

Wittgenstein y Peirce: el juego del lenguaje Traducción de Martín Eduardo De Boeck (UNT)

Dinda L. Gorlée

Al inicio de sus Investigaciones filosóficas, que terminó de redactar en 1945, Wittgenstein presenta su famosa analogía entre el lenguaje y las herramientas: “Piensa en las herramientas de una caja de herramientas: hay un martillo, unas tenazas, una sierra, un destornillador, una regla, un tarro de cola, cola, clavos y tornillos. Tan diversas como las funciones de estos objetos son las funciones de las palabras” (IF: I, 11)¹. Así como un destornillador, por ejemplo, sirve para realizar determinado trabajo, y las tenazas uno diferente, las palabras derivan su significación de su efectiva utilización, que “no se nos presenta tan claramente. ¿En particular cuando filosofamos!” (IF: I, 11). En la analogía de Wittgenstein la solidaridad entre objeto y función(es) se refleja igualmente en su afirmación, frecuentemente citada: “El significado de una palabra es su uso en el lenguaje” (IF: I, 43).

Dado que los diversos usos de las palabras en el lenguaje determinan sus significados, la analogía con los útiles de un carpintero indica que la significación es, simultáneamente, un proceso que no puede ser reducido a reglas de uso del lenguaje formuladas normativamente por la “gramática”. Aparte de su funcionamiento en el sistema lingüístico, las palabras son empleadas artesanalmente en tanto que poseen aplicaciones materiales en la vida práctica. Y es siempre en este proceso de ida y vuelta, en esta combinación de lo intelectual y lo manual, de lo abstracto y lo concreto, que las palabras despliegan todo su potencial significante.

Respecto a este tema los profesores Hintikka detectan, con razón, que en la famosa identificación de la significación y el uso en IF: I, 43, citada más arriba, Wittgenstein emplea la palabra alemana Gebrauch, que significa no solamente “uso” en el sentido de “hábito”, “costumbre”, sino que “puede también señalar que algo es utilizado o empleado”². En efecto, en la analogía con la caja de herramientas Wittgenstein emplea el término vecino de Verwendung (aplicación), mientras que utiliza igualmente la palabra casi sinónima de Anwendung en el sentido de utilización a la vez lingüística como no lingüística.

Estas ideas son introducidas por Wittgenstein primero en El cuaderno marrón y luego en su obra principal, las Investigaciones filosóficas, donde el filósofo austríaco explica en detalle como las palabras, las frases o, en fin, los signos significan: “Todo signo parece por sí solo muerto. ¿Qué es lo que le da vida? – Vive en el uso. ¿Contiene ahí el hálito vital? – ¡O es el uso su hálito!” (IF: I, 432). Ahora bien, según Wittgenstein, los signos significan por su utilización en diferentes actividades humanas. Para indicar esas actividades, Wittgenstein creó el término de “juego del lenguaje”; término en el cual el carácter lúdico disimula sin embargo un concepto

1. Nota del traductor: Se sigue la traducción al español de García Suárez y Moulines en las citas referidas en el artículo, Ed. Crítica, Barcelona, 2004.

2. En su libro Investigating Wittgenstein (Investigando a Wittgenstein) Merrill y Jaakko Hintikka dicen textualmente que la palabra Gebrauch “can also signal that something is being utilized or put to use” (puede también señalar que algo está siendo utilizado o puesto en uso) (hintikka1989). Esta obra me inspiró varias ideas, y agradezco a los autores haber escrito este trabajo pionero en un terrero igualmente “explorado”.

serio, netamente definido y que ocupa un lugar central en el pensamiento del último período de Wittgenstein.

La extensión del concepto de juego de lenguaje se manifestó en primer lugar a partir de algunos ejemplos concretos enumerados al inicio de *Investigaciones Filosóficas*. He aquí el catálogo:

Dar órdenes y actuar siguiendo órdenes
Describir un objeto por su apariencia o por sus medidas
Fabricar un objeto de acuerdo con una descripción (dibujo)
Relatar un suceso
Hacer conjeturas sobre el suceso
Formar y comprobar una hipótesis
Presentar los resultados de un experimento mediante tablas y diagramas
Inventar una historia; y leerla
Actuar en teatro
Cantar a coro
Adivinar acertijos
Hacer un chiste; contarlo
Resolver un problema de aritmética aplicada
Traducir de un lenguaje a otro
Suplicar, agradecer, maldecir, saludar, rezar. (IF: I, 23).

