

Ensayo: La lengua como una práctica para la colonialidad en la temática del videojuego *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*

Ignacio García Solano ¹

¹ Universidad de Guadalajara

Jalisco, México

E-mail: garciasolanoignacio@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-4358-5198>

Resumen: Entiendo por *lengua* aquella serie de signos usados por el humano para generar un medio de comunicación y por *colonialidad* una relación de dominación impuesta por una *cultura X* a una *cultura Y*. Con base en esto: ¿Es posible que la *lengua* sea utilizada como un medio para la *colonialidad* de otras culturas? Esa fue la pregunta que me realicé al terminar el videojuego *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. El argumento está enfocado en la destrucción de la *lengua* angloamericana para finalizar con el imperialismo de los Estados Unidos. Por más que el juego parezca tener una historia ficticia, sostengo la siguiente tesis: El argumento del videojuego *Phantom Pain*, siendo un ejercicio del *poder*, puede llegar a ser una práctica para la *colonialidad* impuesta a ciertas culturas, hablo sobre la destitución de una *lengua* como una forma de obtener el control sobre alguna determinada población.

Para probar las razones que sostienen mi propuesta me propongo dos objetivos: 1) Mostrar las formas en que la *lengua* ha sido o puede ser una forma de ejercer el *poder*, manteniendo un control sobre cierta población como una práctica de *colonialidad*. 2) Mostrar los problemas que surgen sobre la ambigüedad y la indeterminación del lenguaje, indeterminación que vuelve intraducible en su totalidad cualquier idioma; un idioma al contener una forma específica de percibir el mundo, su desaparición o reestructuración puede implicar también la desaparición o manipulación de determinadas culturas.

Palabras clave: Videojuegos, colonialidad, poder, lengua, cultura.

Abstract: I understand *language* as a series of signs used by the human being to generate a meaning of communication and coloniality as a relationship of domination imposed from culture A to culture B. Based on this: Is it possible that language is used as a way of coloniality of other cultures? That was what I asked myself when finishing the videogame *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Its argument is focused on the destruction of the Anglo-American language to end the imperialism of the United States. Although this video game seems to have a fictitious story, I propose this thesis: The argument of video game *Phantom Pain*, being understood as an exercise of power, could become in a practice for coloniality imposed to some cultures, I speak about the displacement of a language as a form to keep the control on some determined population.

To justify my thesis I propose two objectives: 1) Show the ways in which language has been or can be a way of practicing power, maintaining control over a determined population as a practice for the coloniality. 2) Show the problems that arise with the ambiguity and indetermination of language, an indetermination that makes any language untranslatable; a language containing a specific way of perceiving the world, its disappearance or restructuring may also imply the disappearance or manipulation on determined cultures.

Keywords: Videogames, coloniality, power, language, culture.

La lengua como práctica para la colonialidad

El argumento del videojuego *phantom pain*

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (Kojima, 2015) es la secuela directa del videojuego *Ground Zeroes*, diseñado por Hideo Kojima y desarrollado por Kojima Productions, del género bélico o acción-aventuras en tercera persona. El argumento data 5 años después de la destrucción de *Mother Base* (base militar ubicada en una zona independiente del mar que la vuelve igualmente independiente de cualquier país) cuando el soldado Punished Venom Snake (también conocido como Big Boss y líder de la *Mother Base*) logra despertar de un largo coma, para tener que escapar inmediatamente de un intento de asesinato. Una vez a salvo busca a la persona que puso precio a su cabeza, descubriendo una conspiración secreta en contra de los Estados Unidos detrás de un misterioso hombre, con nombre desconocido, pero, todos lo llaman bajo el pseudónimo “Skull Face”.

