93



Corporalidades periféricas y textualidades políticas

Nueva Antropología

• Ericka López Sánchez, **Los baños públicos: la ruptura en los ritos de orinar desde la experiencia trans** • Areli Veloz Contreras, **Una economía moral de las y los trabajadores de maquila en Tijuana** • Luis Alejandro Martínez Canales, **"Con los pies y las manos sucias". Sujetos precarios en la periferia de Monterrey, México** • Natalia Gabayet González, **Nahuales de la Costa Chica: manadas, guerreros y curanderos** • Milton Gabriel Hernández García, **La cuestión indígena en el proceso electoral de 2018 y en los inicios de la 4T: debates, retos y perspectivas** • Daniel Flores Albornoz, **La arena etnográfica y los juegos de lenguaje: perspectivas metodológicas de la antropología social**

CIESAS · CULTURA Secretaría de Cultura · INAH

VOL. XXXIII, NÚM. 93, JULIO-DICIEMBRE DE 2020 ISSN 0185-0636

Nueva Antropología 93

Corporalidades periféricas
y textualidades políticas

LA ARENA ETNOGRÁFICA Y LOS JUEGOS DE LENGUAJE: PERSPECTIVAS METODOLÓGICAS DE LA ANTROPOLOGÍA SOCIAL[1]

Daniel Flores Albornoz*

Resumen: Los paradigmas antropológicos han cambiado con el tiempo, pero el enfoque metodológico suele guardar reminiscencias malinowskianas que tienden a observar la otredad bajo el velo de la extrañeza. En este artículo se presenta una perspectiva distinta para el abordaje del extrañamiento de las propias problemáticas sociales. Para ello, se propone la utilización del concepto de arena etnográfica como una herramienta metodológica para analizar los juegos de lenguaje y la manera en cómo éstos pueden alterar una forma de vida. Esta perspectiva permite, más que pretender definir problemáticas sociales, disolver las ya existentes para poder así reexaminarlas empírica y teóricamente.
Palabras clave: arena etnográfica, juegos de lenguaje, forma de vida, Wittgenstein.

The Ethnographic Arena and the Language Games: Methodological Perspectives of Social Anthropology

Abstract: Anthropological paradigms have changed over time, but the methodological approach tends to be reminiscent of Malinowskians who tend to see otherness under the veil of strangeness. This article presents a different perspective for approaching the estrangement of one's own social problems. For this, the use of the ethnographic arena concept is proposed as a methodological tool to analyze language games and the way in which these can alter a lifestyle. This perspective allows, rather than trying to define social problems, to dissolve the existing ones to be able to reexamine them empirically and theoretically.
Keywords: ethnographic arena, language games, lifestyle, Wittgenstein.

La postal malinowskiana del etnógrafo que deja atrás su lugar de origen para adentrarse entre grupos sociales y culturales exóticos prevalece en el imaginario del quehacer antropológico. Incluso cuando los objetos de conocimiento y las problemáticas estudiadas por la antropología se sitúen en sectores sociales que interactúan a través de determinadas

[1] El presente artículo surge de la lectura de Flores (2017: 17, 47), de donde se toman fragmentos y se hace un replanteamiento analítico. Aquí aparecen publicados, formalmente, por primera vez, las propuestas allí plasmadas.

* Doctorando en antropología, CIESAS Ciudad de México, e investigador y consultor independiente. Línea principal de investigación: articulación de lo global y de lo local. Correo electrónico: dfalbornoz@gmail.com

configuraciones culturales (Grimson, 2011), de las cuales, el propio etnógrafo es partícipe por origen, pues la construcción de datos empíricos requiere la habilidad para convertir en extraño lo familiar. Las nociones concebidas previamente deben pasar por una ruptura epistemológica posible de llevarse a cabo cuando el lenguaje común se distancia de sí mismo para situarse en el lenguaje científico. Esto es, las representaciones sociales que damos por sentando, por ser comunes o por que han adquirido cierta convencionalidad, deben pasar por el examen lógico y lingüístico como punto previo a la construcción de un dato de carácter científico (Bourdieu, Chamboredon y Passeron, 2002: 28).

El objeto de conocimiento debe pasar por el examen de la extrañeza que no da por supuesto lo que vulgarmente se considera como dado. Lo que se considera verdad puede no serlo y viceversa. El ojo observador debe dudar *a priori* de lo que observa. La habilidad etnográfica implica encontrar una perspectiva exótica a lo que es de facto habitual. La pretensión más sofisticada de esta extrañeza tiene que ver con el hecho de aprender a observar los objetos de conocimiento sin los andamios de pensamiento preestablecidos culturalmente. El científico social debe aprender a despojarse de la estructura mental, ya naturalizada, para dar cabida a una construcción lógica a partir de los objetos que se estudian, examinando cuidadosamente el lenguaje con que realiza el análisis para evitar definiciones que surgen del sentido común. Es necesario correr el riesgo de cuestionar la cultura en cuanto costumbre (Gellner, 2002: 118). Más aún, se vuelve necesario experimentar una especie de *culture-shock* (Wagner, 1981: 9), a través del cual se construye el objeto de estudio como objeto cultural, y como factor de cuestionamiento a la cultura propia, de suerte que se es capaz de inventar tanto la cultura del otro como la de sí mismo.