Lo que los juegos del lenguaje tienen en común, sus “parecidos de familia” (IF: I, 67), puede ser el hecho de que todos ellos representan actividades sometidas a reglas; que ellos funcionan en situaciones socioculturales preestablecidas; y que ellos utilizan símbolos lingüísticos y paralingüísticos. El término “símbolo” es empleado aquí en el sentido amplio que le otorga Wittgenstein; las palabras, los dibujos, los pensamientos, los gestos, la música y, en general, todos los signos semióticos son para él símbolos.

En los juegos de lenguaje la acción lingüística es acompañada y mantenida por acciones no lingüísticas que le son adecuadas. Los signos comportamentales son portadores de un sentido que se superpone al mensaje verbal. Para que la información global sea consistente y corresponda a un solo juego de lenguaje a la vez, lo esencial es que el conjunto de signos transmita el mismo mensaje y, consecuentemente, tenga el mismo sentido. De este modo, en un juego de lenguaje que consiste en pedir perdón, ciertos gestos corporales y faciales – bajar la mirada, la inclinación de la cabeza- sirven para reforzar las palabras de la petición. Pero ellas son incompatibles con un apretón de manos, por ejemplo.

Al interior de los juegos del lenguaje las acciones no lingüísticas son tan sistemáticas (es decir, sometidas a reglas) como sus equivalentes lingüísticas. Los juegos del lenguaje representan actividades significantes orientadas a un objetivo; y para conseguir ese objetivo hay que proceder según las reglas del juego. Una acción que aplique reglas azarosa o involuntariamente no amerita realmente, por tanto, el nombre de juego de lenguaje. Se supone que el jugador conoce las reglas del juego que se propone jugar. Antes de comenzar a jugar, él puede elegir las, e incluso cambiarlas. Pero una vez adoptada, la regla debe ser obedecida “ciegamente” (IF: I, 219), y a partir de ese momento no hay otra opción.

En efecto, según Wittgenstein “seguir una regla es análogo a obedecer una orden. Se nos adiestra³ para ello y se reacciona a ella de determinada manera” (IF: I, 206). Si el jugador conoce el juego y sus reglas es porque está familiarizado con el procedimiento en su práctica cotidiana. Para aprender un juego de lenguaje es necesario practicarlo asiduamente. Con el mero aprendizaje de las reglas uno no está en condiciones de jugar el juego; dado que las reglas

3. Wittgenstein emplea asimismo *abgerichtet* (amaestrar, domesticar)

no están explícitamente formuladas, sino que permanecen implícitas en el juego. Por esta razón, los profesores (hintikka1989) ponen en evidencia la primacía de los juegos del lenguaje sobre las reglas, así como su prioridad lógica. De este modo ellos se hacen eco de la opinión de Finch (1977: 74), para quien el juego del lenguaje es “el punto de partida absoluto... la cosa primera anterior a toda experiencia, a todo sentimiento y a toda realidad concebida”. En la reflexión de Investigaciones Filosóficas es finalmente el juego del lenguaje (y no la regla) el “protofenómeno” (IF: I, 654): “¿Considera el juego del lenguaje como lo primario!” advierte expresamente Wittgenstein, “¿y considera los sentimientos, etc., como un modo de ver, de interpretar, el juego del lenguaje!” (IF: I, 656).

Que Wittgenstein sea profundamente consciente del hecho que los juegos del lenguaje son operaciones verbales con componentes no verbales se desprende de varias observaciones pertinentes. De este modo, señala que denominará al todo formado por el lenguaje y las acciones con las que está entretelado, juego de lenguaje (IF: I, 7⁴). Mientras que “los animales no hablan... o mejor, ellos no emplean el lenguaje” (IF: I, 25), los humanos tienen la habilidad de lo verbal y lo no verbal: “ordenar, preguntar, relatar, charlar pertenecen a nuestra historia natural tanto como andar, comer, beber, jugar” (IF: I, 25). Además, en el pasaje central donde Wittgenstein explica los juegos del lenguaje, subraya que “la expresión juego de lenguaje debe poner de relieve aquí que hablar el lenguaje forma parte una actividad o de una forma de vida” (IF: I, 23). Lo que añade a esta frase es de gran importancia, porque ubica el juego de lenguaje por encima de su base lingüística, en el contexto mucho más vasto de la cultura humana como totalidad de prácticas sociales significantes.

