



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

POSGRADO EN FILOSOFÍA DE LA CIENCIA

**INTERPRETACIÓN Y JUEGOS DE LENGUAJE.
UNA MIRADA A LA FILOSOFÍA TARDÍA DE LUDWIG
WITTGENSTEIN**

TESIS

**QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE
MAESTRO EN FILOSOFÍA DE LA CIENCIA**

PRESENTA

JUAN FELIPE GUEVARA ARISTIZABAL

ASESORA

**DRA. MARÍA DE LA CRUZ GALVÁN SALGADO
FFyL-UNAM**

MIEMBROS DEL COMITÉ TUTOR

DRA. ANA ROSA PÉREZ RANSANZ (IIF-UNAM)

DRA. GRETA RIVARA KAMAJI (FFyL-UNAM)

**DR. CARLOS BERNARDO GUTIÉRREZ ALEMÁN (POSGRADO EN
FILOSOFÍA DE LA CIENCIA)**

DR. RICARDO VÁZQUEZ GUTIÉRREZ (FFyL-UNAM)

MÉXICO, D.F., JUNIO DE 2014



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

*Cambiamos incesantemente y es dable afirmar
que cada lectura de un libro, que cada relectura,
renuevan el texto. También el texto
es el cambiante río de Heráclito.*

Jorge Luis Borges

Agradecimientos

Como me dijo hace unos años la mamá de una estudiante, *gracias* es una de las palabras más luminosas de nuestro vocabulario, y me gustaría agregar que agradecer es un gesto cuyo sutil valor puede conmover profundamente. El primer agradecimiento, sin lugar dudas, es para la Dra. Maricruz Galván Salgado, maestra y tutora de este trabajo de investigación, a quien tuve la fortuna de conocer desde el primer semestre de la maestría en el curso de Filosofía de la Ciencia. La idea de esta tesis nació en su seminario sobre Hermenéutica y Filosofía de la Ciencia; ha sido la interlocutora y crítica constante de este texto, así como una invaluable compañía y apoyo en la realización del mismo. Además, la Dra. Galván, en el curso de su seminario de Problemas Contemporáneos en Teoría del Conocimiento y Filosofía de la Ciencia (2014-2), dictado en la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM, me brindó la oportunidad de poner en común las ideas y argumentos defendidos en esta tesis con sus estudiantes, a quienes también agradezco su amable escucha y sus pertinentes preguntas.

Agradezco a los jurados y lectores de esta tesis: la Dra. Ana Rosa Pérez Ransanz (IIF-UNAM), con quien también tuve la suerte de tomar el curso de Filosofía de la Ciencia II, además de discutir algunas de las ideas preliminares de esta investigación; la Dra. Greta Rivara Kamaji (FFyL-UNAM), cuyo curso de Problemas de Ontología y Metafísica fue de gran ayuda para comprender más a fondo la propuesta de la hermenéutica filosófica, particularmente la filosofía de Paul Ricœur; el Dr. Ricardo Vázquez Gutiérrez (FFyL-UNAM), quien impartió el curso de Teoría del Conocimiento en el primer semestre de la maestría, y quien de forma muy atenta compartió conmigo sus comentarios, preguntas y recomendaciones bibliográficas para la tesis antes de tener lista la versión final; por último, debo una

mención y agradecimiento muy especial al Dr. Carlos Bernardo Gutiérrez Alemán (Universidad de los Andes, Colombia), con quien he mantenido un diálogo en la distancia en torno a la cercanía de las propuestas filosóficas de Wittgenstein y Gadamer, además de sus invaluable comentarios para la presente tesis, sus recomendaciones bibliográficas y sus palabras de apoyo para continuar por este camino, que ahora se abre un poco más, de la filosofía.

También le doy las gracias al CONACYT, por la beca que he tenido durante los últimos dos años (2012-14) y que me han permitido llevar a buen término tanto la maestría como esta investigación, y al Instituto de Investigaciones Filosóficas, como institución responsable del posgrado y, por ende, de los cursos y profesores que tuve a lo largo de este proceso.

Finalmente, quisiera agradecer a algunas personas que, de forma directa o indirecta, han estado muy relacionadas con esta labor de investigación. En primer lugar, a Luis Germán Gómez Caudillo por su compañía durante gran parte del desarrollo y escritura de este texto, así como por recordarme constantemente que la vida desborda los libros y la filosofía. Al grupo de discusión sobre filosofía de la biología, PhiBio, les agradezco que me hayan permitido tener otro tipo de discusiones distintas a la que aquí presento, pero que siempre terminaron iluminando algún detalle o noción aquí vertida. A Felipe Campuzano Montoya le debo un enorme agradecimiento por las ilustraciones que acompañan este texto, las cuales no son una mera representación de lo que aquí se dice, sino que son también una interpretación alterna de ello. Para terminar, darle las gracias a mi familia por su apoyo incondicional y su acompañamiento desde lo virtual o con las escasas visitas que nos hemos hecho mutuamente.

Índice

Abreviaturas de las obras de Wittgenstein.	p. 9
Introducción. De hilos conductores y tejidos conceptuales.	p. 11
El significado es uso – De qué hablamos cuando hablamos de lenguaje – La pregunta metodológica y los juegos de lenguaje – El juego de lenguaje de Wittgenstein	
Capítulo 1. Del entramado de los juegos de lenguaje.	p. 21
Génesis de los juegos de lenguaje – Juegos primitivos y completitud – El ansia de generalidad – El significado como fantasma mental – Juegos, aprendizaje y formación – Generalidad y particularidad en los juegos – Los juegos como familias de semejanzas – Juegos de lenguaje y formas de vida – Interpretación, reglas y criterios, caída de la división sujeto/objeto – La particular conjunción que se da en los juegos	
Capítulo 2. De la ostensión y la interpretación en el hilar de los juegos.	p. 44
Crítica a la definición ostensiva - El significado como algo mental y la noción tradicional de <i>interpretación</i> – ¿No puede malinterpretarse la definición ostensiva? – Nombres y otras clases de palabras – El portador de un nombre y su significado – La circularidad en la interpretación – <i>Darse cuenta de un aspecto y ver como...</i> – Ver y formas de vida – Dos forma posibles de interpretación – Frazer y la cultura – Jugar y reflexionar – Significado y melodía – Multiplicidad de mundos	
Capítulo 3. Del entreverado de las reglas en la trama de los juegos.	p. 74
Instrucciones y reglas – Los alcances de las reglas – Flexibilidad y movilidad de las reglas – Los criterios – Usos de las reglas – Reglas e interpretación – No <i>el</i> método; los métodos	
Conclusiones. De hilos entramados y otros a la deriva.	p. 89
La escalera del <i>Tractatus</i> – Exposición diacrónica de los conceptos – Distancia de lo metodológico e instrumental – Exposición sincrónica de los conceptos – <i>Phronesis</i> y juegos de lenguaje – Los límites del mundo – Semejanza y metáfora – El juego de lenguaje de Wittgenstein	
Referencias bibliográficas	p. 102

Abreviaturas de las obras de Wittgenstein

<i>TLP</i>	<i>Tractatus logico-philosophicus</i>
<i>CE</i>	<i>Una conferencia sobre la ética</i>
<i>CA</i>	<i>Cuaderno azul</i>
<i>CM</i>	<i>Cuaderno marrón</i>
<i>ORDF</i>	<i>Observaciones a la Rama Dorada de Frazer</i>
<i>OFM</i>	<i>Observaciones a los fundamentos de las matemáticas</i>
<i>IF</i>	<i>Investigaciones filosóficas</i> (Anteriormente, Parte I de las <i>Investigaciones</i>)
<i>FPF</i>	<i>Filosofía de la psicología - Un fragmento</i> (Anteriormente, Parte II de las <i>Investigaciones</i>)
<i>SO</i>	<i>Sobre la certeza</i>

NOTA SOBRE LA BIBLIOGRAFÍA SECUNDARIA: Aunque son muchas las obras disponibles que comentan, interpretan y problematizan el pensamiento de Wittgenstein, gran parte de ellas se circunscriben a luchas entre autores por quién tiene la mejor interpretación de la filosofía del vienés. Dado que mi interés no es avalar una postura en particular, ni entrar en las controversias de dichos autores, sino urdir a partir de la obra misma que legó Wittgenstein, las referencias secundarias son más bien escasas y con vistas a complementar o señalar algunos temas de interés y controversia actuales.

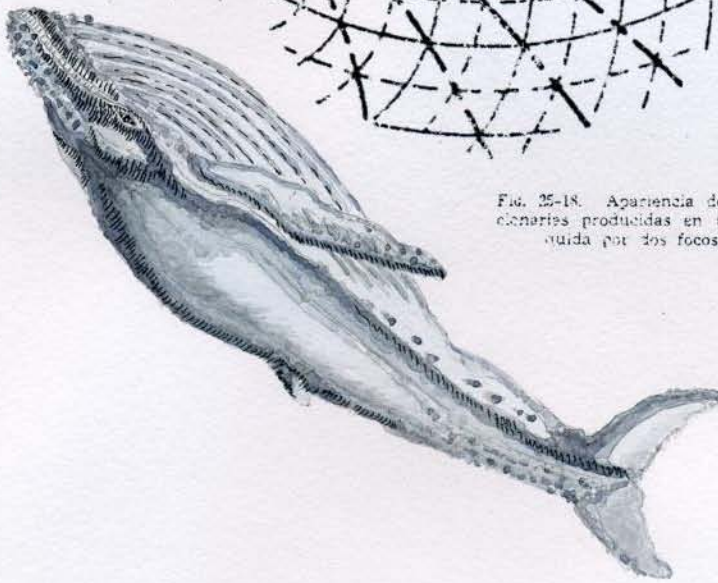


Fig. 25-18. Apariencia de las ondas estacionarias producidas en una superficie líquida por dos focos vibratorios.

Introducción. De hilos conductores y tejidos conceptuales.

*Mal puede nadie entender una respuesta
cuando no ha sentido la pregunta a que ella responde.*

José Ortega y Gasset

La máxima que habría de guiar las investigaciones y propuesta filosófica de Wittgenstein a partir de la década de 1930 hasta su muerte sería: el significado es uso. Se trata de una sentencia corta y contundente que funge tanto de hilo conductor como de conclusión de gran parte de las ideas de este periodo; su brevedad puede ser un obstáculo si no se lee de manera apropiada en el marco de su obra: es de particular relevancia comprender todo aquello que queda elidido en dicha oración si lo que pretendemos es acercarnos a la filosofía tardía de Wittgenstein.

Debido a que en este trabajo de investigación he optado por hacer un rastreo y análisis de ciertos conceptos en la obra del vienés, cuyo desenlace es una lectura alterna de su pensamiento posterior al *TLP*, en lugar de adelantar una tesis filosófica a partir de la misma, es necesario recurrir a la descomposición de esos conceptos y su reconfiguración a la luz de un nuevo eje. Mas, a modo de advertencia, esta descomposición o análisis no pretende ser otra cosa que un artilugio discursivo para abordar la profundidad filosófica de los conceptos a estudiar. Como se podrá ver a lo largo del texto, las nociones de juegos de lenguaje,¹ uso,

¹ La designación ‘juegos de lenguaje’ y no ‘juegos *del* lenguaje’ es sumamente importante dentro de la comprensión histórica de la obra de Wittgenstein. El término en alemán es *Sprachspiele*. Dada la maleabilidad del alemán para construir nuevas palabras mediante la fusión de otras, su traducción supone algunos retos. En el caso del inglés, la maleabilidad terminológica del alemán es alcanzable mediante el uso de guiones; de ahí que la traducción usada sea *language-games*. Sin embargo, otras lenguas, e.g., francés y español, no cuentan con un recurso lingüístico equivalente. En estos casos debe usarse una partícula conectora que le de sentido a la respuesta por la pregunta “¿De qué son los juegos?” En ambos casos se ha convenido en usar la partícula *de* (que es igual en francés y español), quedando así los términos *jeux de langage* y *juegos de lenguaje*. La negativa a usar *del* (así como en francés *du*) obedece a la distinción que marca Wittgenstein entre la noción de

interpretación y reglas, no pueden ser escindidas: la comprensión de cada una de ellas depende de las otras; no se puede privilegiar a una de ellas sobre las demás, ni tampoco se pueden entender estos conceptos como unidades cerradas y aisladas. Por el contrario, cada uno de ellos remite a los otros, de modo que se forma un plexo de interconexiones.² Esto descarta una relación todo-partes fija —donde el *todo* constituye un estado final hacia el cual apunta el desarrollo y articulación de las partes— entre dichos conceptos ya que cada uno es más de lo que los otros pueden desvelar, i.e., ninguno es determinado en su totalidad por los demás; tampoco la conjunción de todos ellos forma una cierta unidad completa, acabada, omniabarcante, sino que deviene y se transforma constantemente en tanto que los participantes del juego se entregan a él.

La primera tarea de esta pesquisa es ofrecer una descripción del concepto de juegos de lenguaje desde su primera formulación en los *CA* y *CM*, hasta su forma más sofisticada y elaborada en las *IF* y en *FPF*.³ Antes de abordar dicha labor es necesario plantear una pregunta previa: cuando Wittgenstein nos dice que *el significado es uso*, ¿al *significado* y al *uso* de qué se refiere? Para alguien que conozca los intereses y la trayectoria filosófica del

lenguaje del *TLP* y la de las *IF*: en el primero, hay un claro compromiso hacia un lenguaje ideal, único y universal, de carácter estrictamente lógico; en cambio, en las *IF* no hay cabida para tal concepción universalista y se acepta que hay múltiples acepciones de lenguaje las cuales dependerán del juego. Es similar a lo que ocurre con la expresión ‘juegos de mesa’: no hace referencia a juegos que sólo puedan ejecutarse en una mesa en particular (‘juegos *de la* mesa’), sino que son un tipo de juegos que pueden llevarse a cabo sobre cualquier mesa o superficie plana.

² Esto supone una dificultad para el presente estudio: no pretendo abarcar y entrar en las minucias y detalles de cada una de estas puertas que ofrecen los juegos de lenguaje y las nociones aliadas a ellos; aunque quedarán indicadas y discutidas de forma somera, es claro, que el énfasis en estas páginas recae sobre la interpretación, las reglas y el uso.

³ La obra de Wittgenstein es mucho más vasta; la selección de las obras obedeció a un criterio de relevancia histórica y conceptual para la discusión que aquí se ofrece, i.e., aquellos textos en los cuales el concepto de juegos de lenguaje apareciera con mayor preeminencia y extensión. No obstante, apartes de otras obras son incluidos y estudiados por su relación con conceptos específicos ligados al de juegos de lenguaje.

vienés, no resultaría difícil suponer que la parte elidida en la oración nos remite al lenguaje, pues si hay una constante en la obra de Wittgenstein es su idea de que la filosofía consiste en elucidaciones o aclaraciones en torno al lenguaje; se leería, entonces, “el significado del *lenguaje es su uso*”. No obstante, dicha suposición constituye el primer gran obstáculo con el que hay que lidiar. Por un lado, no es posible sostener que haya un único lenguaje, ya sea ideal o no, al cual deberíamos dirigirnos y en el cual se abrace de forma exhaustiva la multiplicidad de usos lingüísticos y formas de expresión de los cuales disponemos de forma incesante. Contrario a su idea seminal en el *TLP* —otorgarle a la lógica un lugar privilegiado al cual se subordinan tanto el lenguaje como el mundo—, la noción de lenguaje que cobra vida a través de los juegos abandona toda preeminencia de la lógica y convierte a ésta en una herramienta de cálculo derivada en el estudio teórico de los juegos. Esta idea tiene su primer precedente importante en *CE*, de 1929:⁴ en su disertación sobre la forma de abordar filosóficamente los juicios éticos y religiosos, Wittgenstein comprende que, pese al uso de palabras o expresiones familiares, ellas no significan lo mismo en el ámbito de la ética, por ejemplo, que cuando se usan fuera del mismo. El caso ampliado y comentado es el del adjetivo bueno(a):⁵ cuando yo digo, “Emilia es una *buena* niña”, no estoy haciendo uso del adjetivo en cuestión de la misma forma que cuando digo, “Emilia es una *buena* bailarina”.

⁴ Existe un precedente anterior, aunque más escueto, en el *TLP* al final de 3.323: “En la proposición «Verde es verde» —donde la primera es el apellido de una persona y la última un adjetivo—, éstas palabras no tienen tan sólo un significado, sino que son *símbolos distintos*”. Pese a señalar la diferencia que existe en ambos casos, Wittgenstein no está poniendo en tela de juicio sus ideas en torno a los nombres y las proposiciones, sino que más bien está reforzando una de ellas relacionada con el carácter convencional de las palabras. De hecho, existe ya una noción de significado como uso en el *TLP*: el uso se entiende ahí como la consecuencia de seguir reglas lógico-sintácticas fijas que nos ayudan a determinar si una proposición tiene sentido; el significado, la verificación de la proposición, dependería de la teoría pictórica y de la noción de verdad por correspondencia en el *TLP* (Ver: Livingston P. *Philosophy and the Vision of Language*. Routledge, Nueva York, 2008, Capítulo 3).

⁵ Ver *CE*, p. 17.

En el primer caso, de acuerdo con Wittgenstein, nos estamos refiriendo a un juicio ético o moral: es una expresión cuyo sentido⁶ nos remite a, o nos involucra con, la idea de lo absoluto. En cambio, en el segundo, el juicio versa sobre las habilidades psicomotrices de Emilia y, por ende, nos remite al reino de los meros hechos; no hay nada trascendental ahí. Pese al reconocimiento por parte de Wittgenstein del problema de los distintos usos, no duda en continuar fiel a su primera filosofía y concluir, como en el *TLP*, que con respecto a los juicios éticos y religiosos es mejor permanecer en silencio. Sin embargo, *CE* cierra con la siguiente declaración: “Pero [la ética] es un documento de una tendencia en la mente humana que yo personalmente no me puedo impedir respetar profundamente y ni por mi vida la ridiculizaría”. Esta afirmación bien puede leerse como el inicio de una crisis o transición en el pensamiento del vienés: aunque sus viejas ideas continúan ejerciendo presión, la puerta queda abierta para tratar de comprender esa multiplicidad de usos desde otra perspectiva.

Por otro lado, es importante resaltar que la noción de lenguaje que aquí nos convoca es elucidada a partir de la pregunta por aquello que califica como lenguaje. De nuevo, nos topamos con otra divergencia con respecto a la primera filosofía de Wittgenstein: lenguaje ya no se entiende en un sentido estrecho, como me gustaría llamarlo —el cual no es atribuible a algún autor o *-ismo* en particular, aunque algunos de sus elementos pueden encontrarse

⁶ La noción de sentido que uso en este caso tiene que ver con el momento en el que una noción, algo que se ve, se siente, se escucha o nos sorprende es aprehendida en nuestros marcos conceptuales y, por ende, es congruente con el entramado de mundo por el que nos movemos. Adquirir sentido es, pues, apropiarse de algo. De hecho, la filosofía tardía de Wittgenstein contiene los elementos necesarios para disolver la distinción entre sentido y significado, tan cara a la empresa del *TLP* heredada de Frege: en ese primer momento el uso es dependiente de reglas lógico-sintácticas, mientras que en su filosofía tardía el uso está dado por el lenguaje ordinario, del cual se alimenta las particulares de nociones de gramática y reglas. La primera acepción, correspondiente al *TLP*, da como resultado el *sentido* de una proposición, en tanto que su *significado* depende de la verificación que podamos hacer de la proposición y, por ende, de su valor de verdad. La segunda, en tanto que el significado es uso, da como resultado el colapso del sentido en el significado, o viceversa, pues las reglas que discurren en el uso indican también si tienen o no sentido.

en muchos de ellos—, según el cual lenguaje corresponde a un conjunto de signos, viz., palabras y proposiciones, que puedan combinarse en infinidad de formas y así obtener los más diversos significados. Aunque Wittgenstein no explicita la noción de uso, sí nos permite ir más allá de la concepción estrecha de lenguaje, de forma que podemos incluir toda una gama de recursos utilizados de forma repetida en nuestras prácticas lingüísticas, e.g., gestos, movimientos y acciones; inflexiones en la entonación y cambios en la duración de las pausas; las mismas palabras y proposiciones junto con todo el sistema de signos de puntuación que acompaña la escritura; imágenes, cosas, música, sensaciones táctiles, e, incluso, el silencio; éste último deja de tomarse como la salida al inconveniente que supone emitir sin sentido en el lenguaje, como si de un reino alterno se tratase, y pasa a adquirir sentido y a llenarse de significado: no es más un vacío, sino un lugar privilegiado de la expresividad.

Suponer que ‘lenguaje’ es lo que está implícito en la máxima del uso nos lleva a todas estas dificultades y a tratar de poner en un viejo término, lenguaje, con todo un campo histórico-semántico que arrastrar, aquello mismo que pretende romper con él: no se trata, pues, de un *único* lenguaje, sino de una *multiplicidad* de juegos de lenguaje; tampoco de lenguaje en el sentido proposicional propio del *TLP*, sino de una variedad de formas y estrategias que se usan y practican de forma efectiva en nuestros intercambios lingüísticos, cada una de las cuales adquiere un sentido propio en relación con el juego desde el que emergen. Como resulta difícil eludir un término con tanto peso filosófico e histórico como es *lenguaje*, cada vez que se use a lo largo de estas páginas deben tenerse en cuenta estas elucidaciones, a menos que se especifique lo contrario.

A partir de las consideraciones preliminares aquí tratadas en torno al lenguaje y su imbricación con los juegos, es posible afirmar sobre la noción de juegos de lenguaje que su

génesis está marcada por un interés y un compromiso metodológicos⁷ por parte de Wittgenstein: el concepto de juegos, siendo una manifestación de multiplicidad, es una alternativa viable a la rígida estructura edificada en el *TLP* y le permite aproximarse, con mayor simplicidad y fidelidad, a un análisis apropiado del lenguaje que incluya la dimensión de la aplicación. En consecuencia, volviendo al ejemplo descrito sobre Emilia, las dos acepciones de bueno(a) involucradas pueden concebirse como si fueran parte de dos juegos diferentes, cada uno de ellos con sus propios criterios y reglas: uno que incorpora la idea de lo absoluto; otro que se apega de forma exclusiva a la esfera de los hechos, a lo fáctico. De igual forma, con esta metodología, juegos de lenguaje como los éticos o religiosos dejan de ser sinsentidos; ahora caben dentro del rango de aquello que es susceptible de ser estudiado por la filosofía en tanto que sólo pueden ser comprendidos en su singularidad (esta afirmación se hará más explícita a medida que este trabajo vaya avanzando).

Resulta interesante destacar cómo, en este caso, la preocupación metodológica antecede a la formulación conceptual de aquello que se pretende estudiar con esa metodología. Como ya lo vimos, Wittgenstein reconoce en *CE* las limitaciones de su primera propuesta y se cuestiona acerca de la mejor manera de atender y analizar el lenguaje. Su discusión primera sobre el uso, en el sentido que aquí trato de elucidar,⁸ revela, a través de las ilustraciones

⁷ Cuando hablo de los juegos de lenguaje en sentido metodológico me refiero a que la preocupación implícita descansa sobre la pregunta por la unidad de análisis adecuada para un estudio filosófico, el cual, siguiendo a Wittgenstein, consiste en realizar aclaraciones y elucidaciones en torno a los malentendidos que surgen en los usos del lenguaje.

⁸ En el *TLP* también aparecen algunas referencias al uso, particularmente 3.326-3.33. No obstante, la alusión que en ellas se hace al uso no refleja la situación aquí discutida sobre la pluralidad de juegos, sino que se inserta en el marco de una discusión que Wittgenstein sostiene con Frege y Russell: contrario a lo que estos últimos sostienen, para el vienés no es posible concebir la lógica como un sistema aislado e independiente del lenguaje y del mundo; para no caer en los malentendidos propios de la filosofía, la lógica siempre debe ser

ofrecidas con la ética y la religión, la necesidad de una metodología renovada capaz de superar no sólo la paradoja del *TLP*,⁹ sino también la aporía que emerge en *CE*.¹⁰ El desarrollo conceptual se iniciaría a cabalidad casi un lustro después, entre 1933 y 1934, cuando por primera vez aparece la noción de juegos de lenguaje en el *CA*. La temporada siguiente, 1934-1935, sería testigo de la sofisticación de la misma en el *CM*, hasta llegar a su máxima expresión y alcance en 1947 cuando concluye las *IF*. A lo largo de todo este recorrido, la noción de juegos de lenguaje articula la propuesta filosófica en su aspecto metodológico: todos los análisis que Wittgenstein ejecuta sobre nuestros usos del lenguaje tanto en la vida cotidiana como en la filosofía, y los malentendidos que ahí surgen, toman como unidad de análisis esta misma noción. No obstante, a lo largo de su devenir, ésta se enriquece y adquiere matices más profundos que lo estrictamente metodológico: los juegos de lenguaje toman el lugar central de su filosofía pues no sólo son una herramienta para estudiar el lenguaje; también lo articulan y lo sustentan: el concepto adquiere un cariz de indiscernibilidad con respecto a su propio tema de estudio. Es justo esta transición del concepto la que constituye el eje vertebral de esta investigación; podría decirse que las mutaciones y recon-

entendida y relacionada con los usos que hacemos de ella en el lenguaje y cómo su estructura se refleja en el mundo, lo cual no va en detrimento de su lugar privilegiado en la filosofía temprana de Wittgenstein.

⁹ Esta paradoja aparece en las líneas finales, 6.53-7: como él mismo lo dice, “Tiene, por así decirlo, que arrojar la escalera después de haber subido por ella”. En otras palabras, si aplicamos lo que dice el *TLP* a él mismo, la conclusión es que todo él no es más que un conjunto de sinsentidos, pues se está tratando de decir con palabras, a través del lenguaje, todo aquello que sólo es susceptible de ser *mostrado*, mas no dicho.