Los avances más recientes en esa dirección han propuesto tramas que tienen que ver con la autoetnografía, para descifrarse a sí mismo como objeto de estudio, lo cual requiere de una habilidad de interpretación que toma a la persona como foco de atención para comprender una serie de relaciones y prácticas sociales (Ngunjiri, Hernández y Chang, 2010; Hamdan, 2012). La ruptura epistemológica no sólo se vivió como ejercicio analítico en la construcción de objetos de estudio, sino que desarrolló una perspectiva en la que es posible poner a prueba los conceptos de la propia cultura a partir de la experiencia personal. El paradigma etnográfico cambió de ser etnocéntrico a ser egocéntrico. Mas la postal malinowskiana sigue vigente por el hecho de que el quehacer etnográfico como vía para la construcción de datos empíricos de carácter antropológico es pragmático (Myhre, 2018). La observación etnográfica radica en descifrar y comprender las acciones sociales por medio de conceptos, significados, representaciones y relaciones sociales, cuyos fundamentos y consecuencias en la conformación de determinado *ethos* cultural varían en función del lenguaje y de lo que se pone en juego

a través de éste. Tal aspecto es lo que define en gran medida el quehacer etnográfico como factor común independientemente del paradigma que se tome. Es aquí donde propongo la utilización del concepto *arena etnográfica*, el cual defino como el lugar donde se observa una situación problemática en un contexto específico de interacción social, donde la interacción hace referencia al conjunto de acciones sociales que devienen por el uso del lenguaje en relación con una forma de vida. Para ello, el *juego de lenguaje* se convierte en una categoría fundamental en el quehacer etnográfico, entendido como un método estratégico de la antropología social, como veremos más adelante.

LA ARENA

Arena es un concepto que pone el acento en el espacio social más que en el espacio geográfico que ocupa un pueblo determinado. Lo que se observa no es a un grupo social en un lugar geográfico específico, sino a una situación problemática en un contexto social particular. La arena representa el contexto donde tienen lugar determinadas situaciones que, a la luz de la observación etnográfica, ayudan a explicar problemáticas vinculadas, pero no limitadas, a un contexto geográfico y cultural. Esto es, la *arena etnográfica* focaliza la observación en una situación problemática observable en diferentes contextos geográficos, sociales y culturales.

Tradicionalmente, la noción de *arena* ha tratado de definir un enfoque procesual como replanteamiento a la disciplina antropológica, para pasar del análisis sobre estructuras más o menos fijas, a la observación de procesos de cambio y transformación social. Un debate referente se llevó a cabo en la sesión de la American Anthropological Association en 1964, donde la perspectiva de la antropología parecía tornarse desde la idea de "ser" a la idea de "convertirse". Las ponencias de aquel encuentro, en efecto, estaban llenas de términos como […] "conflicto, facciones, lucha, resolución del conflicto, arena, desarrollo, proceso, etcétera" (Swartz, Turner y Tuden, 1994: 101). Desde su origen, la arena se asoció con la antropología política y su tendencia era definir la lucha por el poder, proceso por el cual es posible redefinir los paradigmas que sustentan los dominios culturales de un grupo social. Conviene por ello revisar a qué se refiere el tema de los paradigmas y de las implicaciones de poder redefinirlos en la interacción social. Por tanto, es útil analizar si el concepto *arena* que tenemos en mente es el más adecuado y, para ello, vale la pena partir desde un referente importante por definición.

> [Los] "campos" son los dominios culturales abstractos donde los paradigmas son formulados, establecidos y puestos en conflicto. Dichos paradigmas consisten en un conjunto de 'reglas' desde las cuales muchas secuencias de la acción social pueden generarse para después especificar qué secuencias deben ser excluidas. Un paradigma entra en conflicto a

> partir de la exclusión de reglas. Las "arenas" son los escenarios concretos en los cuales los paradigmas se transforman en metáforas y símbolos con referencia a lo cual el poder político es movilizado y por lo cual existe una prueba de fuerza entre los portadores de paradigmas influyentes (Turner, 1996: 17).

Es decir, la arena es un escenario donde determinadas reglas se excluyen de modo tal que se entra en una fase de negociación de los paradigmas vigentes con el propósito de modificarlos. Para ello, es necesaria una "prueba de fuerza" entre los portadores de paradigmas influyentes. Los portadores, se puede inferir desde Turner; es una idea con una doble referencia. Por un lado, están los actores, los personajes que dan vida a un drama social, y por otro, están los conceptos abstractos que dan sentido a un paradigma del cual se excluyen ciertas reglas para ponerlo a prueba. Los conceptos abstractos de un paradigma, en términos prácticos, son metáforas y símbolos. El mecanismo para poder excluir reglas es la modificación de las metáforas y de los símbolos que dan sentido a un paradigma. Esto es posible a partir de una serie de secuencias de acción social. Para explicar esto, Turner toma como ejemplo la guerra de independencia de México, donde el personaje de Miguel Hidalgo es un protagonista capaz de llevar a la acción la exclusión de determinadas reglas a efecto de romper el paradigma de la necesidad de sostener un virreinato. Las secuencias de acciones sociales suponen, entonces, diferentes arenas en diferentes espacios y tiempos. La acción emprendida por Miguel Hidalgo y por los diferentes actores que hicieron posible la guerra de independencia es tratada por Turner bajo la idea de un "drama social".

> Las arenas de la acción de este drama se extienden en términos físicos desde un pequeño poblado a una amplia región; su escenario de campo último no sólo es toda la Nueva España […] sino que toma mucho de Europa occidental y de una joven Estados Unidos, sino que incluye, de manera importante, la agitación de los soldados criollos en América Latina desde 1810 a 1824 (Turner, 1996: 102).

