lector” familiarizado con un discurso cultural que proporciona la clave para la resolución del reto. Entre los juegos y diversiones de la feria popular, vamos a detenernos en uno, cuyas relaciones con la tradición emblemática saltan a la vista: la lotería.

2. De la lotería tradicional

a *El Fandanguito – Lotería de sones jarochos*

La lotería tradicional se originó en Italia, siguió después en España, y finalmente llegó a México en 1769. Inicialmente se jugaba tan sólo por la sociedad aristócrata mexicana en la época colonial y poco a poco fue adoptada por las demás clases sociales. Durante el siglo XIX y principios del siglo XX, había pocos pueblos en México, distantes unos de otros. Durante los fines de semana llegaban ferias ambulantes a esos pueblos y la gente iba sobre todo a jugar lotería. [...] Las versiones modernas de la lotería tienen además el nombre del objeto al calce, y un número en la parte superior. [...] Muchas de las loterías antiguas no tienen nombres ni números, ya que originalmente el juego se decía en prosa. Estas tablas se hacían de hojalata o papel y fueron pintadas por artistas populares, algunos de los cuales se especializaron en este arte (http://teresavillegas.com/ll_pages/ll_history.html).



Figura 1. Tabla de lotería, óleo sobre hojalata, *ca.* 1920.
Artista anónimo. San Antonio Museum of Art, San Antonio, Texas

Originalmente, la lotería fue más afín al jeroglífico y después, a la *impresa*. El epigrama que la hermana con el emblema se añadía de forma oral, a menudo en forma de acertijo, cosa que contribuía a la diversión de los participantes y al lucimiento de quien conducía el juego:

En la lotería, un jugador llamado “gritón” dice un pequeño poema improvisado, o bien una pequeña frase popular relacionada con la carta (por ejemplo: “El abrigo de los pobres”, para la imagen del Sol, o “El que por la boca muere”, para la imagen del Pescado). Cada jugador utiliza una ficha —frecuentemente son semillas de maíz o frijolitos— para marcar el cuadro correspondiente en su tabla. [...] El éxito de la persona que “grita” la lotería depende de su habilidad para recitar los versos de cada carta (http://teresavillegas.com/ll_pages/ll_about.html).

El juego de la lotería ilustra la apropiación y la subversión ideológica que la cultura popular constantemente realiza con respecto a la ideología oficial hegemónica. Los emblemas, traídos a Nueva España con fines doctrinarios y moralizantes, se vuelven pícaros, juguetones, hasta abiertamente contestatarios:

La forma de “gritar” la lotería depende del contexto social en el que se está jugando. En una iglesia, por ejemplo, los versos de la lotería se entonan de manera conservadora, mientras que en ciertos ambientes de personas adultas pueden tener un lenguaje más atrevido y en doble sentido. La sátira y los asuntos relacionados con hechos actuales o de política son muchas veces usados para describir las imágenes de la lotería; de hecho, siempre ha existido la relación de la imagen con la crítica social. [...] Una de las versiones más antiguas de la lotería es la lotería litúrgica y educativa que apareció alrededor de 1930. Las imágenes utilizadas representaban objetos y conceptos relacionados con la Iglesia católica. Sin embargo, esta combinación de irreverencia y falta de seriedad hacia la solemnidad de los símbolos sagrados tenía molestos a algunos católicos (http://teresavillegas.com/ll_pages/ll_about.html).

Una de las imágenes que aparecen en la tabla de lotería en la figura 1, la Sirena (detalle en figura 2), ilustra de manera muy clara dicho proceso de subversión ideológica. En la tradición patristica occidental, la sirena cantadora es asociada con la seducción femenina en cuanto epítome del Mal: “la mujer esparce la peste del deseo; unas veces se deshace en sonrisas, otras, ofrece caricias y, lo más venenoso de todo, se complace en tocar la cítara o en cantar, ante cuyo canto es más tolerable escuchar al basilisco cuando silba” (san Agustín, citado en Cuadriello, 1999: 19).

Compárese tal ideología misógina y ascética con la alegría y la orgullosa reivindicación de una antigua copla, que se *gritaba* para anunciar la baraja de la Sirena en el juego de la lotería:

La sirena en la mar cantaba,
luciendo so coton pinto:
"Yo a ninguno le hago mal
ni tampoco me les hinco,
traigo versos pa cantar
docientos sententa y cinco".

(<http://www.sa-museum.org/collections/laac/3/1/3.html>)



Figura 2. La Sirena (detalle)

El Fandanguito – Lotería de sones jarocho es la obra conjunta de dos artistas: un grabador, Alec Dempster, y un músico poeta, Zenén Zeferino Huervo. Los dos conscientemente se colocan en el marco de dos discursos tradicionales de la cultura mexicana: la historia del juego de la lotería y el *son jarocho*, género lírico-musical popular arraigado en el puerto de Veracruz y en el sur del estado. Podemos añadir la tradición del texto ilustrado por grabados, que tuvo gran auge entre finales del XIX y principios del XX; el ejemplo más obvio son las hojas sueltas ilustradas por José Guadalupe Posada y publicadas por el impresor Antonio Vanegas Arroyo.