Según (Finch 1977, 90-91), una forma de vida es “un modo de comportamiento significativo en la medida en que es constituido por un grupo”. Esta definición apunta a distinguirlos

... por un lado, del comportamiento que no contiene tal significación, como por ejemplo, los hechos fisiológicos y biológicos, y por otro, del comportamiento enteramente individual que, teniendo sentido de algún modo, no tiene una significación grupal establecida. Hacer compras, por ejemplo, es algo que realizan los miembros de ciertas comunidades y que comparten como una actividad significativa. (91)

En efecto, la manera de comportarnos al hacer compras engloba varios juegos del lenguaje. Y así también el modo de enseñar, el modo de seducir, y, el ejemplo de Wittgenstein, la manera de esperanzarnos: “es decir, los modos del esperar son modos de esta complicada forma de vida” (IF: II, 409⁵). Las formas de vida son entonces Gebräuche (usos) o Gepflogenheit (hábitos) de comportamiento, usos en el sentido de hábitos. Y, como tales, completan los usos en el sentido de “aplicaciones” o “utilizaciones” efectuadas en los juegos de lenguaje.

Las formas de vida se asemejan a las unidades culturales en el sentido de (eco1997) Según él, las unidades culturales representan la significación de signos en tanto que portadores de valores convencionales, de códigos culturales. En el marco de la semántica enciclopédica de Eco, las unidades culturales son interpretantes y el sistema cultural como un todo significativo se equipara al proceso dinámico e infinito de la semiosis. El razonamiento de Wittgenstein sigue un camino similar, aunque en una jerga no semiótica. Afirmando que “lo que hay que aceptar, lo dado –podríamos decir- son formas de vida”, propone que sean los códigos culturales sobre los que “en general los seres humanos coinciden con respecto a sus juicios” (IF: II, 517); lo que no

4. Nota del traductor: Aquí se ha conservado la traducción de García Suárez y Moulines. La autora realiza su propia traducción del pasaje, señalando que es ligeramente diferente de la traducción al francés de Klossowski, publicada por Gallimard. Mi versión de su traducción es la siguiente: “Llamaré juego de lenguaje a la totalidad del lenguaje y a las actividades en las que él se inscribe”. (pág. 221)

5. Nota del traductor: En las referencias a la parte II de IF se toma la paginación de la edición en español de García Suárez y Moulines, Ed. Crítica, Barcelona, 2004.

impide de ninguna manera que los hombres puedan discutir por los interpretantes que generan a partir de esa base consensuada⁶. En la cultura llámese “occidental” se discuten, por ejemplo, los programas de estudio, pero no la escuela ni la escolaridad. Y mientras que el fenómeno del alquiler de vientres es evidentemente más polémico que el Día de la Madre, la maternidad misma permanece aún sacro-santa. La totalidad de códigos culturales forman el terreno común sobre el que los miembros de una sociedad juegan sus juegos de lenguaje y producen sus interpretantes más o menos individuales.

Así, los signos “significan” porque quien los interpreta pertenece a la comunidad sociocultural pertinente y, en consecuencia, conoce las reglas que determinan su codificación, así como su decodificación. Es este conocimiento de base, pues, el que le permite producir interpretantes. Las formas de vida hacen posible entonces la interpretación de los signos, al tiempo que condicionan su aspecto representativo.

En términos semióticos, la representación implica que el signo tiene por función representar su objeto de tal manera que el signo, en palabras de Peirce,

“...está en lugar de ese objeto, no en todos sus aspectos, sino en referencia a una suerte de idea, que a veces he llamado el fundamento del representamen. Debe entenderse “idea” aquí en cierto sentido platónico, muy familiar en el habla cotidiana; quiero decir, en el mismo sentido en que decimos que un hombre capta la idea de otro hombre, o en que decimos que, cuando un hombre recuerda lo que pensaba anteriormente, recuerda la misma idea, y en que, cuando continúa pensando en algo –aunque sea por un décimo de segundo, en la medida en que el pensamiento concuerda consigo mismo en ese lapso, es decir, continua teniendo un contenido similar- tiene la misma idea, y no es a cada instante de ese lapso de tiempo una idea nueva” (CP: 2.228)⁷.