Podemos observar que para Turner, la idea del "drama social" es un suceso de relevancia histórica caracterizado por diferentes personajes que se mueven a partir de metáforas y símbolos, y la idea de secuencia es la concatenación de diferentes dramas sociales. Pero lo que nos enseña aquí Turner es a tener en mente una fórmula de análisis histórico que nos permite entender sucesos de importancia política a partir de la relación de diferentes sucesos en diferentes espacios geográficos y en diferentes momentos en el tiempo. La arena, en ese sentido, es circunstancial, pasajera, idea que quiero proponer como equívoca; pero desde Turner, la arena conserva un factor común que vale la pena mantener: el sentido procesual de las acciones sociales que llegan a modificar determinadas reglas. A ello se le debe

sumar como elemento analítico el efecto de dicha modificación, lo cual pasa inadvertido en el planteamiento de Turner. Lo que vale la pena recuperar de su planteamiento es, por tanto, la idea de que la arena es un espacio de interacción social donde se pone en juego una serie de reglas que con el tiempo modifican los paradigmas que dan sentido a la acción social de un grupo en particular. Turner lo explica con una metáfora:

> [La arena es como] el ruedo, nuestro reñidero de confrontación, encuentro y contención [Y entonces teoriza desde aquí a las arenas como] aquellos escenarios claramente visibles para la acción antagónica característica de los puntos críticos de un proceso de cambio (Turner, 1996: 133) [Después agrega que] Es posible que en las arenas la metáfora de "juego" y las estrategias de la "teoría del juego" […] son más relevantes: debido a que las arenas se producen en áreas localizadas de la vida social, donde hay más vínculo y consenso cultural (Turner, 1996: 140).

Sin duda, la política es mucho más que un juego, propiamente hablando, pero es en la arena donde se lleva a cabo el proceso de negociación para la toma de decisiones políticas. En este sentido, las arenas, según Turner, son elementos que existen "dentro" de los campos, éstos últimos entendidos como "[…] los dominios culturales abstractos donde los paradigmas son formulados, establecidos y puestos en conflicto" (Turner, 1996: 17). Pero aquí la definición de Turner es ambigua dado que es la arena el espacio de confrontación, el reñidero, el ruedo donde se lleva a cabo el proceso de toma de decisiones y donde los paradigmas son de hecho evaluados y por lo cual entran en conflicto. La diferencia entre *campo* y *arena* para Turner radica en el hecho de que los paradigmas que entran en conflicto se modifican o prevalecen gracias a un tipo de actuación que se lleva a cabo como un drama social, y más aún, la concatenación de diferentes dramas sociales en diferentes arenas en el tiempo y el espacio. Podría decirse, entonces, que el campo es un conjunto de arenas, y en ese sentido parece que es una definición muy semejante a la del campo que plantea Bourdieu al considerarlo como un espacio de lucha permanente donde se negocian diferentes tipos de capital y donde evidentemente existe una relación de poder (Bourdieu, 1997).

La ventaja de Turner es que a través de la arena da cabida a la posibilidad de redefinir los paradigmas más influyentes. No obstante, *arena* y *campo* comparten algunas características, pero la particularidad de la *arena* es que en ésta se lleva a cabo el drama social, y el *campo* parece ser algo más abstracto. La ambigüedad de la relación entre arena y campo se produce cuando Turner argumenta que tras el secuestro del rey de España por parte de Napoleón Bonaparte: "[…] los beneméritos del Club Literario y Social formularon seriamente una conspiración, en busca de aplicar sus teorías en la arena política" (Turner,

1996: 103). Aquí la noción de *arena* hace referencia a la política como concepto abstracto, y en todo caso, uno se imagina la actuación de los conspiradores, pero la arena dejó de ser aquí el escenario de disputa, encuentro y contención, y se usa como sinónimo de campo. No está de más hacer hincapié en que la distinción de la arena se reduce a ser el espacio que dentro del campo favorece las condiciones para la interacción, para el drama social. La arena es, por tanto, un concepto que surge de la teoría de la acción y donde lo abstracto se reexamina. Si la política, en un sentido abstracto, es un conjunto de símbolos y relaciones sociales simbólicas que determinan cierto tipo de conducta social, estos símbolos no son dados propiamente desde "afuera" de la arena, sino que es en la arena donde dichos símbolos: "[…] se implican dramáticamente en todo el proceso en cada una de sus etapas [de la lucha por el poder; pensando en la política como órgano rector de la vida pública] [La arena, entonces] es un enfoque que presupone estabilidad cuando se estudia el cambio" (Cohen, 1979: 68).

Existen diversos aspectos relevantes en la postura de Turner, pero quisiera señalar aquí desde dónde quiero utilizar este concepto en relación con la etnografía y proponer así la noción de *arena etnográfica.* La arena etnográfica es el lugar donde se observa una situación problemática en un contexto específico de interacción social. Comparto así con Turner la idea que la arena es un espacio, un lugar donde se lleva a cabo cierto tipo de interacción que implica de alguna manera confrontación, negociación, y en el mejor de los casos, la búsqueda de consenso. Difiero con Turner en la idea de que la arena es simplemente un escenario que es variable según el tiempo y el espacio, y que por tanto cada arena es única e irrepetible. Desde Turner podemos ver que la arena es al mismo tiempo un lugar físico y un lugar abstracto donde los paradigmas o los conceptos se evalúan a través de la implicación dramática de los símbolos y de las relaciones simbólicas que sustentan dichos paradigmas. Si bien la interacción social se desarrolla en espacios físicos por cuanto no podemos interactuar de manera abstracta, difiero de Turner por el hecho de que la *arena etnográfica* no puede definirse en ningún momento por un lugar físico, sino que argumento que una misma *arena etnográfica* puede desarrollarse en diferentes espacios físicos y en diferentes momentos.

Es cierto que distintos sucesos de valor histórico se pueden concatenar de manera que un nuevo suceso deba explicarse en relación con aquellos otros, aun cuando hayan acontecido muy lejos en el espacio y el tiempo. Cada suceso se puede considerar un drama social que tiene lugar en una arena particular, de modo que una nueva arena, donde se establezca alguna relación abstracta con las anteriores, guarda una relación simbólica, pero el nuevo drama social no guarda relación alguna, pues este último es único e irrepetible. El drama social que protagonizó Miguel Hidalgo no guarda relación alguna con la inter-

vención de Bonaparte en España dado que son dos eventos totalmente distintos en contextos distintos, así como sus objetivos, pero la movilización simbólica de una contribuye con la otra en un sentido abstracto, pues al reexaminar los paradigmas de la política en España se pueden reexaminar los paradigmas de la política en la Nueva España. Pero si realmente se quiere ganar estabilidad en el estudio del cambio social, es necesario encontrar un punto de observación común tanto en el drama social de Bonaparte como en el de Miguel Hidalgo, y es ahí donde la idea de *arena etnográfica* aquí propuesta puede resolver el problema metodológico.