Figura 3. El juego de lotería *El Fandanguito*.

El Fandanguito (nombre de un son que hace referencia al fandango, fiesta en que los sones se tocan, cantan y bailan) se compone de sesenta barajas y ocho cartones (Figura 3). La presentación del juego, impresa detrás de uno de los cartones, nos informa acerca del proceso de creación y de la técnica de grabado empleada:

Las ilustraciones son grabados originales creados por Alec Dempster a lo largo de cuatro años, empezando en Santiago Tuxtla en 1999 y terminando en Xalapa, Veracruz, en 2003. Alec Dempster se propuso crear una lotería con la diversidad de temas que nos transmiten los sones, enmarcados en el entorno campesino e histórico de la región del Sotavento. Los grabados aquí reproducidos fueron hechos a partir de sellos cuidadosamente labrados en suela de zapato con gubias que se usan para marcar ranuras en la placa. Al final, se entinta la placa con un pequeño rodillo y todas las áreas que fueron escarbadas terminan siendo las partes blancas del grabado que no recibieron la tinta del rodillo.

Cada carta de la baraja incluye un grabado y una copla de Zenén Zeferino Huervo, un cantador originario de Jáltipan, Veracruz, quien, teniendo a la vista los grabados, compuso una estrofa para cada carta-son.

La lotería de *El Fandanguito*, finalmente, es una obra artística de autoría identificable que se enlaza con un discurso cultural colectivo, una variante individual que puede vincularse con una serie de constantes paradigmáticas, para retomar la observación de Pascual Buxó antes ci-

tada. Dadas sus características esenciales, los sones se prestan a convertirse en emblemas.

3. Sones como emblemas

Las manifestaciones de la cultura popular oral, tanto narrativas como líricas y musicales, son interpretaciones, variantes individuales y circunstanciales de un núcleo temático y formal que les confiere unidad dentro de la multiplicidad. El son jarocho como tradición lírico-musical de una determinada región, el Sotavento, puede ser descrito como discurso, basado en la transformación dinámica, la recreación de concepciones comunes y temas compartidos (García de León, 2002: 56-57). A su vez, cada son individual es un discurso cuyas actualizaciones textuales vienen siendo, precisamente, las interpretaciones (aquí en el sentido de 'ejecuciones', sin que dejen de ser 'lecturas'). Un elemento fundamental de esa unidad es el reconocimiento colectivo. El concepto de "censura de la comunidad", fundamental en los estudios de cultura popular, se aplica también, en cierta forma, al funcionamiento de la emblemática. De la Flor señala:

se trata en todo caso de estrategias de representación que buscan —y esa es su característica más peculiar— una profunda interacción con la mente del lector [...], demandan al lector [...] un texto oculto vinculado a la imagen, y [...] una imagen mental vinculada al texto aparente [...]; el de los emblemas es un género particularmente interactivo, por esa confluencia que se produce en él de imagen y palabra, al tiempo también que de contenidos mentales o latentes, por un lado, y manifiestos y representados, por otro. Se trata, en propiedad, de atender a la construcción de una suerte de "máquina moral", capaz de prever ciertas condiciones psicológicas en las que se va a desarrollar la recepción (1995: 47).

El título del son, de hecho, actúa como pantónimo, lexema cuya imantación semántica y fuerte iconicidad concentran y organizan los significados simbólicos. Por esas mismas características, el título del son puede volverse mote del *emblema triplex* en las barajas de *El Fandanguito*. Por lo que concierne a las coplas en el son jarocho, y por consiguiente

también en los “epigramas” de las barajas-emblemas, sucede algo parecido a lo que señala Pascual Buxó a propósito de la poesía emblemática novohispana:

hubo, además, otras aplicaciones más sutiles del modelo emblemático en composiciones poéticas que, sin estar materialmente unidas a una *pictura*, en la página o en el lienzo, no dejan por ello de ser el resultado de una relación implícita con una imagen evocada en el texto o bien descrita en otro (un intertexto) del que ese nuevo texto es deudor (2000: 93).

Las imágenes de la lotería de *El Fandanguito*, entonces, no hacen otra cosa que cerrar el círculo, explicitando una posible interpretación de la figura emblemática latente que cada son encierra.