Ese fundamento es una idea abstracta, aunque cognoscible, reconocible, que sirve de justificación al modo de ser manifestado por el signo en lo que concierne a la relación con su objeto:

Si el signo es otro que su objeto, debe existir, sea en el pensamiento, sea en la expresión, alguna explicación, algún argumento o algún contexto mostrando cómo, en qué sistema o por qué razón, el signo representa el objeto o conjunto de objetos que representa. (CP: 2.230).

En los escritos reunidos en *Collected Papers*, se encuentran apenas algunas referencias esporádicas al concepto de fundamento. Sin embargo, es claro que este modesto trato está en desacuerdo con la importancia real que Peirce mismo atribuía a este concepto que, claramente, es fundamental en el pensamiento filosófico del joven Peirce⁸. Ahora bien, el fundamento es una abstracción selectiva, convencional, consensuada. Así puede ser asimilado al concepto de juego de lenguaje de Wittgenstein, definido por él como una actividad teleológica, que obedece a reglas (Sheriff 1981, 77ss). Ambas son fuerzas vigentes trabajadas desde una perspectiva en la cual la aplicación provoca la semiosis y determina la índole de las afirmaciones posibles implícitas en el acto de comunicación. El acto de “fundar” y el de “jugar” un juego de lenguaje son prácticas impregnadas de significación cultural aunque no confinadas enteramente a su contexto social.

6. El radio de acción del consenso y su alcance sociocultural depende en todo caso de la definición dada a los conceptos de “grupo”, “comunidad” y “sociedad”.

7. Las citas a CP de Peirce referidas por la autora son las traducidas al francés por Gérard Deledalle (1978). Todas ellas se cotejaron con la versión original en inglés (Peirce 1931-1935 y 1958), tomando como referencia para la traducción estas últimas.

8. La última referencia al concepto de fundamento en *Collected Papers* es, al parecer, 2.228 y ss. (1897). Con todo, se encuentra una referencia en 1904 en Ms. 7:15 (manuscrito no publicado).

Este es, sin embargo, el marco comunicativo en donde uno y otro deben funcionar en última instancia.

Según (Sheriff 1981, 70) “el fundamento de Peirce... y los juegos de lenguaje de Wittgenstein son equiparables, si no exactamente idénticos”. Pero, si he comprendido bien la argumentación de Sheriff, él identifica los dos conceptos. Ese, a mi juicio, es el caso, solamente si el “fundamento” está instrumentalizado en “fundamento operatorio”, puesto que una idea abstracta no puede identificarse, como tal, a una actividad humana. Precisamente, es sobre su aspecto pragmático y teleológico que, entonces, fundamento y juego de lenguaje se acercan el uno al otro. Es por esta razón que deseo proponer que el “fundamento” corresponde más bien a la “intención” de jugar un juego de lenguaje tal como lo propone Wittgenstein. Afirmando de inmediato que el sentido de una frase (o, más generalmente, de un signo) “sólo parece extraña cuando nos imaginamos para ella un juego de lenguaje distinto de aquél en la empleamos efectivamente (IF: I, 195), Wittgenstein se interroga:

“¿Qué clase de conexión súper-rígida existe entre el acto de intención y lo intentado?
¿Dónde se efectúa la conexión entre el sentido de las palabras “¡Juguemos una partida de ajedrez!” y todas las reglas del juego? - Bueno, en el catálogo de reglas del juego, en la introducción ajedrecística, en la práctica cotidiana del juego” (IF: I, 197).

El fundamento, siendo análogo a esta “conexión causal” (IF: I, 198), equivale así mismo a la determinación consciente de jugar el juego de lenguaje, y de jugarlo en conformidad con las reglas aceptadas, adoptadas, o bien adaptadas por el jugador. La idea de intencionalidad permite igualmente pasar de un juego al otro y establecer nuevos juegos creando nuevas reglas. De este modo, la acción volitiva, voluntaria, no mecánica llamada semiosis es considerada como parte integrante del juego del lenguaje.