¹⁰ La aporía de *CE* gira en torno a la resolución de Wittgenstein de mantener el silencio con respecto a las proposiciones de la ética y la religión, las cuales, pese a no ser proposiciones fácticas referidas a hechos, sí tienen un sentido que podemos comprender. En este caso, ver al lenguaje proposicional de las ciencias naturales como el modelo por antonomasia de lo que debería ser el lenguaje, es la presuposición implícita de la cual brota la aporía: aunque Wittgenstein ve lo problemático de las conclusiones a las que puede llevar dicho modelo, sigue manteniéndolo en un lugar privilegiado con respecto al lenguaje.

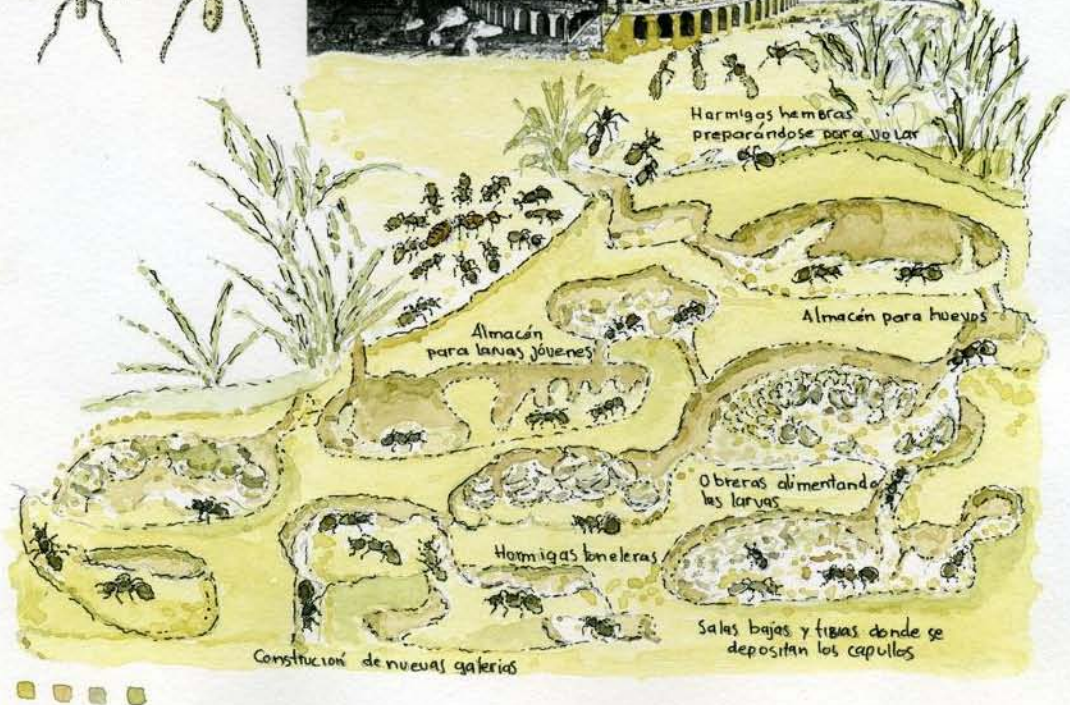
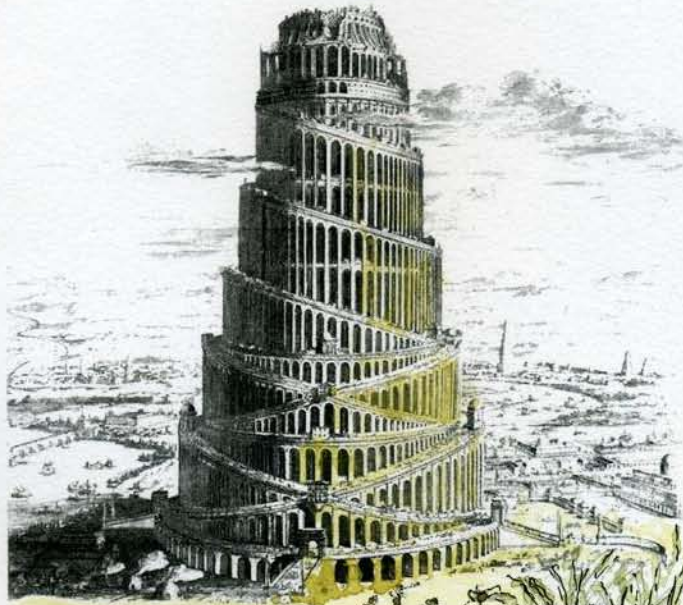
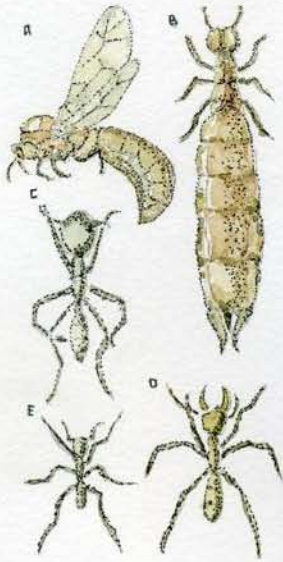
ceptualizaciones de las ideas de Wittgenstein son una clara muestra de su tránsito entre múltiples juegos de lenguaje.

Como veremos a lo largo de las siguientes secciones, la propuesta filosófica de Wittgenstein va ir transitando por distintos momentos y juegos, de modo que se puede ver cómo ella va configurando un juego de lenguaje propio; en un sentido, este trabajo es también una forma de hacer reflexiva la propuesta del vienés, i.e., aplicarle Wittgenstein a Wittgenstein. Señalar la importancia de ver en la propuesta de Wittgenstein como un juego de lenguaje constituye un eje muy relevante para la presente interpretación y lectura de su filosofía tardía. Siguiendo la sugerencia de Pierre Hadot —como lo retomaremos en las conclusiones— una interpretación de este corte permite superar las posibles paradojas en cuanto a cuál es el lugar del discurso de Wittgenstein con respecto al resto de juegos de lenguaje que describe y usa como ilustración de su propia propuesta filosófica: no es posible, en ese tenor, asumir la filosofía tardía del vienés como un metadiscurso sobre los juegos; su propuesta es también otro juego aun cuando el desafío que se impone es el de dar cuenta de sí mismo desde sus propios planteamientos. Además, atender a esta particularidad nos permite comprender el que Wittgenstein continuara usando una serie de términos heredados de la tradición filosófica en la que se formó, aun cuando la aplicación que hace de ellos implica su resignificación y la ruptura con esa misma tradición. Ya vimos el caso de *lenguaje*; también podemos adicionar los de *interpretación*, *uso*, *reglas*, *reconocer*, *lo dado*, *objeto* o *vida*: cada uno de ellos adquiere un sentido distinto en este juego de lenguaje, el cual se irá desvelando a medida que vayan apareciendo en el texto.

La estructura general del escrito abre, en el primer capítulo, con un examen diacrónico y genético del concepto de juegos de lenguaje, examinando sus orígenes y transformaciones

dentro de la obra de Wittgenstein, así como algunas de sus consecuencias más relevantes para el presente estudio, y otras que, en aras de las limitaciones propias de este trabajo, sólo serán indicadas. El segundo capítulo ofrece una lectura de la concepción y lugar de la interpretación en la filosofía tardía del vienés, partiendo del análisis que él realizara desde cómo se concebía dicho concepto en la tradición epistemológica previa a él hasta llegar a los usos que él hace del concepto. Para complementar e iluminar la discusión conceptual, se ofrecen algunas ilustraciones de su aplicación en otros dos momentos de la obra de Wittgenstein: su particular interés por el ver y sus observaciones a los análisis antropológicos ofrecidos por Frazer en *La Rama Dorada*. A continuación, en el tercer capítulo, se introducen algunas consideraciones en torno a la concepción de las reglas, su lugar en los juegos y su articulación con la interpretación. Una vez que estos elementos han sido expuestos, me permito, en las conclusiones, darle cuerpo al juego de lenguaje que se entreteje con estos conceptos, así como señalar algunas posibles líneas de investigación y conexión posteriores.

Diagrama Torre Babilónica en Polipos K. Alm. Paris. Monog. Ant. 1866
TURRIS BABEL



Capítulo 1. Del entramado de los juegos de lenguaje.

*Vengo, voy y vengo,
soy todo aquello que no puedo llamar mío [...]*

*Vengo, voy y vengo,
soy mucho menos lo que sé que lo que siento*

Jorge Drexler

La génesis de los juegos de lenguaje, como término que apareciera en un texto escrito, se remonta al *CA* (1933-4); desde este momento primigenio, el concepto de juegos de lenguaje va a estar entrelazado al de uso: así como los juegos se van desarrollando y van ‘madurando’, así mismo la noción de uso se va transformando. Por tanto, el seguimiento del primero nos embarca también por los senderos entreverados del segundo. Otro concepto que también adquiere relevancia, a la par de los otros dos, en la obra de Wittgenstein es el de apre(he)ndizaje —de uno o más juegos de lenguaje, si se quiere adicionar—. Bajo este sino, los juegos de lenguaje describen cómo aprendemos palabras y, como su aplicación es crucial, dicho aprendizaje se da de forma análoga a como aprendemos a hacer algo en tanto lo hacemos. Aunque en el *CA* ya aparecen los tres elementos anteriormente mencionados, en esta obra, Wittgenstein pone el énfasis sobre otro aspecto de los juegos: su simplicidad. Él introduce la noción de juegos de lenguaje de la siguiente manera:

En el futuro llamaré su atención una y otra vez sobre lo que denominaré juegos de lenguaje. Son modos de utilizar signos, más sencillos que los modos en que usamos los signos de nuestro altamente complicado lenguaje ordinario. Juegos de lenguaje son las formas de lenguaje con que un niño comienza a hacer uso de las palabras. El estudio de los juegos de lenguaje es

el estudio de las *formas primitivas de lenguaje* o de los *lenguajes primitivos* (CA, p. 44. Cursiva no aparece en el original).¹¹

Pese a que el atributo resaltado es la simplicidad, Wittgenstein afirma que ello no debe ser confundido con incompletitud, pues esta última idea parece llevar consigo la connotación de que existe un lenguaje o juego completo, final. No obstante, a primera vista aparece en esta concepción una tensión que nos lleva a pensar que Wittgenstein aún se encontraba en una transición, tal y como vimos que ocurrió con CE. La tensión sugerida se mueve entre las siguientes posturas: por un lado, descartar la idea de completitud implica dejar de lado la posibilidad de que estos *juegos primitivos* que invoca Wittgenstein sean el resultado de un proceso de adición o sustracción de partes que en conjunto forman el sistema completo; por otro lado, el mismo Wittgenstein nos dice que el lenguaje cotidiano, en su complejidad, puede ser construido adicionando, de forma gradual, formas nuevas a los juegos sencillos que constituyen su objeto de estudio.¹² La aparente tensión se disuelve al percatarnos del supuesto no compartido por las dos posturas anteriores: la primera postura, donde los juegos simples se encuentran en relación *al* juego completo, presupone que éste funge como estado final de aquellos; por su parte, la segunda postura no incluye tal concepción pues, ver a los juegos simples como posibilidades de otros más complejos mediante la adición no es equivalente a pensar en una direccionalidad inherente a la formación y desarrollo de los juegos. La adición de nuevos elementos a estos juegos primitivos no responde a una necesidad impuesta por un estado final al que haya que llegar, de modo que lo adicionado acer-

¹¹ Aunque este tipo de expresiones puedan tomarse como una definición, es importante aclarar que no deben ser tomadas como tales; a lo sumo como una caracterización. Nada es más ajeno a la segunda filosofía de Wittgenstein que las definiciones, como lo veremos en el transcurso de este capítulo. De igual forma, cualquier expresión similar de mi autoría tampoco debe entenderse como una definición.

¹² Ver CA, p. 45.

ca a los juegos primitivos a su estadio maduro y acabado; la adición se da en tanto el discutir mismo del juego, y la vida, así lo soliciten.

El desarrollo del concepto de juegos de lenguaje a partir de esta primera plataforma y sus posteriores transformaciones muestran cómo se va entrelazando y complementando la dinámica entre los aspectos estrictamente metodológicos del concepto de juegos de lenguaje y los alcances mucho más profundos del mismo que irían desvelándose a lo largo de las dos décadas posteriores a 1929. El primer planteamiento que brinda Wittgenstein de los juegos resalta sobremanera su cara metodológica porque estas consideraciones parecen es- tribar en un interés del vienes por desmarcarse de toda una tradición filosófica, así como de su primera filosofía, sustentada sobre lo que él mismo llamó el “ansia de generalidad”.¹³ Esta tendencia posee cuatro elementos: primero, todos los particulares son aprisionados por una generalidad que no reconoce diferencia alguna entre cada uno de ellos; segundo, hay algo común a todos estos particulares, una esencia, que debe ser descubierta, puesto que se encuentra oculta; tercero, los estados mentales, pese a ser mecanismos hipotéticos deriva- dos de un cierto modelo de la mente, son considerados como reales y sobre ellos se funda el *ego*, el *yo*; y, cuarto, por querer ser como la ciencia —de corte empiricista y heredera de la modernidad—, se aboca justamente a este tipo de hipótesis que le permiten alcanzar las ge- neralidades. Wittgenstein contrapone a esta tendencia la noción de juegos de lenguaje, po- niendo el énfasis en las relaciones de parentesco que hay entre ellos, como si de una familia se tratase: los juegos no son como los homogéneos trabajadores subterráneos de la metró- polis de Fritz Lang; son semejantes y es justo la diferencia lo que prevalece al momento de estudiarlos. Por tanto, no existe algo así como un rasgo esencial, común a todos los juegos

¹³ Ver *CA*, pp. 45-6.

y de cuya presencia o ausencia dependa la adjudicación del nombre ‘juego de lenguaje’. En cuanto a los estados mentales, en lugar de ser alumbrados por las hipótesis científicas del funcionamiento de la mente, se entienden como estados de conciencia, i.e., como aquello que es experimentado de forma subjetiva en un momento determinado, e.g., estar feliz o triste, tener un dolor de muelas, etc. Por último, la meta de su filosofía no es la explicación, en términos de causas y efectos, como sí lo es en la ciencia, sino una labor puramente descriptiva. La reunión de estos elementos significa la superación del “ansia de generalidad”.

El carácter metodológico de los juegos, en esta primera formulación, se revela también en otro de los puntos que Wittgenstein quería contrarrestar: la idea de que el significado es otorgado por una mente y que, por tanto, debe ser buscado en ella. Para Wittgenstein este malentendido es producto de asumir el modelo de definición ostensiva —que él rastrea desde San Agustín,¹⁴ y que se encuentra de forma implícita en las concepciones del *TLP*— como el mecanismo por el cual aprendemos palabras y sus significados. En este esquema, las palabras se aprenden mediante la simultaneidad de dos actos: señalar a una cosa y decir, “Esto es...”, seguido del nombre que usamos para referirnos a esa cosa: para que el significado —lo que vincula a la palabra con la cosa— se establezca, debe asumirse la aparición de un tercero en las inmediaciones de esos dos actos, cuyo carácter es mental, propio, o privado, de quien aprende: el significado es un atributo mental de los sujetos. Wittgenstein pretende dismantelar esta concepción pues en ella se ha forjado una sombra, un fantasma —quizás una criatura extravagante digna de alguna mitología—, que sólo oculta lo que realmente importa y está en juego en el lenguaje: el uso. A este respecto, los juegos de lenguaje, como formas primitivas, se tornan convenientes: “Cuando consideramos formas de

¹⁴ Ver *CM*, I, e *IF* §§1-5.

lenguaje tan sencillas, desaparece la niebla mental que parece envolver nuestro uso ordinario del lenguaje” (CA, p. 45).

Para finalizar la exposición del CA, quisiera resaltar dos últimos puntos. El primero es una consecuencia directa de lo hasta aquí expuesto: la noción de juegos de lenguaje se esgrime como el estandarte máximo del vienés en su defensa del caso particular. Renuncia a la pretensión de generalidad para abrirle paso a un estudio filosófico de lo particular¹⁵ que nos posibilite escucharlo y no acallararlo mientras es estudiado desde lo general. El segundo, también conectado con lo anterior, se refiere al lenguaje cotidiano u ordinario: en él se da la máxima expresión de lo particular y de la no necesidad de generalidades —bajo el sino de los cuatro puntos expuestos en el “ansia de generalidad”, y no en un sentido según el cual las usamos de forma cotidiana, refiriéndonos con ellas a la agrupación de ciertos fenómenos que acontecen en la vida— para entendernos. Por tanto, no hay nada malo con el lenguaje ordinario; la utilización de lenguajes ideales debe hacerse con el fin de eliminar ciertos obstáculos que desvían la investigación filosófica —como ocurre con la idea de significado como algo mental—, mas no como una forma de sustituir al lenguaje ordinario. Se obtiene, entonces, otro aspecto interesante para la presente discusión: “Esta es también la razón por la que nuestro método no consiste simplemente en enumerar los usos actuales de las palabras, sino más bien en inventar otros nuevos de modo deliberado, algunos de ellos a causa

¹⁵ Encuentro apropiado en este punto nutrir la defensa de Wittgenstein con uno de los muchos aspectos de la filosofía de Gilles Deleuze, aunque se corra el riesgo de caer en un anacronismo. Deleuze insistió en que no es lo mismo *particular* que *singular*: lo primero se refiere a aquello que puede ser subsumido en la generalidad en tanto que cada caso particular es idéntico a los otros y pueden intercambiarse o reemplazarse puesto que hay una relación de homogeneidad entre todos; lo segundo, en cambio, habla de cómo cada caso es único, irremplazable, y, por tanto, no puede ser sometido a la explicación por leyes. La postura de Wittgenstein es más cercana a esta noción de singularidad que a la de particularidad (Ver Deleuze G. *Différence et répétition*. Presses Universitaires de France, Paris, 1993, pp.7-8).

de su apariencia absurda” (*CA*, p. 57). La unidad de análisis que nos ofrece este planteamiento de corte metodológico no consiste en un *modelo* teórico: aunque sí posee el elemento de abstracción que nos permite eliminar de los juegos ciertos elementos *indeseables* que dificultan o confunden el análisis, no hay un proceso de idealización por el cual los elementos del modelo sean homogéneos para todos los casos en que se aplica. La diferencia, lo singular, se respeta.

Después del *CA* vendría el *CM* (1934-5). Éste presenta una estructura más cercana a lo que serían las *IF* y Wittgenstein continúa muchos de los argumentos iniciados en la temporada anterior; también desaparecen otros de la discusión. Los juegos de lenguaje continúan siendo el eje central del texto; de igual forma, se siguen describiendo a partir del aprendizaje. En esta ocasión, el vienes ofrecería la siguiente descripción: “Son más o menos similares a lo que en el lenguaje ordinario llamamos juegos. A los niños se les enseña su lengua nativa por medio de tales juegos, que aquí tienen incluso el carácter de *distracción* de los juegos” (*CM*, I, §5. Cursiva no está en el original).¹⁶ Hay que resaltar varios aspectos. Como ya se mencionó, el aprendizaje es uno de los elementos fundamentales en la concepción de los juegos: así como lo hizo en el *CA*, Wittgenstein vuelve a desbordar su crítica en torno a la definición ostensiva, o enseñanza demostrativa de palabras, como también la llama, señalando una vez más el problema que surge y el fantasma que se crea con este tipo de plan-

¹⁶ Encuentro desafortunado el uso de *distracción* en esta versión en español, dado que *distracción* no sólo parece indicar que los juegos evitan que veamos algo realmente importante, como si nos pusieran un velo, sino que en una acepción más benévola —como cuando digo que me distraigo pintando o bailando— queda un cierto vaho de que ese acto se ejecuta como una forma de evadir otra cosa. El original en inglés dice “the entertaining character”, el cual sería más adecuado traducir por *entretener*, que además de dar a entender los sentidos de *distraer*, la construcción de la palabra señala otros aspectos que pueden resultar mucho más atinentes a esta propuesta: si digo, “Esta lectura me *entre-tiene*”, claramente se muestra que entre la lectura y yo hay una copertenencia; que en ese momento de la lectura yo estoy discutiendo con ella, así como al jugar nos dejamos llevar por el juego.

teamiento sobre el significado. Sin embargo, a diferencia del cuaderno anterior, el marrón se enfoca mucho más sobre la parte relacionada con la práctica o entrenamiento: el aprendizaje a partir del uso.

La primera parte del *CM* presenta más de medio centenar de ejemplos de juegos de lenguaje en los cuales se van revelando las distintas facetas en las que tal práctica se hace comprensible (No voy a entrar en los detalles de esta exposición pues ello excede este estudio). De esta forma, ya no se pone el énfasis en la simplicidad de los juegos como herramienta metodológica que nos permita estudiar con menos irregularidades al lenguaje; se enfatiza, más bien, cómo son apre(he)ndidos los juegos. Esta nueva luz le permite reforzar otro de los elementos que ya habían sido delineados: el carácter familiar y de parentesco de los mismos. Cuando Wittgenstein nos habla de la forma práctica mediante la cual accedemos a los juegos está resaltando el papel de dicho proceso en nuestra capacidad de aprender a reconocer¹⁷ diferencias o similitudes entre cosas, conjuntos de éstas o juegos de lenguaje, pues no sólo aprendemos a agrupar cosas y clasificarlas,¹⁸ sino que también aprendemos a distinguir aquellos juegos que pueden ser jugados de forma similar a los que ya conocemos de aquellos que aún ignoramos; gracias a la habilidad de reconocer podemos darnos cuenta de cuándo nos es posible entrar a un juego asumiendo lo que ya sabemos, o cuándo resulta

¹⁷ Wittgenstein los llama ‘procesos de reconocimiento’. Ver *CM*, I, §17. Aunque él usa el término *reconocer* en sus textos, el juego de lenguaje que iré reconstruyendo en torno a su propia propuesta filosófica, nos invita a leerlo en un sentido diferente al de la tradición epistemológica que le precede. El reconocer que emplea el vienés no está dado como una consecuencia de nuestra facultad para re-presentarnos el mundo, viz., en la reflexión teórica, de modo que en la re-presentación de aquello que ya se nos fue presentado y que ya conocemos, re-conociéramos algo que antes no habíamos visto pero que ya venía dado en la fuente primaria de la cual se deriva la representación. Por ende, encontraría más apropiado el uso de comprender o vivenciar.

¹⁸ Sin embargo estas agrupaciones o clasificaciones no derivan en un afán taxonómico. Una taxonomía requiere de definiciones y límites fijos que guíen y regulen el proceso de clasificación, así como el otorgamiento de un nombre. Como veremos más adelante, Wittgenstein no se suscribe a una concepción tal de las definiciones y las reglas.

más conveniente realizar un proceso de aprendizaje e intercambio previo que nos faculte para jugarlo. Lo importante, entonces, estriba en el desarrollo de habilidades de reconocimiento desde la práctica del juego, las cuales, a su vez, forjan la base de nuestra capacidad y habilidad de jugar distintos juegos.

Éste mismo punto resulta ser el más interesante de los que son alegados en el *CM* por otra razón: en el cuaderno anterior habíamos visto ya cómo la defensa de Wittgenstein del carácter familiar de los juegos estaba estrechamente relacionada con un rechazo al esencialismo y a la generalización de naturaleza lógico-empiricista, exaltando lo valioso y fructífero de lo particular —o singular—. Sin embargo, mientras que este argumento divide, el de la práctica reúne. Parecería gestarse entre estos dos elementos una tensión recurrente: lo particular y lo general. Pero ella no tiene cabida en este marco. Por un lado, la distinción particular-general está dada en términos de definiciones, las cuales, sin alejarse mucho del tratamiento aristotélico, se componen del género próximo y la diferencia específica, e.g., un celular es un teléfono (género próximo) móvil (diferencia específica), y establecen límites fijos e ineludibles. Esto, de entrada, ya es problemático para la propuesta de Wittgenstein, pues él rechaza este tipo de definiciones: en ellas se reconoce que hay algo esencial a todo lo que quepa en dicha definición, por lo que definir una cosa como algo es de inmediato someterla al yugo de una generalidad, suscitando una relación de simetría en la cual a partir de un conjunto de particulares siempre voy a llegar a la misma definición, o generalidad, así como si parto de una definición dada voy a llegar al mismo conjunto de elementos componentes. En el caso de Wittgenstein la relación no es simétrica y ello rompe con la aparente tensión. El ejercicio práctico, el aprender a jugar, va modificando las singularidades que notamos en las cosas; de igual forma, transforma las similitudes o divergencias que vemos

en ellas. Por tanto, la observación de un conjunto de cosas no lleva siempre a los mismos parentescos, y éstos tampoco llevan a un conjunto fijo de cosas. Así mismo, lo nuevo que se nota, o se deja de notar en lo singular, altera las relaciones de parentesco que establecemos con esa cosa en la misma medida en que las relaciones de parentesco cambian las singularidades que entran en nuestro juego. Emerge una bidireccionalidad en la cual lo singular afecta cómo nos percatamos de los parentescos al tiempo que éstos pueden modificar nuestra visión de aquél, mas no de simetría, en tanto que lo ocurrido en un lado no es reflejado de la misma forma, y con los mismos efectos, en su contraparte.