Ya hablamos de la “virtud del ingenio lector”, fincada en la erudición, necesaria para la recepción y decodificación de un emblema. El mismo fenómeno se da en la recepción de las expresiones de la cultura popular; simplemente, la erudición que se requiere implica la familiaridad con un mundo de referencia distinto y peculiar. Explica Guadarrama (2004), versador jarocho:

Hay un árbol de figura caprichosa, al que le dicen amatillo y que crece como enredando a las palmas, las abraza y al final las seca y vuelve polvo, quedando como su tronco sólo el enredo y la fronda. Según sé, también le dicen “seca palo” y es una especie de parásito [...]. Lo cierto es que la imagen del amatillo abrazando y secando a la palma, me dio motivo para la siguiente sexteta:

Qué daño me hace el quererte:
por ti he perdido la calma;
me tienes hecho a tu suerte,
me estás marchitando el alma,
como amatillo a la palma
en un abrazo de muerte.

Después, viendo esos árboles de cocuite ya en trozo que se usan de cerco, como horcones para el alambre, y que de ser poste se enraízan de nuevo y vuelven a crecer, a enramarse y a echar flor, salió este:

En la noche más espesa
 con la muerte y su convite,
 cuando me sienta su presa
 yo pelearé hasta el desquite,
 porque soy como el cocuite
 que de la muerte regresa.

[...] Por eso, ahora en los tallercitos de versada, les recomiendo a todos los que quieren hacer décima jarocho hoy en día, que se den sus paseos por el rumbo y se enteren de todo lo que puedan de cada árbol, de cada animal, de cada detalle del río o del campo en general, con lo que seguro tendrán mil imágenes y metáforas que les sirvan para hacer más y más versos... (correo electrónico).

Las barajas de *El Fandanguito* están numeradas en serie, de 1 a 60, en la esquina inferior derecha. De la Flor dice que “la presencia de una marca o número, que apuntan hacia el establecimiento de una secuencia o de una dirección” (1995: 45) caracterizaba en los siglos XVI y XVII una forma paraemblemática llamada “escala mística”, frecuente en los textos de análisis. En este caso, la serie de números no obedece a una lógica narrativa secuencial; sin embargo, subraya la unidad del *corpus* de barajas-emblemas.

4. Análisis iconográfico de algunas barajas

Por razones de espacio no se analizarán las sesenta barajas que componen el juego. Sólo se ofrecerá una muestra de algunos temas representativos, desde el punto de vista de cómo la cultura popular puede resignificar y asignar nuevas funciones a la forma emblemática.

Lo sagrado



Figura 4.

El tema de lo sagrado es importante en la cultura popular, y también en la tradición emblemática, especialmente en la Nueva España, donde su desarrollo fue precisamente con fines doctrinarios y moralizantes. Sin embargo, la religiosidad popular guarda sus diferencias con respecto a la religión oficial. Las figuras del diablo que aparecen en las barajas 7 y 31 (Figura 4) muestran, o mejor dicho exhiben, su pene, de acuerdo con su iconografía tradicional de herencia europea; véase, por ejemplo, los grabados de Israhel van Meckenem (1445–1503) y Dürero (1471–1528), reproducidos en *Pervivencias clásicas en un emblema del siglo XVII* de Isabel Mateo Gómez (2000). Otros elementos —una playera de manga corta y una botella— ubican las imágenes en el siglo XX, además de hacer referencia al aspecto burlesco y ridículo, importante rasgo de la idea del diablo en la cultura popular desde tiempos antiguos. Se asoma aquí la concepción herética de una divinidad dualista, típica de las religiones precolombinas, que la evangelización estaba ansiosa por erradicar:

aquellas concepciones simbólicas que expresan un sentido dualista, planteando el desplazamiento de los límites de lo sagrado y la inversión de

valores, al considerar que las divinidades participan de lo fasto y lo nefasto, es decir, que simultáneamente pueden ser benévolas o malévolas. Esta neutralidad moral caracteriza a los dioses de las civilizaciones mesoamericanas y andinas, proyectándose en las imágenes sincréticas que vertebran su religiosidad popular (Báez-Jorge, 2003: 33).

En la religiosidad popular sincrética, los papeles de santos y demonios fácilmente se confunden. Comparemos el *incipit* y la conclusión de dos conjuros populares anónimos del siglo XVII:

Señora santa Marta / digna sois y sancta; / [...] así me traigas a Fulano
(Campos Moreno, 1999: 121).

Martha, Martha, / no la digna ni la sancta, / la que demonios ata y
encanta. / [...] vos havéys de yr / y a Fulano me havéis de traer (Campos Moreno, 1999: 125-126).

La pareja en la baraja 7 no aparece sobrecogida de terror o pánico ante la aparición del diablito de cabeza entre ellos; puede que estén un poco espantados, por el gesto de la mujer con su mano derecha, pero sólo un poco. La imagen de la baraja 31 incluye un diablito como figura de trasfondo, mientras el elemento principal de la composición explicita el doble sentido de la palabra *jarabe* (título del son y sustancia líquida) y su metafórica propiedad de “encadenar a los mortales”. *El jarabe loco* es un son humorístico que en muchas coplas juega con la desacralización de la muerte o de la religión. Véanse a continuación los ejemplos anónimos:

Este es el jarabe loco
que a los muertos resucita;
salen de la sepultura
meneando la cabecita.