Skull Face es el líder de la organización *Cipher* encargada de la destrucción de la *Mother Base* en el año de 1975. Nacido en 1930 proveniente del Norte de Transilvania, Rumania, fue testigo de los ataques militares soviéticos que destruyeron a su ciudad natal. Secuestrado por este mismo ejército es torturado con el fin de olvidar su *lengua* nativa Székely adoptando otros nuevos lenguajes, a la vez que era entrenado militarmente. Tras apoyar a la ONU con la destrucción de la *Mother Base* y el supuesto asesinato de Big Boss, Skull Face es traicionado siendo exiliado en África, lugar donde conoce a Code Talker quien le enseña sobre los parásitos de las cuerdas vocales. Estos parásitos ingresados en el cuerpo humano tienen una función reproductiva realizada con la ayuda vibratoria ocasionada por las cuerdas vocales, una vez reproducidos continúan viviendo consumiendo los tejidos vivos hasta causar la muerte del sujeto que los contiene. Skull Face inició con la experimentación de estos parásitos capacitándolos para reaccionar únicamente con determinados idiomas. Así crea varios grupos de cepas parasitarias según el idioma aprendido, afectando solamente a personas que hablen un determinado idioma identificado por este parásito (Kojima, 2015).

Skull Face ansiaba obtener venganza por la destrucción de su *cultura* nativa, teniendo planeado una limpieza étnica contra aquellos países dedicados a la invasión o intervención extranjera. Para poner a prueba las cepas creadas, infiltran en la *Mother Base* a una espía de nombre Quiet ingresando a parásitos que matarían a todos los reclutas de Big Boss que hablasen el idioma Kikongo. La plaga que infectaría a los hablantes del idioma inglés se encontraba siendo trabajada en un laboratorio desconocido aislada del resto de cepas. Una vez que fuese repartida en los Estados Unidos, por ser el inglés angloamericano el lenguaje universal, se esperaba que los países de todo el mundo vieran el final de un idioma entre todos común. Además, también se esperaba la extinción de una *lengua* dominante acabando así con el imperio estadounidense, dando fin a su medio de comunicación que culminaría con una forma de ejercer el *poder*. Estas personas tendrían dos opciones: morir hablando su *lengua* o vivir aprendiendo otra. Así es como Skull face obtendría el control cultural de los estadounidenses implementando un proceso lingüístico de *colonialidad* (Kojima, 2015).

Definición de los conceptos lengua y colonialidad

Inicio el primer análisis del juego partiendo de tres puntos claves: 1) La definición del concepto “lengua” y su relevancia en la sociedad; 2) la definición del concepto “*colonialidad*”; 3) la conexión entre el concepto de “lengua” con la “*colonialidad*” respondiendo a la siguiente cuestión: ¿Por qué la *lengua* puede ser utilizada como una práctica para la *colonialidad*? De cumplir con estos objetivos secundarios, podré justificar que el argumento del *videojuego Phantom Pain* (Kojima, 2015) no se encuentra fuera de la realidad.

El *Diccionario de Filosofía* de Nicola Abbagnano define por *lengua*: “Un conjunto organizado de signos lingüísticos” (1963: 721). Distinguiéndolo del lenguaje Abbagnano citando a Saussure comenta ser: “[...] conjunto de los hábitos lingüísticos que permiten a un sujeto comprender y hacerse comprender” (1963: 721). Para hablar sobre la relevancia de la *lengua* en la sociedad decido recurrir a Ernst Cassirer (2016), quien va a proponer una nueva antropología del hombre basada en los simbolismos percibidos por las personas y su capacidad para transmitirlos a través de un idioma. Todos los fenómenos reales (cualquier objeto) o ideales (cualquier sentimiento) que el hombre presencia en la vida se convierten en formas simbólicas comunicadas a otras personas. En desacuerdo con Aristóteles quien definió al hombre como “animal racional” en sus escritos sobre *Política* (Trad. en 1988), Cassirer propone otra explicación biológica interpretándolo como alguien que relacionado socialmente expresa los simbolismos del mundo percibido a través del idioma.