De otro lado, y volviendo sobre la necesidad de las definiciones para una tal tensión, lo que se definen son nombres, o palabras aisladas como se hace en los diccionarios. Se estarían considerando a los juegos de lenguaje como meros actos de nombrar, reduciendo su riqueza conceptual a un mínimo en el cual incluso la máxima de ‘el significado es uso’ pierde todo sentido. En los juegos de lenguaje no sólo se relacionan nombres con cosas; aunque la caracterización antes citada del *CM* pareciera indicar justo esta situación, por referirse al proceso gracias al cual los niños aprenden su lengua materna, podemos esgrimir dos argumentos en contra de dicha recepción. En primer lugar, en los ejemplos utilizados por Wittgenstein para ilustrar su noción de juegos lo primordial no es el aprendizaje de nombres o palabras sino la habilidad de comprender expresiones completas y entrar en un intercambio con otros, como ocurre, por ejemplo, con dos de los casos preferidos del *viénés*: el de preguntar y responder y el de dar órdenes. En segundo lugar, pese a que para todos es casi claro que de niños aprendemos inicialmente palabras para referirnos a las cosas que nos circundan, también nos queda claro que esas palabras van acompañadas de otras que no se relacionan, de forma directa, con la cosas, tales como preposiciones, artículos o

adverbios, por decir algunas, que aumentan el universo discursivo de nuestro lenguaje; aunado a ello, aprendemos a utilizar otras estrategias como la variación del tono y las pausas, críticas para la interrogación o la admiración, así como para el sarcasmo o la ironía, al igual que muchas otras habilidades que no modifican a las palabras en tanto signos. Queda en el aire con esta defensa, particularmente con el segundo argumento, que hay un regreso a la visión de los juegos como lenguajes primitivos, tal y como lo vimos en el *CA*. Sin embargo, esa forma de ver los juegos no parece hacer justicia a la caracterización ofrecida en el *CM*, pues, por un lado, el mismo Wittgenstein afirma: “Sin embargo, no estamos contemplando los juegos de lenguaje que describimos como partes incompletas de un lenguaje, sino como lenguajes completos en sí mismos, como sistemas completos de comunicación humana” (*CM*, I §5); no se están aprendiendo palabras o nombres aislados, sino que se están aprehendiendo lenguajes, formas de expresión y comunicación propias de grupos humanos. La continuación de este argumento la dejaré para las siguientes páginas cuando exponga la versión de las *IF* y se desvele uno de los ingredientes cruciales del concepto de juegos de lenguaje que permite llevar más a fondo esta argumentación.

El estudio introductorio sobre la génesis de los juegos de lenguaje desemboca, finalmente, en la exposición de las *IF* y *FPF*.¹⁹ El talante filosófico de estas obras y su impacto sobre numerosos pensadores en las décadas posteriores a 1953, año de su publicación, es tal, que no puedo pretender abordarlas en su totalidad; sólo señalar algunas ideas y apartes en

¹⁹ *Filosofía de la Psicología – Un Fragmento (FPF)* hace referencia a la segunda parte de las *Investigaciones*; los editores de la cuarta edición en inglés de dicha obra decidieron nombrarla como una obra aparte debido a que se trata de fragmentos inacabados que no estaban listos para ser publicados y que, por tanto, no habían pasado los muchos filtros y modificaciones que Wittgenstein realizaba constantemente en su obra. Como ellos bien lo dicen, se trata de una obra en proceso que bien merece un estatus diferente.

las cuales se exhibe el concepto de juegos de lenguaje, indicando las continuaciones y divergencias con respecto a sus obras anteriores.

Con el mismo espíritu en que nacieron los juegos, nunca se nos da una definición clara de ellos, ya sea en intensión o extensión; el concepto se usa de forma indistinta para señalar conjuntos de prácticas que poseen ciertas características en común y, generalmente, antecede la introducción de un caso particular que el vienes se propone estudiar. En clara consonancia con sus estudios preliminares en el *CM*, Wittgenstein ve en los juegos de lenguaje “el proceso del uso de palabras [...] por medio de los cuales aprenden los niños su lengua materna” (*IF*, §7). De igual forma, en el mismo párrafo, se introduce una variante del mismo concepto como “[el] todo conformado por el lenguaje y las acciones con las que está entretelado”. Además, se conserva otra idea que viene desde el *CA*:

No digas: «*Tiene que haber algo común a ellos o no los llamaríamos 'juegos'*» —sino *mira* si hay algo común a todos ellos.—Pues si los miras no verás por cierto algo que sea común a *todos*, sino que verás semejanzas, parentescos y por cierto toda una serie de ellos. Como se ha dicho: ¡no pienses, sino mira! (*IF*, §66);

seguido por: “No puedo caracterizar mejor esos parecidos que con la expresión «parecidos de familia», pues es así como se superponen y entrecruzan los diversos parecidos que se dan entre los miembros de una familia” (*IF*, §67). Los juegos de lenguaje no se describen en términos de esencias sino de relaciones de parentesco cuyo establecimiento depende de procesos de reconocimiento gestados en el aprendizaje mismo de los juegos; nos topamos con una red en constante devenir y reorganización. De este modo, Wittgenstein permite la entrada de una noción que se demarca del fijacionismo teórico, y que, de este modo, sea capaz de responder a los avatares de la historia. El concepto de juegos de lenguaje se aleja

del estanque supralunar de la lógica, para adentrarse en los ríos sublunares de la temporalidad, lo corruptible y lo contingente.

Otro hilo que continúa desde el *CM* es la importancia de aproximarse a los juegos desde el apre(he)ndizaje de los mismos. Las *IF* y *FPF* también nos abastecen de numerosos ejemplos en los cuales se estudia dicho proceso. En estas obras no se da un giro mayor al argumento, pero sí se incluyen otros elementos atractivos para esta exploración y la discusión posterior. En algunas secciones Wittgenstein habla de los juegos como si se tratara de entidades poseedoras de un carácter orgánico y vital a partir del cual se comprenden su devenir, sus constantes transformaciones e, incluso, sus muertes. En este sentido, los juegos sólo pueden ser comprendidos cuando son jugados, así como la vida sólo puede ser comprendida cuando es vivida. Los actos de teorización, que fijan y definen, interfieren con ese carácter de los juegos y la vida. Por ejemplo, Wittgenstein señala lo siguiente:

«El pensamiento, ese ser extraño»—pero no nos parece extraño cuando pensamos. El pensamiento no nos parece misterioso mientras pensamos, sino sólo cuando decimos retrospectivamente: «¿Cómo fue posible eso?» ¿Cómo fue posible que el pensamiento *mismo* tratara de este objeto? No nos parece como si con él hubiéramos apesado la realidad (*IF*, §428).

Y también dice: “¡No intentes analizar en ti mismo la vivencia!” (*FPF*, §188, p. 469). Este tratamiento paralelo de los juegos y la vida no puede confundirse con un proceso de identificación en el que vida y juegos terminan por ser lo mismo; más bien Wittgenstein nos invita a ver la vida humana en su darse junto con los juegos de lenguaje: discurren juntas y afectan su trasegar de forma mutua. Si no lo hiciéramos así nos resultaría sorprendente otra invitación mucho más avezada que nos hace el vienés: “Ordenar, preguntar, relatar, charlar pertenecen a nuestra historia natural tanto como andar, comer, beber, jugar” (*IF*, §25), y

“Lo que proporcionamos son en realidad observaciones sobre la historia natural del hombre” (*IF*, §415). El estudio de los juegos de lenguaje deja de ser una cuestión del orden de lo teórico sobre un evento particular o especial de la humanidad que requiera un sustrato ajeno a la propia ‘naturaleza’ humana, para enclavarlo justo en ella. No obstante, Wittgenstein nos llama la atención sobre cómo pueden tomarse estas aseveraciones sin caer en un cientificismo llano: “Pero resulta que nuestro interés no se retrotrae hasta esas causas posibles de la formación de conceptos; no hacemos ciencia natural; tampoco historia natural — dado que también nos podríamos inventar una historia natural para nuestras finalidades” (*FPF*, §365, p. 523). Es de vital importancia reconocer esta advertencia para no caer en interpretaciones que puedan llevarnos a una visión de la obra de Wittgenstein que justamente se contraponga al espíritu en el que se inició esta gesta: la lucha, al interior de la filosofía, contra el “ansia de generalidad”, una tendencia que justamente caracteriza a la empresa científica. Por tal motivo, el estudio de los juegos del lenguaje plantea observaciones en torno a la historia natural del ser humano, mas no es hacer historia natural, visto desde la perspectiva de una práctica científica, como ocurre en la biología. Pero tampoco quiere ello decir que la ciencia esté mal o que haya que desdeñarla; la generalidad, como finalidad de toda empresa de conocimiento a la usanza positivista, resulta nociva para cualquier forma de saber, incluyendo la filosofía, y es justamente, de acuerdo con Wittgenstein, la raíz de todos los malentendidos que preñan un sinnúmero de discusiones filosóficas, aun cuando en el terreno de la ciencia ha resultado bastante prolífica.²⁰

²⁰ Con el fin de acotar los alcances de estas afirmaciones sobre la ciencia y la filosofía, es necesario recordar que la crítica de Wittgenstein se sitúa bajo el ala de la ciencia conocida hasta la década de 1940: dominada por el pensamiento mecanicista y con la física como ideal a seguir. No obstante, Wittgenstein también tuvo

El argumento anterior sobre el entramado de vida y juegos de lenguaje nos permite avisar el ingrediente innovador²¹ que se presenta en las *IF* y *FPF*: la conexión con el concepto de formas de vida. Dicho concepto aparece sólo cinco veces en las *IF* y *FPF*; al igual que con los juegos de lenguaje, no hay una definición exacta, sino que se presenta en diversas relaciones: “[...] e imaginar un lenguaje significa imaginar una forma de vida” (*IF*, §19); “La expresión «juego de lenguaje» debe poner de relieve aquí que *hablar* el lenguaje forma parte de una actividad o forma de vida” (*IF*, §23); “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” (*IF*, §241); “¿Puede esperar sólo quien puede hablar? Sólo quien domina el uso de un lenguaje. Es decir, los fenómenos del esperar son modos de esta complicada forma de vida. (Si un concepto apunta a un carácter de la escritura humana, entonces no puede aplicarse a seres que no escriben.)” (*FPF*, §1, p. 409); y, por último, “Lo que hay que aceptar, lo dado —podríamos decir— son *formas de vida*” (*FPF*, §345, p. 517). En resumen, el concepto de formas de vida está conectado con: 1) lenguaje (o juegos de len-

contacto con otro tipo de científicos que se desligaban de dicho modelo, como fue el caso del biólogo Conrad Hal Waddington, con quien sostuviera algunas charlas en Cambridge.

De este movimiento en el pensar de Wittgenstein se pueden extraer dos hilos en materia de continuación al trabajo y la filosofía del vienés: primero, si filosofía y ciencia pueden seguir considerándose como dos prácticas con quehaceres parcialmente independientes, aquélla enfocada en la descripción y ésta en la explicación; y, segundo, en el mismo tenor de la anterior, si las críticas que se aplican a la filosofía no pueden ser aplicadas a la ciencia también.

²¹ Decir innovador resulta un poco arriesgado pues no se trata de afirmar que la discusión se presentó por vez primera en estas obras, sino porque fue donde más se ahondo en ella; aunque sí fue donde se acuñó por primera vez el término. Sin embargo, tanto en *CA* como en *CM* ya aparecían ideas que nos llevarían a las formas de vida: “La forma que prefiere [el matemático] y el hecho mismo de si tiene o no preferencia suele depender de tendencias generales y profundamente arraigadas de su pensamiento” (*CA*, p. 59), y “Pero yo podría imaginar fácilmente circunstancias en las que nosotros diríamos que tienen algo en común y no dudaríamos en decir lo que era: Imaginen un uso de lenguaje (una cultura) [...]” (*CM*, II, §3).

guaje), 2) actividad o práctica, 3) concordancia (verdad o falsedad)²², 4) conceptos, y 5) *lo dado*.²³ En estas relaciones se puede entrever el camino que de la comunidad conduce al individuo y viceversa. Sin embargo, este camino no teje nexos deterministas entre uno y otro; más bien se trata de vínculos constructivos en los que la reciprocidad juega un papel articulador y estimulante. Los juegos de lenguaje transcurren en, y se aprehenden a través de, actividades en las cuales interactuamos con otros individuos que ya manejan dichos juegos; éstos, a su vez, se orquestan gracias a conceptos que son los que facilitan los procesos de reconocimiento anteriormente mencionados: en todo momento, la presencia de individuos es transversal a todos estos desarrollos. De igual forma, la idea de concordancia descarta la posibilidad de una noción de verdad por correspondencia (escisión sujeto-mundo) y le da paso al diálogo y a la apertura desde una plataforma resultado de acuerdos o desacuerdos entre las formas como vemos y nos movemos en el mundo. Por último, lo dado, como aquel suelo desde el cual vemos a, y nos movemos por, el mundo se nos muestra como el resultado de una construcción histórica en constante devenir: la forma de vida del individuo se ve atravesada por aquella de la comunidad, al tiempo que las construcciones

²² El tema de la verdad en la filosofía tardía de Wittgenstein no fue abordado en esta investigación. No obstante, recomiendo ampliamente la lectura de Meléndez Acuña R. *Verdad sin fundamentos: una indagación acerca del concepto de verdad a la luz de la filosofía de Wittgenstein*. Ministerio de Cultura, Bogotá, 1998.

²³ Aunque ésta es la designación utilizada por el propio Wittgenstein, creo conveniente señalar que la elección del término posee una faceta no muy afortunada. La noción de *lo dado*, en la tradición filosófica de corte empirista-racionalista, está usualmente vinculada a la de *lo inmediato*, i.e., aquello que es aprehendido sin mediación alguna y de lo cual somos conscientes en todo momento. Esto último resulta ser problemático en la comprensión de la propuesta de Wittgenstein por lo siguiente: “Los aspectos de las cosas más importantes para nosotros están ocultos por su simplicidad y cotidianidad. (Se puede no reparar en algo—porque siempre se tiene ante los ojos.) Los fundamentos reales de su indagación no le llaman en absoluto la atención a un hombre. A no ser que *eso* le haya llamado la atención alguna vez.—Y esto quiere decir: lo que una vez visto es más llamativo y poderoso, no nos llama la atención” (*IF*, §129). Por tanto, cuando se hable de formas de vida como *lo dado* es indispensable tener en cuenta esta aclaración: no es lo inmediato en cuanto a nuestra posibilidad de acceso epistemológico a ello; se trata de aquello desde donde discurren vida y juegos, de lo que nos ocupamos en cada momento de nuestras vidas aun cuando no está la atención fijada sobre ello.

de esta última son conservadas por el primero; de igual forma, las transformaciones en la comunidad hacen parte de la iniciativa de los individuos. En consecuencia, esta distinción no sostiene que individuo y comunidad sean irreconciliables o que se establezca otra dicotomía; de hecho, los distintos vínculos del concepto de formas de vida revelan tanto su cariz de producto como de sustrato: son los efectos recíprocos entre individuo y comunidad los que ponen de manifiesto estos aspectos en distintos momentos del transcurrir de los juegos.

Habiendo presentado el concepto de formas de vida, me permito retornar a la argumentación de por qué en los juegos de lenguaje no se aprenden sólo palabras: lo que se aprehende son formas de vida compartidas por una comunidad, de cierta forma, una cultura o cosmovisión. Por tanto, se aprehenden procesos o patrones de reconocimiento, familias de semejanzas y diferencias, y, más allá de éstas, están en juego diferentes visiones de mundo que permitan articular el contenido de todo aquello que nos circunda;²⁴ aunque la mayoría de los signos permanezcan constantes entre comunidades lingüísticas que pertenecen a la misma lengua, e.g., entre los hispanohablantes de Colombia, México, España o Guinea Ecuatorial, las relaciones que se ciernen entre dichos signos y las formas como los usamos en nuestros intercambios pueden tener grandes variaciones, aunado a la presencia de ciertos signos exclusivos de algunas comunidades y a toda una serie de elementos no verbales cuyo uso despliega aún más significados. En consecuencia, apearnos exclusivamente a las palabras es infligir una seria herida al concepto de juegos de lenguaje, cerceándolo y enterrando una buena parte de sus miembros.

²⁴ En *SO* (§§93-97, §162, §167), Wittgenstein le llamará a estas visiones del mundo que compartimos y que nos son *dadas*, imagen de mundo (*Weltbild*).

La culminación del rastreo histórico del concepto de juegos de lenguaje dentro de la obra del propio Wittgenstein sienta las bases para forjar una breve semblanza del mismo. Como ya se advirtió con anterioridad, abordar los distintos matices requiere por sí mismo otro texto, razón por la cual sólo se indicarán en las siguientes líneas. Uno de estos ingredientes ya mencionado fue el de la crítica a la definición ostensiva, con el cual corre en paralelo la reconceptualización de la *interpretación* por parte del vienés. En la tradición epistemológica se había asumido la interpretación como un momento posterior al de la pura percepción: ésta mostraba cómo los datos sensoriales entraban en nuestro sistema a través de los sentidos sin mediación alguna de elementos cognoscitivos; aquélla se encargaba de ilustrar el segundo momento en el cual dichos datos eran procesados y lingüistizados, además de adicionarles información ya existente, razón por la cual la interpretación siempre estuvo tan cerca de la representación. Wittgenstein modificaría sustancialmente esta visión, haciendo que la división colapsara, reuniendo todo bajo el ala de la interpretación: no se trata, pues, de un momento derivado, sino que es el momento primigenio a través del cual vemos a, y nos movemos por, el mundo (este argumento se detallará en el capítulo dos). Una de las consecuencias más claras de esta reconfiguración de la interpretación sería el abandono por parte del vienés de la idea tractariana de que la función del lenguaje es la de traducir o comunicar los pensamientos; lenguaje y pensamiento, en su filosofía tardía, son indistinguibles.

Otro elemento que ya apareció en esta exposición es el de formas de vida. Si lo conjuntamos con el anterior tenemos que las interpretaciones que hacemos del mundo brotan a partir de estas formas de vida —recordando su carácter de ‘lo dado’—, al tiempo que ellas se nutren de las distintas interpretaciones y su devenir. Una vez más, aparecen estos efectos

recíprocos ya discutidos, pues quien interpreta es el individuo, no la comunidad; pero, es en la comunidad donde toman cuerpo las formas de vida: juegos de lenguaje y formas de vida son indiscernibles y se asimilan en conjunto.

A lo anterior le sumamos la inclusión de las reglas y los criterios como elementos descriptivos de los juegos. Las reglas nos permiten acceder a los juegos en tanto guían el tipo de movimientos que se pueden realizar en ellos. Los criterios son el complemento de las reglas: si éstas nos permiten entrar a los juegos, aquéllos nos facultan para juzgar si nosotros, y los otros, estamos jugando de forma adecuada (este argumento se detallará en el capítulo tres). Hay que resaltar en esta primera aproximación que las reglas no corresponden a estructuras rígidas y fijas; se trata de elementos móviles y flexibles cuyo valor cae dentro de lo heurístico. Por tanto, reglas y criterios pueden cambiar en el discurrir mismo del juego si así lo convienen los participantes; las nociones de reglas y criterios no constituyen una negación al talante orgánico y vital de los juegos, aunque sí limitan y encausan el devenir de los mismos.

Esta apertura, que se encuentra ligada a la flexibilidad de las reglas, favorece la diversificación de los juegos de lenguaje al punto que se vuelven indefinibles, sin una característica común compartida por todos, como ya se advirtió; hay parentescos de familia que permiten enlazar unos juegos con otros sin llegar a homogeneizarlos: las diferencias se conservan y los juegos se abordan desde su singularidad. Por esta razón resulta crucial la práctica y aprendizaje de los juegos desde el uso mismo: no se trata de lineamientos fijos y generales que deben ser memorizados y acatados en todo momento y que nos permiten acceder a un juego como si de consultar un diccionario se tratara; los juegos sólo cobran sentido en tanto son jugados: tenemos que apropiarnos de ellos. La imposibilidad de separar los ámbitos

teóricos y prácticos es otra consecuencia de esta peculiaridad del aprendizaje, pues ninguna de las dos se eleva como fundamentación de la otra, sino que son interdependientes y se asimilan en conjunto.

De igual forma, aparecen otro tipo de ingredientes que bien pueden tomarse como consecuencia de los anteriores, sin querer con ello darles un lugar derivado o secundario dentro de la concepción de juegos de lenguaje. Uno de ellos es el desmantelamiento del *yo* por parte de Wittgenstein y su crítica a la noción de estados mentales como mecanismos hipotéticos sobre el funcionamiento de la conciencia. Para el vienés, el pronombre *yo* no refiere a ninguna persona en particular, sino que se usa como un demostrativo —similar a lo que ocurre con *ahí, aquí, éste, aquél, ahora*, etc.—; en ese sentido, la palabra *yo* sólo nos sirve para llamar la atención en un determinado momento sobre quién está haciendo uso del lenguaje, sin implicar que ese *yo* tenga unas ciertas características especiales producto de una serie de estados mentales a la manera del *cogito* cartesiano. Dado que este *yo* —que dentro de la misma tradición epistemológica está dotado de un sentido privado que lo aísla de otros *yos* y del mundo que lo circunda— también se ejerce y construye desde una forma de vida y responde a reglas y criterios que implementamos en los juegos de lenguaje, no es posible sostener que sea del todo privado; cae así el argumento solipsista: las formas de vida y las reglas son elementos que surgen en el compartir propio de grupos o comunidades en el seno de las cuales interactúan jugadores; no es posible, por tanto, seguir una regla de forma privada o decir que es sólo *mía*, pues la he aprendido a usar, y me he apropiado de ella, gracias a los constantes intercambios que he tenido con los otros.

Lo precedente desemboca en, o se nutre de, la imposibilidad de separar al sujeto del objeto, a la conciencia del mundo. La interpretación, como ese acto indisoluble en el que sub-

jetividad y mundo se fusionan, en el que percepción y adición de conocimiento se vuelven uno solo, se nos presenta como el principal adalid de esta marcha: si la interpretación brota desde las formas de vida y éstas, a su vez, son impactadas por nuestras interpretaciones, dándoles el cariz de productos humanos, entonces afirmar que existe un abismo separando a la conciencia del mundo se hace insostenible. Y, por si fuera poco, la región limítrofe insalvable entre el *yo* y lo que lo circunda no es lo único que se esfuma; también lo hace el absolutismo de la idea de un único mundo común a todos los seres humanos. Desde los juegos de lenguaje surge la pluralidad de mundos.

Hemos visto hasta este punto cómo lo que se inició con una preocupación metodológica por tratar de encontrar una unidad de análisis apropiada para superar los obstáculos que suponía una aproximación alternativa al estudio del lenguaje, fue mutando hasta convertirse en el eje vertebrador de toda una forma de ver la filosofía por parte de Wittgenstein: aquello que en un primer momento sirvió de razones para elegir la unidad de análisis de un estudio filosófico, los juegos de lenguaje, dejó de ser una escueta justificación y se convirtió en el suelo a partir del cual emana toda una nueva forma de significatividad. Debido a este movimiento, que se ha repetido en esta primera parte del estudio, elementos como el darse juntos de juegos de lenguaje y vida, la indiscernibilidad entre conciencia y mundo, la posibilidad de la pluralidad de mundos, se ofrecen como el resultado, el producto, del curso de sofisticación conceptual por el que atravesó el pensamiento del vienés en poco más de dos décadas. No obstante, una lectura alterna puede invertir ese posicionamiento y exhibir tales elementos como el sustrato que alimenta dicha sofisticación; verlo así posibilita la comprensión de por qué un argumento como el de la simpleza es usado por Wittgenstein en un momento como el más relevante, para aparecer, posteriormente, en un lugar secundario; así

mismo, la inversión posibilita la comprensión del surgimiento y florecimiento de otros elementos que tímidamente se asomaban en los primeros planteamientos.

En conclusión, a la par de los juegos de lenguaje se ciernen otros elementos que incluyen: formas de vida; reglas y criterios; prácticas, aprendizaje y apropiación; resignificación de la interpretación y crítica a la definición ostensiva; supresión del *yo* cartesiano (mas no de la posibilidad del experimentar de cada uno, distinta a la de los otros) y abandono del solipsismo; palabras, expresiones, lenguaje no verbal y silencio; eliminación de la frontera entre teoría y práctica; indiscernibilidad entre sujeto y objeto, conciencia y mundo, y, por supuesto, significado como uso. Si tradujésemos esta lista a notación lógica obtendríamos una larga conjunción; sin embargo, tomar esta lista bajo el signo de la lógica proposicional, en la cual cada elemento afecta por sí mismo el valor de verdad de la proposición general y puede ser desensamblado y aislado del resto, sería un equívoco. La descomposición, y su posterior conjunción, obedece al esfuerzo analítico y teórico al que se ciñe el presente trabajo; para zafarme de esas ataduras me valdré de las palabras que Richard Wagner pusiera en boca de Isolda en el dúo de amor del segundo acto de su ópera, “Tristán e Isolda”:

Y nuestro amor ¿no se llama Tristán y... Isolda? La dulce sílaba “y” que nos une cual lazo de amor, si Tristán perece, ¿no sería destruida por la muerte?

[...] Pero si la sílaba “y” se destruyera, ¿no ocurriría lo mismo con la propia vida de Isolda al dar muerte a Tristán?

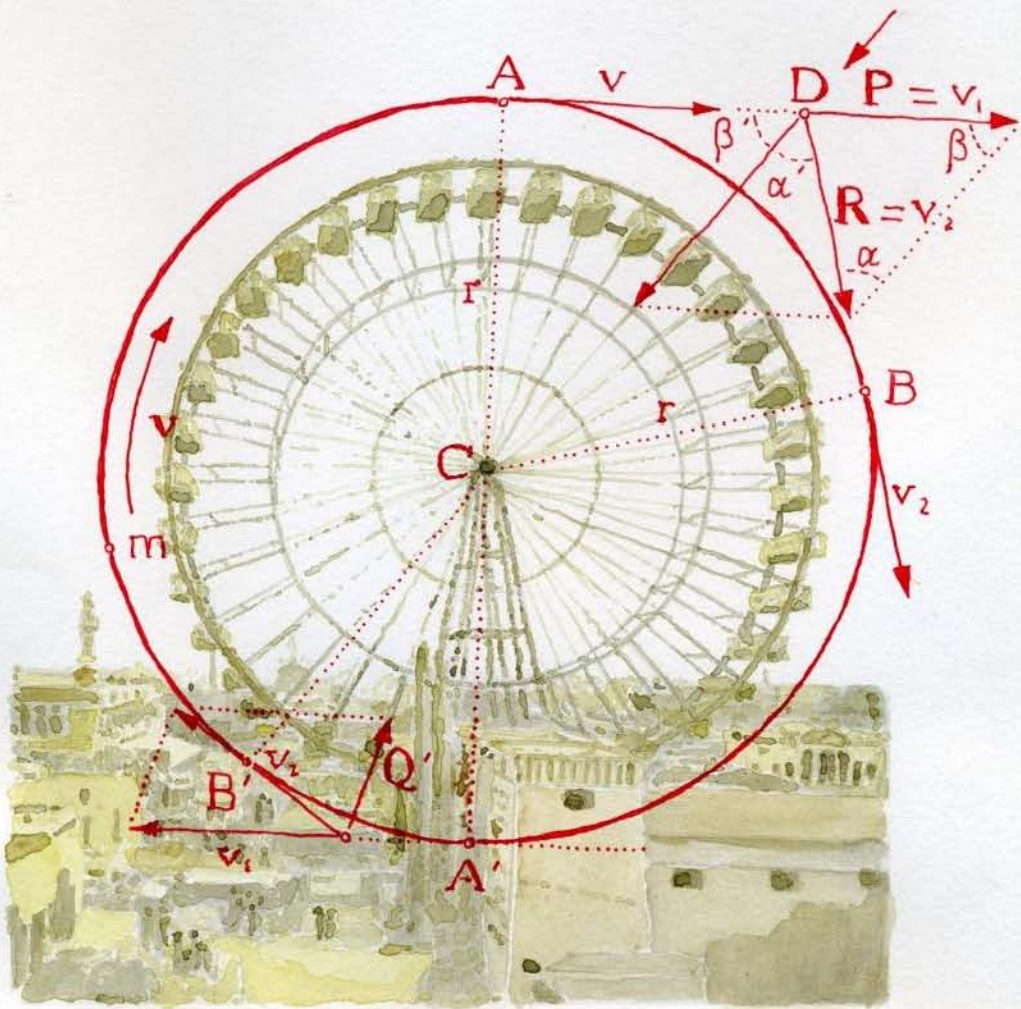


Fig. 29-2.