(Meléndez de la Cruz, 2004: 81)

Para cantar el jarabe
para eso me pinto yo,
para rezar el rosario,
mi hermano el que se murió,

ese sí era santulario,
no pícaro como yo,
que si no se hubiese muerto,
qué hermano tuviera yo.

(Meléndez de la Cruz, 2004: 81)

Las coplas que acompañan ambas imágenes se refieren a la creencia de que las apariciones del diablo, especialmente evocadas por el son *El Buscapiés*, “se espantan”, huyen, cuando uno reza. Contaba Arcadio Hidalgo, trovador jarocho ya legendario, a propósito de un diablo que, por ser buen bailarador, se vuelve a confundir con lo divino y sale derrotado de escena con gesto irreverente de bufón:

también se tocaba un son llamado el *Buscapiés*, que no me gusta mucho porque es para llamar al diablo. Tendría unos quince años cuando fuimos a un huapanguito; todo el mundo estaba bailando cuando unas mujeres gritan: “¡Ay, Virgen Santísima! ¡Dios mío, el diablo!”, y es que había salido a bailar un hombre de una manera divina. Entonces a Luisa Ortiz se le vino a la cabeza cantar:

Ave María, Ave, Ave,
de tan alta berangía,
Ave María, Dios te salve
Dios te salve María.

Cuando dijo eso Luisa, el diablo se echó un pedo de puro azufre, dejó todo apestoso ahí y se acabó la fiesta (Ramos Arizpe, 2003: 89).

La siguiente copla anónima da cuenta de la misma creencia:

“Ave María, que Ave, Ave,
Dios te salve Ave María”.
Así cantaban las viejas
cuando el diablo aparecía.

(comunicada por Jaime Yáñez)

La cultura popular, finalmente, no le tiene mucho miedo al diablo. Puede llegar a ser un aliado, y cuando es un enemigo se derrota con relativa facilidad. La siguiente décima, de Samuel Aguilera, nos habla de un diablo preso y sometido por la habilidad y la valentía del yo poético:

Traigo preso a Belcebú
 en un cajón de madera
 para cimbrar la cadera
 al son del Zacamandú.
 Yo vine a hablarme de tú
 con tus fandangos de altura
 vine a quebrar mi cintura
 en el filo de unos tragos
 y a montar tus toros bravos
 sin riendas y sin montura.

(comunicada por Jaime Yáñez)

Lo político

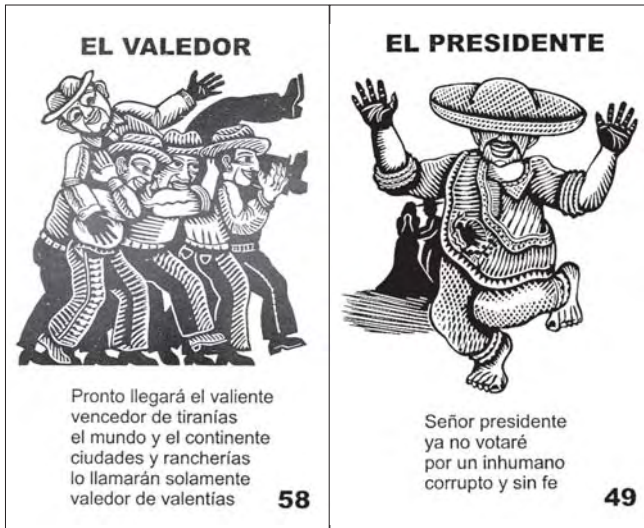


Figura 5.

La función política estaba presente en los emblemas renacentistas y fue muy importante en la Nueva España, por ejemplo, en los arcos triunfa-

les alegóricos que celebraban a algún prócer. En este aspecto, se puede notar claramente la subversión ideológica puesta en marcha por la cultura popular: el enfoque hacia el tema político pasa de la celebración a la contestación. Ya vimos antes cómo tal aspecto estaba presente en la lotería tradicional. También existe en el son jarocho, y las barajas de *El Fandanguito* lo consignan (Figura 5). La baraja 58, *El Valedor*, muestra una escena en que el pueblo lleva en triunfo a un héroe que, en su atuendo, en nada se diferencia de los que lo llevan cargando: “el valiente vencedor de tiranías” es un valedor, uno entre los demás. Todos los personajes sonríen; la misma atmósfera festiva se observa también en la baraja 49. Aquí el personaje es uno solo; la escena aparentemente amorosa del fondo, quizás una despedida, no parece ser más que un trasfondo decorativo sin mucha relación con el personaje en primer plano. Se trata de un hombre sonriendo y bailando, cuyo atuendo sugiere que es un campesino (descalzo, vestido de ropa holgada de manta) e incluye símbolos de identidad nacional (el sombrero, el sarape, el águila y la serpiente en el nopal). Si *El Valedor* derrota la tiranía con la valentía, este personaje la derrota con el ejercicio consciente del derecho de voto.