La cuestión radica en entender a qué se refiere Turner con algo abstracto y por qué la arena es menos abstracta que el campo. El argumento de Turner es que en el campo es donde se definen los paradigmas, y en la arena donde éstos se reexaminan y se ponen a prueba. Pero para lograr efectivamente la estabilidad que sugiere Cohen (1979: 68), es necesario dotar de suficiente abstracción al proceso de reexaminación para la búsqueda de consenso. Esto es, utilizar el concepto *arena* desde una perspectiva inversa a la postura de Turner, pues más que buscar secuencias y concatenaciones de diferentes dramas sociales que ayuden a explicar uno en particular, la idea es configurar una arena etnográfica que sea aplicable a diferentes formas de interacción social, que tengan algún factor común. Podríamos, por ejemplo, pensar en la atención a la salud y las implicaciones de la ciencia médica como paradigma social. Desde esta perspectiva, la misma arena etnográfica es aplicable en diferentes escenarios y contextos. En este punto habría que hacer una distinción más referente a la noción de *campo*. Desde Turner se trata de un concepto semejante al de *arena*, pero es más amplio y más abstracto, aunque aquí no se desarrolla propiamente ningún tipo de interacción, sino que nos remite a "dominios culturales" (Turner, 1996: 17).

Un dominio cultural abstracto existe como si fuese algo dado y, al momento de interactuar, se toman esos dominios para ponerlos a juicio y redefinir una posible realidad social. Coincido en el hecho de que las ideas que son concebidas como dominio cultural, puedan influir en la forma de actuar de las personas, y que al enfrentarse a situaciones diversas, los dominios culturales pueden alterarse y redefinirse. Pero es importante señalar que dichos dominios culturales, como los paradigmas, no pueden sufrir alteración si no son aplicados a contextos ajenos a sus propias reglas de sentido. De ahí que Turner tenga razón cuando habla de la exclusión de reglas como vía para que los propios paradigmas entren en conflicto, lo cual se supone que sucede en la arena a través del drama social. En efecto, es en la interacción social donde las reglas que dan sentido a la acción misma pueden excluirse con el tiempo, pero vale insistir que para que eso suceda deben tratar de aplicarse determinadas reglas fuera de su contexto original. Si para Turner el campo es un

conjunto de dominios culturales y la arena el espacio donde éstos se reexaminan, y a su vez, no existe una arena que sea semejante a otra, sino que en todo caso están vinculadas por efecto de una secuencia de acciones en diferentes contextos, entonces, el campo debe ser explicado desde la arena y no al revés. Para salir de la dicotomía es necesario repensar el concepto *arena* y aplicarlo con cierta dosis de abstracción, de modo que pueda observarse una misma situación problemática en diferentes contextos. Conviene aquí analizar el concepto *juegos de lenguaje* aplicado al concepto *arena*.

LOS JUEGOS DE LENGUAJE

Tomemos como punto de partida una definición sencilla, aunque no simple, que ofrece Wittgenstein sobre el juego de lenguaje: "[…] Llamaré también 'juego de lenguaje' al todo formado por el lenguaje y las acciones con las que está entretejido" (Wittgenstein, 1999: 10).[2] El lenguaje y las acciones con las que está entretejido es ya algo complejo. Existen diversas maneras de expresarse y todas éstas constituyen lenguajes. Hay lenguajes más sofisticados que otros. Pero, lo que hay que tener en mente es que para poder interpretar un lenguaje específico se requiere también interpretar las acciones con las cuales está entretejido. Nos aproximamos de esta manera a la idea de descifrar un juego de lenguaje. Mas, como señala Jacorzynski (2008: 294), "el sentido de [un] juego del lenguaje se revela desde otro juego de lenguaje", por cuanto los diferentes juegos de lenguaje tienen reglas particulares que son distintas entre sí, en referencia no sólo a los diferentes lenguajes posibles para la comprensión humana, entre y dentro de grupos, sino que un tipo de lenguaje es sincrónico mientras que otro es diacrónico. Esto es, un juego de lenguaje tiene a la vez una historia y una posible explicación sobre su sentido a lo largo del tiempo, y es también abierto, susceptible de modificaciones.

Wittgenstein usa la metáfora de la ciudad para describir la permanencia del lenguaje, que es a la vez abierto y modificable, y para explicar cómo existen elementos del lenguaje que sirven como punto de partida para el desarrollo de lenguajes más complicados. En *Investigaciones filosóficas*, Wittgenstein describe su metáfora de la siguiente manera: "Nuestro lenguaje puede verse como una vieja ciudad: una maraña de callejas y plazas, de viejas y nuevas casas, y de casas con anexos de diversos periodos; y esto rodeado de un conjunto de barrios nuevos con calles rectas y regulares y con casas uniformes" (Wittgenstein, 1999: 13).[3]

Existen varias posibilidades de interpretación para esta metáfora. Se observa que el lenguaje pasó de ser una maraña a un conjunto de calles rectas y regulares con casas uniformes. El centro, o bien el lenguaje "primiti-

[2] Véase también la página 7 en Wittgenstein (1999).

