

Mitos y juegos de lenguaje

Myths and language games

MANUEL GUTIÉRREZ ESTÉVEZ

Universidad Complutense, Madrid
Departamento de Historia de América II (Antropología de América)
gutieste@futurnet.es

A la memoria de José Alcina.

RESUMEN

En este artículo se sostiene que no hay «mitos», sino juegos de lenguaje que usan como materia prima un repertorio, tradicional pero siempre renovado, de acontecimientos y personajes polivalentes.

PALABRAS CLAVE

Mitos.
Juegos
de lenguaje.

ABSTRACT

In this paper the author defends that there are not «myths», but language games and this games use a traditional repertory like raw material. The repertory is traditional, but always remodeled, with multifaceted happenings and characters.

KEY WORDS

Myths.
Language
games.

Aunque quizá un simple lector de libros de mitología no lo sepa, todos los que han hablado cotidianamente, durante meses o durante años, con gentes de otras culturas, sí saben —o sospechan—, que los mitos, sean lo que sean (sean una supuesta sabiduría secreta o una simple charla mentirosa), no son verdaderas narraciones. Ellos saben —lo sabemos todos—, que son transformados en narraciones, de modo involuntario e inconsciente, mediante dos operaciones sucesivas: nuestras preguntas en el campo y nuestra escritura posterior. El efecto de domesticación narrativa que la escritura ejerce sobre la *performance* desorganizada de los mitos, sobre su dramatización aleatoria en la vida social diaria, ha sido comentado en otro lugar (Gutiérrez Estévez 2001: 327-365). Estas páginas complementarias de ahora¹ estarán dedicadas a decir algo, en primer lugar, sobre cómo, durante un trabajo de campo convencional, se produce un cierto tipo de relación con los otros (y una determinada forma de interlocución), que produce una clase de materiales verbales que pueden ser transcritos y estudiados como si

¹ Una versión algo más reducida está a punto de publicarse en la revista *Indiana*, editada por el Instituto Iberoamericano de Berlín.

fueran «narraciones» míticas, aunque no lo son (porque los «mitos» sólo existen en los libros y no en la vida social). Y, en segundo lugar, en estas páginas voy a sugerir que los materiales verbales sin articulación narrativa que son usados habitualmente en la vida social ordinaria de un grupo (es decir, no los que nos dan como respuesta a nuestras preguntas mal formuladas, sino los materiales que de modo espontáneo se producen en la interacción social) constituyen un juego de lenguaje, en el sentido que Wittgenstein dio a esta expresión. Es decir, quiero mostrar, primero, que la impresión (o la certidumbre) de que en todas las culturas hay relatos tradicionales semejantes a lo que se llama «mitos» es una impresión errónea, producto o resultado de la manera de preguntar (y que esa impresión sería muy diferente y esa certidumbre no existiría si, en lugar de preguntar, se observara cómo los actores sociales, en múltiples conversaciones, hacen referencia o citan acontecimientos y personajes con significación polivalente); y, lo segundo que pretendo mostrar es que este modo de citar o de hacer referencia puede ser estudiado provechosamente si lo consideramos un «juego de lenguaje». En resumen, lo que sostengo es que no hay «mitos», sino juegos de lenguaje que usan como materia prima un repertorio, tradicional pero siempre renovado, de acontecimientos y personajes polivalentes.

Mi primer trabajo de campo fue en Ingapirca, en los Andes ecuatorianos, cuando formaba parte de un equipo de trabajo dirigido por el Profesor Alcina, en el que yo era el único etnólogo, siendo arqueólogos todos los demás. El trabajo de arqueología era mucho más importante e hizo necesario contratar numerosa mano de obra para trabajar en la excavación y restauración de las famosas ruinas incaicas del lugar. Desarrollé aquél primer trabajo haciendo entrevistas a cualquiera de los trabajadores nativos que estaban contratados en la excavación. Luego comentaba a Alcina y a los demás lo que había escuchado. Era previsible que mi éxito como etnólogo primerizo fuera grande, pues las dos o tres horas que estaban conversando conmigo no estaban ellos con el pico y la pala excavando un enterramiento o moviendo tierra. Yo, entonces, les preguntaba por «historias» y ellos me contaban historias. Como ejemplo puedo transcribir un par de páginas de mi diario de entonces. Martes, 16 de septiembre de 1975:

Hoy comienzo la mañana entrevistando de nuevo a Miguel Serrano. Me dice que (...) Luego, cuando estoy entrevistando a Juan Ortiz, llegan a caballo y con zamarros, poncho y chicote, Honorato Tenesaca y Daniel Naranjo. Honorato, por encargo mío, ha ido a buscar hasta Chuguín a Daniel para que le entreviste. Este Daniel es un viejo famoso en toda la comarca por su conocimiento en historias de los antiguos. Es pequeño, con bigote y barba blanca, los ojos muy azules y, aunque tiene cataratas en el ojo derecho, con una vista penetrante y pícara. Tiene un labio leporino y un largo diente de la mandíbula inferior busca adaptarse a la hendidura del labio superior. A veces se ríe y toda su cara adopta el aire de un diablillo. Me dice que tiene más de 110 años y, después de sentarnos y poner la grabadora, comienza por contarme su vida de huasicama y peón con los distintos hacendados a los que ha servido. Me cuenta de cuando «la silla se ganaba con guerra y no con votos y con firmas», de batallas en las que gritaban «¡que viiiiiva Eloy Alfaro, carajo!». En el campo de una de esas batallas, recogió, cuando chico, una trompeta, un tambor y dos ollas

de barro que aún mantienen en uso sus hermanas. Me resulta muy difícil llevar la conversación; él me habla de lo que quiere, «ejemplos» los llama. Parecen interesantes, pero me vienen a contrapelo del material que estoy buscando (...). Me acuesto pensando en cómo le plantearé las preguntas del siguiente día que ha quedado en volver.

Una semana después tuve una segunda entrevista con Daniel Naranjo y, según el diario, éstas son las cosas de que me habló durante cuatro horas y media:

tres cuentos del raposo y el conejo; historia de las tres guagüitas con la urcumama; el viejito con tres hijos ociosos; otro del viejito con tres hijos, uno viviendo con la urcumama; dos hermanos, uno encuentra una mazorca de oro; niña encantada en Culebrillas y la 'sirpiente'; piedra que representa cura y capilla (taita rumi); el jardín del urcuyaya, amurallado; dos hermanos, rico y pobre; el cuero adivino; el diluvio y el sr. Novoa; Adán y Eva y la Tentación; Adán y sus tres hijos (runa, negro y caballero); el fin del mundo y el eclipse; cantares del clavelito; albañil en el convento de monjas; los españoles y la plata; la entenada y la chiva que hila; 'la pantasma' y la cinta del sombrero; los gagones; una pesadilla; animales que hablan; el país de las aves; el pleito del gato con el perro; el Papa Santo de Roma; los tres seminaristas enamorados; los negros: su bondad o maldad; la patrona y su amante negro; la mujer astuta y la llave; la mujer astuta y las arvejas con culantro; despedida: su crianza, su mamada y su honradez.

Tanto Daniel Naranjo, que era demasiado mayor para estar contratado como trabajador en la excavación, como otros que sí eran trabajadores me contaron un gran número de historias y con ellas podría haber formado un pequeño pero interesante libro de mitología andina. Sin embargo, pese a la insistencia de Alcina, nunca me puse a trabajar sobre los materiales recogidos en Ingapirca y ni siquiera he transcrito las cintas de las numerosas entrevistas que hice durante las dos temporadas, seis meses, que estuve trabajando allí. El motivo de haber abandonado en carpetas y cajones aquellos materiales etnográficos está en que todas esas narraciones, todas esas historias, sólo me fueron contadas a mí y no las escuché tal como se las cuentan —¿o, quizá, no se las cuentan?— entre ellos. No pude llegar a saber con qué motivo o con qué excusa se hacía referencia en la vida social ordinaria a personajes o escenas de cualquiera de esos relatos que, tal vez, sólo para un forastero curioso como yo eran articulados narrativamente. No pude conocer el uso social de aquellas palabras que me eran proporcionadas como fábulas o leyendas. Mis peticiones —«cuénteme de la urcumama»—, producían una respuesta tan narrativa que, según sospecho ahora, solamente a los niños o a los extranjeros se les daba de una forma tal, con esa coherencia y esa claridad expositivas; a diferencia de lo que ocurría en el siglo XVI, al comienzo de las relaciones interculturales, cuando Fray Ramón Pané (1974: 24) decía de los mitos de los indígenas taínos de La Española que «puesto que ellos no tienen escritura ni letras, no pueden dar buena cuenta de cómo han oído esto de sus antepasados, y por eso no concuerdan en lo que dicen, ni aún se puede escribir ordenadamente lo que refieren». Si las cosas son así como digo, estos relatos —por su falta de intertextualidad y su exagerada