El lenguaje ha sido identificado a menudo con la razón o con la verdadera fuente de la razón, aunque se echa de ver que esta definición no alcanza a cubrir todo el campo [...]. Los grandes pensadores que definieron al hombre como animal racional no eran empiristas ni trataron nunca de proporcionar una noción empírica de la naturaleza humana [...]. La razón es un término verdaderamente inadecuado para abarcar las formas de la vida cultural humana en toda su riqueza y diversidad, pero todas esas formas son simbólicas. Por lo tanto, en lugar de definir al hombre como un *animal racional* lo definiremos como un animal simbólico. (Cassirer, 2016: 59-60)

Desde esta perspectiva antropológica del hombre, puedo interpretarlo como un sujeto social que explica su mundo exterior o su propio sentir mediante determinados códigos lingüísticos, teniendo como función primordial que alguien más pueda comprenderlo. Pero, Cassirer reconoce que esas descripciones pueden ser ambiguas al ser una especie de metáfora que tratan de dar a entender cómo es que alguien percibe su realidad; por tanto, entiéndase que la *lengua* es una expresión de códigos transmitidos por un emisor y decodificados por un receptor que siendo: “[...] incapaz de describir las cosas directamente, apela a modos indirectos de descripción, a términos ambiguos y equívocos” (2016: 205).

El hombre que expresa su realidad o sus ideas para comunicarlas a alguien más, se encuentra realizando una explicación de sus propios conocimientos o sentimientos acerca de lo percibido, no expresa esos fenómenos como cosas en sí mismas, sino como palabras. Allí radica la ambigüedad del lenguaje. Los hombres en su *cultura* aprenden a comunicarse a través de un determinado idioma que se ha ido desarrollando a lo largo de una historia para expresar ciertas cosas, pero así como cada persona se sumerge en su propio mundo cada *cultura* con cada idioma expresan diferentes percepciones a través de la *lengua*. Por tanto, retomando el tema de la *lengua* como una práctica colonial, puede implicar que la desaparición de un idioma determinado no sólo termine con una forma de

habla, también puede terminar con una explicación que alguien o algunos tenían respecto de la realidad.

Es momento de definir el concepto de *colonialidad* para más adelante ligarlo al asunto de la *lengua*. Para explicar este concepto me baso en un texto de Walter D. Mignolo titulado: *La Colonialidad a lo Largo y a lo Ancho*. El autor, para guiarnos a lo que entiende por “colonialidad”, comienza por explicarnos qué es el “imaginario”. Con ese concepto se refiere a la autodefinición que una sociedad tiene de sí misma: “[...] es la construcción simbólica mediante la cual una comunidad [...] se define a sí misma” (2000: 34). Para esclarecernos su definición decide recurrir a una situación suscitada en América Latina, la idea que tenemos nosotros de los europeos parte del imaginario que ellos nos legaron durante la conquista: “La imagen que tenemos hoy de la civilización occidental es, por un lado, un largo proceso de construcción del ‘interior’ de ese imaginario [...]” (2000: 34).

El “imaginario” del occidente Europeo será el auge de la modernidad, una modernidad que llega de la mano con un proceso de *colonialidad*. Mignolo (2000) citando a Aníbal Quijano nos menciona porque ambos procesos pueden llegar a ser coexistentes. La expansión de la cristiandad como parte de la modernización de la Europa occidental hacia el resto del mundo en su responsabilidad para civilizarlo, es un suceso preciso de la *colonialidad*: “[...] desde el momento de la expansión de la cristiandad más allá del mediterráneo (América, Asia), que contribuyó a la autodefinición de Europa, y fue parte indisoluble del capitalismo, desde el siglo XVI” (2000: 35). Explicado en mis propios términos, el imaginario europeo sostiene que el auge de lo moderno proviene de su propia *cultura*, siendo su responsabilidad la expansión civilizatoria, en este punto surge el proceso de *colonialidad*, cuando esa autodefinición de occidente debe ser impuesta mundialmente como una *cultura* dominante, tomando cierto control sobre otras diversas formas de pensamiento, imponiendo el suyo como verídico.