Capítulo 2. De la ostensión y la interpretación en la ilación de los juegos.

*[He] was a man who read his Bible. That was what was the matter with him. When will people understand that it is useless for a man to read his Bible unless he also reads everybody else's Bible?*²⁵

G. K. Chesterton

Una visión del lenguaje como un instrumento cuya utilización sólo contempla la comunicación y expresión de pensamientos es insostenible a la luz de la propuesta de los juegos de lenguaje. En ellos se revela el carácter constitutivo del lenguaje ya no como un mero medio de conexión de los ámbitos interno, el yo, y externo, el mundo; de llevar al foro público la experiencia privada, sino como una expresión del darse conjunto de interioridad y exterioridad. La imbricación en la cual aparece el lenguaje es condicionada y posibilitada por un conjunto de conceptos que son construidos —tanto ellos como su conjunto— de forma histórica en el seno de una comunidad lingüística. La noción de interpretación cobija este darse indiscernible, abierto a la historia y a la transformación, de sujeto y mundo. Wittgenstein no lo exhibe de forma explícita en sus textos, contrario a lo que hemos visto que ocurre con nociones como la de juegos de lenguaje o formas de vida, sino que nos ofrece una serie de pasajes en los que aparece la interpretación, nos muestra el uso que él hace de la misma, de su lugar en este juego de lenguaje. Este capítulo se concentra en desvelar este sentido de la interpretación, así como en presentar su aplicación en dos momentos de mayor especificidad en la obra del vienes: su relación con el ver y con nuestras aproximaciones a la comprensión de culturas ajenas a la propia.

²⁵ “Era un hombre que leía su Biblia. Ese era el problema con él. ¿Cuándo entenderá la gente que para un hombre es inútil leer su Biblia a menos que lea también las de los demás?”.

El trasfondo filosófico a partir del cual se presenta el concepto de interpretación es muy similar tanto en *CA* como en *CM* e *IF*: a través de su agudo cuestionamiento del significado como algo mental que ocurre de forma privada en el individuo cuando aprende una palabra producto de un proceso ostensivo de definición o enseñanza. En *CA*, el vienés señala que este malentendido sobre los alcances de la ostensión como único medio para aprender los significados de las palabras recae sobre un equívoco previo: la mirada exclusiva sobre los sustantivos en los procesos de adquisición de una lengua. En estos casos se busca a la cosa que corresponde a dicho sustantivo y, por ende, debe haber alguna forma, algún acto o proceso, que realice dicha conexión entre la cosa y la palabra. En el esquema que Wittgenstein maneja para la definición ostensiva²⁶ dicha conexión es llevada a cabo por un acto que ocurre en la mente del aprendiz, incluso cuando hay una práctica de por medio, de modo que el significado pasa a identificarse con ese nuevo ente mental que aparece:

Este entrenamiento nos hace asociar una imagen amarilla y cosas amarillas con la palabra "amarillo". Así cuando he dado la orden "elija una bola amarilla de este saco", la palabra "amarillo" podría haber provocado una imagen amarilla, o una sensación de reconocer cuando la mirada de la persona cayese sobre la bola amarilla. En este caso podría decirse que el entrenamiento de la enseñanza había construido un mecanismo psíquico. Sin embargo, esto sería solamente una hipótesis o, mejor, una metáfora. Podríamos *comparar* el enseñar con la instalación de una conexión eléctrica entre un interruptor y una lámpara. El caso paralelo al mal funcionamiento de la conexión o a su rotura sería entonces lo que llamamos olvidar la explicación, o el significado, de la palabra [...]

²⁶ Ver *CA*, pp. 27-9. El esquema presentado por Wittgenstein con respecto a la ostensión resalta específicamente la conjunción de los actos de señalar y nombrar; lo que el vienés no descarta es que dicha definición esté desprovista de cualquier forma de instrucción o práctica. De hecho, más adelante en su exposición, advierte que la definición ostensiva puede ser usada como una regla de instrucción. La crítica fuerte del vienés no concierne a la presencia o ausencia de una práctica, sino al fantasma mental creado en la ostensión bajo el supuesto de que *es necesario establecer una conexión* entre las palabras y las cosas; lenguaje y mundo no son dos entidades separadas que requieran ser reunidas o ligadas gracias a la intermediación de un tercero; ellos se construyen y transforman de forma recíproca.

[...] En la medida en que la enseñanza hace que se produzca la asociación, la sensación de reconocer, etc., etc., es la *causa* de los fenómenos de comprensión, obediencia, etc.; y es una hipótesis que se necesite el proceso de la enseñanza para producir estos efectos. Es concebible, en este sentido, que *todos* los procesos de comprensión, obediencia, etc., hubiesen ocurrido sin que a la persona se le hubiese enseñado nunca el lenguaje. (Esto, precisamente ahora, parece extremadamente paradójico.) (CA, pp. 39-40).

El vienes denuncia cómo ese *mecanismo psíquico* que se hipotetiza y que *causa todos* los fenómenos de comprensión, etc., es un fantasma, una sombra, dedicado a distraer cualquier discusión filosófica sobre el lenguaje dado que no tenemos acceso a dichas entidades mentales como sí lo tenemos a las cosas o a las palabras. Ese fantasma sirve de alimento al solipsismo pues, aunque suponemos que existe como resultado de la conexión que se realiza en la definición ostensiva de palabras, sólo es accesible para aquel que lo forjó en su mente, en su interior, en su privacidad. Si éstas fueran las entidades que se estudiaran en un análisis filosófico, caeríamos en el terreno de la metafísica —de dudosa raigambre, valga decirlo— dado que la experiencia de esos fantasmas sólo tiene lugar en cada uno, en la jurisdicción privativa del interior mental, sin tener certeza alguna de si lo que en cada uno de nosotros tiene lugar es lo mismo, i.e., si lo que yo veo como rojo es lo mismo que mi vecino ve como rojo; o, asumiendo el argumento solipsista del *TLP*,²⁷ que lo que ocurre en mi interior es lo que ocurre en el interior de todos los demás. En cualquiera de los dos casos nos enfrentamos con serios problemas: en el primero, no habría escapatoria de la privacidad de nuestro interior y, por tanto, sería imposible entablar cualquier tipo de intercambio o interacción con otros; en el segundo, nos comprometeríamos con el afán generalizador que el

²⁷ Ver *TLP* 5.6-5.641.

segundo pensamiento de Wittgenstein declina al creer que en todos nosotros ocurren exactamente los mismos procesos cuando el mundo se nos presenta.

Dentro de este esquema, Wittgenstein presenta la noción de interpretación que ha tratado la tradición epistemológica derivada de la modernidad. En ella, la interpretación es crucial, aunque derivada, pues es el proceso que permite que el fantasma mental que se ha creado en la significación salga del encierro del sujeto y se manifieste de forma pública: el contenido mental y etéreo de los pensamientos adquiere un ropaje lingüístico presto a su uso e intercambio con otros. La interpretación deviene una forma de *traducción* de ese contenido mental abstracto y amorfo en un lenguaje de palabras o signos lingüísticos. En ese sentido, ella no es más que el producto de una *adición* a ese contenido mental puro que emerge en la ostensión; la interpretación pasa a ser un momento secundario, posterior al acto mental originario desprovisto de todo contenido lingüístico. Interpretar equivale a traducir.

Gracias a los problemas anteriormente mencionados con este bosquejo —la caída en la metafísica y el solipsismo—, Wittgenstein lo rechaza de forma enérgica. En lugar de dirigir nuestra atención hacia los fantasmas del acto mental, debemos volcar nuestra mirada a lo que tenemos a la mano: al uso que hacemos de los signos lingüísticos. En este medio en el que discurre el uso podemos tener experiencias conjuntas de esas trans-acciones en las que estamos inmersos; contrario al extraño *lugar*²⁸ circunscrito por lo mental, el lugar en que transcurre el uso desatiende lo privado y se concentra en las interacciones que ejercemos. “El error que estamos expuestos a cometer podría expresarse así: estamos buscando el uso de un signo, pero lo buscamos como si fuese un objeto que *coexistiese* con el signo. (Una

²⁸ Para mayores detalles sobre la analogía que se cierne sobre lo mental como una localidad o lugar comparable con el espacio físico, ver: *CA*, pp. 33-6.

de las razones de esta falta vuelve a ser que estamos buscando una "cosa que corresponde a un sustantivo".)" (*CA*, p. 31). La anterior cita resume de forma consistente todo el argumento previo, y se complementa con la siguiente: "Todos los hechos que nos conciernen se hallan patentes ante nosotros" (*CA*, p. 33). Para Wittgenstein no hay nada oculto pues lo que estamos buscando son conceptos, a través de signos, y su aplicación, no conexiones causales que expliquen el significado. En este sentido, el vienes se apega al análisis de la causalidad hecho por Hume:²⁹ más allá de la experiencia de la conjunción constante de eventos, no podemos afirmar que haya una conexión causal; ésta es el resultado de un acto mental o psicológico; por tanto, querer buscar causas es adentrarse en el terreno de esos fantasmas mentales que vimos al lidiar con la definición ostensiva. En consecuencia, para Wittgenstein, el modelo de definición ostensiva es un modelo de explicación causal del significado, contrario al espíritu descriptivo de los juegos de lenguaje.

El *CM* continúa una línea argumentativa similar a la anterior. Adicionalmente, introduce otros elementos, relacionados de forma íntima con los discutidos en *CA*, que también serán los característicos de *IF*: la asimilación de la definición ostensiva con actos de nombrar, por lo que el lenguaje parece reducirse a nombres, y, como contraparte de ello, el reconocimiento de que las palabras no son de un único tipo, sino que hay múltiples clases de ellas. Dado que *CM* e *IF* presentan los mismos ingredientes, y que *IF* ofrece una discusión mucho más detallada y extensa, me abocaré directamente a la exposición de esta última sin hacer mucho hincapié en, aunque sin querer menospreciar a, la anterior.

²⁹ Un análisis más detallado de las relaciones filosóficas entre el pensamiento de Hume y Wittgenstein puede encontrarse en: Hanfling O. "Hume and Wittgenstein". En, Vesey G (Ed.). *Impressions of Empiricism*. The MacMillan Press, Londres, 1976, pp. 47-65.

Wittgenstein arguye que el tratamiento del significado a partir del aprendizaje de palabras, desde San Agustín, se ha concentrado en los nombres y, por ende, en la forma por la cual nombramos las cosas. Aquí aplica la misma situación vista con anterioridad para los sustantivos; después de todo, los nombres son sustantivos. La significación continúa siendo una empresa a la búsqueda de los objetos que son reemplazados por las palabras y por cómo éstas y aquéllos se conectan. El vienés reconoce que efectivamente estos actos de nombrar pueden funcionar en un juego de lenguaje primitivo en el que lo único que aprendemos son nombres aislados de las cosas que nos rodean, como parece ocurrir con los niños cuando están aprendiendo a hablar. No obstante, también nos llama la atención que dicha forma de asumir el aprendizaje lingüístico de los niños supone que ellos ya conocen algún tipo de lenguaje previo, así sea el del pensamiento y que usan para hablar con ellos mismos; una situación análoga ocurre cuando se aprende una segunda lengua, en la cual ya sabemos usar la materna y podemos aprender listados de nombres o glosarios que usamos a la sazón de nuestra comprensión de la lengua materna, aun cuando las construcciones gramaticales sean sintáctica y semánticamente inapropiadas para la segunda. Sin embargo, los niños cuando aprenden su lengua materna no tienen tal ventaja, a menos que insistamos en recurrir a un extraño ‘lenguaje’ del pensamiento, a esos actos mentales en los cuales se forja el significado de forma previa a cualquier incursión lingüística. En consecuencia, lo que debería importarnos en estos juegos mediante los cuales los niños adquieren su lengua materna no es el proceso de adquisición de palabras de forma aislada, sino *cómo aprenden a usarlas*. A este respecto ya habíamos visto en el capítulo previo el papel central de la práctica o entrenamiento, de los juegos en tanto son jugados.

Aunado a lo anterior, se nos presentan dos líneas de disquisición complementarias. Por un lado, ateniéndonos a que lo importante en el aprendizaje no es la palabra en sí misma, sino su uso, me permito rescatar una pregunta lanzada en *CA*: “¿No puede malinterpretarse la definición ostensiva?” (*CA*, p. 28). Con ella, Wittgenstein pone en tela de juicio la pretendida certeza de la definición ostensiva, de modo que, llevados por el ansia de generalidad, todos lleguemos al mismo significado a través de ese proceso de señalamiento e invocación de un nombre que ocurre en la ostensión. Bajo este rubro, la definición ostensiva pierde todo halo de necesidad lógica, de aquello que no puede ser de otra manera, y se abre paso el escrutinio dedicado del caso particular, exaltando el darse efectivo de las cosas, y no pretendiendo que ellas se acomoden a un modelo ideal: la forma en la que se comprende el significado va a depender más de las instrucciones que versan sobre el uso de las palabras, que del señalamiento escueto en la ostensión (*IF*, §6). Por ejemplo, es distinto el significado de *vaso* atendiendo a la instrucción inicial de que se usa cuando hablamos de un recipiente que contiene líquidos de distintas variedades, a cuando, siendo más grandes, aprendemos que también un vaso puede usarse para hablar de un objeto decorativo o de las estructuras cilíndricas por las que corre la sangre: en cada uno de estos casos lo importante no es el señalamiento hacia una cosa; más bien se trata de todo aquello que circunda al señalamiento, incluida la instrucción sobre el uso. Las definiciones ostensivas no son exhaustivas ni exactas (*IF*, §27-29).

Por otro lado, está el argumento de las clases de palabras. Nuestros juegos de lenguaje no sólo se hacen con nombres; de hecho, los nombres aislados³⁰ no constituyen movimien-

³⁰ Con nombres aislados me refiero a nombres desprovistos de todo uso, como equivalentes o correspondientes a la cosa misma que nombran, lo cual quiere decir que una sola palabra no pueda ser una movida en un

tos en un juego; es la manera de usarlos en un determinado momento de tal o cual juego la que indica el tipo de movida que se ejecuta. El ejemplo predilecto de Wittgenstein para ilustrar lo problemático que puede resultar reducir el lenguaje a nombres a la luz de la definición ostensiva es el de los pronombres demostrativos (este, esta, ese, eso, aquel, aquella, etc.):³¹ ¿Cómo se aprende a usar adecuadamente un pronombre demostrativo mediante la ostensión? ¿Qué es lo que se señala en dichos casos? De hecho, los pronombres demostrativos se usan para reemplazar otros nombres, y por tanto nos remiten a ellos; de entrada, su uso es el de apuntar. ¿Cómo apuntar hacia lo que apunta? El modelo ostensivo es deficiente para dar cuenta del aprendizaje de este tipo de palabras; en estos casos cuenta la instrucción que se dé ligada a la práctica que se haga de dichos pronombres. Vale la pena aclarar que cuando el vienés nos habla de *clases* de palabras no está refiriéndose a una generalidad cuyas partes, las palabras, son intercambiables entre sí, como si fueran sinónimas, y sólo pueden ser agrupadas de tal o cual forma; al igual que con los juegos de lenguaje, las palabras también presentan ciertos parentescos que permiten realizar diversos arreglos o agrupaciones. Por ejemplo, palabras como *aquí* o *ahora* —ajenos ellos a la categoría de los pronombres demostrativos—, también caben dentro de este grupo de palabras que no pueden ser

juego de lenguaje. Recordemos *IF* §19: “¿Pero qué hay de esto: Es el grito «¡Losa!» en el ejemplo (2) una oración o una palabra?”. El ejemplo refiere a un juego de dar órdenes y obedecerlas. En ese juego la palabra *Losa* no es una mera palabra aislada que designa una cosa; es una orden, cargada de un sentido capaz de movilizar al otro a llevarle esa cosa. ¡*Losa!* podríamos decir que es equivalente a ¡*Tráeme una losa!*; sin embargo esto también resultaría problemático pues nos invita a pensar que cuando decimos la primera, quien debe llevar a término la orden necesita transformar dicha palabra en la segunda frase antes de poder comprender la orden a plenitud. Wittgenstein no está de acuerdo con este tipo de interpretaciones pues ellas nos llevan de nuevo al mecanismo psíquico, a realizar una serie de transformaciones mentales que median la orden con la acción. Él defiende la no mediación de estos mecanismos, que obedecer una orden no implica ningún tipo de traducción de la orden que se emite; la orden simplemente se acata o no se acata.

³¹ Ver *IF*, §9.

definidas de forma ostensiva, aunque divergen en cuanto a su uso, razón por la cual son susceptibles de ser separadas en otro grupo: los adverbios.

Los argumentos precedentes nos llevan, una vez más, por la senda del uso y el abandono de la idea del significado como un acto mental privado, desligándose al mismo tiempo de la concepción de que las palabras corresponden a objetos: no puede confundirse el portador de un nombre con su significado (*IF*, §39-49). Por ejemplo, pese a que Wittgenstein, el hombre, el cuerpo, murió hace ya más de 60 años, no podemos considerar la palabra *Wittgenstein* como carente de sentido cada vez que forme parte de una oración en este estudio, en este juego de lenguaje. Ese hombre era el portador de tal nombre, mas no era su significado; éste está dado por las condiciones en las cuales se usa en los juegos de lenguaje. Si el objeto fuese el significado, como muchas veces se pretende en esquemas de correspondencia unívoca, entonces la desaparición del objeto debería estar correspondida con la desaparición de la palabra, o, por lo menos, con su cambio de estatus de tener significado a no tenerlo. Además, los nombres presentan otro problema: tienden a la generalidad. Si pienso en todas las prolongaciones que salen del tronco de un árbol como ramas, sin más, estoy agrupándolas a todas, sin distinción alguna, bajo el mismo rubro, eliminando toda singularidad atinente a cada una de ellas. En cambio, cuando describo cada una de las ramas estoy resaltando esas singularidades. Nombrar y describir no son lo mismo: el estudio de los juegos de lenguaje no se hace nombrándolos, bautizándolos como tales; su estudio supone la descripción de cada uno de ellos.

Los párrafos anteriores han lidiado con la crítica a la definición ostensiva. ¿Cuál es, entonces, el sentido de la interpretación en la propuesta del vienes? Como ya lo enuncie el principio del capítulo, la interpretación es una expresión del darse conjunto de sujeto y

mundo. Mientras que la definición ostensiva sigue asumiendo el supuesto de una separación infranqueable entre sujeto y mundo en virtud de la cual debe encontrarse el puente o *vaso comunicante* que establezca la conexión necesaria para poder sostener una mirada epistemológica sobre el mundo, la interpretación desecha tal supuesto y nos muestra a sujeto y mundo como parte de un mismo entramado.³² Este primer acercamiento a la noción de interpretación que vimos en el *CA* la muestra como un proceso, el proceso de interpretación. Es significativo tener en cuenta esta distinción puesto que en las *IF* y *FPF*, Wittgenstein utilizará en numerosas ocasiones esta misma noción pero más bien referida a las interpretaciones particulares que realizamos de los juegos o sus reglas, i.e., del producto que se obtiene del proceso de interpretar. La siguiente discusión, articulación y defensa de la interpretación como elemento fundamental de la propuesta tardía de Wittgenstein se centra primordialmente sobre la primera acepción, sobre la interpretación como proceso.³³ Sin embargo, esta *interpretación* de la interpretación en Wittgenstein no parece más que un barrunto; espero que la discusión subsiguiente y las aplicaciones expuestas en la segunda mitad del capítulo arrojen mayor luz sobre él.

³² La noción de *trama* que retomo en estas líneas es derivada del *mythos* aristotélico (ver la *Poética* de Aristóteles). Con ella, Aristóteles describe el proceso por el cual una serie de elementos heterogéneos, diferentes, son puestos en relación de forma tal que aparece una unidad coherente de la cual no puede extraerse ninguno de sus elementos componentes sin poner en riesgo su sentido. Esta investigación es como el acto de entramar: aunque hay una gran diversidad de elementos comprometidos —juegos de lenguaje, formas de vida, reglas, uso, significado, interpretación—, la urdimbre que con ellos se va tejiendo forma una unidad, un instante, que no cobra sentido si alguno de los componentes está ausente, y, al momento de estudiarla y analizarla, cada uno de ellos va revelando distintas facetas de ese instante al tiempo que nos remite constantemente a su unidad.

³³ Sobre los usos problemáticos de la palabra *interpretación*, como una forma particular de comprender o entender un juego o regla, en *FPF*, ver: Lewis PB. “Wittgenstein on Seeing and Interpreting”. En, Vesey G (Ed.). *Impressions of Empiricism*. The MacMillan Press, Londres, 1976, pp. 93-108.

Habiendo dejado atrás la parte negativa de la exposición —lo que la interpretación no es y a lo cual se contrapone—, pasamos a la exhibición positiva de algunos de sus aspectos. Tal vez el más relevante para este estudio sea la circularidad desde la cual se desarrolla la interpretación.³⁴ Ella se establece cuando comprendemos que la interpretación actúa tanto de sustrato como de producto en los procesos de aprendizaje inherentes a los juegos de lenguaje. Wittgenstein afirma: “Se podría, pues, decir: La definición ostensiva explica el uso —el significado— de la palabra cuando ya está claro qué papel debe jugar en general la palabra en el lenguaje” (*IF*, §30).³⁵ Para que la ostensión tenga efecto en nuestros procesos de aprendizaje de palabras primero se requiere saber cómo usarlas, i.e., necesitamos tener una comprensión previa del juego que vamos a jugar. Dicha comprensión sólo es posible en el intercambio mismo, en el seno de una comunidad dada que nos permita ejercitarnos y poner en práctica nuestras habilidades para jugar: es posible que ya hayamos jugado otros juegos o que hayamos observado cómo se juegan aquellos que desconocemos. La pregunta por los nombres sólo cobra sentido cuando esa comprensión de los juegos está asentada; de esa forma sabremos cómo usar las palabras en oraciones con sentido, i.e., susceptibles de ser comprendidas por otros participantes, lo cual es un indicador de nuestro saber sobre su uso y, en consecuencia, de que ya estamos realizando movidas en el juego. Por otro lado, estas mismas movidas resultan ser una interpretación: al tiempo que se localiza en un momento previo al aprendizaje, la interpretación es también para Wittgenstein el resultado de ese

³⁴ Ver *IF*, §30-34.

³⁵ Notemos lo siguiente detenidamente: pese a que el vienes critica de forma aguda a la definición ostensiva, en particular porque se le han atribuido muchas más bondades de las que realmente posee y de los problemas que despierta en un análisis filosófico, no la descarta ni tampoco niega su participación en los procesos de aprendizaje; sus valoraciones apuntan a una reubicación de la ostensión que sea acorde con sus alcances y limitaciones.

proceso: “[...] esta interpretación puede también consistir en cómo haga él ahora uso de la palabra explicada; por ejemplo, a dónde señala cuando recibe la orden «¡Señala un círculo!»” (*IF*, §34). La forma de usar las palabras, de realizar nuestras movidas en el juego, es un indicador de lo que hemos aprendido, de la interpretación que emana a partir de la instrucción y la práctica con la cual accedemos a los juegos, del uso que hemos asimilado, y de las reglas que lo guían (discusión propia del capítulo siguiente): todos estos elementos surgen a la par en el ejercicio del juego.

¿Se trata, pues, de un círculo vicioso el que tenemos en la interpretación? Por supuesto que no. La clave se encuentra en la noción de forma de vida. Ya habíamos visto en el capítulo anterior que ella oscila entre el individuo y la comunidad. Esta misma relación se entabla en la interpretación: ésta, como sustrato, se ancla a la comunidad, a la forma de vida compartida a partir de la cual emergen las instrucciones y el uso, los cuales nos llevan a la interpretación como producto, entrelazada al individuo que la aprehende y se apropia de esa forma de vida que le permite interpretar y ver al mundo de una cierta forma. La indisolubilidad de los conceptos, en este caso juegos de lenguaje, formas de vida e interpretación, hace susceptible que emerja este círculo y que la tensión individuo-comunidad deje de ser un obstáculo y se convierta en parte del motor que garantiza el carácter orgánico y vital de los juegos. Este último argumento podrá vislumbrarse mucho mejor en la primera aplicación de la interpretación en la filosofía tardía de Wittgenstein: el ver, que pasaré a exponer a continuación.