[3] Véase también la página 18 en Wittgenstein (1999).

vo" (Wittgenstein, 1999: 10),[4] las viejas callejas y plazas, no desaparecen, sino que son referencia para entender el origen de las segundas. Los juegos de lenguaje originales sirven como fundamento lógico para nuevos juegos de lenguaje, o bien los antiguos juegos de lenguaje se han reducido a monumentos de carácter histórico por donde circundan nuevos lenguajes que guardan su propia lógica y su propio fundamento. En el lenguaje encontramos todas las posibilidades, y así como existen fundamentos lógicos con precedentes históricos de importancia, encontramos nuevos juegos de lenguaje que no necesariamente guardan correspondencia con juegos de lenguaje con carácter histórico. Así como existen lenguajes que sirven como referencia histórica y, podría decirse, son dignos de conservarse y mantenerse, existen otros que se han convertido en cascajo o simplemente han quedado en el olvido. Tenemos entonces un lenguaje que, o bien ha desaparecido, o bien prevalece y guarda un sedimento histórico de importancia, adquiere su propia lógica y no necesariamente se corresponde con el lenguaje que prevalece a lo largo del tiempo.

La diferencia entre juegos de lenguaje consiste en que tienen sus propias reglas, de modo tal que: "[…] Quienes juegan el mismo tipo de lenguaje no preguntan por su sentido" (Jacorzynski, 2008: 294). Un ejemplo sencillo puede ser el saludo de dos personas que se conocen y se encuentran por la calle. Saludar es un juego de lenguaje que tiene que ver con una forma de vida, donde el saludo es un gesto de cordialidad común, y nadie se pregunta si pueda significar otra cosa que saludarse. Este aspecto es de interés antropológico puesto que cada juego de lenguaje implica prácticas y las prácticas (acciones) que se llevan a cabo en el ámbito de lo social requieren un contexto y un significado que permita a las acciones mismas tener sentido dentro de un lenguaje en particular. Este contexto que subyace al sentido que adquiere determinado juego de lenguaje se puede entender desde la "forma de vida". Una forma de vida es, por tanto, aquella que hace posible, o no, determinado juego de lenguaje y, a su vez, un juego de lenguaje es aquello que pone en marcha las acciones por las cuales la forma de vida se vuelve operativa. Dicho así, las reglas de sentido de un juego de lenguaje están determinadas por la forma de vida. "¿Dices, pues, que la concordancia de los hombres decide lo que es verdadero y lo que es falso? Verdadero y falso es lo que los hombres dicen; y los hombres concuerdan en el lenguaje. Ésta no es una concordancia de opiniones, sino de forma de vida" (Wittgenstein, 1999: 75).[5]

La forma de vida permite a las personas tener un referente para poder desenvolverse coherentemente mediante distintos juegos de lenguaje que adquieren sentido por la propia

[4] Véase también la página 7 en Wittgenstein (1999).

[5] Véase también la página 241 en Wittgenstein (1999).

forma de vida en que éstos se llevan a cabo. La forma de vida indica aquí su carácter colectivo que puede ser variable según la forma de organización social, lo que la hace corresponder "[…] aproximadamente a lo que Taylor llamaba *culture*; Summer, *flokways*; Ruth Benedict, *patterns of culture*; Clifford Geertz, *entramado de significados*, etcétera" (Jacorzynski, 2010: 35). La manera de hacer operativa la forma de vida es posible por los juegos de lenguaje, los que nos permiten observar significados y prácticas sociales vinculadas a dichos significados. Ahora bien, los significados toman forma y se les otorga sentido a partir de las propias prácticas sociales, esto es, a partir del uso que se da a un concepto determinado a través de acciones sociales que están vinculadas a una forma de vida.

Pensemos, por ejemplo, en una práctica común a todo grupo social que consiste en sentarse, para lo cual se utilizan sillas. El concepto *silla* no viene dado por su definición sino por su uso, esto es, sentarse. Entendemos el concepto *silla* cuando aprendemos que son objetos que sirven para sentarse. Pero pronto aprendemos que no todas las sillas son iguales y de hecho existe determinado tipo de sillas para determinado tipo de usos, y es ahí donde adquiere sentido el juego de lenguaje. La silla o el objeto que sirve como silla varía según la forma de vida que da sentido al juego de lenguaje, a través del cual la palabra *silla* tiene significado. Aprender el significado de los conceptos que están inmersos en los juegos de lenguaje desde una o varias formas de vida disponibles en los medios de la interacción social, no obstante, no está condicionada a la primera infancia ni a las biografías definidas por los grados escolares, sino que es una constante del lenguaje.

> Nadie es introducido al lenguaje por medio exclusivamente de enunciaciones de reglas o principios, de definiciones o de explicaciones puramente lingüísticas de palabras, de la clase que sean. El aprendizaje del lenguaje se efectúa siempre vía actividades y acciones. Obviamente, en los niveles iniciales las actividades relevantes son sumamente simples, conectadas en general con requerimientos biológicos inmediatos, pero es muy importante entender que eso no cambia en etapas posteriores, cuando un hablante adulto se vuelve una vez más aprendiz de nuevas formas de discurso. Para decirlo en términos wittgensteinianos: la enseñanza ostensiva y las definiciones ostensivas de palabras son mecanismos que operan permanentemente en el lenguaje, no nada más cuando uno se inicia por primera vez en él (Tomasini, 2012: 22).

En efecto, la silla de los acusados y de los jueces forma parte de un mismo juego de lenguaje, pero el rol que juega cada persona en ese juego de lenguaje hace que la silla no adquiera el mismo significado, aunque de manera elemental todos quienes participen en un juicio realicen el mismo acto de sentarse según el papel que les toca desempeñar. Es decir, existen juegos

de lenguaje que son compartidos, pero la forma de vida de un acusado y la forma de vida de un juez son totalmente distintas entre sí, aun cuando ambas partes comparten un juego de lenguaje y dan sentido a una forma de vida donde los juicios y los castigos se llevan a cabo de manera regular. A su vez, los juegos de lenguaje de un juez no siempre se comparten con los de los acusados ni viceversa, sino que existe un juego de lenguaje en donde convergen. Por ello, hablar de un juego de lenguaje es hablar, a su vez, de un acto social y cultural donde convergen diferentes actores que tienen formas de vida distintas, pero que, al mismo tiempo, son compartidas, y es así como la pluralidad de los juegos de lenguaje se sostiene.