Siguiendo la línea argumental, la *colonialidad* es un proceso donde se impone el imaginario de una *cultura* X sobre el pensamiento de una *cultura* Y. El pensamiento de Y es considerado incivilizado siendo necesario ser introducido a un proceso de modernización desde los criterios de X. X pasa a ser una forma de ejercer el dominio o el *poder* epistémico sobre Y, entendiendo por epistémico una forma de conocimiento proveniente en este caso de la *cultura*, como bien podría ser: la tradición o la *lengua*. Dicha episteme puede ser alterada bajo ciertos estándares impuestos por el grupo dominante. Aquí surgen dos preguntas importantes: ¿La *lengua* puede llegar a ser una práctica utilizada para un proceso de *colonialidad*? Y ¿Puede la *lengua* ayudar a eliminar un pasado cultural introduciendo otras formas de pensamiento para la construcción de una nueva episteme?

La lengua como un ejercicio del poder

En Nicolás Maquiavelo es posible encontrar este tipo de prácticas en su libro II capítulo 5 de los *Discursos Sobre la Primera Década de Tito Livio*. Allí explica que uno de los procesos utilizados por los romanos para combatir a los territorios paganos dependió de dos aspectos importantes: la desaparición de las antiguas religiones y su lenguaje. Desaparecer antiguas religiones implicaría el olvido de su propia *cultura*. Sobre la *lengua* olvidar su propio idioma implicaría olvidar su propia y antigua forma de pensamiento:

[...] cuando aparece una nueva secta, es decir, una nueva religión, su primer cuidado es adquirir crédito extinguiendo la antigua; si los fundadores de la nueva religión hablan distinto idioma, lo consiguen fácilmente. Se conoce esto examinando los procedimientos de la religión cristiana contra la pagana, pues destruyó todas sus instituciones y todas sus ceremonias, sin dejar memoria de esta antigua teología. [...] esto se debe a la necesidad de conservar la lengua latina, puesto que en ella se escribiría la nueva ley: de poderla promulgar en nuevo idioma, teniendo en cuenta las otras persecuciones que sufrió el paganismo, no quedaría memoria de los anteriores sucesos. (Maquiavelo, 2014a: 223)

Es importante entender los intereses intelectuales de Maquiavelo descritos en su obra *El Príncipe*: ¿Cómo puede el príncipe conservar su *poder* en los dos tipos de principados clasificados según la forma en que se obtienen: hereditarios o nuevos? El análisis presentado por Maquiavelo sobre religión y *lengua* descritos en los *Discursos Sobre la Primera Década de Tito Livio*, parten de este mismo interés de quien gobierna por conservar su gubernatura. Maquiavelo tenía muy en claro que la destrucción cultural de un pasado, era una efectiva estrategia tomada por los romanos para ejercer el *poder* sobre los conquistados. Recurriendo al tema suscitado por la religión, pensar una religión parte desde pensarla con un determinado lenguaje, en consecuencia, perder un idioma es perder también una religión al no poderla pensar. Por el contrario, introducir una *lengua* que permita comprender otra religión, sería igualmente enseñar a los conquistados a pensar en otra nueva religión.

Léase lo que hacían Gregorio y los otros propagandistas de la religión cristiana, y se verá con qué obstinación perseguían cuanto pudieran recordar la idolatría, quemando las obras de poetas e historiadores, destruyendo las estatuas de los dioses y alterando o arruinando cuanto pudiera ser recuerdo de la Antigüedad; de suerte que si tal persecución hubieran podido añadir el uso de un nuevo idioma en brevísimo tiempo, todo lo antiguo se habría olvidado.

Debe creerse que lo hecho por la religión cristiana contra el paganismo lo hicieron también los paganos contra las religiones anteriores a la suya, y como en cinco mil o seis mil años han ocurrido dos o tres veces estos cambios de religión, no hay memoria de sucesos anteriores a dicho tiempo [...]. (Maquiavelo, 2014a: 224)