Consideremos el término clave, la intención, desde el punto de vista semiótico. En efecto, Peirce lo incluye en su discusión de los “ideales de conducta” (CP: 1.591-1.615⁹) diciendo que estos, inculcados a los hombres desde su infancia, los “llevan a tener la intención de ajustar al menos en parte su propia conducta a ellos” (CP: 1.592). A tal efecto, el hombre, dice Peirce, “formula, si bien vagamente, ciertas reglas de conducta” (CP: 1.592) y hace con ellas un “plan o, como prácticamente podríamos decir, un diagrama” (CP: 1.592). Mientras que aquí se trata de una “fórmula mental siempre más o menos general” (CP: 1.592), ella se actualiza y se vuelve activa en el momento en que se produce una experiencia real. Una vez realizado el acto (y la serie de actos), el hombre puede ejercer el control retrospectivo de su propio comportamiento, considerándolo a la luz de los principios morales preestablecidos. Si el resultado es desfavorable, la práctica puede llevar a una revisión de las reglas. Peirce resalta que “los fenómenos de la acción controlada” (CP: 1.601) dejan siempre al hombre “en completa libertad” (CP: 1.602).

Mientras que la analogía con el funcionamiento de los juegos de lenguaje y las formas de vida en las que ellos están inscriptos es evidente, Peirce agrega después que “los fenómenos del razonamiento lógico son, en sus rasgos generales, paralelos a aquellos de la conducta moral” (CP: 1.606). Las dos operaciones –la de conducirse lógicamente y la de conducirse moralmente– pueden ser consideradas como dos juegos de lenguaje actuando según las categorías fenomenológicas peircianas. Siguiendo a Peirce (véase por ejemplo CP: 1.332) la intención, como todo fenómeno volitivo, representa como tal la segundidad. En la tríada peirciana “sensaciones, intenciones, pensamientos” (CP: 7.592), la intención (o bien, la atención) representa legítimamente la segundidad. Y Wittgenstein, por su lado, también señala que el querer “es sólo una experiencia” (IF: I, 611), es decir, un segundo. Prosigue este argumento: “Nos representamos aquí al sujeto de la voluntad como algo sin masa (sin inercia); como un motor que no tiene que superar ninguna

9. Las traducciones al francés del ensayo *Ideals of conduct* (1903) fueron realizadas por la autora.

fuerza de inercia en sí mismo. Y que por tanto sólo es algo que impulsa y no algo impulsado (IF: I, 618).

Que Wittgenstein distinguiera la progresión, que solo estaría implícitamente, de primeridad, segundidad y terceridad, está demostrado es muchos de los párrafos de Investigaciones filosóficas. Él alude a los primeros, por ejemplo, cuando define la “sensación ante la visión del rojo” como “vivencia privada” (IF: I, 272) incommunicable y cuando señala la imposibilidad de describir (es decir, de simbolizar) “el aroma del café” (IF: I, 610). Y Wittgenstein habla de los segundos a propósito de indicios como el poste indicador que “no deja después de todo ninguna duda abierta sobre el camino que debo tomar” (IF: I, 85), y como la flecha que indica la dirección sin un “birlibirloque que sólo puede realizar el alma” (IF: I, 454). Pero la acción triádica comienza sólo cuando la regla preconcebida puede ser puesta en cuestión, suspendida o incluso abandonada; puesto que la verdadera semiosis implica siempre una posibilidad de ambigüedad.

El concepto de fundamento es la potencia que vuelve interpretable y significante a la representación. Ahora bien, en la semiótica peirciana el signo puede significar siguiendo tres modos de ser: monádico, diádico y triádico. Y esta tricotomía semiótica se refleja en una multitud de otras tricotomías. Además de la tríada sensación, intención, pensamiento, ya mencionada, están por ejemplo la de signo, objeto, interpretante; ícono, índice, símbolo; qualisigno, sinsigno y legisigno; rema, decisigno (dicente), argumento; abducción, inducción, deducción; instinto, experiencia y forma (hábito); posibilidad, hecho y ley (véase CP: 8.344).

Finalmente, es cuando las relaciones triádicas entran en acción e intervienen en la semiosis que el concepto de fundamento y el de juego de lenguaje se solapan. Dado que los juegos de lenguaje utilizan los signos de significación convencionales, o símbolos, del lenguaje, ellos representan sobretodo la terceridad. Y el hecho de que los juegos del lenguaje estén sometidos a reglas (verbales y no verbales) no hace más que confirmar su naturaleza simbólica de terceros.