Podemos, por ejemplo, pensar desde la disposición de las sillas en las reuniones de los caballeros de la mesa redonda, la silla que utiliza el papa o algún presidente de un país en actos públicos, la sala de espera de un hospital, etc. El contexto y significado de la silla en particular y la manera cómo ésta se usa viene dado por una forma de vida, lo cual nos da la posibilidad de afirmar, como con los juegos de lenguaje, sobre la existencia de muchas formas de vida y no sólo una forma de vida genérica: la forma de vida humana. De la misma manera se puede pensar de cualquier otro concepto que adquiere sentido gracias a una forma de vida a través de los juegos de lenguaje. Entonces, ese todo imbuido por el lenguaje y las prácticas con las cuales está entretejido, caracteriza "[…] el flujo de la vida [misma que] no corre al azar [sino que] obedece más bien al molde de una forma de vida determinada" (Jacorzynski, 2012: 87).

La forma de vida es, por tanto, algo dado que sirve como molde o como elemento que estructura la coherencia de los juegos de lenguaje, y es el lenguaje lo que a su vez da la posibilidad para que una forma de vida sea posible y adquiera coherencia. Los juegos de lenguaje y las formas de vida conforman, así, un binomio que sirve como herramienta para analizar las conexiones que existen entre diferentes formas de vida y diferentes juegos de lenguaje. Ahora bien, consideremos que, en la arena, lo que entra en proceso de reexaminación son los propios juegos de lenguaje que dan sentido a las formas de vida disponibles en el medio de la interacción social.

Para entender mejor esta perspectiva de análisis, vale la pena ahondar en el tema de la construcción de sentido, a partir de los juegos de lenguaje y de las formas de vida. Hay que tener en mente que el sentido que adquieren los juegos de lenguaje está circunscrito a determinadas reglas de sentido. Las reglas de sentido están definidas por el contexto específico en que una proposición adquiere significado y dicho significado está entretejido con determinadas prácticas sociales. Las reglas de sentido están determinadas por el uso que se le da al lenguaje; el lenguaje adquiere sentido por la forma de vida, y la forma de vida está caracterizada por lo que Wittgenstein llama "la imagen del mundo". "Pero no tengo mi imagen del mundo porque me haya convencido a mí mismo de que

sea la correcta; ni tampoco porque esté convencido de su corrección. Por el contrario, se trata del trasfondo que me viene dado y sobre el que distingo entre lo verdadero y lo falso" (Wittgenstein, 2003: 15).[6]

Esto es, que las reglas que se siguen para que determinado juego de lenguaje sea coherente en los términos de una forma de vida, tienen como fundamento explicativo algo dado por una imagen del mundo de la cual no se requiere explicación alguna.

> En resumen, la forma de vida posee las siguientes características: *1)* está en el fondo de todo lenguaje que no se puede imaginar sin ella; *2)* consta de actividad(es); *3)* determina la concordancia acerca de lo falso y verdadero; *4)* hay múltiples formas de vida genéricas, por ejemplo, una animal y otra humana; *5)* la forma de vida ha de ser aceptada como "dada" (Jacorzynski, 2008: 297).

La forma de vida ha de ser aceptada como dada, hace referencia a algo que no se cuestiona ni tiene sentido cuestionarlo. Ese trasfondo es lo que el propio Wittgenstein llama "la roca dura", donde todo cuestionamiento puede responderse con la frase: "así simplemente es como actúo" (Wittgenstein, 1999: 73).[7] La regla que se sigue, se sigue entonces "ciegamente" (Jacorzynski, 2008: 317), y es aquí donde el encuentro entre distintas formas de vida, entre dos o más imágenes del mundo subyacentes a dichas formas de vida, y los juegos de lenguaje a partir de los cuales las formas de vida adquieren sentido, negocian o entran en conflicto de manera permanente. La negociación es posible a través del lenguaje, pero el lenguaje, como hemos visto, no sólo consiste en establecer razones, sino que los conceptos están ligados a prácticas con las cuales el propio lenguaje está entretejido. Las acciones son lenguaje. Wittgenstein explica esta idea de la carencia de las razones para poder convencer a otro de que los juegos de lenguaje que lleva a cabo pueden carecer de sentido. Pero aquí lo que está en juego no es el sentido mismo del lenguaje, sino la forma de vida, y con ésta, la imagen del mundo.

> He dicho que "combatiría" al otro, pero ¿no le daría *razones*? Sin duda; pero ¿hasta dónde llegaríamos? Más allá de las razones, está la persuasión (Piensa en lo que sucede cuando los misioneros convierten a los indígenas) [Y también argumenta:] Cuando lo que se enfrenta realmente son dos principios irreconciliables, sus partidarios se declaran mutuamente locos y herejes (Wittgenstein, 2003: 81).[8]

¿En qué consiste aquí la idea de la imposibilidad de reconciliación entre dos principios que, por ser diferentes

[6] Véase también la página 94 en Wittgenstein (2003).

[7] Véase también la página 217 en Wittgenstein (1999).

[8] Véase también las páginas 611 y 612 en Wittgenstein (2003).

—esto es que se sostienen desde formas de vida e imágenes del mundo incompatibles—, no encuentran comunicación posible, sino que se recurre a la persuasión? Pensemos desde la idea de la diferencia entre el lenguaje científico y el lenguaje religioso. La diferencia radica en gran medida entre lo que se puede considerar es un valor *absoluto* o un valor *relativo*. Lo absoluto como valor está asociado a lo que se puede considerar —desde la propia imagen del mundo y de la forma de vida— lo que "realmente importa" (Jacorzynski, 2010: 22). Lo que realmente importa se explica por la voluntad de ser una persona de excelencia, esto es, llevar a cabo acciones que en términos más comunes podrían considerarse como impecables. Como señala Wittgenstein en su *Conferencia sobre la ética*, lo que realmente importa consiste en "[…] mi experiencia *par excellence*" (Jacorzynski, 2010: 24). Lo que realmente importa es, en un sentido ético, lo que a la persona le debería realmente importar, tomando los criterios de verdad, bondad y belleza como base para la definición de un valor absoluto.