Los pájaros





Figura 6.

Las aves son una presencia importante tanto en la tradición emblemática (por ejemplo, el *Mundus Symbolicus* de Philipppo Picinello, de 1694, cuenta con 73 entradas relativas a ellas) como en la lírica hispana en general. Margit Frenk (1994) dedica su discurso de admisión a la Academia Mexicana de la Lengua al “pulular de pájaros en las coplas populares de nuestro país” (10), “pájaros multicolores y bullangueros” (34) que identifica como herencia de la poesía indígena. Pájaros evocados en medio de su entorno natural, vistos y a menudo oídos, volando, cantando y hablando a veces como seres humanos, especialmente aficionados a sentencias, máximas, generalizaciones y consejos. El son jarocho está lleno de pájaros, y así también la lotería de *El Fandanguito*, de la que reproducimos cuatro ejemplos (Figura 6).

En la baraja 23, la imagen se hace humorística por la introducción de un elemento tecnológico que contrasta con la tradicional connotación campirana de un gallo cantando: el micrófono, cuyo cable se pierde en el horizonte a imitación de un caminito o de un arroyo. Por ese elemento, tan en contraste también con el arcaísmo *escurana* por *oscuridad*, el gallo se humaniza y el amanecer se teatraliza, dándonos la impresión de estar frente a un actor en un escenario.

El protagonista de la baraja 25 es un pájaro de la selva húmeda, la guacamaya, también conocida como *papagayo*. La guacamaya, como el quetzal, es una de esas aves que encarnan la deslumbrante alteridad de los mundos tropicales, no sólo americanos, a los ojos de los viajeros europeos. Giovanni Boccaccio, en el siglo XIV, nos cuenta en el *Decameron* de un fraile merolico que exhibe una pluma de papagayo cual si fuera del ala del mismísimo arcángel Gabriel. Precisamente, el papagayo en la tradición emblemática parece estar asociado al tema de la decepción y del engaño, no tanto por su aspecto sino por su capacidad de imitar la voz humana. En el compendio *Mundus Symbolicus* de Picinello (1694: 326, 327), por ejemplo, el *psittacus* se encuentra asociado en prevalencia con el tema de la *imitatio (alienae vocis aemula)* que a su vez tiene que ver con el *ars (natura, et arte)*; la imitación se vuelve moralmente condenable cuando se trata de insinceridad en la oración, o *psalmodia distracta (alieno loquitur ore; dat sine mente sonos, vel voces; homo voce; et pectore brutum)*. La guacamaya del son jarocho, sin embargo, tiene connotaciones muy diferentes: se asocia con las alturas del vuelo. El íncipit del estribillo, *vuela, vuela, vuela* (una de las características formales imprescindibles que identifican este son), como la misma palabra *guacamaya*, por la abundancia de la vocal *a*, requieren la máxima apertura de la garganta, proyección vocal y volumen a la hora de cantar: la voz misma contribuye a la idea de elevación, al tener que desplegarse como las alas de la guacamaya. La guacamaya ilumina y llena de colores el espacio celeste, y por luz recibida terrestre, cuya unidad tonal es en realidad la pluralidad barroca del arcoiris.¹ Finalmente, en su alto vuelo y en sus maravillosos colores, la guacamaya representa lo inalcanzable, lo fugitivo, lo inasible, la utopía y, al mismo tiempo, la luz que nos guía, el anhe-

¹ Severo Sarduy (1994: 168) observa, citando a Eugenio d'Ors: " 'voces de tórtolas, voces de trompetas, oídas en un jardín botánico... No hay paisaje acústico de emoción más característicamente barroca... el barroco está secretamente animado por la nostalgia del Paraíso Perdido [...] El barroco en tanto que inmersión en el panteísmo: Pan, dios de la naturaleza, preside toda obra barroca auténtica." En el caso que nos ocupa, el paisaje es visual más que sonoro (de hecho, creo que la guacamaya, lejos de cantar, lanza unos desagradables gritos estridentes); sin embargo, nos parece que la observación de d'Ors, por analogía, sigue siendo pertinente.

lo, la esperanza, la tensión imaginativa y creadora que a nosotros también nos permite volar. En la baraja, la imagen es, como todas, monocroma y sin embargo logra sugerir la policromía a través del empleo de trazos diferentes en el plumaje. La copla que la acompaña retoma las ideas de sueño, cielos y colores.