Sin embargo, los juegos de lenguaje, así como los símbolos, viven. Su multiplicidad “no es algo fijo, dado de una vez por todas; sino que nuevos tipos de lenguaje, nuevos juegos de lenguaje, como podemos decir, nacen, y otros envejecen y se olvidan” (IF: I, 23). E incluso Wittgenstein afirma “Lo nuevo (espontánea, específica) es siempre un juego de lenguaje” (IF: II, 513). Un juego de lenguaje en el cual las palabras constituyen necesariamente el elemento convencional, “porque los vestidos de nuestro lenguaje los igualan a todos” (IF: II, 513).

Los símbolos, como los juegos de lenguaje,

... se desarrollan. Ellos nacen por desarrollo a partir de otros signos, en particular de íconos, o de signos mixtos que comparten el carácter de íconos y símbolos... Un símbolo, desde que existe, se esparce entre las personas. Por el uso y la experiencia, la significación se desarrolla (CP: 2.302, *The Nature of Symbols*).

Eso quiere decir que la terceridad en su realización práctica —el uso y la experiencia de las que habla Peirce— remiten a

... una ley que necesariamente gobierna o “se materializa en” los individuos, y prescribe algunas de sus cualidades. Por ende, un elemento constitutivo de un símbolo puede ser un índice, y un elemento constitutivo puede ser un ícono. Un hombre se pasea con un niño; extiende su brazo en el aire y dice “Hay un globo por allá”. El brazo extendido forma parte esencialmente del símbolo; sin él, éste último no proporcionaría información alguna. Pero si el niño pregunta: “¿Qué es un globo?”, y si el hombre responde: “es algo como una gran pompa de jabón”, hace de la imagen una parte del símbolo. En consecuencia, aunque el objeto completo de un símbolo, es decir su significación, tenga el carácter de una ley, debe denotar a un individuo y significar un rasgo” (CP: 2.293, *The Nature of Symbols*).

De hecho, la historia narrada por Peirce en el párrafo arriba citado es análoga al juego de lenguaje del hacer preguntas, y luego al de describir un objeto; y asimismo en la formulación de Wittgenstein, “al hablar, podemos referirnos a un objeto señalándolo. El señalar forma parte aquí del juego de lenguaje” (IF: I, 669; véase IF: I, 21). El juego de lenguaje es entonces, en terminología peirceana, de un lado un “legisigno que significa por su aplicación en un caso particular” (CP: 2.246). Por otro lado, es un símbolo dicente o proposición ordinaria porque el decisigno, siendo parte del tercero, se presenta como un índice, como una “segundidad ciega” (CP: 2.310). Y cuando “contrastas el impulso ciego de un evento de reacción... a la necesidad lógica de una significación... piensas en una segundidad implicada en una terceridad (CP: 1.530)¹⁰.

Competiendo con su naturaleza de legisigno indicial dicente, el símbolo dicente contiene igualmente un primero: “se conforma en tanto y en cuanto implica necesariamente un símbolo remático... para expresar su información, y un legisigno indicial remático para indicar el sujeto de esa información” (CP: 2.262). El símbolo icónico es presentado en la imagen del globo ofrecida por Peirce, y aparece igualmente como elemento del juego de lenguaje en Wittgenstein:

“Alguien le da a otra persona la orden de hacer ciertos movimientos con los brazos o de tomar ciertas posturas (profesor de gimnasia y alumno). Y una variante de ese juego de lenguaje es la siguiente: el alumno se da a sí mismo las órdenes y las ejecuta” (IF: I, 630).

Las palabras de instrucción, el ingrediente principal de este juego de lenguaje, son “predicciones” racionales que, para lograr plena inteligibilidad, aluden indicialmente a la ejecución de la orden y, al mismo tiempo, engloban icónicamente los movimientos indicados¹¹. Separadas de ese contexto que alude a los ejercicios de gimnasia, aun cuando funcionen semióticamente, no transmiten enteramente el mismo mensaje, ya que sólo en la interacción de los tres elementos la semiosis se despliega.

Finalmente, quisiera proponer que los juegos de lenguaje en tanto que actividades significantes complejas, revelan una terceridad auténtica y degenerada a la vez. De la interacción de signos comportamentales con signos lingüísticos resulta que no se trata aquí de un simbolismo o terceridad auténtica, sino degenerada: teñida, por así decirlo, de una segundidad indicial y/o una primeridad icónica.