Jacorzynski (2010: 24) rescata el ejemplo fantástico de Wittgenstein sobre si a una persona le crece una cabeza de león y esta última empezase a rugir. Wittgenstein argumenta que, después de la sorpresa, podría buscar a un médico para obtener una explicación científica del caso pero, entonces, lo que inicialmente se pudo haber interpretado como un milagro desde la perspectiva religiosa, hubiese adquirido un sentido diferente desde el lenguaje científico, de modo tal que la noción de milagro es algo que no ha sido explicado por la ciencia, por lo cual el concepto *milagro* adquiere un valor relativo. Sin embargo, desde la perspectiva religiosa, *milagro* adquiere un valor absoluto.

Wittgenstein demuestra así que el lenguaje tiene ciertos límites, pues no es posible describir lo absolutamente milagroso, o bien, cualquier intento de descripción carece de sentido. Sin embargo, los límites aparecen de igual manera en la ciencia ya que ésta no puede decir que ha demostrado que los milagros no existen, por el hecho que la noción de milagro no forma parte del lenguaje científico. Como explica Jacorzynski (2010: 25), lo que hace Wittgenstein es una invitación al misticismo a través del esfuerzo por expresar en palabras lo que es inefable. Pero lo que se demuestra de fondo es que el lenguaje, por cuanto es limitado, hace que el razonamiento científico sea relativo y no absoluto, mientras que las explicaciones "por la existencia del lenguaje" (Jacorzynski, 2010: 25) no necesariamente agotan las posibilidades por demostrar la existencia de valores absolutos que, en este caso, están vinculados al lenguaje religioso y a la idea de vivir experiencias *par excellence*. En efecto, nadie podría entender el sentido de la fe si no ha tenido cuando menos una experiencia religiosa que ayude a expresar lo inefable, a pesar de que el lenguaje tenga ciertos límites.

Lo que se observa en la realidad empírica en torno a la ciencia médica hoy día, por el contrario, parece inver-

tir el sentido de los valores y, por argumento de autoridad, los científicos encuentran en su lenguaje valores absolutos pero, sobre las prácticas sociales que voltean a la perspectiva religiosa y/o espiritual, tienden a juzgarlas como valores relativos, y por lo mismo menos verdaderos. La arena etnográfica nos permite observar cómo en estas dos visiones no es posible un punto de equilibrio, a reserva de que se logre superar la confusión que acarrea vivir de manera simultánea diferentes formas de vida que se sostienen desde imágenes del mundo distintas y en algún momento opuestas entre sí.

Los ejemplos pueden multiplicarse en diferentes ámbitos de la vida pública y privada, pero lo relevante del presente argumento es entender un fenómeno muy particular a la luz de la arena etnográfica: la manera como, al jugar juegos de lenguaje que adquieren sentido desde una forma de vida ajena por cuanto no se comparte la imagen del mundo correspondiente, se altera la forma de vida propia al grado de que esta última se pierde o tiende a desaparecer. Se observa entonces la manera como se llevan a cabo juegos de lenguaje sobre lenguajes que no se comprenden del todo (Das, 1998: 189). Por lo cual, la persona y, más aún, los grupos y sectores sociales entran en una fase de confusión que se acentúa porque en el contexto social y cultural cotidiano se viven diferentes formas de vida que no siempre se prestan a la negociación, menos aun cuando la fuerza de la tradición, o de la persuasión como verdad absoluta, no dan mucha opción más que abandonar una de las formas de vida disponibles en el medio de interacción social.

Pensemos en el caso de la ciencia médica en contextos indígenas de México donde, paradójicamente, los diagnósticos clínicos y la administración de medicamentos tienden a potenciar a la brujería como causa de los padecimientos, en vez de ayudar a erradicar ese tipo de prácticas (Flores, 2017: 166). La arena etnográfica, como lugar de observación, nos permite situar el análisis en la problemática que se tome por objeto de estudio, y descifrarla a través de los juegos de lenguaje que se ponen en marcha, y ayuda a no perder de vista la manera como los conceptos pueden alterar e incluso erradicar formas de vida, así como dar cabida a nuevas formas de vida que con el tiempo entran en conflicto con las anteriores. Esta perspectiva puede arrojar nuevas aristas a problemáticas sociales estudiadas con frecuencia por la antropología. Es aventurado ofrecer este argumento en pocas páginas, pero pensemos, por ejemplo, en que el ejercicio de poder no necesariamente se hace de manera deliberada, sino que surge de prácticas que responden a reglas de sentido de conceptos que guardan cierto sedimento semántico y sintáctico. El hecho de que la medicina alopática, por mencionar un caso, se posicione por encima de otro tipo de modalidades de atención a la salud, no necesariamente tiene que ver con el hecho de negar *a priori* otras formas de atención a la salud, sino que en su gramática existen reglas de sentido que son incompatibles con distintos lenguajes.