La copla de la baraja 39 postula un acertijo que el mote y la imagen resuelven. El pájaro carpintero, que la copla relaciona con cierto *misterio*, es el ave-tótem por excelencia en el son jarocho. En muchas coplas está asociado con la magia, como en las dos que siguen, de Gilberto Gutiérrez, y la tercera, de Arcadio Hidalgo:

Perdóname, carpintero,
que te arranque el corazón,
pero es que embrujar yo quiero
a la que trae mi pasión
como caballo serrero.

(Gutiérrez, correo electrónico, 20 de septiembre de 2004)

Para romper el encanto
de algún amor traicionero
muy temprano me levanto
y en agua de cocotero
bebo los polvos de espanto
del pájaro carpintero.

(Gutiérrez, correo electrónico, 4 de octubre de 2004)

Metido en una prisión
donde no vale el dinero
puedo salir cuando quiero
porque cargo la oración
del pájaro carpintero.

(Gutiérrez y Pascoe, 2003: 17-18)

Lo único que en la imagen está representado con cierto parcial realismo es el pájaro carpintero mismo; el árbol es totalmente fantástico y además crece en medio de una tarima de las que se usan para bailar en el fandango. La copla humaniza al pájaro al llamarle “señor de sombrero fino”.

En la baraja 40 también podemos observar la humanización del pájaro. Aquí el tema es explícitamente amoroso, tanto en la copla como en la imagen, que muestra una pareja enlazada en un dibujo con elementos cubistas, acompañada por un pájaro que canta. Es frecuente en el son jarocho la identificación del yo poético con el intérprete cantor, y a su vez el canto de los pájaros a menudo funciona como metáfora del cantar humano.

Las mujeres

<p>LA LLORONCITA</p>  <p>Pidiendo consuelo y paz caí triste de rodillas no se lo que duela más si el punzar de cien astillas o el recorrido fugaz del llanto por las mejillas</p> <p>33</p>	<p>LA GUANÁBANA</p>  <p>La guanábana en verano sensible se desespera cuando jugaba en mi mano se abrió de dulce manera ¡qué tibio olor a temprano qué aroma de primavera!</p> <p>26</p>
<p>LA MORENA</p>  <p>¿Quién puso en tu boca miel fruto de tierra sagrada? ¿quién utilizó el pincel tinta de noche callada para pintarte la piel el cabello y la mirada?</p> <p>36</p>	<p>LA PETENERA</p>  <p>En una lancha viajera cruzando la mar azul llegó de tierra extranjera conservando en un baúl su cantar la Petenera</p> <p>45</p>

Figura 7.

El tema amoroso y las figuras femeninas juegan un papel importante, tanto en la tradición emblemática como en el son jarocho. Los ejemplos seleccionados (Figura 7) muestran algunos tratamientos del tema en las barajas de *El Fandanguito*.

La baraja 33 interpreta un tema vastísimo e importante en la cultura mexicana: la Llorona, que anda rondando por el imaginario colectivo desde las apariciones de Tonantzin (¿o era la virgen de Guadalupe...?) llorando por sus hijos y por su templo entre las ruinas de Tenochtitlan. La copla pone en relación las lágrimas con las espinas, explicitando una metáfora que la imagen de una mujer arrodillada llorando entre abrojos sólo sugiere.

En la baraja 26 podemos observar dos fenómenos típicos de la iconografía emblemática: “el simbolismo de espinas, frutos y flores [...] referido al amor” (Mata Induráin, 2000: 289) y “las figuras quiméricas [...] formadas por varias partes o elementos de diversa procedencia, unidas contra natura, conforme al sistema utilizado convencionalmente en los jeroglíficos” (García Arranz y Pizarro Gómez, 2000: 198). El significado erótico simbólico de la guanábana en el universo de significación del son jarocho se hace transparente en la relación entre la imagen y la copla: la imagen explicita el doble sentido de los versos.

La copla de la baraja 36 toma, como en el caso de *El pájaro carpintero*, la forma de acertijo, sin que la solución sea tan transparente, aunque el verso “fruto de tierra sagrada” sugiera un creador trascendente en el papel de pintor que la copla configura. El “pincel” que aparece en el verso dialoga con la imagen, enmarcada como retrato; retrato desdibujado por líneas onduladas que sugieren las olas del mar; en el son jarocho el mar está casi invariablemente asociado con la nostalgia.

La baraja 35 también tiene que ver con el mar y la nostalgia: *La Petenera* es, originalmente, una mujer de Petén, España, aquí representada con atuendo de bailadora de flamenco, que como tesoro trae a América su cantar en un baúl. La imagen de la baraja omite la representación del mar, que la copla menciona claramente; sin embargo, la sugiere, y con cierto dejo de magia al dejar la lancha flotando en la nada, como barco encantado en vuelo. Además, la figura de *La Petenera* nos lleva de vuelta al tema de la sirena cantadora, como se ve en la siguiente copla anónima:

Viniendo de mar afuera
 me encontré un viento muy fiero,
 vi venir a la sirena
 navegando en el estero
 cantando esta petenera
 y hablándole a un marinero.