En la terceridad auténtica la mediación cognitiva es real: “La inteligibilidad, o la razón objetivada, es lo que vuelve genuina a la terceridad” (CP: 1.366). En cambio, en la terceridad degenerada se trata de un “mero compuesto de caracteres duales” (CP: 3.359). Un tercero degenerado es una “mezcla que junta sus elementos solo porque contiene a cada uno de ellos. Podríamos llamarlos terceros accidentales” (CP: 1.366). Aquí, la idea de mediación es siempre

10. Para mayor claridad, el pasaje citado por la autora se transcribe completo: “Cuando contrastas el impulso ciego de un evento de reacción, considerado como algo que pasa y que por su naturaleza no puede volver a ocurrir, dado que no puedes cruzar por el mismo río dos veces, cuando lo contrastas entonces, como digo, a la necesidad lógica de una significación considerada como algo que no tiene ser en absoluto hasta el momento en el que toma cuerpo en un evento de pensamiento, y consideras esta necesidad lógica como una suerte de coacción real, dado que el significado debe tomar cuerpo, piensas en una segundidad implicada en una terceridad (CP: 1.530)

11. A propósito de la interacción de signos gestuales con signos verbales, Goodman presenta, curiosamente, un ejemplo análogo al de Wittgenstein: “El profesor de gimnasia... da muestras. Sus demostraciones ejemplifican las propiedades requeridas de las acciones que su clase debe realizar, mientras que sus instrucciones verbales prescriben lo que debe hacerse, antes que mostrarlo. La respuesta apropiada a su flexión de rodilla es una flexión de rodilla; la respuesta apropiada al grito “más bajo” (aun en tono alto) no es gritar “más bajo”, sino flexionar más la rodilla. Sin embargo, dado que las demostraciones son parte de la instrucción, son acompañadas, y pueden ser reemplazadas por, indicaciones verbales, y no tienen una denotación preestablecida, ellas pueden –como cualquier muestra no comprometida de otro modo respecto de la denotación– comprenderse como portadoras de lo que denota el predicado que ellas ejemplifican, y son así etiquetas representándose a sí mismas”. (goodman1968) (La traducción que realiza la autora se ha cotejado con el original en inglés.)

dominante, pero ella es sin embargo modificada en la medida en que el “pensar duramente” (hard thinking), inherente a la semiosis triádica, es reemplazado por un “proceso elaborado, basado en la experiencia y la razón combinadas” (CP: 5.72 – The categories continued). En general, se puede constatar que los dos grados de degeneración de la terceridad ponen en evidencia los aspectos menos generales, menos abstractos, más decididos y menos arbitrarios del signo. La acción es, por su naturaleza, primitiva, pero al mismo tiempo, más fundamental que el pensamiento.

En el primer grado de degeneración no hay una verdadera terceridad, sino una verdadera dualidad: “no un pensamiento, sino una acción o una experiencia” (CP: 8.322). La relación entre signo y objeto es modificada: “la terceridad produce una segundidad, pero contempla esta segundidad tan sólo como un hecho. En resumen, es la operación de ejecutar una intención” (CP: 1.538). Esta intención o fundamento diádico establece una relación real y directa entre el signo y su objeto. Es un individuo existente. Dado que lo referencial se impone aquí a lo cognitivo, la representación deviene un símbolo indicial o “símbolo singular” (CP: 2.293).

En el segundo grado de degeneración “podemos incluso extender tanto la significación del signo que su interpretante sea una cualidad pura del sentimiento” (CP: 8.332). El signo es siempre mirado como una terceridad, entonces

Hay pensamiento, pero no comunicación ni objetivación del pensamiento. Es simplemente un hecho en el que debe haber, supongo, algo como un conocimiento que es aprendido de acuerdo a una idea posible. Hay una incitación sin indicación (CP: 1.538).

El resultado es un tercero de comparación (CP: 1.367) y “para expresar la primeridad de la terceridad, el peculiar sabor o color de una mediación, no tenemos realmente una buena palabra. Mentalidad es tal vez, tan buena como cualquier otra, aunque sea igualmente pobre e inadecuada” (CP: 1.533). Una relación tal entre signo y objeto es monádica, porque el objeto es una cualidad, y signo y objeto son asociados espontáneamente en el pensamiento en virtud de su semejanza. Es, en resumen, un símbolo icónico o “símbolo abstracto” (CP: 2.293).