Por ejemplo, el diagnóstico de diabetes mellitus sólo es posible si se miden los niveles de glucosa en la sangre, por lo que no podría diagnosticarse en el marco de la medicina considerada indígena tradicional, esto es, fuera de un laboratorio o mediante el uso de instrumentos de vanguardia tecnológica. Pero si al recibir un diagnóstico de diabetes la persona asegura que la causa es la envidia y el trabajo de brujería de alguien que se sospecha cercano a la familia, la administración de medicamento alopático carece de sentido aun cuando los niveles de glucosa disminuyen y se sitúen en un rango saludable. Es el caso de quien comprueba que sus niveles de glucosa se estabilizan con el medicamento, pero al sufrir problemas de la vista (retinopatía diabética no diagnosticada clínicamente) argumenta que los medicamentos alópatas no curan, sino que sólo son "calmantes", y como los curanderos de la tradición indígena tampoco le resuelven el problema, acude a los servicios de un espiritista, quien recurre a la hechicería y la magia negra como explicación y como modalidad de atención (Flores, 2017: 179). En ese caso, se llevan a cabo juegos de lenguaje en el marco de la ciencia médica como principio, pero al no comprenderse de fondo el lenguaje en juego, se recurre al sedimento de una forma de vida que tiende a desaparecer, y como los juegos de lenguaje de la forma de vida que es cuestionada por la forma de vida científica tampoco otorgan sentido a la problemática personal y social, se recurre a una tercera como alternativa que cuestiona a las dos primeras. Esto es, los juegos de lenguaje entran en conflicto en una arena etnográfica determinada: los modelos de atención a la salud. La arena etnográfica nos permite aquí analizar no cómo se construye una u otra ideología, sino cómo se genera cierto tipo de confusión, y como efecto de cierto tipo de vulnerabilidad social, igual que la distancia entre lo que es lenguaje científico y su reducción a una operación técnica que obedece, siguiendo a Wittgenstein, a juegos de lenguaje ajenos a los de la propia ciencia médica.

La ruptura epistemológica se torna, entonces, no en una posición romántica sino en un llamado ético al quehacer antropológico. Desde esta perspectiva, la sazón wittgensteiniana sobre el hecho de que en la filosofía no hay realmente problemas filosóficos sino en todo caso acertijos, nos ayuda a entender que la reexaminación del lenguaje es fundamental no para crear problemas filosóficos sino para disolverlos, y en ello tiene un papel fundamental el esquema mental que ejerce sobre nosotros determinada aplicación lingüística y el uso que se le dé. De la misma manera, con Wittgenstein podemos atisbar que muchos de los problemas sociales no son más que elucubraciones conceptuales, donde muchas veces las definiciones se distancian de su sentido original, y que muchas veces no es posible establecer un juicio sobre una acción determinada, cuando los esquemas mentales que se aplican no corresponden al juego de lenguaje ni a la forma de vida que brinda un andamio estable y cierta

coherencia. Es en este punto que la arena etnográfica puede brindar un enfoque novedoso al quehacer antropológico. Los aportes wittgensteinianos a la antropología (Jacorzynski, 2008; 2010; 2012; 2015; Myhre, 2018; Das, 1998) y sus críticos (Gellner, 2002) nos han abierto el camino, pero seguimos en deuda de alguna manera para llevar a cabo el cambio radical que nos permita disolver los problemas sociales para poder reexaminarlos.

BIBLIOGRAFÍA

Bourdieu, Pierre (1997), *Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción*, Barcelona, Anagrama.

_____, Jean-Claude Chamboredon, y Jean-Claude Passeron. (2002), *El oficio del sociólogo. Presupuestos epistemológicos*, Buenos Aires, Siglo XXI.

Cohen, Abner (1979), "Antropología política: el análisis del simbolismo en las relaciones de poder", en J. Llobera (comp.), *Antropología política*, Barcelona, Anagrama, pp. 55-82.

Das, Veena (1998), Wittgenstein and Anthropology, *Annual Review of Anthropology*, vol. 27, pp. 171-195.

Flores, Daniel (2017), *(Des)encuentros de la ciencia médica con las prácticas de curación en la sierra de Aquismón, SLP.*, tesis de doctorado, ciesas, México.

Gellner, Ernest (2002), *Lenguaje y soledad. Wittgenstein, Malinowsky y el dilema de los Habsburgo*, Madrid, Síntesis.

Grimson, Alejandro (2011), *Los límites de la cultura. Crítica de las teorías de la identidad*, Buenos Aires, Siglo XXI.

Hamdan, Amani (2012), "Autoethnography as a Genre of Qualitative Research: A Journey Inside Out", *International Journal of Qualitative Methods*, vol. 11, núm. 5, recuperado de: <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/160940691201100505>.

Jacorzynski, Witold (2015), *La idea de la perspectiva en filosofía, antropología y literatura*, México, ciesas.

_____ (2012), "El enigma de las formas de vida en la filosofía y la antropología del último Wittgenstein", en A. Tomasini (coord.), *Wittgenstein en español III*, Xalapa, Universidad Veracruzana, pp. 67-98.

_____ (2010), *La maldición de Judas Iscariote: aportación de Ludwig Wittgenstein a la teología, la filosofía y la antropología de la religión*, México, ciesas (Publicaciones de la Casa Chata).

_____ (2008), *En la cueva de la locura: aportación de Ludwig Wittgenstein a la antropología social*, México, ciesas.

Myhre, K. Christian (2018), "Deep Pragmatism", en G. da Col y S. Palmie (eds.), *The Mythology in our Language*, Chicago, HAU Books.

Ngunjiri, F. W., K. C. Hernández, y H. Chang (2010), "Living Autoethnography: Connecting Life and Research" (editorial), *Journal of Research Practice*, vol. 6, núm. 1, Article E1, recuperado de: <http://jrp.icaap.org/index.php/jrp/article/view/241/186>.

Tomasini, Alejandro (2012), *Wittgenstein en español III,* México, Universidad Veracruzana.

Turner, Victor (1996) [1974], *Dramas, Fields, and Metaphors: Symbolic Action in Human Society (Symbol, Myth, and Ritual),* Ithaca, Nueva York, Cornell University Press.

Swartz, Marc, Victor Turner, y Arthur Tuden (1994), "Reseña a la 'Introducción'

de *Political Anthropology*", *Alteridades*, vol. 4, núm. 8, pp. 101-126, recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/747/74711353010.pdf>.

WAGNER, Roy (1981) [1975], *The Invention of Culture*, Chicago y Londres, University of Chicago Press.

WITTGENSTEIN, Ludwig (2003), *Sobre la certeza*, Barcelona, Gedisa.

_____ (1999), *Investigaciones filosóficas*, España, Altaya.