(Meléndez de la Cruz, 2004: 103)

El Guapo



Figura 8.

La baraja 27 de *El Fandanguito* (Figura 8) es especialmente interesante por su reutilización de un viejo tema barroco: el espejo, el engaño y el desengaño. El espejo puede engañar, especialmente cuando es instrumento del demonio y propiciador de vanidad y lujuria. Sin embargo, también existe el espejo interior, el espejo que no engaña, íntimamente ligado a la iconografía del *ars moriendi* y del *memento mori*: el rostro reflejado es en ese caso una calavera, verdad desnuda de todo ornamento. El grabado de hacia el año 1500 en la Figura 9 es un ejemplo de dicha iconografía.

El emblema 96, Centuria I, en la obra de Covarrubias *Emblemas morales* (Figura 10), parece ser un antecedente directo de la baraja de *El Gua-*

po, aunque el sentido moral sea inverso: la mona es engañada por la vanidad, el valiente, desengañado por el espejo interior.



Figura 9.



Figura 10.

Va acompañada por la siguiente octava:

Siendo la mona abominable y fea,
 si acaso ve su rostro en un espejo,
 queda de sí pagada y no desea
 otra gracia, beldad, gala o despejo.
 La mal carada se tendrá por dea
 del rostro acicalando el vil pellejo
 y cada cual, de gloria deseoso,
 lo feo le parece ser hermoso.

El espejo de la imagen de la baraja 27 definitivamente desengaña: devuelve una imagen engrandecida y, por su forma de corazón, representa la interioridad, los sentimientos. El rostro del hombre sentado frente al tocador (representación normalmente femenina) ni se ve: el verdadero rostro, el que importa, es el reflejado. La copla es lingüísticamente muy interesante porque juega con la trayectoria etimológica de la palabra *guapo*, con el cambio de sentido que el término ha sufrido. El significado de 'bien parecido' aparece en el *Diccionario de la Real Academia de la Lengua* hasta la edición de 1852, como última opción; sucesivamente va subiendo en el orden de los significados, para llegar a ser la primera opción hasta 1989. En el *Diccionario de Autoridades* (1734) el único significado listado bajo el lema es el de "animoso, valeroso y resuelto, que desprecia los peligros y acomete con bizarría las empresas arduas y dificultosas"; en ediciones sucesivas, hasta 1984, aparece como sentido secundario el de "animoso, que desprecia los peligros". Desde 1927 hasta 1956, el *Diccionario de la Academia* señalaba el uso de 'guapo' en vez de 'valiente' como típico del español de América. No es extraño que la cultura popular guarde arcaísmos como este. El ingenio de la copla consiste precisamente en el juego que entabla entre el significado antiguo y el uso moderno de la palabra.

5. Conclusiones

El género emblemático ha demostrado ser altamente flexible, capaz de adaptarse a contextos y circunstancias muy variados. El sincretismo que opera entre el lenguaje visual y el textual, y entre los significados manifiestos y los ocultos, lo convierte en un excelente vehículo de ideologías, desde la doctrina oficial hasta la contracultura de los sectores populares. Las tradiciones populares se rigen, por su misma naturaleza de código compartido por una colectividad, sobre elementos emblemáticos que, por un lado, permiten la ubicación de las variantes individuales en el paradigma tradicional, y, por otro, estructuran, a través de mecanismos como el acertijo, el aspecto lúdico e ingenioso tan importante en la cultura popular.

Bibliografía citada

- BÁEZ-JORGE, Félix, 2003. *Los disfraces del diablo*. Xalapa: Universidad Veracruzana.
- CAMPOS MORENO, Araceli, 1999. *Oraciones, ensalmos y conjuros mágicos del archivo inquisitorial de la Nueva España*. México: El Colegio de México.
- CUADRIELLO, Jaime, 1999. "Serpientes y animales venenosos", Introd. a Picinelli, 1999.
- DE LA FLOR, Fernando, 1995. *Emblemas. Lecturas de la imagen simbólica*. Madrid: Alianza.
- El Fandanguito – Lotería tradicional de sones jarochos*, s.f. Grabados de Alec Dempster y versos de Zenén Zeferino. Diseño de Horacio Tenorio Medina. Veracruz.
- FERNÁNDEZ MORENO, César, coord., 1994. *América Latina en su literatura*. México: Siglo XXI/ UNESCO.
- FRENK, Margit, 1994. *Charla de pájaros o las aves en la poesía folklórica mexicana*. México: UNAM.
- GARCÍA ARRANZ, José Julio y Francisco Javier PIZARRO GÓMEZ, 2000. "Teoría y práctica de la imagen de las *imprese* en los siglos XVI y XVII". En Zafra y Azanza, 2000: 189-207.
- GARCÍA DE LEÓN, Antonio, 2002. "La veta madre: vestigios del Siglo de Oro en la poesía cantada de Veracruz y el Caribe". En Masera, coord., 2002: 53-70.
- GUTIÉRREZ SILVA, Gilberto y Juan PASCOE, comp., 2003. *La versada de Arcadio Hidalgo*. Xalapa: Universidad Veracruzana.
- MASERA, Mariana, coord., 2002. *La otra Nueva España. La palabra marginal en la Colonia*, México: Azul / UNAM.
- MATA INDURÁIN, Carlos, 2000. "Aspectos emblemáticos de la *Silva curiosa de historias* (1583) de Julián de Medrano". En Zafra y Azanza, 2000: 281-295.
- MATEO GÓMEZ, Isabel, 2000. "Pervivencias clásicas en un emblema del siglo XVII". En Zafra y Azanza, 2000: 297-304.
- MELÉNDEZ DE LA CRUZ, Juan, ed., 2004. *Versos para más de 100 sones jarochos*. Xalapa: Comosuená.