Consideremos, para finalizar, el siguiente juego de lenguaje, el de evocar una emoción pasada:

“‘En este momento lo odié’ - ¿qué pasó ahí? ¿No consistió en pensamientos, sentimientos y acciones? Y si ahora reconstruyese ese momento, pondría una determinada cara, pensaría en ciertos acontecimientos, respiraría de cierta manera, produciría en mí ciertos sentimientos. Podría inventarme una conversación, toda una escena, en que se encendiera ese odio. Y yo podría actuar en esa escena con sentimientos que se aproximarían a los del suceso real” (IF: I, 642).

En ese juego de lenguaje teatral, los signos verbales del monólogo no despliegan todo su efecto de escena retrospectiva significativa y actualizada si no es en solidaridad con los signos físicos y comportamentales. En ellos se manifiestan los dos grados de degeneración. Es en los “pensamientos”, “sentimientos” y “actos” de Wittgenstein que los modos de ser de Peirce se manifiestan elocuentemente.

La jerarquía triádica, diádica y monádica de los signos no impide de ninguna manera, por cierto, que en otros juegos de lenguaje el acento sea puesto no sobre la terceridad auténtica, sino en la degenerada. Ese es el caso en actividades más bien ritualizadas, como por ejemplo, “suplicar, agradecer, maldecir, saludar, rezar” (IF: I, 23), enumeradas por Wittgenstein en un mismo aliento al final de su primer catálogo de ejemplos de juegos de lenguaje en Investigaciones filosóficas. Aquí los signos lingüísticos son estereotipados, es decir, privados de su terceridad auténtica, y semióticamente debilitados. En cambio, los signos extra –o para- lingüísticos juegan un rol decisivo, incluso dominante.

Desde el momento que consideramos los juegos de lenguaje como actividades significantes que combinan lo verbal con lo no verbal, la semiótica de inspiración peirciana se impone como el cuadro teórico más adecuado para explorarlas, analizarlas y describirlas. Los instrumentos conceptuales desarrolladas por Peirce permiten su aplicación al estudio de los signos, sean cuales sean, sin distinción de género, a diferencia de la semiología de la tradición saussuriana que ha elegido la lingüística como cuadro representativo y restrictivo de sus investigaciones. De acuerdo con (Sebeok 1984, 1-2), la subordinación de la semiótica a la lingüística es un malentendido que invierte el orden jerárquico; dado que la lingüística es de hecho una subdisciplina de la semiótica, y la semiótica constituye, a su turno, una parte orgánica de la ciencia de la vida, la biología. Los juegos de lenguaje son a fin de cuentas “culturemas”¹² en los que, en mi opinión, el acto de lenguaje no es más que una dimensión de la actividad total. Y en el juego de lenguaje de Wittgenstein se manifiesta la acción del signo a la semiosis en toda su amplitud, triádica y degenerada.¹³

Referencias

- Finch, Henry Leroy. 1977. Wittgenstein The Later Philosophy: An Exposition of the 'Philosophical Investigations'. New York: Humanities Press.
- Peirce, Charles Sanders. 1978. *Ecrits sur le Signe*. Editado por Gerard Deledalle. Rassemblés, traduits et commentés par Gerard Deledalle. Paris: Seuil.
- Sebeok, Thomas A. 1984. “Signs of life”. *International Semiotic Spectrum* 2 (1-2).
- Sheriff, John K. 1981. “Charles Peirce and the Semiotics of Literature”. En *Semiotic Themes*, editado por Richard T. de George, 51-74. University of Kansas Humanistic Studies 53. Lawrence: University of Kansas Publications.

12. El término “culturema” fue introducido por Poyatos para designar “toda unidad de actividad cultural apreendida sensorial o intelectualmente en signos investidos de un valor simbólico, y que puede ser dividida en unidades más pequeñas o amalgamarse en unidades más grandes”

13. Una versión resumida de este estudio fue presentada en el Coloquio Internacional de Semiótica sobre “Situaciones y perspectivas internacionales de la semiótica” (Perpignan, 25-29 noviembre, 1987).