Las ideas en torno al ver en la obra de Wittgenstein se encuentran principalmente en la segunda parte de *CM* y en la sección XI de *FPF* (al igual que en los párrafos precedentes, este esbozo toma como referencia principal la última obra). La exposición se inicia hacien-

do alusión a los dos usos de ver que él identifica: primero, tenemos el ver como descripción, que es cuando decimos “Veo esto...”; segundo, el ver como comparación, que es cuando decimos “Veo una semejanza/diferencia entre...”. La consecuencia de estos dos usos es que hay una distinción categórica entre los objetos del ver.³⁶ Permítanme modificar uno de los ejemplos ofrecidos en la obra. Suponga que usted es un pintor con buenas habilidades. Un día sale con todos sus materiales de pintura hacia un campo cercano en el que se encuentra con un paisaje llamativo y decide pintarlo. Al regresar a casa, uno de sus amigos ve la pintura recién ejecutada y se maravilla, exclamando: “¡Ah, ahí vive mi mamá!”. Pues bien, usted como pintor ha visto en el primer sentido y ha hecho una *descripción* pictórica de lo que vio. Sin embargo, su amigo no sólo ha visto eso; también *se ha dado cuenta* que la escena retratada es la misma del hogar de su madre. Su amigo ha visto en el segundo sentido. Esto lleva a Wittgenstein a afirmar que la clave de esta distinción está en lo que él llama ‘darse cuenta de un aspecto’.³⁷ ver que algo no ha cambiado y, sin embargo, se ve diferente.

³⁶ Ver *FPF*, p. 445, §111. Wittgenstein no ofrece una argumentación sobre la distinción categórica. Podríamos pensar, entonces, que hay una introducción de un elemento logicista en este punto de su propuesta. No obstante, la lectura de lo categórico se hace desde dos momentos: de un lado, hay una clara referencia al papel que juegan ciertas categorías, o formas, como condiciones de posibilidad de la configuración de fenómenos, de mundo; de otro lado, la distinción pareciera referir a que en los dos modos de ver se usan formas o conceptos distintos que configuran lo visto como lo uno o como lo otro. Como veremos a lo largo de esta discusión, la introducción de estas categorías conceptuales no está emparentada con la existencia de formas lógicas desprovistas de todo contenido; por el contrario, las categorías que Wittgenstein señala sólo cobran sentido en virtud de su contenido.

³⁷ Ver *FPF*, p. 445, §113. El original en alemán dice: *das Bemerken eines Aspekts*. La traducción de García Suárez y Moulines da cuenta de dicha expresión como *observar un aspecto*. La traducción puede considerarse correcta atendiendo a que una de las acepciones de *bemerkten* (con minúscula, y por tanto un verbo, ya no un sustantivo como lo usa Wittgenstein) es observar. Sin embargo, *Bemerkten*, en el uso particular que hace Wittgenstein de esta expresión, apunta a un proceso en el cual no está tanto en juego la observación general de algo, sino de ciertos elementos particulares, incluso podría decirse que no familiares. La traducción al inglés resulta mucho más amable en ese sentido pues los traductores usan la palabra *noticing*. En consecuencia, pre-

Este ‘darse cuenta’ nos permite entonces, en un momento dado, ver algo como una cosa, y luego como otra. Por esta razón es importante distinguir entre ver de forma continua un aspecto —el ver en el que nos encontramos inmersos y que nos permite comprender el mundo como un todo³⁸ en el cual no sobresale nada en particular del *paisaje*— y darse cuenta del mismo. A este proceso en el cual se funden esos dos momentos, Wittgenstein va a asociar el término *interpretación*. En ese orden de ideas, vemos en tanto interpretamos aquello que vemos. Una vez aceptada esta formulación del ver es claro entonces que ya no estamos en el campo en donde ver es una forma más de percepción: no son *sense-data*, como conjuntos de líneas y colores lo que vemos, sino fenómenos conformados y relacionados dentro de un todo. Para dar a entender mejor su punto, Wittgenstein utiliza el caso del pato-conejo tomado de Jastrow.³⁹ Esta figura consiste en un patrón de líneas⁴⁰ que bien pueden verse o como un pato o como un conejo, mas no como los dos de forma simultá-

fiero usar la expresión *darse cuenta de*, pese a que, a partir de Wittgenstein, observar va a incluir ese aspecto. Ello con el fin de darle un poco más de claridad a los conceptos y distinguirlos de otros usos más ordinarios.

³⁸ No debe confundirse en este caso el *todo* con la *totalidad*: el mundo como un todo hace referencia a que la percepción no es fragmentada, v.g., a la usanza de los *sense-data*, sino que percibimos campos en los cuales tanto cosas como propiedades y conceptos están inmersos en una red de interacciones; el mundo como totalidad es más cercano a la idea del conjunto completo de cosas existentes, lo cual, excluyendo el ojo de Dios, resulta imposible de percibir.

³⁹ La imagen del pato-conejo, así como otras imágenes similares, sería usada de forma extensa por la psicología de la Gestalt. Wittgenstein, por ejemplo, tuvo acceso a la obra de Köhler y en algunos apartes de *FPF* se refiere a él; hay todo un campo de investigación que inquiera por las relaciones entre los dos autores. Sin embargo, mi discusión se aleja de esas preguntas, así como de cualquier afirmación o crítica sobre el lugar de la psicología en la obra del vienés. Un estudio profundo del impacto y divergencias de la obra de Köhler sobre el de Wittgenstein se encuentra en: Dinishak J. *Wittgenstein and Köhler on seeing and seeing aspects: a comparative study*. Tesis Doctoral, Universidad de Toronto, 2008. <https://tspace.library.utoronto.ca/bitstream/1807/19338/1/Dinishak_Janette_200811_PhD_thesis.pdf> Consultada en Noviembre de 2013.

⁴⁰ La descripción misma de la imagen puede llevar a confusión pues lo que se pretende tradicionalmente es una descripción neutra (patrón de líneas) a partir de la cual se derivan las interpretaciones de pato o conejo; no obstante, nosotros no vemos simplemente líneas: vemos patos o conejos, a menos que ninguna de las dos cobre sentido para nosotros.

nea. Para quien pueda ver las dos imágenes —pues es posible que haya quienes sólo puedan ver una, o ninguna—, aunque en distintos momentos, es natural que se exprese de la forma siguiente: “Veo un pato. [Momentos después] ¡Ahora veo un conejo!”⁴¹ Wittgenstein señala que esta última oración no corresponde al reporte de una percepción; la exclamación que se inicia con el “Ahora” se relaciona con la experiencia de ver en el mismo sentido en que el llanto se relaciona con el dolor:⁴² el ‘ahora’ indica el advenimiento de nueva percepción aun cuando pareciera que la misma —en tanto la entendemos como los supuestos datos puros del empiricismo— no ha cambiado. Atendiendo a esta comparación, Wittgenstein concluye que el darse cuenta de un aspecto parece mitad experiencia visual, mitad pensamiento; surge la pregunta: “¿Es esto un ver particular? ¿Es un ver y un pensar? ¿O una fusión de ambos —como casi quisiera decir?” (*FPF*, p. 455, §144). A partir de esta serie de preguntas queda claro que Wittgenstein no pretende tomar los dos eventos como independientes y que pueden ser unidos en un acto posterior (“¿Es un ver y un pensar?” La conjunción, aunque une los elementos, garantiza su independencia). Por el contrario, pensamiento y visión constituyen un mismo proceso desde el cual emergen nuestras experiencias-interpretaciones visuales. En consecuencia, tal y como lo había descrito anteriormente, interpretar en este caso tampoco alude a un momento secundario en el cual se adiciona algo más a los *sense-data* puros, dotándolos de un cierto contenido lingüístico y, por tanto, adjudicándoles un significado; el momento mismo de la interpretación, del ver, ya está pleno de significatividad.

⁴¹ Ver *FPF*, pp. 447-51. §§120-30.

⁴² Ver *FPF*, p. 453, §138.

De esta discusión sobre las particularidades del ver y del ‘darse cuenta de un aspecto’ surge la noción de ‘ver como...’. Así, cuando vemos algo no percibimos sus distintas propiedades y características por separado: líneas, colores, sombras, sino que lo *vemos como* algo: se aparece desde una cierta organización que permite la emergencia de un sentido para nosotros; el ‘ver como’ es una noción que refiere a un ‘ver’ en conjunto, en contexto. Además, este ‘ver como’ produce lo que Wittgenstein llama objetos imagen⁴³ en tanto que no son meras representaciones de las cosas, de lo visto, sino que su sentido también afecta cómo nos comportamos respecto de ellas. Por ejemplo, si le preguntara a alguien que ha

⁴³ Ver *FPF*, p. 447, §119. La versión original en alemán dice *Bildgegenstandes*, término que se compone de dos palabras: *Bild* y *Gegenstand*. Al igual que con *Sprachspiele*, las características del alemán permiten unir dos sustantivos para dar lugar a una nueva noción que no es ninguna de las anteriores. García y Moulines traducen este término como *objeto figurativo*. Anscombe en la versión inglesa lo traduce como *picture-object*. En ese sentido, la palabra *Gegenstand* (objeto) parece no ofrecer ninguna dificultad. El problema es con el término alemán *Bild*. Éste puede ser vertido al español como imagen, figura, retrato o pintura (estos dos últimos son los que mejor dan cuenta de la ‘teoría pictórica’ propuesta en el *TLP*, pese a que las ediciones en español también lo han traducido como *figura*). La noción de *figura* en los usos que le damos en el lenguaje natural está muy ligada a la de forma geométrica, de modo que lo que se resalta con dicho término es la *forma*, el contorno, haciendo a un lado el contenido. Dicho sentido no estaría en concordancia con el tenor de las *IF* y *FPF*; la forma sólo cobra sentido a través del contenido. Ahora bien, tampoco me gustaría usar *pintura* o *retrato* por sus particulares resonancias con el *TLP* y con la idea de una imagen fija y estática que nos permite evaluar la correspondencia de nuestras proposiciones con el mundo (teoría pictórica de la representación). Por tal motivo prefiero utilizar un equivalente que no acarrea estas connotaciones como es el de *imagen*, que también ha sido usado en las traducciones al francés (*image*). No obstante, el término se queda corto. En este momento del pensamiento de Wittgenstein es mucho más clara la relación que hay entre *Bild* y *bildung*, es decir entre la imagen y el proceso por el cual dicha imagen deviene, se forma, se construye y se desarrolla; hay un aspecto histórico inherente a la noción filosófica de *Bild*.

Pese a que las versiones en español y en inglés confluyen en traducir *Gegenstand* como objeto, es conveniente realizar una anotación sobre esta palabra. En este caso, la objeción no va a la traducción sino al posible sentido del término. La noción de objeto que hemos heredado de la modernidad, como aquello contrapuesto y separado del sujeto (*gegen-stand*, lo que está parado en frente), es muy conflictiva en un marco como el que describo, donde la división entre sujeto y objeto ha sido superada. De hecho, la noción misma de *Gegenstand* que propone Wittgenstein supone dicha superación: no se trata, pues, del objeto separado de mí, sino de la cosa que se encuentra en una relación indisoluble conmigo, a tal punto que la interpretación que haga de dicho objeto altera mi comportamiento con respecto a él. La traducción no es incorrecta, pero hay que tener en cuenta las modificaciones de sentido inherentes al juego de lenguaje en que se usa. Si se quisiera usar un término que resultara mucho más coherente para esta investigación, podría ser *cosa-imagen*.

visto la imagen del pato-conejo en qué tipo de hábitat pondría aquello que ve, si en un lago o en un bosque, su elección va a depender de si ve el pato, el conejo, los dos o ninguno.

A partir de esta concepción, es inevitable preguntarse, “¿Pero cómo es posible que se vea una cosa de acuerdo con una *interpretación*?”; Wittgenstein responde: “La pregunta lo presenta como un hecho singular; como si aquí se hubiera forzado algo a tomar una forma que en realidad no le convenía. Pero aquí no ha habido ningún presionar o forzar” (*FPF*, p. 461, §164) por parte de quien ve; por el contrario, “un *concepto* se impone. (No debes olvidar esto.)” (*FPF*, p. 469, §191). En este momento se torna crucial volver la mirada sobre los juegos de lenguaje y las formas de vida. ¿Cómo es posible que un concepto se imponga? La respuesta a esta pregunta está ligada a la respuesta a otra pregunta: ¿Cómo es posible que reaccionemos de tal o cual manera frente a ciertas experiencias visuales, como ocurre por ejemplo con las obras de arte? Wittgenstein nos dice: “Hay modos de pintar, por ejemplo, que a mí no me comunican nada de esta manera inmediata, pero sí lo hacen a otras personas. Creo que aquí tienen algo que ver el hábito y la educación” (*FPF*, p. 463, §168). Estos dos últimos elementos, *hábito* y *educación*, son intrínsecos a la noción de juegos de lenguaje y formas de vida como lo vimos en el capítulo anterior.

Lo que sostiene, en conclusión, la concepción de ver y de ‘darse cuenta de un aspecto’ en Wittgenstein es la base conceptual cimentada sobre los juegos de lenguaje y las formas de vida, permitiéndonos aclarar e iluminar los pasajes oscuros que pudieran haber quedado con respecto a los dos primeros conceptos. Wittgenstein nos muestra el ver como una fusión de pensamiento y visión, al tiempo que asevera que vemos en tanto interpretamos. Es-

tas dos ideas se comprenden apelando a la noción de forma de vida como ‘lo dado’:⁴⁴ una vez que aceptamos que nuestra forma de ver y configurar el mundo se construye desde un sistema de conceptualizaciones, no hay enigma alguno en reconocer que pensamiento y conceptos también son parte de la amalgama del ver, y en tanto el ver es dependiente de esas estructuras conceptuales, entonces es también una interpretación: de nuevo nos topamos con la noción de interpretación como sustrato y como producto: la primera le da continuidad al ver y dispone el mundo tal y como se nos aparece, mientras que la segunda resulta del ‘darse cuenta de un aspecto’, señalando justamente la forma como nos hemos apropiado de la práctica y el discurrir de los juegos y las formas de vida.

En el mismo tenor, partiendo de que las formas de vida son lenguaje, juegos de lenguaje, entonces ‘lo dado’ es también lenguaje: es ahí donde lo aprehendemos al tiempo que lo ponemos en práctica y se nos convierte en actividad, i.e., lo comprendemos. Una vez que los juegos de lenguaje han sido entendidos como formas de vida y que a partir de ellos brota ‘lo dado’, se ilumina el ‘ver como...’: es posible que yo vea este computador en el que escribo como ‘computador’ porque así lo he aprendido y así le he dado sentido a esa palabra en los juegos de lenguaje en que la uso y vivo. En cuanto al ‘darse cuenta’ hay que señalar otros aspectos. ‘Darse cuenta’ implica detenerse por un momento, introducir una discontinuidad dentro del proceso continuo que es ver. El ver es continuo gracias a ‘lo dado’. Si no tuviéramos el marco conceptual de referencia que surge desde la forma de vida, cada cosa que viéramos sería como algo nuevo; nunca estaríamos familiarizados con aquello que vemos. Sin embargo, eso no sucede. De hecho, sólo aquello que nos es peculiar, extraño o anómalo, nos lleva a detenernos y a tratar de darle sentido desde nuestra vivencia. Por

⁴⁴ Con respecto a este término, recordemos la nota al pie 23 del capítulo anterior.

ejemplo, lo sorprendente y llamativo del pato-conejo es que puede ser visto como uno o como otro, dependiendo de cómo lo dispongamos. Esto es algo a lo que no estamos acostumbrados usualmente; pero, una vez que lo hemos asimilado, la expresión “Ahora veo un conejo” ya no involucra sorpresa alguna. De esta manera, ‘lo dado’ se convierte en el medio de contraste sobre el cual podemos darnos cuenta de ciertos aspectos que antes no habíamos notado, al tiempo que sirve como plataforma para tratar de darle sentido. Es así como ‘lo dado’, gracias a que es una construcción social e histórica, se mantiene lo suficientemente conservada para permitirnos observar algo como algo, al tiempo que nos permite introducir variaciones sobre eso que se ve y dar lugar a cosas que antes no habíamos visto: en el ver y el ‘darse cuenta de un aspecto’, aunado a la interpretación que brota en este sentido específico, se observan movimientos y devenires similares a los que vimos en los juegos de lenguaje y las formas de vida, poniendo en evidencia el inextricable tejido que acerca estos conceptos y nociones.

Podríamos captar de lo anterior la presencia de dos formas distintas, aunque relacionadas, de interpretación: una que va de la mano del ver continuo, y otra que emerge en el darse cuenta de un aspecto. En la primera se da el jugar, el movernos por el mundo de forma fluida entre todo aquello que es familiar para nosotros; en la segunda, ligada al detenimiento del movimiento y la reflexión, se da la confrontación con lo extraño, lo ajeno, lo que no forma parte del entramado de mundo en el que discurrimos. Justamente la extrañeza que ello provoca en nosotros es la que nos lleva a detener el juego y aislar la parte en cuestión, a explorarla y reflexionar en torno a ella hasta que o bien la integremos a nuestra visión de mundo, haciéndola familiar y parte del entramado continuo, o la dejemos a un lado, manteniendo su carácter anómalo aun cuando ya no sea objeto de nuestra atención. La conti-

nidad de mundo se mantiene, aunque la anomalía genera tensión y conflicto, hasta que su resolución o bien se haga dentro de la plataforma que ya traíamos o genere una ruptura definitiva con ella. Se nos muestra así cómo la segunda forma de interpretación está ligada a la reflexión, que bien puede ser teórica, y que implica un corte con la vivencia de mundo. Esta interpretación podríamos llamarla *reflexiva*;⁴⁵ a la primera, por su parte, la podemos llamar *continua*. Por tal motivo, hay razones para considerarlas como clases distintas de interpretación. Sin embargo, estas dos formas no están separadas ni son independientes la una de la otra. Por un lado, la posibilidad de que podamos ver algo como anómalo, como ajeno a nuestra visión de mundo radica en la existencia de una base de contraste desde la cual nos movemos en lo cotidiano y familiar; en ese sentido no hay interpretación reflexiva sin continua. Por otro lado, la posibilidad de construir, ensanchar, reconfigurar y mover la interpretación continua está condicionada al devenir y consecuencias de la reflexiva; sin ésta, aquélla permanecería estancada, no habría campo para la novedad o el cambio, para la ruptura y transformación de mundo. La interpretación, al igual que la vida y los juegos, es estabilidad y movilidad.

La segunda aplicación de la interpretación se encuentra en *ORDF*: este corto texto contiene una serie de sentencias cuya primera parte Wittgenstein escribe en 1931 y, la segunda

⁴⁵ Probablemente, *reflexiva* o *reflexionante* sería una denominación mucho más apropiada dado que, se dijo en la línea anterior, este tipo de interpretación está ligado a la reflexión sobre el mundo. No obstante, *reflexión* viene del latín *reflectus*, que significa doblar o curvar, como cuando decimos que la luz se refleja sobre una superficie, lo cual no garantiza que lo reflejado en algún momento se redirija a su fuente. La elección de *reflexiva*, por su parte, obedece al señalamiento y llamado que nos hace la palabra latina de la cual deviene el término, *reflectere*, que implica un mirar hacia atrás. En el caso del *darse cuenta de un aspecto* la *mirada hacia atrás* es triple: 1) regresamos una y otra vez sobre lo extraño o sorprendente que rompió con el plexo de lo familiar, 2) regresamos continuamente sobre nuestra historia, sobre lo que pueda posibilitar la comprensión de esa extrañeza, y 3) regresamos a, y es posible que modifiquemos, la interpretación continua desde la que partimos, de acuerdo con el desenlace del darse cuenta y de su asimilación.

parte, no antes de 1936 y, probablemente, después de 1948.⁴⁶ Una rápida, y por tanto so-
mera, aproximación a esta obra es relevante para este estudio por varios motivos: 1) las
reflexiones ahí contenidas abarcan el mismo período de tiempo que he seleccionado en el
presente análisis (décadas de los 30 y 40 del siglo pasado); 2) estas reflexiones, aunque no
se conectan de forma directa con la discusión que aquí discurre, corren en paralelo a ella y
se sustentan en los conceptos aquí descritos, y, 3) en esta obra Wittgenstein no realiza un
análisis conceptual directo y profundo, como sí lo hace en las obras que han servido de so-
porte previamente; muestra una faceta en la cual se aplican dichos conceptos a otro tipo de
discusiones, en este caso, al problema de la comprensión de prácticas culturales de grupos
humanos, distintos de los europeos, desde las ciencias sociales —si es que tal apelativo
puede dársele a la obra de Frazer en el momento histórico en el que aparece—.

La obra en torno a la cual confluyen las observaciones de Wittgenstein es *La Rama Do-
rada*.⁴⁷ La primera de ellas concierne a las explicaciones ofrecidas por Frazer sobre el esta-
tus de las prácticas y concepciones mágicas y religiosas como errores cuando se comparan
con las suyas, que no son mágicas sino científicas. Sin embargo, “ninguno de ellos estaba
en el error a no ser cuando pusieran en pie una teoría” (*ORDF*, I, p. 50). A partir de esta
cita podemos hilar varias líneas que muestran su confluencia con nuestro tema de estudio.

⁴⁶ Las fechas corresponden a las ofrecidas por Rush Rhees en la ‘Nota Introductoria’ que aparece en la prime-
ra publicación impresa de *ORDF*. Ver: Wittgenstein L. “Bemerkungen über Frazers *The Golden Bough*”.
Synthese, vol. 17, 1967, pp. 233-253.

⁴⁷ Este texto fue publicado por vez primera en 1890, pero siguió editándose y modificándose hasta la década
de 1920 cuando sale la versión compacta y breve. Al parecer Wittgenstein tuvo acceso tanto a la versión ex-
tendida, en un primer momento en la década de 1930, y a la compacta, en un segundo momento. La obra ver-
sa sobre diversas prácticas culturales de múltiples grupos humanos alrededor del globo, en particular sobre
sus concepciones en torno a la magia y la religión, cuya finalidad apunta a la explicación de dichas prácticas
en los términos propios de la Inglaterra de aquella época, con el fin de traducir y hacer entendible a la magia
en el lenguaje propio de la ciencia, las costumbres y la forma de vida ingleses. Este afán explicativo es el
blanco de las observaciones del vienés.

En primer lugar, su mención a la teoría y los resultados que dicha empresa induce. Como ya vimos, la teoría y la explicación, que para Wittgenstein van de la mano y son las características de la empresa científica, son las aliadas del ansia de generalidad que tantos inconvenientes le trae a la filosofía, y, en este caso, a la comprensión de otros y de sus prácticas, de su mundo. Visto de esta forma, la teoría se contrapone a los juegos de lenguaje, las formas de vida, la interpretación, los cuales rescatan los aspectos singulares de sus temas de estudio. Las explicaciones ofrecidas por Frazer emanan de una forma de vida propia de la Inglaterra de finales del siglo XIX: lo que él no ve es que su propuesta está sesgada de entrada por una forma de ver el mundo que es ajena a la de las prácticas que trata de explicar; que en lugar de respetar esas formas de vida diferentes, está uniformizándolas y sometiéndolas a la generalidad que emerge desde una de ellas, la inglesa; en fin, está acabando con formas de vida y mundos ajenos al suyo en un intento por entender y traducir lo que en ellos ocurre al quedarse en una cómoda posición externa que le impide apropiarse de esas formas de vida y acceder a las interpretaciones propias de esas culturas, tal vez el único medio posible para comprenderlas. “Frazer es mucho más salvaje que la mayoría de sus salvajes, puesto que estos no estarían tan alejados de la comprensión de algo espiritual como lo está un inglés del siglo XX. Sus explicaciones de las costumbres primitivas son mucho más bastas que el sentido de tales costumbres” (*ORDF*, I, p. 65).

La teoría presenta otra dificultad para el estudio de los juegos de lenguaje y las formas de vida. La siguiente cita, ajena a la obra tratada en estas últimas líneas, arroja luces sobre la polémica en curso:

Supongamos, sin embargo, que el juego sea tal que quien comienza siempre puede ganar mediante una sencilla artimaña concreta. Pero no se ha caído en ella; se trata pues de un juego. Ahora alguien nos pone en antecedentes, y deja de ser un juego.

¿Cómo puedo conseguir que ello me resulte claro?—Bien, yo diría: «Y deja de ser un juego.»
—No: «Y ahora vemos que no era un juego.»

Esto significa, yo diría, ello se puede entender también así: que el otro no ha *puesto en antecedentes* de nada; sino que, en lugar del nuestro, él ha aprendido otro juego. —Pero, ¿cómo pudo el viejo hacerse obsoleto a causa del nuevo? — Ahora vemos otra cosa y no podemos ya seguir jugando ingenuamente.

Por una parte, el juego consistía en nuestras acciones (movimientos del juego) sobre el tablero; y esas jugadas podría yo realizarlas ahora tan bien como antes. Pero, por otra parte, al juego le resultaba esencial que yo intentara ciegamente vencer; y eso ya no puedo hacerlo ahora (*OFM*, III, §77).

Cuando empezamos a teorizar sobre un juego el discurrir del mismo se detiene y, por ende, deja de ser ese juego e iniciamos otro diferente: la teoría no puede dar cuenta del juego pues ella cambia las reglas y devenir del mismo, instaurando uno nuevo que sólo puede dar cuenta de sí mismo, aun cuando la reflexión teórica sólo es posible desde la experiencia del haber jugado. En este sentido, la teoría nos presenta una descripción del juego de teorizar mas no de aquel sobre el cual teoriza; se cierne un paralelo con las nociones de interpretación continua y reflectiva: en la reflexión teórica nos abocamos a la explicitación del juego al darnos cuenta de todo aquello que lo conforma y que nos permite identificar los rasgos que lo unen a y distinguen de otros juegos. Por tanto, el juego que instaura la teoría permite dar cuenta del juego sobre el cual habla la teoría. El problema no es pues que la teoría se nos muestre como un nivel derivado del juego; el verdadero problema es pensar que dicha teoría no requiere de la vivencia previa del juego para poder en algún momento detenerlo y voltear la mirada inquisidora sobre el mismo: teorizar sobre un juego no es equivalente a

jugarlo, pero teorizar con respecto al juego requiere haberlo jugado. El error que señala Wittgenstein en las apreciaciones de Frazer es justo el de no haber jugado el juego que pretende explicar: toma categorías y conceptos propios de los juegos en los que él ha discurrido para dar cuenta de un juego que le resulta ajeno; el mismo juego, además, en su devenir propio, ha construido los conceptos que hacen posible su explicitación.