- PASCUAL BUXÓ, José, 2000. "De la poesía emblemática en la Nueva España". En Zafra y Azanza, 2000: 91-97.
- _____, 2002. *El resplandor intelectual de las imágenes. Estudios de emblemática y literatura novohispana*. México: UNAM.
- PICINELLI, Filippo [PICINELLO, Philippo], 1694. *Mundus Symbolicus*. Coloniae (Alemania): Sumptibus Hermannii Demen.
- _____, 1999. *El mundo simbólico. Serpientes y animales venenosos. Los insectos*. Zamora: El Colegio de Michoacán / CONACYT.
- RAMOS ARIZPE, Guillermo, 2003. "Don Arcadio Hidalgo, el jaranero". En Gutiérrez y Pascoe, 2003: 87-112.
- SARDUY, Severo, 1994. "El barroco y el neobarroco". En Fernández Moreno, 1994: 167-184.
- YÁÑEZ, Jaime, s. a. *De son a son. Alegoría gráfica del son jarocho* [Serie de postales con reproducciones de cuadros del autor acompañadas por coplas y décimas].
- ZAFRA, Rafael y José Javier AZANZA, ed., 2000. *Emblemata aurea. La emblemática en el arte y la literatura del Siglo de Oro*. Madrid: Akal / Fundación Universitaria de Navarra.
- "Diccionarios de la Real Academia Española", en *Nuevo Tesoro Lexicográfico de la Lengua Española*, versión digitalizada, <http://www.rae.es> (fecha de consulta: noviembre, 2004).
- San Antonio Museum of Art, <http://www.sa-museum.org> (fecha de consulta: noviembre, 2004).
- GUADARRAMA OLIVERA, Fernando. *Re: caña cocuite y amatillo*. Correo electrónico de fgadarramao@yahoo.com.mx al foro de discusión sonjarocho@yahoogrupos.com.mx (enviado el 4 de mayo de 2004).
- GUTIÉRREZ SILVA, Gilberto, 20 septiembre 2004. *Re: carpintero*. Correo electrónico de elcasonveracruz@hotmail.com a catilahoruga76@hotmail.com
- _____, 4 octubre 2004. *Re: carpintero*. Email de elcasonveracruz@hotmail.com a catilahoruga76@hotmail.com
- VILLEGAS, Teresa. La lotería. An exploration of Mexico. An installation of paintings. <http://teresavillegas.com> (fecha de consulta: noviembre, 2004).

*

CAMASTRA, Caterina. "Lotería de sones jarochos: la emblemática en la cultura popular". *Revista de Literaturas Populares* VI-1 (2006): 128-152.

Resumen. El presente estudio analiza un juego de lotería (*El Fandanguito. Lotería de sones jarochos*) como una derivación de la emblemática en la cultura popular. Cada una de las barajas del juego, obra conjunta de un grabador y un poeta que conscientemente se sitúan en el discurso tradicional del *son jarocho*, puede ser leída como *emblema triplex*, compuesto por un mote, una imagen y una copla-epigrama. Se propone un acercamiento a los mecanismos de creación y recepción que hermanan el funcionamiento de la emblemática con el de la cultura popular, y se esboza una lectura simbólico-iconográfica de algunas de las barajas.

Abstract. *This paper analyses a lottery game (El Fandanguito. Lotería de sones jarochos) as an example of emblematics branching into popular culture. The game is the joint work of an engraver and a poet who consciously set themselves within the traditional discourse of son jarocho. Every card can be read as an emblema triplex, formed by a title, an image and a copla which functions as an epigram. This paper proposes an approach to the creation and reception mechanisms that relate emblematics to popular culture, and sketches a symbolic and iconographic reading of some of the cards.*