corrección sintagmática—, serían equivalentes al lenguaje forzado que los adultos emplean cuando hablan a los niños (o a los adultos extraños). ¿Podría, entonces, atreverme a considerar estos relatos como «mitos» preñados de sentido? ¿O, más bien, debería considerarlos como la materia prima de un lenguaje complejo que no pude, o no supe, escuchar? Estas historias que me fueron contadas, como tantas otras que han sido contadas a tantos otros colegas y que se aceptan sin crítica, tienen muy poco que ver con los «mitos»; son sólo su armazón, un esbozo para poder realizar su representación encarnada.

Como es obvio, no debe suponerse que la práctica social de la recitación mítica —con mayor o menor teatralización, con más o menos narratividad—, sea análoga en todos los pueblos amerindios. Pero no es ésta la cuestión que estoy planteando ahora. No es necesario determinar cuáles son las modalidades y respectivas características de la recitación mítica en los diferentes pueblos amerindios para que pueda aceptarse razonablemente una proposición mínima: que los mitos están, formal y temáticamente, determinados por las relaciones interlocutorias en cuyo seno se manifiestan. O lo que es lo mismo: es el uso variable de los mitos —de cada mito—, lo que hace variar su forma y su contenido. Y, desde luego, puede decirse también que su «significado», un «significado» inestable y nunca consolidado, dependerá de las circunstancias específicas de su representación, de su performance en la vida social. Sin caer en la tentación de generalizar indebidamente, se puede afirmar que el uso de los mitos es análogo al uso que podría hacerse de un repertorio abierto, en permanente expansión, de citas literarias intencionadas; o también, como algo que se asemeja al uso que se hace de los proverbios o de los refranes y frases hechas. Advirtiendo que la intención del usuario no estaría determinada por la literalidad de la cita, sino por su capacidad de evocar, comentar o ilustrar algún aspecto de las circunstancias sociales en que se usa y se trae al presente de la vida social. Esta caracterización recuerda de inmediato a la figura del *bricoleur* que Lévi-Strauss (1964: 35-43) utilizó precisamente para referirse al modo característico de elaboración de los productos del pensamiento silvestre, el que funciona con una lógica perceptiva y no conceptual y dentro del cual hay que incluir a los productos míticos (aunque no sólo a ellos, sino también, recuérdese, al arte, la cocina, los sueños y otros que no se distribuyen según las supuestas líneas divisorias entre «primitivos» y «civilizados»). Pero, una cosa es constatar el carácter de *bricolage* que tiene el conjunto heteróclito de referencias que constituye un mito determinado (en realidad, una determinada versión de «un» mito) y otra cosa distinta es afirmar, como aquí estoy haciendo, que el uso social de los mitos es fragmentario y *ad hoc*, como lo es el trabajo modélico del *bricoleur*. Lo que estoy sugiriendo es que cualquier actor social ante determinadas situaciones puede realizar su comentario (impugnación, glosa o burla) acudiendo a un «almacén» de escenas y figuras «míticas» que tiene en su memoria y del que selecciona, como un *bricoleur*, aquéllas que le interesan en ese momento. La diferencia con la metáfora de Lévi-Strauss es una diferencia de nivel: Lévi-Strauss se refiere al trabajo de *bricolage* que realizan los mitos (como él los utiliza, como textos sacados de una bibliografía) dando por supuesto que se manifiestan como relatos (porque para él, que no los