Una descripción desprovista de matices, como ésta, podría inducirnos a concluir un cierto tipo de solipsismo en este segundo momento de la filosofía de Wittgenstein: sólo desde la vivencia propia puedo acceder a otros juegos, comprenderlos, de modo que la explicitación o descripción del juego que pueda ofrecerle a otros es insuficiente para que lo comprendan. Parecería, entonces, que la vivencia se queda en el terreno de lo meramente subjetivo; vuelve a encerrarse. Sin embargo, hemos visto como la noción misma de juegos de lenguaje se contrapone a ese encierro. El juego requiere de otro: otro con quien juego, otro que me instruye, otro a quien observo, otro que me interpela. La comprensión de un juego se hace con y a través de los otros; en esa interacción con lo otro se construyen, legitiman y movilizan las reglas del juego (tema del siguiente capítulo). En consecuencia, la vivencia, aunque ocurre en el terreno de la subjetividad, no se limita a ella; la vivencia se construye desde otros, incluso cuando estoy solo.⁴⁸

⁴⁸ Tomemos por ejemplo el caso del juego de solitario. Solamente hay un jugador siguiendo unas reglas. No obstante, la instrucción y aprendizaje de las reglas se dan con otro, ya sea otra persona que conoce el juego y me enseña o es a quien observo, o con unas instrucciones en papel o en internet que otro ha escrito o grabado, etc. También, cuando el juego se estanca, la posibilidad de que el juego pueda continuar, aunque transformado, se hace con otro, no necesariamente la discusión activa con otra persona que también conozca el solitario; uno mismo puede ser su otro, pues está quien juega y está quien reflexiona sobre el juego que ya no se mueve. Como vimos en este mismo párrafo, jugar y reflexionar sobre el juego conforman dos juegos distintos, de modo que nosotros mismos hacemos parte de juegos diferentes desde los cuales podemos entablar el diálogo con ese otro que soy yo mismo.

Otro aspecto relevante es el reconocimiento que se hace de la diversidad de juegos y formas de vida y la imposibilidad de equiparlos o establecer jerarquías entre ellos. Si aceptamos que lo importante de cada juego es su singularidad resulta imposible proponer criterios de acuerdo con los cuales puedan traducirse las distintas formas de vida entre sí o mediante los cuales podamos evaluar las ventajas de unas sobre otras; llegar a dichos criterios requiere un compromiso con la generalidad que las ponga a todas dentro de la misma balanza; implica desarrollar teorías, como la de Frazer, que desde sus explicaciones nos permitan entender otras culturas, como si tuviésemos un manual de instrucciones a la mano, pero sin pasar por la experiencia y la vivencia de las mismas.

Por último, Wittgenstein señala otro punto que se pierde de vista en la teoría: la íntima relación que emerge entre nosotros y nuestro tema de estudio: “Ciertamente, sólo que lo que veo en esas narraciones es por la evidencia que adquieren, evidencia que aparece no estar inmediatamente unida a ellas: es a través del pensamiento en los hombres y en su pasado, a través de todas las cosas extrañas que he oído, he visto o veo en otro y en mí” (*ORDF*, II, p. 87). De ello se deriva una importante, aunque ya bien conocida, conclusión: no hay estudio neutro u objetivo. Nuestros temas de estudio están atravesados por nuestra historia individual y la de la forma de vida desde la cual interpretamos y organizamos mundo. Más importante aún, estos estudios no se desligan de nuestras emociones. Wittgenstein, de hecho, nos propone que para comprender y acercarnos a las prácticas mágicas y religiosas que nos resultan tan extrañas y en ocasiones molestas, hasta el punto de violentar nuestra propia susceptibilidad, debemos volcar nuestra mirada sobre los sentimientos que dichas prácticas despiertan en nosotros. Por ejemplo, en muchas de las descripciones de Frazer aparecen los sacrificios humanos como parte de las festividades o de ejercicios

de ofrecimiento, agradecimiento o súplica a una entidad divina o mágica. Para los ingleses de aquella época, y para muchos de nosotros hoy, tales prácticas resultan extrañas y nos causan malestar e incomodidad; estas reacciones las tomamos generalmente como obstáculos para el estudio de esas prácticas pues interfieren con nuestra visión clara y objetiva de los hechos. En el caso del vienés, tales afectaciones de nuestro ánimo y emotividad pueden tomarse como parte de la trama a partir de la cual nos aproximamos a dichas prácticas pues nos queda claro que la sola idea de ellas ya está generando reacciones en nosotros; son una muestra de las vivencias, propias o de otros próximos a nosotros, que nos acercan a la práctica ajena, revelando así su carácter emotivo no sólo en aquellos que no participamos de ellas, sino también en aquellos que las ejercen: “[...] precisamente aquello que en este acontecimiento ocurre terroríficamente, extraordinariamente, de modo horrendo, trágico, etc., y es cualquier cosa menos trivial e insignificante, eso es lo que ha dado vida al acontecimiento” (*ORDF*, I, p. 53).⁴⁹ Las emociones se tornan en parte constitutiva tanto de las prácticas como de su estudio; en consecuencia, añadimos otro ingrediente a la exposición de la interpretación que no habíamos apercibido en las líneas anteriores, la emotividad, y que también forma parte del entramado de los juegos de lenguaje y de las formas de vida y, por ende, del uso.

Hemos visto cómo este corto texto, *ORDF*, ilumina y extiende nuestra discusión sobre la interpretación, razón por la cual podemos pasar a concluir este capítulo. La noción de interpretación que nos ofrece Wittgenstein corta de forma definitiva con aquellas ideas que

⁴⁹ Algunas elaboraciones posteriores que se han concentrado en el estudio y análisis de las emociones partiendo de una cierta visión de ellas desde la obra tardía de Wittgenstein (especialmente sus escritos sobre la psicología), se encuentra en: Schulte J. “Wittgenstein on emotion” y Hacker PMS. “The conceptual framework for the investigation of emotions”, ambos en: Gustafsson Y, Kronqvist C, McEachrane M (Eds.). *Emotions and Understanding: Wittgensteinian Perspectives*. Palgrave MacMillan, Nueva York, 2009.

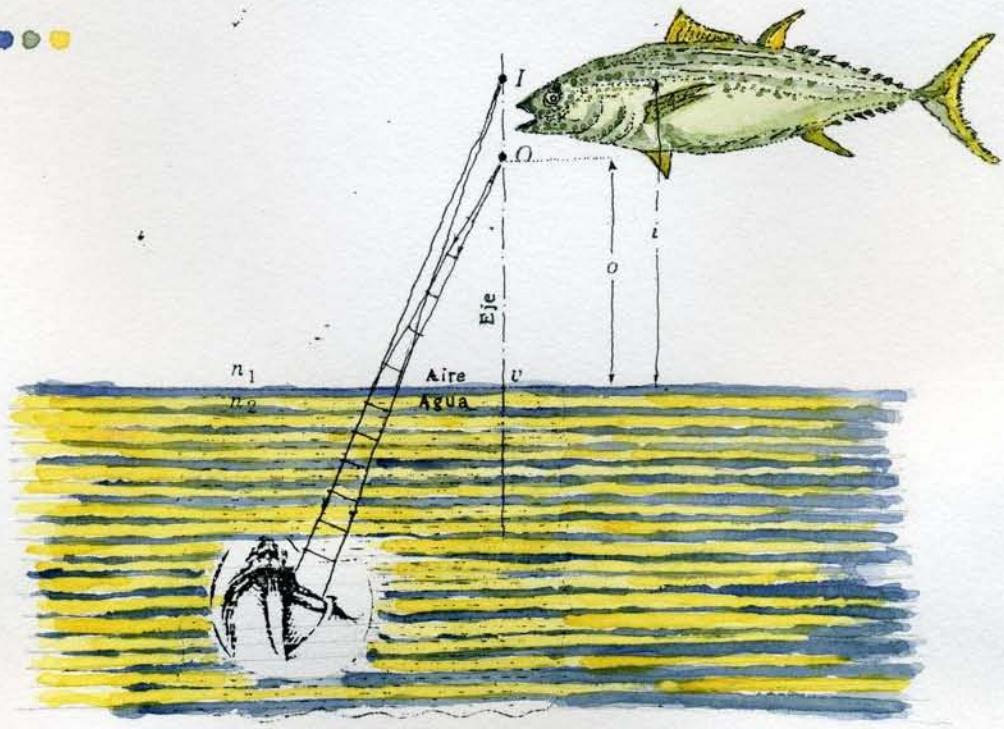
la asimilaban con un añadido o acompañante de los datos puros de la percepción, o del significado, como si fuera su compuerta de salida del mundo privado de lo mental al de lo público; la interpretación ocurre en el momento mismo de la visión, es simultánea a ella, y, como tal, no puede separarse o estudiarse de forma independiente. Como consecuencia de esta reconceptualización se funden también la interpretación y el significado: si aceptamos que no hay una distinción ni lógica ni cronológica entre significado —anteriormente identificado con el acto mental— e interpretación —el proceso posterior de traducción del significado en signos lingüísticos—, podemos ver no sólo cómo los dos están inevitablemente entrelazados, sino también cómo la interpretación que hacemos de algo, de una palabra, por ejemplo, es su significado. Otra razón por la cual ocurre dicha fusión, siguiendo a Wittgenstein, es que la expresión de nuestro aprendizaje se da en los usos que ejercemos en los juegos de lenguaje, exhibiendo en ellos la interpretación que surge en la instrucción y práctica. A partir de esta serie de concatenaciones conceptuales quedamos en posición de reconocer el entramado tan fino y próximo que se teje entre interpretación, significado y uso: no podemos decir que son lo mismo y que pueden intercambiarse de forma indistinta; más bien ellos enfatizan distintos aspectos de los juegos de lenguaje y las formas de vida, de aquello que fluye constantemente en nuestras vidas y que no puede ser detenido, pero que al serlo arroja diferentes luces sobre sí. Una vez más, me ayudo de metáforas para darle sentido a la indiscernibilidad propia de los conceptos aquí discutidos; en este caso, se trata de una usada por el mismo Wittgenstein: el significado ‘acompaña’ al habla “más bien en el sentido en que la armonía de una canción acompaña a sus palabras” (CA, p.65). De forma más extensa:

Lo que llamamos "comprender una frase" tiene, en muchos casos, una semejanza mucho mayor con el comprender un tema musical de lo que podríamos inclinarnos a pensar. Pero no quiero decir que el comprender un tema musical sea más parecido a la imagen que uno tiende a hacerse del hecho de comprender una frase; sino más bien que esta imagen es errónea y que comprender una frase es mucho más parecido a lo que sucede realmente cuando comprendemos una melodía de lo que parece a primera vista. Pues el comprender una frase, decimos, señala a una realidad exterior a la frase. Mientras que podría decirse: "Comprender una frase significa captar su contenido; y el contenido de la frase está en la frase" (*CM*, II, p. 210).

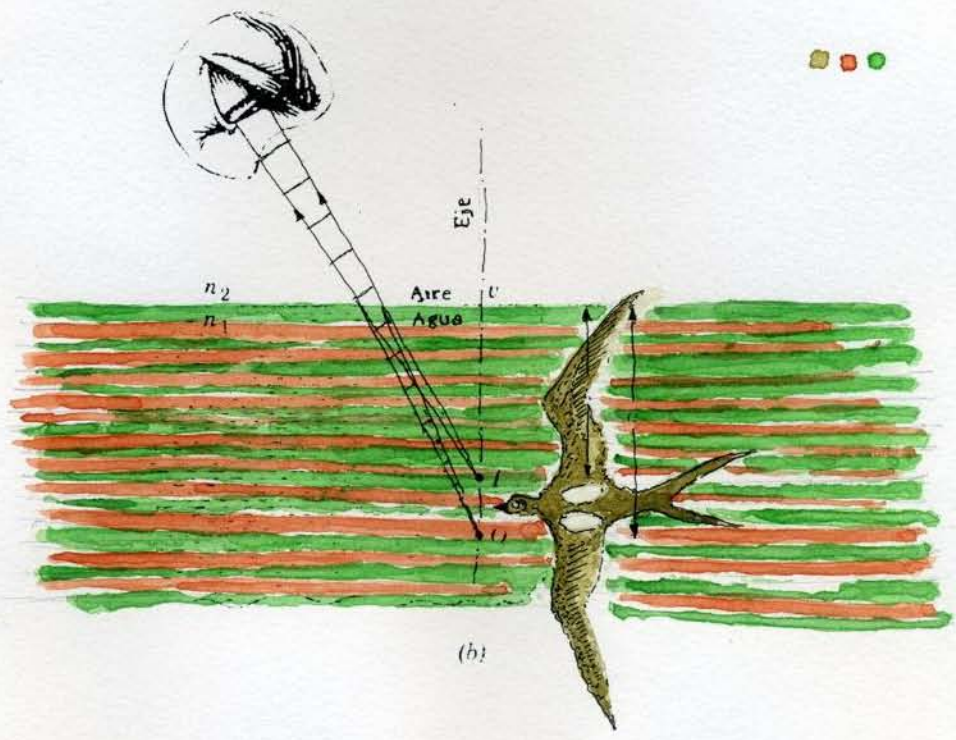
La relación con la música resulta bastante apropiada para tratar la interpretación: en música también se usa el término interpretación para referirse tanto al acto de ejecución por parte de un músico, director, o ensamble particular de una determinada pieza o composición, como a la 'lectura' que ofrecen de la misma. Dicha interpretación musical no viene dada por las notas en el pentagrama —o no del todo—, sino que procede también de la interpretación —en el sentido que aquí hemos tratado— que el músico hace de la obra. Por ejemplo, Glenn Gould interpreta la sonata No. 11 de Mozart, en especial el tercer movimiento, a una velocidad considerablemente menor que la forma como lo hacen la mayoría de los pianistas. Este cambio, aparentemente inofensivo, despierta diferentes reacciones en el oyente y le permite apreciar la pieza musical desde otra perspectiva, interpretarla de otra forma; no en vano, un elemento crucial de la música es el manejo de los tiempos, bien sean de los sonidos o de los silencios. Lo importante es que la interpretación no puede separarse de la partitura al momento de ser ejecutada y escuchada; ocurre algo similar a lo que teníamos en el ver: aunque reconocemos la pieza musical como la sonata No. 11 de Mozart en manos de diferentes pianistas, cada interpretación nos hace escuchar algo diferente: es la expresión de un cambio de percepción, aunque nos parece que no ha cambiado.

Considero también que resulta muy significativo, a modo de conclusión, destacar la apertura de esta concepción de la interpretación a la multiplicidad de mundos. A través de su exaltación de lo singular y de la crítica a la teoría y la explicación, Wittgenstein pone de manifiesto la imposibilidad de acceder y comprender formas de vida diferentes a la nuestra que no sea mediante la experiencia y vivencia de las mismas, o del diálogo con ellas. Asimismo, como bien lo señala Peter Winch, “La realidad no es lo que le da sentido al lenguaje. Lo real y lo irreal se manifiestan *en* el sentido del lenguaje. Además, tanto la distinción entre lo real y lo irreal como el concepto de concordancia con la realidad pertenecen a nuestro lenguaje”.⁵⁰ En consecuencia, la idea de una realidad única, ajena a nosotros, partiría de la dicotomía sujeto-objeto, se disuelve en nuestros dedos: la realidad, el mundo, emerge en las interacciones que con él establecemos y, por ende, las diferencias entre juegos de lenguaje y formas de vida nos llevan a que el mundo aparezca en distintas configuraciones y que lo interpretemos en una miríada de modos. El entramado que tejemos entre interpretación, juegos de lenguaje, formas de vida, uso, adquiere un nuevo cariz: se torna en adalid del pluralismo ontológico.

⁵⁰ Winch P. “Para comprender una sociedad primitiva”. *Alteridades*, vol. 1 (1), 1991, p. 84. En este artículo Winch resume el argumento central de su libro *The Idea of a Social Science and Its Relation to Philosophy*, en el cual presenta una visión de las ciencias sociales que toma como punto de partida la filosofía tardía de Wittgenstein.



(a)



(b)

Capítulo 3. Del entreverado de las reglas en la trama de los juegos.

*Lo que hay que tener en cuenta, en última instancia,
es que pintar un kaki es pensar un kaki y que pensar un kaki
es saber un kaki y que saber un kaki es ser un kaki.*

¿Cómo se podría explicar entonces lo que es un kaki sin pintar un kaki?

Salvador Elizondo

Cuando pensamos en las reglas de un juego, tendemos a asociarlas con las instrucciones del mismo. No parece haber ningún problema en esta relación, pues, como se expuso en el primer capítulo, las reglas posibilitan nuestra entrada al juego, la ejecución de movidas dentro de éste. No obstante, permanece un peligro en la imagen de las instrucciones: se sugiere que las reglas vienen impuestas desde una exterioridad ajena al juego y a la cual siempre podemos remitirnos para legitimar nuestros actos y mostrar cuándo hay inconsistencias en el juego. Concebir las reglas como una exterioridad que se impone a los juegos entra en conflicto con el carácter orgánico y móvil de ellos; la transformación de un juego dependería de los cambios en un tercero ajeno a él —el conjunto de reglas—, para luego darle paso a la movilidad del juego. En el pensamiento de Wittgenstein, las reglas no están confinadas a un reino extraño al de los juegos; forman parte del juego, se hacen y realizan en él y son reordenadas y reestructuradas desde él. En consecuencia, la elucidación de reglas, así como de criterios, tiene aquí un cariz particular: su darse efectivo junto con la interpretación. Contrario a la estrategia que he venido usando en los capítulos precedentes, aquí no construiré el discurso a partir de la exploración cronológica que va del *CA* a las *IF*; el tema del presente capítulo no permite tal aproximación pues me vería obligado a dejar indicados

múltiples aspectos en el principio sin discutirlos apropiadamente hasta llegar al final, razón por la cual las referencias se mezclarán y complementarán a lo largo de estas páginas.

Lo primero que habría que resaltar es cómo las reglas hacen parte del plexo de los juegos de lenguaje. “Somos como quienes creyesen que piezas de madera que tuviesen más o menos la forma de piezas de ajedrez o de damas y que estuviesen colocadas sobre un tablero de ajedrez constituyen un juego, aunque no se haya dicho nada sobre cómo han de usarse” (CA, p. 106). No hay nada oculto al respecto: las reglas nos indican cómo usar las partes involucradas en el juego, ya sean palabras o cualquier otro elemento lingüístico, i.e., el tipo de movimientos que podemos realizar así como aquellos que no están permitidos. Pero no son omnipotentes: las reglas no controlan cada aspecto del juego; una parte del mismo queda a merced de su propio discurrir.⁵¹ Por ejemplo, en el tenis existen múltiples reglas que nos dicen dónde puede caer la pelota, cuántas veces puede rebotar, cómo se lleva la puntuación, o incluso algunas que regulan el comportamiento de los jugadores cuando ya se trata de torneos profesionales. Sin embargo, no existen reglas que nos indiquen cuán alta puede lanzarse la pelota durante el saque, ni a qué distancia puede pasar la pelota de la red para considerarla como válida, y mucho menos, la forma como una jugadora puede golpear con su raqueta a la pelota: lo importante es que pase la malla y que caiga dentro de las líneas que delimitan la cancha. Pese a ello, alguien que sepa de tenis no estaría dispuesto a decir que todos estos aspectos no reglamentados del juego son una parte inesencial del mismo y que bien pueden ignorarse al momento de jugar o de aprender a jugar. ¡Todo lo contrario! Aquello que no está contemplado en las reglas es lo que hace que cada partido de tenis sea único, en lugar de asistir una y otra vez, en distintos lugares y con distintas personas en la

⁵¹ Ver *IF*, §68.

cancha, al mismo partido. Ello no excluye, por otra parte, que, por ejemplo, la forma cómo se golpea la pelota no tenga ciertas limitaciones. Cuando uno entrena para aprender a jugar tenis hay un conjunto de golpes básicos que hacen parte del repertorio de movimientos, cierta forma de hacerlo que le permite a una jugadora imprimir determinado efecto sobre la pelota; hay un aspecto estratégico relevante dentro de este espectro no reglamentado del juego. Reglas, juegos y uso se muestran formando un complejo inter-referencial donde el alumbramiento de uno nos lleva, de forma ineluctable, a los otros.

Es necesario, además, tener en cuenta que las reglas no son leyes: mientras que las leyes son inviolables, dada su universalidad, las reglas pueden ser reestructuradas en algunos casos, en virtud de su localidad. Ello no implica que la violación de una regla no pueda ser sancionada. Llegamos a un pequeño corolario atinente al carácter no legislativo de las reglas: su descripción y enunciación no nos dotan de la capacidad para predecir el desarrollo y desenlace de un juego, otra razón más para deslindarnos de la pretensión explicativa que pueda cernirse sobre esta propuesta filosófica. Como ya lo vimos en el párrafo anterior, son tantos los elementos que quedan fuera de la reglamentación, que no nos es posible plantear hipótesis con respecto del curso de los juegos, lo cual implicaría además una suerte de fijeza e inalterabilidad de las reglas; por el contrario, la posibilidad de adecuar las reglas y continuar el juego es un elemento crucial en la comprensión de la movilidad y transformación de los juegos.⁵² De igual forma, que las reglas no posean un carácter legislativo resulta sumamente importante en la propuesta de Wittgenstein pues esto le confiere mayor fortaleza a su idea de que no hay límites establecidos *a priori* para los juegos, ni tampoco definiciones exhaustivas y acabadas para los conceptos que utilizamos en ellos. Que las reglas puedan

⁵² Ver *IF*, §83.

ser reestructuradas favorece la flexibilidad y maleabilidad de los juegos; que los juegos puedan ser transformados posibilita la adecuación de las reglas según el caso lo requiera: ambas situaciones discurren a la par. De esta particularidad de los juegos, es posible afirmar que un juego es mucho más que un conjunto de reglas: solamente cuando jugamos un juego nos damos cuenta de qué está permitido y qué no, y qué tan flexible es esa permisividad. El aspecto vital de los juegos señalado en el primer capítulo está íntimamente ligado a este carácter de las reglas. Por ejemplo, es común que en muchos juegos de estrategia, cuando los jugadores se ven acorralados por un nudo que no permite la resolución del juego, ellos decidan quebrantar o modificar las reglas existentes para permitir la conclusión del mismo. Esta situación rescata también la naturaleza convencional de las reglas, aspecto que se señala tanto en el *CA* como en el *CM* y las *IF*. Las reglas son producto del acuerdo al interior de un grupo, lo cual les permite regular y ejercer cierto control sobre aspectos propios de sus prácticas. No obstante, los acuerdos pueden ser modificados, y con ellos las reglas. Aquí se vislumbra un puente hacia la noción de forma de vida: en ella hay una serie de reglas que son las que, por un lado, asumimos al momento de discurrir en ella, de vivirla, y, por otro, nos permiten distinguirla como una forma de vida particular entre otras. Las reglas como posibilidad de distinción y reconocimiento no pueden ser tomadas como razones que justifiquen juicios de valor entre múltiples juegos de lenguaje o formas de vida: su poder regulativo se inscribe en los márgenes posibles del juego en el cual se usan —recordemos la discusión en torno a *ORDF* en el capítulo previo—.

Sin embargo, una visión convencionalista de las reglas como la que suscribo en líneas anteriores puede resultar infortunada. La convención, el acuerdo entre partes, involucra un tono voluntarista: todos aquellos que han convenido una determinada regla lo hacen porque

así lo quieren y lo han decidido, de modo que es un acto de la voluntad el seguir o no una regla.⁵³ El problema es que, evocando la noción de ‘lo dado’ que vimos en los capítulos anteriores, asimilar y hacer parte de una forma de vida no es una cuestión de voluntad o decisión: es lo que ya se encuentra previamente y desde donde parte nuestra formación y visión de mundo. Como bien lo dice Oswald Hanfling:

It is sometimes said that language is a human invention. This is obviously true of artificial languages like Esperanto. But is it true of language as such? [...] Language is neither invented nor discovered [...] The error is that of treating as matters of choice aspects of human life that are not subject to choice.⁵⁴

Las reglas, dado su estrecho nexo con las formas de vida, no están exentas de estas consideraciones y cuando decimos que seguimos una regla no lo hacemos para enarbolar nuestro libre albedrío, sino que ello muestra lo penetrantes y ubicuas que resultan ser las formas de vida.

Las reglas son complementadas con criterios. En el *CA* Wittgenstein nos dice que los criterios nos permiten afirmar si alguien ha interpretado una definición ostensiva de una forma u otra,⁵⁵ sin querer con ello implicar que esa sea la única forma posible de hacerlo o que sea la correcta o verdadera. El papel de los criterios se entiende mejor en relación con

⁵³ El riesgo asociado a la concepción convencionalista de las reglas y del lenguaje es más sutil y profundo cuando se considera a los juegos desde una plataforma de instituciones sociales, dándole primacía al carácter social, o sociológico, de los juegos sobre sus demás extensiones. Un ejemplo de cómo el análisis social del lenguaje como institución, apoyado en una postura convencionalista de las reglas, y que desemboca inevitablemente en una visión relativista absoluta de los juegos de lenguaje se encuentra en Elgin CZ. *Considered Judgment*. Princeton University Press, Princeton, 1996, Capítulo 3.

⁵⁴ Hanfling O. *Wittgenstein and the human form of life*. Routledge, Londres, 2002, p. 58. “A veces se dice que el lenguaje es una invención humana. Esto es obviamente cierto de lenguajes artificiales como el Esperanto. Pero es cierto del lenguaje como tal? [...] El lenguaje no es ni inventado ni descubierto [...] El error es tratar aspectos de la vida humana que no están sujetos a elección como si lo estuvieran.”