ha conocido en su utilización social, sólo son relatos); en cambio, lo que propongo es reconocer que «los mitos» rara vez se manifiestan espontáneamente como relatos, sino que son utilizados como una materia prima archivada en la memoria de la que se extrae lo conveniente a cada caso y situación, como hace, de hecho, un *bricoleur*. Es la misma metáfora, pero está usada de manera distinta: en un caso el *bricoleur* es el mismo mito y en el otro es cada actor social el que se comporta como *bricoleur*. Lo cual sugiere que nuestra atención e interés respecto a los mitos habría de desplazarse desde la búsqueda del significado hipotético del texto (es decir, desde la indagación sobre la diversidad de sus posibles interpretaciones o sobre sus múltiples estructuras de significado), al uso social del texto (a la descripción de la diversidad de sus actualizaciones efectivas). Es decir, se trata de dar el paso de una mitología (o unas «*mytologiques*») a una mitografía, o dicho de modo más preciso, a una etnografía del habla mítica amerindia; lo que es mucho más que reconocer la importancia del «contexto», porque ¿cómo hablar de con-texto si lo que estoy negando es que se trate de «texto»?

En esta clase de mitografía, los mitos ya no están formados exclusivamente por material lingüístico, sino también por acciones, sobre todo, por relaciones sociales circunstanciales. Se configuran como un objeto peculiar que incluye palabras y acciones muy diversas (que no tienen porqué ser rituales) que se acomodan entre sí con flexibilidad y que se iluminan mutuamente. Estos actos, estas relaciones sociales de naturaleza interlocutoria —que deben considerarse como formando parte del mito—, no son unos simples acompañantes teatrales del mito, no forman parte del lenguaje no-verbal que siempre complementa el sentido de lo relatado, no son las dramatizaciones que ilustran todo relato bien actuado, bien interpretado, bien narrado. Estas relaciones interlocutorias, que han de ser consideradas etnográficamente como parte del mito, son, por un lado, el pretexto para su representación dramática y, desde el mismo momento en que el mito sale a la escena pública, —ya sea en actos importantes o banales de la vida social— estas relaciones se transforman, además, en su «texto» accidental (un «texto» que es siempre variable y que no está formado exclusivamente por palabras, frases y secuencias, sino por acciones complejas e intenciones y estrategias de acción). Las relaciones interlocutorias en las que las alusiones míticas se insertan pasan de ser un pretexto o un simple contexto a constituir el único «texto» mítico realmente operativo. Un «texto» que carece de permanencia y de cualquier característica estable; un «texto» en el que sólo las circunstancias lo constituyen y al que sólo las circunstancias le dan su sentido, un sentido que no es sino su valor de uso.

Desde esta perspectiva, resulta más propio hablar de «instalación» de material mítico en la vida social (con la ambivalencia que tiene el término «instalación» por su uso en el arte contemporáneo) que hablar de «narración» de textos míticos. Y esta diferencia tiene considerables efectos etnográficos. Cuando se piensa en términos exclusivos de narración se atiende a la competencia narrativa o performativa del enunciador —a su capacidad para producir un relato— y, en consecuencia, todos nosotros esperamos la fortuna de encontrar un informante parecido a Ogotemmêli para poder escribir nuestro propio *Dieu d'eau*. Cuando, en

cambio, se pasa a pensar en términos de «instalación» o uso, se atiende a la competencia situacional del enunciador, a su capacidad para poner en relación una situación social determinada con un relato, o con un fragmento de relato, con un personaje o con una frase típica del mismo. Cada vez que se produce esta puesta en contacto de una situación social particular con una cita mítica oportuna, los interlocutores están comprobando colectivamente tanto la competencia del enunciador en el manejo de la situación y en el conocimiento de la enciclopedia narrativa del grupo, como la potencia referencial del mito citado (esto es, su capacidad para decir «algo» pertinente para esa situación concreta). Es la aprobación, la aquiescencia de los interlocutores lo que verifica que «el mito» (o uno de sus personajes, frases o escenas) está siendo citado, usado, correctamente; es decir, que en esa ocasión, y no en otras, se ha hecho una cita adecuada (que puede ser manipulada o variada), lo que vale tanto como decir que «el mito» está siendo usado conforme a unas reglas o instrucciones de uso que, tácitamente, todos conocen. Ni qué decir tiene que estas reglas de uso nada tienen que ver con las reglas estructurales de los planos sintagmático o paradigmático de los mitos, las reglas «mitológicas». No forman parte de ningún «inconsciente categorial» como pensaba Lévi-Strauss. Por el contrario, estas reglas de uso tienen que ser aprendidas y lo son mediante un entrenamiento que se perfecciona con el incremento y la variedad de las actuaciones personales de re-citación mítica. Así como ser un buen narrador de mitos quiere decir saber contarlos a un público oyente y pasivo, ser un buen usuario de ellos quiere decir saber cómo, cuándo y cuáles son pertinentes para cada ocasión. Así, pues, no tienen tanto interés las reglas de su construcción (puesto que, por otro lado, es una construcción siempre inconclusa) como las reglas de su utilización. Por lo que se ha dicho hasta ahora, se puede ver que el carácter virtual del mito es, en mi opinión, de otra índole a cómo lo caracterizó Lévi-Strauss; no se trata tanto de la convergencia de todas las versiones textuales de un mito (o, incluso, de sus futuras versiones), sino de una estructura vacía, podría decirse que de un simple índice de términos, como un índice temático que, desordenado, se conserva en la memoria de cada quien. Su virtualidad está en su vaciedad.

Esta sumaria caracterización del uso social de los materiales míticos se aproxima al concepto de «juego de lenguaje» (*Sprachspiel*) de Wittgenstein. Los juegos de lenguaje pueden ser considerados como «lenguajes completos en sí mismos, como sistemas completos de comunicación humana» y los mitos —no como narraciones, pero sí como «instalaciones» en las relaciones interlocutorias—, son completos sistemas de comunicación social. Completos y, al mismo tiempo, específicos. Como son los lenguajes técnicos; pero, a diferencia de muchos de éstos, los mitos no constituyen un repertorio especializado de términos enigmáticos (metafóricos o simbólicos) que resultan comprensibles exclusivamente por los usuarios, sino que son un conjunto de palabras, frases corrientes o nombres propios que, sólo por estar moldeados como citas «de autoridad», sirven de instrumento «técnico» para hacer algún comentario o glosa a determinados actos. Es la suma tácita de todos los posibles comentarios o usos exegéticos de la vida social, hechos a partir de citas extraídas de la materia pre-textual de un mismo

mito, lo que constituye el sentido de éste. Esta multiplicidad de contextos de uso —constructo-
ra de sentido—, puede considerarse como una tradición exegética local. Lo que quiere decir,
que cada grupo comenta habitualmente con las mismas o parecidas citas las mismas clases o
tipos de acciones sociales. Es este carácter «tradicional» el que permite a los actores sociales
hacer juicios de valor sobre la oportunidad de la cita y sobre su valor esclarecedor si el uso en
cuestión se sale de la convención. En tanto que tradición exegética local es, entonces, algo equi-
valente, aunque con diferencias apreciables, a la tradición hermenéutica que Ricoeur (1963)
reservaba en exclusiva a los llamado mitos kerigmáticos (y a la Biblia por antonomasia). Desde
luego que la tradición hermenéutica está formada por otra clase de glosas, interpretaciones y
comentarios que están referidos al mismo texto mítico o sagrado² y no, como en nuestros mitos
«exóticos», por comentarios orales a la acción social, pero, sin embargo, ambas tradiciones
tienen en común el hecho de considerar a la memoria histórica como un utensilio constructor
de significado.

«Cuando el muchacho o el adulto aprenden lo que podrían llamarse lenguajes técnicos
especiales, por ejemplo, el uso de mapas y diagramas, la geometría descriptiva, el simbolismo
químico, etc., aprenden más juegos de lenguaje» (Wittgenstein 1968: 116). Wittgenstein sos-
tiene que aplicar a un juego de lenguaje la noción de significación lo emborrona en lugar de
permitirnos su aclaración porque extiende sobre el campo de juego la niebla característica del
lenguaje ordinario. Así sucede, a mi parecer, con las interpretaciones mitológicas —sea cual sea
su metodología—, que, aún no estando constituidas por lenguaje ordinario, son la aplicación de
lenguajes técnicos diversos (el de la «historia de las religiones» o el de una determinada pers-
pectiva de la antropología), a otro lenguaje «técnico», el de los usuarios del mito, que es muy
diferente. No tienen entre sí ni siquiera un «aire de familia», como el que tienen los materia-
les míticos de muchos pueblos. Por eso las «mitológicas» producen un efecto semejante a
como si se pretendiera explicar en qué consiste un juego utilizando el manual de reglas de otro
distinto; tan absurdo como intentar saber en qué consiste el ajedrez a partir de las instruccio-
nes para jugar al bridge. La heterogeneidad entre ambos juegos de lenguaje —el mitológico y el
mítico—, no está exagerada por la comparación anterior si recordamos que uno, el de los intér-
pretes de los mitos, está formado por textos narrativos y conceptos explicativos, mientras que
el otro lo está por fragmentarias citas míticas y por complejas acciones sociales (ordinarias o
«rituales»).