⁵⁵ Ver *CA*, p. 87. En las *IF* las referencias a los criterios se inician en §51.

las reglas, pues éstas nos permiten abordar un juego, en tanto que aquellos nos posibilitan evaluar si las reglas efectivamente se cumplen o no, ya sea que lo hagan otros acerca de nuestro desempeño, o incluso que lo hagamos nosotros mismos.⁵⁶ Un ejemplo que usa de forma constante y extensa es el del aprendizaje de series numéricas. Si yo le digo a una persona que continúe la siguiente serie: 1, 4, 9, 16..., ¿Cómo sé si la persona ha aprendido realmente el conocimiento matemático que he pretendido informarle y que ahora evalúo con este ejercicio? Si la persona continúa la serie con 25, 36, 49, 64..., diré que está en lo correcto y creeré que ha aprendido. Sin embargo, bien pudo haber sido que esa persona ya sabía de memoria esta secuencia de números: no hubo ningún tipo de razonamiento matemático de por medio. En el caso contrario, la persona podría haber identificado el patrón de diferencias que hay entre cada término de la secuencia, de modo que entre el primer y segundo término hay 3, entre el segundo y el tercero 5, y entre el tercero y el cuarto 7; por lo tanto, es de esperar que el siguiente término resulte de sumarle al anterior 9, y al siguiente 11 y así sucesivamente (13, 15, 17... los números impares). Pero, si lo que estoy evaluando es la aplicación de conocimientos de álgebra, ¿me sirve ese criterio? Probablemente no; además de la respuesta correcta esperaríamos que la persona se hubiese percatado de que la se-

⁵⁶ De esta aseveración y de la discusión sobre reglas y criterios se deriva una de las partes más importantes de las *IF*, y en general, del periodo tardío de Wittgenstein: el argumento de los lenguajes privados. Con él, Wittgenstein se encarga de echar por tierra cualquier argumento solipsista de su anterior filosofía, así como de cualquier otra. En términos generales, el argumento discurre de la siguiente manera: 1) Los juegos de lenguaje son construcciones sociales cuyo aprendizaje depende de instrucción y entrenamiento; 2) Las reglas que rigen dichos juegos son convenciones socialmente construidas que nos permiten jugarlos y reconocerlos; 3a) Una vez que he aprehendido las reglas de un juego, podría pensar que las sigo sin necesidad de que alguien más lo reconozca, que lo hago de forma privada, o 3b) A la manera de los juegos que he aprendido, puedo inventarme mi propio juego con sus reglas y que sea sólo para mí, completamente privado; sin embargo, dado 1) y 2) no es posible sostener que exista un juego completamente privado o que hayan reglas que se apliquen de forma privada pues siempre están en relación con una práctica socialmente sancionada. El argumento de los lenguajes privados no se tratará de forma más extensa en esta investigación.

rie corresponde a la fórmula $n=x^2$, donde n corresponde a un número dentro de la serie dada (1, 4, 9, 16...) y x a un número natural (1, 2, 3, 4...). De modo que, así como las reglas no controlan todos y cada uno de los aspectos del juego, los criterios tampoco son absolutos ni son completamente certeros: siempre hay aspectos que escapan al control total, respetando la movilización y mutación de los juegos. Aquí se subraya, una vez más, la importancia de mantener los juegos abiertos de modo que conserven su carácter orgánico y vital.

Gracias al uso de criterios para evaluar lo que pasa con los otros, y con nosotros mismos, al momento de interpretar las formas de expresión que intercambiamos en los juegos de lenguaje, evitamos recurrir a nociones psicologistas y al fantasma de los estados mentales, cuestiones ellas a las que no tenemos acceso. Como lo dice el vienés en las últimas líneas de *CM*: “Tendemos a decir que cuando comunicamos una sensación a alguien, al otro extremo sucede algo que nunca podremos conocer. Todo lo que podemos recibir de él vuelve a ser una expresión” (*CM*, p. 230). El lenguaje y la comunicación se tornan así en límites dentro de la dinámica de los juegos; pero dichos límites son parte constitutiva de los mismos: al igual que la vida, los juegos de lenguaje son finitos. Mientras que en la filosofía temprana de Wittgenstein dichos límites se imponían como insuperables, constriñendo el mundo a la primera persona, en su filosofía tardía estas limitaciones se nos presentan de otra forma: dado que atendemos a formas de vida compartidas por grupos humanos, el mundo se transforma en una entidad histórica que trasciende la primera persona singular y la vuelve plural, nosotros, al tiempo que reconoce a la tercera persona, también en plural, ellos, y sus mundos: hay una posibilidad de apertura del mundo.

Hemos visto que los criterios son usados como forma de evaluación y que, en su acepción más básica, las reglas cumplen el papel de instrucciones como las que encontramos al

interior de una caja cuando compramos un juego de mesa: en este sentido, constituyen una ayuda en la enseñanza o aprendizaje de un juego. Éste es el primero de los papeles que Wittgenstein le reconoce a las reglas en los juegos, siendo los otros dos el de ser herramientas del juego mismo o el de no realizar ninguno de los anteriores, i.e., ni actuar como guía en el aprendizaje del juego ni como herramienta en su devenir.⁵⁷ Esta declaración de Wittgenstein con respecto a los usos de las reglas permite profundizar más con respecto a los estrechos vínculos que se gestan entre ellas y los juegos. En primer lugar, las reglas no forman parte inherente de los juegos de lenguaje hasta que han sido asimiladas y apropiadas por cada jugador. Aprender a jugar un juego, asimilar sus reglas y seguirlas es un juego de lenguaje distinto de aquél que se describe mediante las reglas: cuando estamos aprendiendo algún juego de cartas, o uno de mesa, leemos las instrucciones en un papel o alguien más nos instruye, mas no estamos jugando; probablemente simulemos unas partidas de prueba en las que aquellos aspectos confusos del juego se clarifiquen y en donde la dinámica propia del juego se establezca: el ritmo, los movimientos, la direccionalidad, las sanciones, etc. Una vez que este periodo ha sido superado, podemos empezar a jugar el juego en el que hemos sido instruidos y del cual hemos tenido un primer acercamiento. Se da, en consecuencia, el segundo uso de las reglas: como herramientas propias del juego, como guías que actúan en el discurrir del juego aunque no tengan que estar siendo afirmadas y explicitadas

⁵⁷ Ver *IF*, §54. Aunque en esta descripción de los usos de las reglas como herramientas hay una clara visión instrumentalista de por medio, relacionada con el tenor metodológico que atravesó el planteamiento inicial de los juegos de lenguaje, no podemos quedarnos en esa versión. Las reglas, tanto cuando Wittgenstein las describe como herramientas como cuando no, no son meros instrumentos que puedan ser usados y desechados a voluntad; las reglas son constitutivas y, en ese sentido, cuando su aplicación resulta problemática, la solución no estriba en reemplazarlas por otro juego aportado de forma externa, sino en reestructurarlas, resignificarlas a la luz de la aplicación con la cual no armonizan. En consecuencia, el uso de *herramienta* en esta investigación se respeta por ser el término usado también por Wittgenstein, no obstante, hay que tener en cuenta esta aclaración.

a cada momento; sería curioso, por no decir absurdo, que en un juego, e.g., en el ajedrez, cada jugador debiera justificar los movimientos que realiza apelando a alguna de las reglas del juego, tal y como ocurre cuando nos enfrentamos a una demostración lógica o matemática. Bien viene al caso la queja de Wittgenstein con respecto a este punto: nuestro lenguaje, sus juegos, no lo usamos, o aprehendemos, de acuerdo con reglas estrictas y tajantes, pese a que al abordar su estudio ‘filosófico’ asumimos tal presupuesto;⁵⁸ sólo en la vivencia del juego nos percatamos de los alcances y restricciones de las reglas y, en ese momento, su uso trasciende el de la instrucción o el mero seguimiento de las mismas: ahora podemos modificarlas si es necesario, o subvertirlas y hacer trampa en el juego: las reglas ya no funcionan ni como ayuda en la instrucción ni como herramientas propias del juego. Este último ‘uso’, mucho más vago y abierto por la forma como lo expresa Wittgenstein, reclama la introducción de reglas innovadoras o la modificación de las ya existentes en virtud de aquello que emerge en el juego pero que no estaba preconfigurado al inicio.⁵⁹ Lo que está en juego, entonces, es cómo interpretamos las reglas.

La relación entre interpretación y reglas, al igual que otros aspectos de la interpretación vistos en páginas previas, se mueve en un círculo: las reglas intervienen en nuestra visión de lo que el juego es y cómo se juega, sin embargo, nuestra interpretación de las reglas durante el aprendizaje y la experticia que vamos adquiriendo modifican también su lugar y

⁵⁸ Ver *CA*, p. 54; *IF*, §81.

⁵⁹ Paul Livingston toma esta última acepción de las reglas y lleva el argumento hasta sus últimas consecuencias, llegando a la conclusión de que Wittgenstein, pese a reconocer y darle un lugar a las reglas en los juegos, está al mismo tiempo mostrando la insuficiencia de las mismas para describir un juego, o incluso cualquier pretensión de describir al mundo. Con este argumento, Livingston afirma que cualquier concepción estructuralista, tanto del lenguaje como del mundo, es insuficiente y deja siempre baches en la comprensión de aquello que constituye su tema de estudio (Ver el capítulo 8 de Livingston P. *Philosophy and the Vision of Language*. Routledge, Nueva York, 2008).

papel dentro del juego.⁶⁰ En el primer caso, la asimilación y apropiación de las reglas desemboca en la posibilidad de realizar movimientos adecuados y válidos para el juego, utilizar criterios que nos faculten para evaluar si alguien está jugando bien o no, si alguien nos engaña y hace trampa (si es que nos percatamos de ello), así como reconocer cuándo termina el juego. Sin embargo, como ya se indicó en líneas más arriba, ello no implica que las reglas sean traídas y hechas conscientes en cada momento del juego. Por ejemplo, en una partida de ajedrez, y considerando que ya somos jugadores iniciados y conocedores de la dinámica del juego, cuando voy a mover un caballo no me recuerdo a mí mismo que los caballos sólo pueden moverse en forma de *L*, sino que veo las *L* posibles en el tablero; lo mismo con el alfil: no pienso en que el movimiento permitido es en diagonal, sino en cuál de las cuatro posibilidades de diagonal está disponible y resulta conveniente, así como cuantos cuadros del tablero se va a mover, pues bien podría ser desde un cuadro hasta siete (si fuéramos de una esquina a otra del tablero). También puedo increpar a mi contrincante si realiza una maniobra de enroque corto con la torre del ala de la reina: en ese caso, el enroque permitido es largo. Y, finalmente, sé que el juego se acaba si uno de los dos reyes es eliminado; aunque también puede que se acabe sin que uno de los reyes desaparezca: quedamos en tablas. Estos son ejemplos de cómo las reglas fluyen en la interpretación continua del juego, que se traduce en su desarrollo y en los movimientos de cada jugador.

⁶⁰ Considero que, de forma similar, este argumento permite iluminar algunas de las paradojas señaladas por ciertos autores en torno a la concepción de las reglas en el pensamiento tardío de Wittgenstein. Por un lado, está la paradoja que el vienesés mismo plantea en *IF* §201: “Nuestra paradoja era ésta: una regla no podía determinar ningún curso de acción porque todo curso de acción puede hacerse concordar con la regla”. Por otro, tenemos que reconciliar el hecho de que las reglas se asimilan de forma independiente y nos permiten decidir cuándo algo es correcto o incorrecto, con la necesidad de explicar cómo tenemos acceso a una regla cuando se nos pregunta por la(s) regla(s) que estamos siguiendo. Ver: Kripke S. *Wittgenstein on Rules and Private Language*. Harvard University Press, Cambridge, 1982, Capítulo 2; y Hutto D. *Wittgenstein and the End of Philosophy: Neither Theory nor Therapy*. Palgrave MacMillan, Nueva York, 2003, Capítulo 4.

Con respecto a la otra dirección de la relación, la interpretación que hacemos de las reglas también modifica la forma en que las usamos y apelamos a ellas para justificar nuestros movimientos o idear estrategias de juego. Regresemos sobre el tenis para explorar este aspecto. Generalmente, los jugadores tienen cierta preferencia por dos lugares de juego en la cancha: desde el fondo de la misma o desde el área cercana a la red: los primeros son ‘golpeadores’ y los segundos, ‘voleadores’. Con respecto a esta peculiaridad, las reglas sólo establecen que el jugador no puede tocar la malla que divide la cancha o cruzar al lado de su contrincante; por ende, un jugador puede utilizar toda la mitad de su cancha, incluido el espacio por fuera de las líneas, cuando juega. No obstante, hay jugadores que prefieren una u otra estrategia dependiendo del entrenamiento que han tenido y la comodidad con la que se desenvuelven en uno u otro lugar de la cancha, o el contrincante al que se enfrentan, por mencionar algunas variantes. Pero también dichas estrategias varían según la superficie en la cual se juega; así, en las canchas de césped de Wimbledon las pelotas tienden a deslizarse y botar a una altura baja, por lo que resulta más conveniente ir hacia adelante y atacar en la red; en cambio, en las superficies de tierra, como en Acapulco, la pelota tiende a botar más alto, por lo que se favorece responder desde el fondo. Pero también hay otros factores: eran muchos más quienes preferían el ataque en la red hasta finales del siglo pasado, cuando la potencia de los jugadores se elevó considerablemente y la fuerza y velocidad de los golpes comenzó a quebrantar la defensa desde la red, favoreciendo así que los jugadores permanecieran en el fondo de la cancha. Todos los jugadores de tenis han estado expuestos a las reglas del juego y a todas estas situaciones en algún momento de sus carreras. No obstante, cada uno de ellos adquiere un estilo característico aun cuando lo modifiquen por momentos y bajo ciertas circunstancias.

Con el fin de tomar un poco de distancia con respecto a la analogía con juegos y deportes, tomaré ahora un ejemplo de la filosofía de las ciencias. Thomas Kuhn plantea que cuando un investigador se enfrenta a la difícil tarea de dirimir entre dos o más teorías alternativas para explicar un fenómeno, puede recurrir a una serie de conceptos —que Kuhn ha extraído de la historia de las ciencias— que le posibilitan realizar dicha elección de forma racional.⁶¹ El conjunto que nos ofrece Kuhn consta de los siguientes cinco elementos: adecuación empírica, i.e., que las consecuencias deducidas de la teoría estén en acuerdo con los hechos; consistencia, tanto al interior de sí como con otras teorías aceptadas; amplio espectro, i.e., que pueda extenderse más allá del dominio de entidades para el cual fue diseñada; simplicidad, i.e., que el orden conferido a los fenómenos observados sea parsimonioso y no recurra a hipótesis *ad hoc*, y que sea fructífera, i.e., que pueda revelar nuevos fenómenos o relaciones que previamente no habíamos observado. Estas nociones fungen como valores epistémicos que el científico usa y jerarquiza al momento de su elección: si una teoría no posee alguna de ellas —aunque bien podría afirmarse que si no hay adecuación empírica, independientemente de la jerarquización que el científico haga de dichos valores, la teoría es descartada—, es muy probable que ni siquiera se le considere como parte del dilema. Sin embargo, también es probable que más de una cumpla con los requisitos, sólo que lo harán en diferentes medidas: algunas revelarán muchos más nuevos fenómenos, otras podrán incluir más eventos anómalos, ya conocidos, en su abanico explicativo, etc. Tal vez el mayor desafío ocurre cuando una de las teorías rivaliza, no sólo con otra teoría que pretende explicar un conjunto de fenómenos iguales o similares, sino con una teoría ya aceptada por la

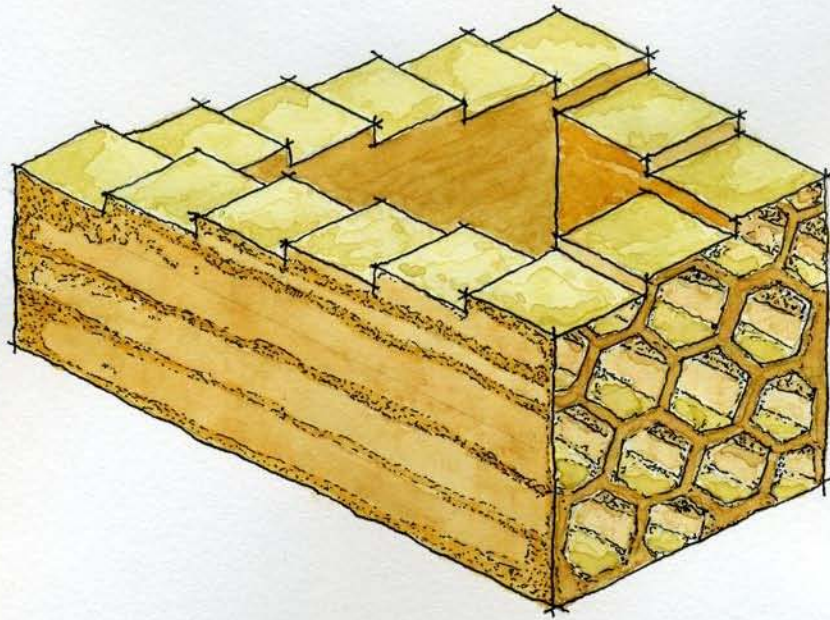
⁶¹ Ver Kuhn TS. Objectivity, Value Judgment, and Theory Choice. En, *The Essential Tension. Selected Studies in Scientific Tradition and Change*. The University of Chicago Press, Chicago, 1973, pp. 320-339.

comunidad científica. En estos casos la encrucijada de la comunidad podría resolverse a través de una variedad de caminos en función de la importancia que cada científico otorgue a los atributos anteriormente mencionados: podría ser que no todos llegasen a la misma elección, o que, por el contrario, a pesar de rescatar diferentes virtudes de la teoría, confluyesen en una decisión similar. Este panorama crece aún más si consideramos la actual situación de la empresa científica y sus intrincados nexos con las iniciativas privadas y los intereses estatales: las reglas de la racionalidad científica se ensanchan y su juego se hace más complejo de modo que nuevas relaciones emergen, nuevos desafíos surgen y el modo en que interpretamos y aplicamos las reglas también se modifica.

La reciprocidad explorada en los párrafos anteriores entre interpretación y reglas — donde las reglas fungen como base de la interpretación, y viceversa— da la impresión de que cada dirección es un momento separado del otro, lo cual no es más que el resultado de la explicitación analítica de estas nociones. Como lo hemos visto a lo largo de esta investigación, esa forma de describirlas y mostrarlas resulta un tanto artificial; la posibilidad de que tanto interpretación como reglas se afecten de manera recíproca se sustenta en el entramado indisoluble que ellas forman junto con formas de vida, juegos de lenguaje, uso, entre otros, como he estado argumentando desde el comienzo de este texto.

Hemos reconstruido de esta manera una concepción de las reglas que puede resumirse, de forma basta, de la siguiente manera: regulan los movimientos apropiados para un juego; su ámbito de regulación se circunscribe al del juego en el que son aplicadas; no son aplicables a todo tipo de juegos; no son leyes ni pueden usarse como herramientas predictivas absolutas del transcurrir y desenlace de los juegos; no definen ni cercan de forma ineluctable a un juego de lenguaje; no ordenan todos los aspectos de los juegos, sino que algunos

quedan a merced de lo que ocurre mientras están siendo jugados; no requieren entrar en los juegos de forma explícita; son aplicadas tanto en el aprendizaje de los juegos como en su dinámica; pueden ser modificadas durante la marcha, atendiendo a las situaciones particulares que emergen en el discurrir de los juegos; su aplicación está ligada a la interpretación y a las particularidades de cada juego. Esta caracterización revela la noción de regla en Wittgenstein como contrapuesta a la heredada desde Descartes; la principal consecuencia es la disolución del método en su sentido absoluto y necesario: “No hay un *único* método en filosofía, si bien hay realmente métodos, como diferentes terapias” (*IF*, §133). La primacía *del* método se deroga desde la situación particular: aquél no determina el estudio de ésta; desde el diálogo entre ellos emana la tematización apropiada para su análisis y examen.



ABEJA

♂

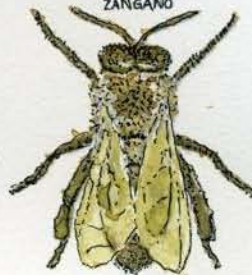
ABEJA

LAS TRES CASTAS DE ABEJAS MELIFERAS

REINA



ZANGANO



OBRERA



Conclusiones. De hilos entramados y otros a la deriva.

*Pigeonholes are only comfortable for pigeons*⁶²

Jessye Norman

Preocupado por temas que habían quedado pendientes desde el *TLP* —la ética y la religión; “los problemas de la vida permanecen sin ser tocados” (*TLP*, 6.52)—, Wittgenstein encontró una forma de darle cabida a dichos discursos en su pensamiento filosófico a partir de 1929. El camino que he esbozado en esta investigación parte justamente de los ladrillos que sucumbieron ante el enorme peso del ambicioso edificio del *TLP*: la imposibilidad de un metalenguaje a partir del cual poder describir aquello que sustenta al lenguaje y al mundo, i.e., la lógica; la negativa de Wittgenstein a formular en un lenguaje natural esa parte del mundo que no podemos considerar como ‘hechos’ (científicos), relegándola a la esfera del silencio, de lo que sólo puede ser mostrado, e.g., la ética; en definitiva, a aceptar que quien entienda sus proposiciones “las reconoce al final como absurdas, cuando a través de ellas -sobre ellas- ha salido fuera de ellas. (Tiene, por así decirlo, que arrojar la escalera después de haber subido por ella.)” (*TLP*, 6.54). En este sentido, la empresa de Wittgenstein durante su periodo de transición —los primeros años de la década de los 30 del siglo pasado— se centra en la búsqueda de una escalera tal que no haya que tirarla después; se trata de una pregunta metodológica que inquiera sobre la unidad de análisis posible para realizar estudios lingüísticos que le permitan incluir, por ejemplo, a la ética.

⁶² De forma figurativa, la frase se traduciría libremente como “Encasillarse sólo es cómodo para los encasillados”; sin embargo, se pierde el juego de palabras entre *pigeonholes* (casillas o palomar) y *pigeons* (palomas), pues el sentido de la frase apunta a la imposibilidad de encasillar (*pigeonholing*) algo, no meramente a señalar la relación de un animal y su hogar.

Ante esta inquietud, pareciera que la noción de juegos de lenguaje se erige como la forma más aproximada de dicha escalera: el abandono de la concepción que contemplaba a la lógica como fundamento tanto del mundo como del lenguaje, y la admisión de la miríada de posibilidades y evocaciones que una misma palabra puede tener en sus usos, sin sacrificar la idea de significado y sentido en ella, permite que el mismo lenguaje natural se convierta en esa herramienta metodológica por la cual podemos comprenderlo. No hace falta un metalenguaje. La escalera que antes nos conducía de abajo a arriba, del lenguaje y el mundo a su forma lógica, ahora se cierra sobre sí misma y se convierte en una rueda; el lenguaje es comprendido a través del lenguaje. Sin embargo, la analogía entre la escalera y los juegos de lenguaje tiene sus problemas. Puede que funcione en estas primeras instancias en las que Wittgenstein empieza a entrever los alcances de su propia propuesta, aun cuando los usos y conexiones que va tejiendo comiencen a desvelar un panorama diferente. Los juegos de lenguaje en su forma madura y plena se alejan, sin perderla de vista, de esta empresa de transición. Afirmar que ellos constituyen la escalera perdida del *TLP*, sería relegar a los juegos a la noción de una mera herramienta a través de la cual podemos conectar el mundo y el lenguaje con su fundamento. Hay aquí una visión jerárquica de por medio. Además, ver a los juegos de lenguaje como una herramienta es conferirles una exterioridad tal que sólo los revelarían como algo extraño y ajeno, como una impostura metodológica necesaria para el análisis filosófico. ¡Nada más alejado de lo que se ha argumentado en esta investigación! Los juegos no son un instrumento que en cualquier momento podemos usar o abandonar a voluntad; los juegos se dan con la vida misma: son asimilados, apropiados y jugados sin que lo volitivo constituya una condición necesaria de ello; de la misma manera, ellos pierden su vigencia o los transformamos

cuando ya no siguen al mismo paso de la vida. En consecuencia, pese a que la escalera, en una concepción estrictamente metodológica de los juegos, se repliega y se cierra sobre sí misma, no deja de ser una herramienta de análisis. El lenguaje no es comprendido *a través* del lenguaje; el lenguaje es comprendido *desde* el lenguaje.

Aunque el sino metodológico parece constituir la motivación principal de la transición a los juegos de lenguaje, en este primer momento, la noción de juegos aporta tres rasgos cruciales de la nueva propuesta que se va forjando y que posibilitan su distanciamiento de lo instrumental: en primer lugar, permite dejar de lado al fantasma de los estados mentales y del pensamiento como entidad a-lingüística, dotada de sentido y significación en el momento en que es mediada por el lenguaje, y por ende, renunciar a la idea de que la única función del lenguaje es la de traducir nuestros pensamientos; en segundo lugar, establece ciertas delimitaciones —que no son absolutas e inamovibles—, campos de aplicación, a partir de las cuales las palabras adquieren diferentes significados; y, en tercer lugar, la universalidad formal de la lógica queda condicionada a los contenidos particulares que conforman el juego, de modo que cada juego, aunque conserva semejanzas con otros, sus diferencias lo hacen único. En consecuencia, el significado se adquiere *en* el juego, *en* el uso que intercambian los jugadores. De igual forma, desde estas instancias iniciales los juegos se encuentran asociados al aprendizaje y la formación. Éstos serían elementos esenciales en la posterior transformación de los juegos dentro de un horizonte⁶³ en el que el carácter histórico del juego y la vivencia emergen en el núcleo de los mismos. No obs-

⁶³ Probablemente la noción de “horizonte” resulte un tanto desafortunada en esta presentación: pareciera que la noción de juegos fuera obligada a dirigirse hacia una situación que le resultara ajena y en la que debiera acomodarse de forma aparatosa. ¡Todo lo contrario! La posibilidad de la historicidad y la vivencia ya venía dada en la noción de juegos en cuanto hacen parte de nuestra formación como integrantes de una comunidad; el horizonte no es un punto de llegada. La imagen de horizonte que evoco aquí es la de esa dimensión difuminada en la que la tierra, o el mar, se junta con el cielo; un espacio en el que la multiplicidad encuentra su concatenación.

tante, estos matices adquieren mayor fuerza cuando el concepto de forma de vida empieza a divisarse en el panorama,⁶⁴ y, junto con ellos, la noción de juegos de lenguaje como escalera, como herramienta metodológica, avista su definitivo ocaso: la posibilidad de concebir a los juegos como una posible construcción teórica en función de las posibilidades que abre para el análisis del lenguaje y que, además, obedecen a la voluntad, es truncada, de modo que los juegos devienen en una parte constitutiva de lo que significa ser humanos. Este cariz constitutivo de los juegos de lenguaje es puesto de manifiesto en el entramado de la interpretación. De un lado, la interpretación aparece en el *ver como* y en el *darse cuenta de un aspecto*, i.e., es tanto continuidad como ruptura de la visión: hace posible nuestro continuo discurrir en el mundo, al tiempo que nos muestra aquello que es poco familiar, iniciando un ciclo en el que, eventualmente, esto último puede ser incorporado a la continuidad de nuestro mundo, cambiando con ello nuestra visión del mismo, su interpretación. En tanto que las formas de vida constituyen el medio desde el cual aprehendemos los juegos, ellas mismas son posibilitadoras de nuestra visión de mundo, y, por ende, de nuestras interpretaciones del mismo. De otro lado, podemos entrar a la dinámica de un juego una vez que hemos asimilado las reglas del mismo, de modo que tales reglas condicionan nuestra interpretación del discurrir del juego y de los movimientos que ejecutamos, al tiempo que dicha interpretación funge como fuente para realizar variaciones, jugar juegos diferentes —pero similares—, o solicitar y disponer de nuevos jue-

⁶⁴ No olvidemos que las formas de vida están emparentadas con el concepto de cultura. Pese a ello, no considero pertinente darle un lugar preponderante a la cultura, cuando ésta bien puede quedar englobada en la noción de forma de vida. Hablar de cultura puede tener resonancias antropológicas que limiten el alcance de la propuesta filosófica de Wittgenstein o que la lleve por sendas que resultarían injustas con su propuesta, viz., pensar en los juegos de lenguaje como una respuesta al problema de la transculturalidad: los juegos bien pueden darse a este nivel (como lo vimos en la breve exposición de *ORDF* en el capítulo dos), pero también hay distintos juegos dentro de una misma cultura.

gos. La formación, práctica y asimilación de reglas son tanto deudoras como cooperadoras de la interpretación.