De un juego de lenguaje, como de cualquier juego, sólo puede hablarse describiéndolo des-
de el interior de su práctica; fuera de las propias reglas del juego no hay nada que sea significa-
tivo para su desarrollo. «No se puede penetrar más allá de la regla, puesto que no hay más allá»
(Wittgenstein 1969: 193; cit. por G. Brand 1981: 136). Por eso, respecto al juego no es pertinen-

² Es obvio que los mitos de las sociedades «exóticas» no son materia de creencia (al menos no lo son de mane-
ra distinta a cómo, en nuestra cultura, se puede «creer» en Hamlet o en Fausto) y, por tanto, nada tienen que ver con
la «religión» o con lo «sagrado». Aunque también las llamadas creencias religiosas de nuestra cultura han sido
comparadas con los juegos de lenguaje (cfr. D.Z. Phillips 1971: 121-142).

te preguntarse por sus modalizaciones veridictorias (como falsedad, mentira, secreto o verdad), como, en cambio, siempre, de una u otra manera, se está preguntando sobre el mito. En el juego no hay verdad ni falsedad, aunque puedan darse trampas y fallos. En el juego de lenguaje formado por la representación mítica, los fallos se producen por la inadecuación existente, a juicio de los interlocutores, entre la cita y su pretexto; pero no hay, sin embargo, la posibilidad de trampas, puesto que toda cita mítica, por audazmente innovadora que sea, por variante que resulte de lo ya conocido, por transgresora de las reglas que parezca, puede ser bien, en una ocasión dada, acogida por los interlocutores y, por tanto, incluida en el juego. En *Über Gewissheit*, párrafo 559, Wittgenstein dice: «Tienes que considerar que el juego de lenguaje es, por decirlo así, algo imprevisible. Quiero decir: no está fundamentado. No es racional (o irracional). Está ahí, como nuestra vida». Lo mismo puede decirse de los mitos: no contienen ni verdades, ni mentiras, ni secretos. Y son tan imprevisibles como la acción social que comentan y en la que se instalan; por eso no están en ningún relato escrito o contado sino en la acción, en la vida social.

Referencias bibliográficas

BRAND, Bernd

1981 *Los textos fundamentales de Ludwig Wittgenstein*. Madrid: Alianza Universidad.

GUTIÉRREZ ESTÉVEZ, Manuel

2001 «Las diferencias contra la mitología», en *Motivos de la Antropología Americanista*, M. León-Portilla, M. Gutiérrez Estévez y G.H. Gossen, eds. México: Fondo de Cultura Económica.

LÉVI-STRAUSS, Claude

1964 *El pensamiento salvaje*. México: Fondo de Cultura Económica.

PANÉ, Ramón

1974 *Relación acerca de las antigüedades de los indios*, edición de J. J. Arrom. México: Siglo XXI.

PHILLIPS, D. Z.

1971 «Religious beliefs and language-games», en *The Philosophy of Religion*, Basil Mitchell, ed. Oxford: Oxford University Press.

RICOEUR, Paul

1963 «Structure et herméneutique». *Esprit*, nov., t. 31, núm. 322.

WITTGENSTEIN, Ludwig

1968 *Los cuadernos azul y marrón*. Madrid: Tecnos.

1969 *Philosophische Grammatik*, edición de R. Rhees. Frankfurt am Main: Shurkamp Verlag.

1970 *Über Gewissheit*, edición de G.E.M. Anscombe y G.H. von Wright, nueva revisión conjuntamente con R. Rhees. Frankfurt am Main: Shurkamp Verlag.

1992 *Observaciones a la Rama Dorada de Frazer*, introducción y traducción de J. Sádaba, edición de J.L. Velázquez. Madrid: Tecnos.