El entretendido de los párrafos inmediatamente previos muestra un argumento en el que los cuatro conceptos rectores de esta investigación, i.e., juegos de lenguaje, uso, reglas e interpretación, se entreveran a partir de una aproximación diacrónica a la obra de Wittgenstein. Sin embargo, una vez que todos estos conceptos han sido expuestos desde su configuración histórica, también es posible orquestarlos desde una perspectiva sincrónica. Para ello utilizaré la noción de *phronesis* de la filosofía práctica aristotélica.⁶⁵ Introducir a la *phronesis* nos ayuda a comprender más a fondo una tensión que había sido notada desde los capítulos anteriores: la que surge entre lo particular, o singular, y lo general, o universal. Recordemos que en la filosofía tardía de Wittgenstein no estamos desacreditando el papel que juegan las generalidades, o generalizaciones, en nuestro conocimiento y en el libre trasegar de la vida cotidiana; esta propuesta pretende limitar los alcances de dichas generalidades, más aún en filosofía, de modo que no adquieran los matices propios de las leyes científicas de la modernidad. La generalidad que tiene cabida aquí es aquella cuya aplicación permite el reconocimiento del carácter particular de cada situación o evento en la que es aplicada. No tenemos, entonces, por qué renunciar a la tendencia universalista de nuestras generalidades al momento de ser enunciadas, mas sí estamos llamados a acortarla en virtud del uso que hacemos de ellas. De eso se trata la *phronesis*:⁶⁶ un proceso a

⁶⁵ La inclusión de la *phronesis* aristotélica en la discusión no obedece a una influencia directa y reconocida del estagirita sobre el vienés; de hecho, no hay forma alguna de rastrear en los textos de Wittgenstein referencia alguna a Aristóteles. Traer a juego la *phronesis* me sirve más como estrategia de diálogo entre tradiciones y autores distantes en el tiempo que facilitan la reinterpretación de uno y otro.

⁶⁶ Es importante resaltar que la *phronesis* es un concepto que aparece en la *Ética a Nicómaco* (Libro VI, capítulo V) de Aristóteles y, por ende, constituye una noción fundamental en torno a cómo concebimos el mundo de nuestras acciones y comportamiento, una esfera de la vida humana crucial en el pensamiento de Wittgenstein, incluso desde sus etapas tempranas, y que, como vimos en el primer capítulo, es el campo a

través del cual una regla general, o cualquier tipo de enunciado universal, se aplica en los casos particulares atendiendo a lo que éstos contienen y que no encontramos en la generalidad, obligándonos así a modificar esta última para que sea usada de manera adecuada.

La aplicación o uso de una regla general en un caso particular, i.e., la tesis *phronética* de la aplicación, está mediada por, o más bien, es un acto de interpretación. De la forma como introdujimos y discutimos la noción de *phronesis* queda claro que una condición de posibilidad de que ella se lleve a cabo es que seamos capaces de *reconocer* aquello que distingue a lo particular y que no se encuentra en la generalidad. Este *reconocer*⁶⁷ es otra forma del *darse cuenta de un aspecto* que exploramos en el capítulo dos, en el cual, de igual forma, advertimos ya una forma de interpretar. Por tanto, la posibilidad de que nos percatemos en un caso particular de ciertas características que no pueden ser desentrañadas desde la generalidad depende de la posibilidad de que lo interpretemos en ese sentido, y, en consecuencia, ello repercutirá sobre la aplicación de la regla: podríamos no ver distinción alguna, subsumir por completo el particular en lo general, y aplicar la regla a rajatabla; podríamos ver ciertas diferencias pese a las cuales la regla es aplicable con ligeras modificaciones o estableciendo determinadas cláusulas *ad hoc*; o podríamos ver que nuestra ‘situación problema’ es completamente ajena al ámbito de aplicación de la regla y recurrir a otras estrategias, ya sea otras reglas, reestructurar las existentes o disponer de nuevas.

través del cual se gesta y alumbra gran parte de lo que se convertiría en su filosofía tardía, el tema de la presente investigación.

La importancia de la *phronesis* es que ella no lidia con generalidades trascendentes o transcendentales, sino con aquellas que están al alcance de lo humanamente posible, teniendo en cuenta nuestra finitud y limitaciones. Bajo el signo de éstos, de nuestra condición humana, la *phronesis* surge como una forma de mediación que condiciona la aplicación de una generalidad de acuerdo con lo propio de un caso particular.

⁶⁷ Ver nota al pie 17, en el capítulo 1.

La interpretación también está involucrada en el tránsito inverso, i.e., de lo particular a lo general:

Se aprende el juego observando cómo juegan otros. Pero decimos que se juega según tales y cuales reglas porque un espectador puede extraer estas reglas de la práctica del juego —como una ley natural que sigue el desarrollo del juego. —¿Pero cómo distingue el espectador en este caso entre un error de los jugadores y un desarrollo correcto del juego?—Hay para ello marcas características de la conducta del jugador. Piensa en la conducta característica de corregir un *lapsus linguae*. Sería posible reconocer que alguien lo hace aun sin entender su *lengua* (*IF*, §54).⁶⁸

En este caso, de nuevo, nos vamos dando cuenta de las peculiaridades del juego, de sus reglas, a medida que lo observamos y nos familiarizamos con él. Sin embargo, no todos tenemos la misma agilidad para revelar y reparar en las reglas del juego sin que alguien nos las explique antes: si alguna vez he jugado cartas probablemente me resulte más fácil entender una partida de póker sin conocer de antemano sus reglas, que si nunca lo he hecho y ni siquiera conozco la baraja. No en vano los juegos constituyen familias de semejanzas dentro de las cuales podemos movernos merced a los elementos compartidos entre los distintos juegos. En estos casos, la posibilidad de interpretar un nuevo juego, o lo que es lo mismo, entrar a jugarlo, i.e., asimilar sus reglas, está condicionado por la apropiación de las reglas de otros juegos semejantes a aquél, así como por el desocultamiento de las reglas que acaece durante su uso en el juego. Ambos procesos se desarrollan desde la

⁶⁸ *Lengua* no está en el original. La traducción española de García Suárez y Moulines dice *lenguaje* (de igual forma ha sido traducida al inglés como *language*). El término alemán es *Sprache* que ha sido vertido generalmente como lenguaje. Sin embargo, en este caso particular opto por *lengua*, otra de las posibles acepciones del término alemán, para hacer más clara y coherente la relación entre *lapsus linguae* (que en inglés se tradujo como *slip of the tongue*, por lo que también podría usarse *tongue*, como en *mother tongue* [lengua materna], en lugar de *language*) y el término en cuestión, despejando posibles confusiones con la noción de lenguaje inherente a los juegos: justamente lo que pone de relieve Wittgenstein en este caso es que aunque no pudiéramos entender la lengua en la que alguien está hablando, sí podríamos darnos cuenta del juego de lenguaje que implica su autocorrección.

interpretación: por un lado, la interpretación que hagamos de las reglas de un juego a partir de la vivencia al jugarlo favorecen la flexibilidad de las mismas y, con ello, la opción de reestructurarlas; por otro, es a través de la interpretación que hacemos de un juego al verlo, aun cuando no lo conocemos, que extraemos las reglas que lo conducen. La interpretación aparece, en consecuencia, como una forma de relacionarnos con el juego que se da tanto en la mera observación como en la vivencia del mismo.

De forma análoga a lo que ocurrió en el *TLP* (recordemos la célebre sentencia 5.6: “Los límites de mi lenguaje significan los límites de mi mundo”), pareciera que la filosofía tardía de Wittgenstein encuentra también un límite para el mundo: la interpretación.⁶⁹ No obstante, una afirmación de este calado, sin matices, debe argumentarse analíticamente para armonizar con la presente investigación. La interpretación sí puede verse como una forma de limitarnos, pues de ella depende nuestra posibilidad de jugar los juegos, de ver algo como algo y de percatarnos de aquello que no habíamos visto antes en lo ya familiar. ¿Es entonces un límite insalvable? Por supuesto que no. Los juegos de lenguaje ocurren de una forma orgánica y vital desde la cual su transformación constituye una condición misma de su devenir: el carácter histórico⁷⁰ de los juegos se rebela contra la

⁶⁹ Observaciones como ésta que favorecen una lectura de las primera y segunda filosofía de Wittgenstein como convergentes en cuanto a sus consecuencias últimas, pese al esfuerzo y la filigrana filosófica tejida por el vienés en las *IF*, están presentes en las concepciones de filósofos como Paul Feyerabend: “I am even inclined to say (without being able to substantiate this contention at the moment) that the *Investigations* basically contain an application of the main ideas of the *Tractatus* to several concrete problems, the only difference being the use of language-games instead of the language of the natural sciences which formed the theoretical background of the *Tractatus*” (Ver Feyerabend P. “Wittgenstein’s Philosophical Investigations”. *The Philosophical Review*, 64 (3), 1955, pp. 449-483).

⁷⁰ Defender el carácter histórico de los juegos de lenguaje sólo es posible atendiendo a una concepción no rígida, *phronética*, de las reglas. Carlos B. Gutiérrez, siguiendo en su análisis a Habermas, sostiene que las reglas en Wittgenstein son aún rígidas y sincrónicas, de modo que en el entrenamiento y repetición de los juegos, guiados por estas reglas rígidas, no permite renovar los juegos y hacerle frente a nuevas y extrañas situaciones (Ver: Gutiérrez CB. “La movilidad dialógica de los juegos de lenguaje en la historia”. En, Salles JC (Org.). *Empirismo e Gramática*. Quarteto Editores, Salvador, 2010, pp. 71-94). Espero que los ar-

imagen estática del lenguaje. Además, los límites insuperables que Wittgenstein imponía, constreñían el mundo al de la primera persona; en su filosofía posterior estas limitaciones se nos presentan de otra forma: dado que atendemos a formas de vida compartidas por grupos humanos, el mundo se transforma en una entidad histórica que trasciende la primera persona singular y la vuelve plural, un nosotros, al tiempo que reconoce a la tercera persona, un ellos, y sus mundos. Sin embargo, de las entrañas de este pluralismo se asoma una nueva barrera: la que nos separa a nosotros de ellos, al sí mismo de los otros.⁷¹ Cómo franquearla es un problema difícil de abordar desde la propuesta de Wittgenstein pues la comprensión e interpretación de un juego se entrelazan con su vivencia; en consecuencia, si el juego no es vivido, si no es asimilado, si no ha generado conflicto en nosotros durante su aprehendizaje y práctica, resulta casi imposible entablar un diálogo productivo con los otros.

Parecería que de alguna forma los juegos de lenguaje empiezan a llenar un paisaje de burbujas aisladas que sólo pueden ser conectadas por los individuos que comprenden y juegan múltiples juegos. Caeríamos en una contradicción en caso de aceptar esta idea. Una de las características esenciales de los juegos de lenguaje es que forman familias de

gumentos sostenidos hasta aquí permitan ver por qué las reglas en la propuesta tardía de Wittgenstein no tienen dicho cariz. Un argumento rescatable de la discusión de Gutiérrez es que es difícil ver cuáles son los alcances de la historicidad en los juegos de lenguaje atendiendo a que Wittgenstein no enfoca sus análisis en el estudio histórico de los juegos, i.e., su génesis y las transformaciones específicas que han sufrido, considerando las transformaciones en la tradición, o formas de vida, que han ocurrido dentro de una como la occidental; ello lo contrasta con la labor hermenéutica de Hans-Georg Gadamer.

⁷¹ Resulta importante anotar que pese a que la idea de barrera está ligada de forma íntima a la de obstáculo, el pluralismo que se describe en estas líneas no puede verse sólo desde un ángulo negativo. Como pudimos advertirlo en la breve discusión de *ORDF* —tal vez esta sea una de las constantes en la filosofía tardía de Wittgenstein, así como un elemento constitutivo de los juegos—, tratar de mirar hacia afuera, entablar el diálogo con otros propicia el darnos cuenta de las limitaciones de nuestro propio juego, de que nuestras reglas no son universales y aplicables a todos los casos posibles que puedan sucederle a un humano, sino que ellas tienen un alcance limitado y tratar de aplicarlas en otros juegos puede resultar problemático si la vivencia y el conflicto de los otros no están mediando dicha aplicación.

semejanzas y gracias a ellas podemos movernos entre distintos juegos. He aquí un concepto crucial: el percatarnos de las semejanzas en los juegos, y, con ello, el surgir de la metáfora. En este punto se advierte un hilo de investigación posterior, cuya ancla se asienta en los conceptos de semejanza y metáfora y el papel constitutivo de la emotividad en el conocimiento,⁷² que ligue y complemente la propuesta filosófica de Wittgenstein con la de Paul Ricœur. La relación entre semejanzas y metáfora viene dada desde la Poética de Aristóteles:

Es, con todo, grandemente importante saber usar convenientemente de cada una de las cosas dichas: palabras dobles y peregrinas, pero lo es mucho más y sobre todo el saber servirse de las metáforas, que, en verdad, esto sólo no se puede aprender de otro, y es índice de natural bien nacido, porque *la buena y bella metáfora es contemplación de semejanza* (Poética. Capítulo 22, 1459a. Cursivas no están en el original).⁷³

Pese a ello, la noción aristotélica de metáfora no pasa de ser la mera transferencia del nombre de una cosa a otra, sin tener repercusión alguna sobre el significado o el sentido de lo metaforizado. La propuesta de Ricœur⁷⁴ trasciende esta forma acotada y eleva la metáfora a un lugar en el que justamente ella posibilita la apertura de nuevos mundos de-

⁷² Del lado de Wittgenstein las semejanzas vienen dadas dentro de la concepción misma de juegos de lenguaje; por su parte, el papel de la emotividad en el conocimiento puede vislumbrarse en apartes de *IF*, así como en *ORDF*.

⁷³ Saltan a la vista dos claras diferencias entre Aristóteles y Wittgenstein. Por un lado, Aristóteles nos habla de *contemplar las semejanzas*, en tanto que con Wittgenstein hablamos de *percatarnos* de ellas: en el primer caso se trata de una reflexión teórica que fija y observa, en el segundo caso estamos ante un proceso interpretativo que discurre con la experiencia misma, no se detiene. Por otro lado, para Aristóteles el servirse de metáforas y, por ende, el contemplar las semejanzas, es algo propio de la *buena* naturaleza de quienes las usan, es algo con lo que nacen; para Wittgenstein, en contraste, percatarse de las semejanzas no es una capacidad que desde el nacimiento difiere entre unos y otros seres humanos, sino que es el resultado de sus interpretaciones, en consecuencia, de los juegos que ha practicado y de las formas de vida en las que ha crecido y ha asimilado. Pese a estas diferencias significativas, la propuesta filosófica de Ricœur, aunque abreva de Aristóteles, reconfigura la noción de metáfora desde un horizonte similar al que expone Wittgenstein.

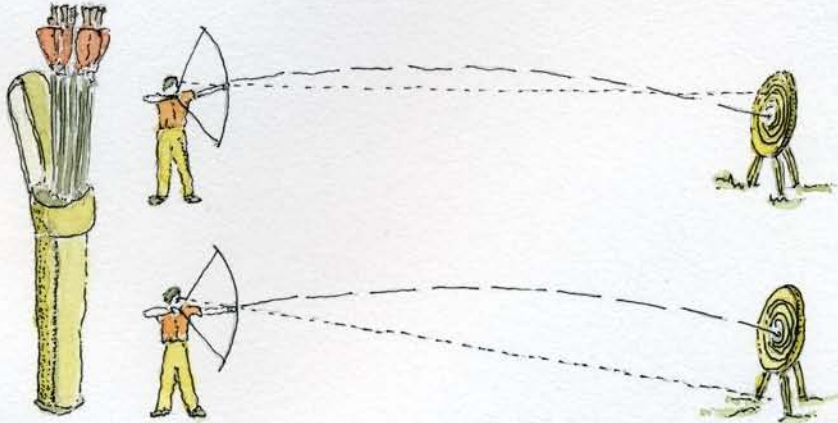
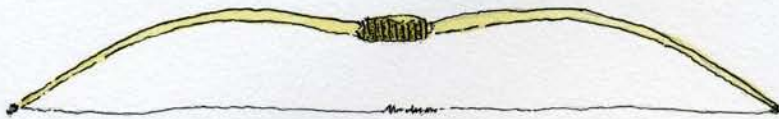
⁷⁴ Ver Ricœur P. *La Metáfora Viva*. Editorial Trotta y Ediciones Cristiandad, Madrid, 2001. Capítulo VII: Metáfora y Referencia (pp. 286-337); Ricœur P. “La metáfora y el símbolo”. En: *Teoría de la Interpretación. Discurso y excedente de sentido*. Editorial Siglo XXI, México D.F., 2006, pp. 58-82.

bido al significado no literal, implícito o emotivo que lleva consigo: el *como si* que precede, o configura, toda metáfora no sólo nos habla de aquello que es y que nos limita, sino también de aquello que no es y que, por ende, transgrede y ofrece nuevos espacios de vivencia y reflexión.

Por último, no me resta más que dedicar unas últimas líneas a un argumento que brota de esta investigación, aunque ha sido, también, hilo conductor de la misma. Pierre Hadot ha tenido la agudeza, y la gentileza, de evadir en la propuesta filosófica tardía de Wittgenstein una lectura aséptica y simplista donde el argumento central gira en torno a una pretendida descripción pura de los juegos de lenguaje que permita disolver los problemas filosóficos que suscitan sus múltiples usos y aplicaciones.⁷⁵ Si así fuera, señala Hadot, ¿dónde quedarían términos como ‘juego de lenguaje’ o ‘forma de vida’ (y yo añadiría ‘uso’, ‘interpretación’ y ‘reglas’)? La respuesta es sencilla: ellos mismos forman un juego de lenguaje. Pese a la simpleza de esta afirmación, casi una perogrullada, las repercusiones son de hondo calado. Si su propuesta es ella misma un juego de lenguaje, entonces no estamos frente a un sistema filosófico acabado, total, cerrado sobre sí mismo, cuya pretensión última es la explicación del mundo; tampoco podríamos afirmar que es la única forma de ver la filosofía: está de por medio un gesto de humildad por parte del filósofo al reconocer que su visión es una interpretación posible entre muchas otras. Si los juegos son entonces interpretaciones, ellos mismos están abiertos a la posibilidad de ser interpretados y reconfigurados; por tanto, la lectura e interpretación de la obra tardía de Wittgenstein que circula en estas páginas responde a esa posibilidad constitutiva del juego mismo; en ese sentido la noción de interpretación goza de un doble papel en esta investigación: se presenta como eje articulador de las ideas del vienés (el objetivo de este trabajo) y como

⁷⁵ Ver Hadot P. *Wittgenstein et les limites du langage*. Librairie Philosophique J. Vrin, París, 2010.

posibilitador de la ilación del argumento que nos conduce a dicho objetivo (la condición de posibilidad del mismo). Así como el lenguaje es comprensible desde sí mismo, la noción de juegos de lenguaje de Wittgenstein es comprensible desde sí misma, aunque no se cierra, pues la interpretación, en su devenir histórico, mantiene la apertura vigente.



Referencias bibliográficas

- Aristóteles (Trad. Juan David García Bacca). *Poética*. UNAM, México D.F., 1946.
- _____. (Trad. Julio Pallí Bonet). *Ética Nicomaquea*. Editorial Gredos, Madrid, 1985.
- Deleuze G. *Différence et répétition*. Presses Universitaires de France, Paris, 1993.
- Dinishak J. *Wittgenstein and Köhler on seeing and seeing aspects: a comparative study*. Tesis Doctoral, Universidad de Toronto, 2008. <
https://tspace.library.utoronto.ca/bitstream/1807/19338/1/Dinishak_Janette_200811_PhD_thesis.pdf> Consultada en Noviembre de 2013.
- Elgin CZ. *Considered Judgment*. Princeton University Press, Princeton, 1996.
- Feyerabend P. “Wittgenstein’s Philosophical Investigations”. *The Philosophical Review*, 64 (3), 1955, pp. 449-483.
- Gutiérrez CB. “La movilidad dialógica de los juegos de lenguaje en la historia”. En, Sallés JC (Org.). *Empirismo e Gramática*. Quarteto Editores, Salvador, 2010, pp. 71-94.
- Hacker PMS. “The conceptual framework for the investigation of emotions”. En, Gustafsson Y, Kronqvist C, McEachrane M (Eds.). *Emotions and Understanding: Wittgensteinian Perspectives*. Palgrave MacMillan, Nueva York, 2009, pp. 43-59.
- Hadot P. *Wittgenstein et les limites du langage*. Librairie Philosophique J. Vrin, Paris, 2010.
- Hanfling O. “Hume and Wittgenstein”. En, Vesey G (Ed.). *Impressions of Empiricism*. The MacMillan Press, Londres, 1976, pp. 47-65.
- _____. *Wittgenstein and the Human Form of Life*. Routledge, Londres, 2002.
- Hutto D. *Wittgenstein and the End of Philosophy: Neither Theory nor Therapy*. Palgrave MacMillan, Nueva York, 2003.
- Kripke S. *Wittgenstein on Rules and Private Language*. Harvard University Press, Cambridge, 1982.
- Kuhn TS. “Objectivity, Value Judgment, and Theory Choice”. En, *The Essential Tension. Selected Studies in Scientific Tradition and Change*. The University of Chicago Press, Chicago, 1973, pp. 320-339.
- Lewis PB. “Wittgenstein on Seeing and Interpreting”. En, Vesey G (Ed.). *Impressions of Empiricism*. The MacMillan Press, Londres, 1976, pp. 93-108.

- Livingston P. *Philosophy and the Vision of Language*. Routledge, Nueva York, 2008.
- Meléndez Acuña R. *Verdad sin fundamentos: una indagación acerca del concepto de verdad a la luz de la filosofía de Wittgenstein*. Ministerio de Cultura, Bogotá, 1998.
- Ricœur P. *La Metáfora Viva*. Editorial Trotta y Ediciones Cristiandad, Madrid, 2001.
- _____. “La metáfora y el símbolo”. En: *Teoría de la Interpretación. Discurso y excedente de sentido*. Editorial Siglo XXI, México D.F., 2006, pp. 58-82.
- Schulte J. “Wittgenstein on emotion”. En, Gustafsson Y, Kronqvist C, McEachrane M (Eds.). *Emotions and Understanding: Wittgensteinian Perspectives*. Palgrave MacMillan, Nueva York, 2009, pp. 27-42.
- Winch P. “Para comprender una sociedad primitiva”. *Alteridades*, vol. 1 (1), 1991, pp. 82-101.
- Wittgenstein L. “Bemerkungen über Frazers *The Golden Bough*”. *Synthese*, vol. 17, 1967, pp. 233-253.
- _____. (Trad. Francisco Gracia Guillen). *Los Cuadernos Azul y Marrón*. Tecnos, Madrid, 1976.
- _____. (Trad. Isidoro Reguera). *Observaciones sobre los Fundamentos de las Matemáticas*. Alianza Editorial, Madrid, 1987.
- _____. (Trad. Javier Sádaba). *Observaciones a La Rama Dorada de Frazer*. Tecnos, Madrid, 2001.
- _____. (Trad. Alfonso García Suárez y Ulises Moulines). *Investigaciones Filosóficas*. UNAM-IIF, México D.F., 2003.
- _____. (Trad. Alejandro Tomassini Bassols). *Una conferencia sobre la ética*. UNAM-IIF, México D.F., 2005.
- _____. (Trad. Josep Lluís Prades y Vincent Raga). *Sobre la certeza*. Gedisa, Barcelona, 2006.
- _____. “Studies for *Philosophical Investigations*: the Blue and Brown Books”, en: *Major Works. Selected philosophical writings*. HarperCollins Publishers, Nueva York, 2009, pp. 83-316.
- _____. (Trad. G. E. M. Anscombe, P. M. S. Hacker y Joachim Schulte). *Philosophical Investigations*. Wiley-Blackwell, West Sussex, 2009.

____ (Trad. Jacobo Muñoz e Isidoro Reguera). *Tractatus logico-philosophicus*. Alianza Editorial, Madrid, 2012.