El cambio de una *lengua* a otra, el intercambio de palabras para situar una oración en otro contexto o el cambio de significado para algunas palabras puede influir en el pensamiento de las personas. Los nazis comprendieron la importancia del discurso como una forma para ejercer el *poder* totalitario mediante el uso de la *lengua*. Desde distintos aspectos la manipulación de ciertas palabras jugó un rol importante para imponer su ideología en la sociedad. Los nombres judíos buscaron ser dignificados reduciéndolos a una letra para minimizarlos: Jacob, Moisés, David eran sustituidos por J, M o D, luego, en los campos de concentración eran intercambiados por números. El concepto de judío fue asociado a conceptos considerados problemáticos para el alemán: “judío-marxismo”, “judío-capitalismo” o “judío-americano” fueron conceptos considerados enemigos externos culpados del mal político alemán. Otra estrategia de control fue culminar con la idea de individuo, haciéndolo pensar siempre como una masa adoctrinados por conceptos específicos inmersos en los discursos del Tercer Reich: “fanático” siendo la persona entregada al partido, “pueblo” para pensar en nosotros en lugar de yo, o “crisis” sustituyendo “derrota” (Cohen, 2003).

Un ejemplo ficticio pero posible sobre la *lengua* como un ejercicio del *poder* se encuentra en la obra distópica de George Orwell 1984 (1987). Entre diversos temas analiza cómo serían los problemas que implicaría el lenguaje si un partido político, en su deseo por mantener el *poder*, cambiará el idioma de la ciudadanía con la finalidad de mantener el control de un Estado. El autor logra denotar (mediante lo que podría interpretarse como un experimento mental) las formas de manipulación que pueden existir en obligados intercambios de idioma. Cuando un nuevo idioma es introducido en una sociedad de forma violenta (es violenta por irrumpir el derecho del hombre a conservar su *lengua*), nos encontramos en una situación donde la *lengua* se encuentra siendo utilizada como una práctica para la *colonialidad*.

En 1984 (Orwell, 1987) de todas las palabras sustituidas por el ministerio de verdad encargados del desarrollo de la *newspeak*, quizá la más peligrosa sea el concepto *free* (libertad), la cual ahora podría ser considerada como carencia de algo, por ejemplo: Yo estoy libre de enfermedad o me encuentro libre de trabajo. Los ejemplos propuestos por el autor son: “‘*The dog is free from lice’ or ‘This field is free from weeds’*” (p. 313). La palabra “libertad” había perdido algunos sentidos, no existía más la definición de libertad política o libertad de pensamiento. En un Estado dominado por la dictadura del Big Brother, era importante que los hombres no conocieran esos significados, de no conocerlos no podrían expresarse, entonces, no exigirían sus derechos como la libertad de voto o la libertad de prensa.

En la novela de Orwell es posible encontrar similitudes con Foucault en torno al tema del *poder*. Hay una lógica que se maneja bajo la siguiente estructura: existe un sujeto X que vigila a un sujeto Y, Y al sentirse observado por X se mantiene bajo una determinada conducta disciplinaria. Foucault en *Vigilar y Castigar* realizaría una crítica al concepto de la prisión establecido por Jeremy Bentham sobre el proyecto del *panóptico*. El *poder* puede generarse en la creación disciplinaria, la

disciplina se construye a través de la vigilancia y el castigo. X vigila que Y cumpla un reglamento Z, o al menos Y cree que X se encuentra vigilándolo para obedecer según lo determinado por Z serie de principios. Si X observa que Y incumple con Z ejerce una penitencia como castigo, entonces, mientras Y se encuentre o se crea vigilado por X, teniendo miedo al castigo nunca incumplirá con lo establecido en Z.

El *panóptico* de Bentham es la figura arquitectónica de esta composición. Conocido es su principio: en la periferia, una construcción en forma de anillo, en el centro una torre, ésta, con anchas ventanas que se abren en la cara interior del anillo. La construcción periférica está dividida en celdas, cada una de las cuales atraviesa toda la anchura de la construcción. Tienen dos ventanas, una que da al interior, correspondiente a las ventanas de la torre, y la otra, que da al exterior, permite que la luz atraviese la celda de una parte a otra. Basta entonces situar un vigilante en la torre central y encerrar en cada celda a un loco, un enfermo, un condenado, un obrero o un escolar. Por el efecto de la contraluz, se pueden percibir desde la torre, recorriéndose perfectamente sobre la luz, las pequeñas siluetas cautivas en la celda de la periferia. Tantos pequeños teatros como celdas, en los que cada actor está solo, perfectamente individualizado y constantemente visible. El dispositivo panóptico dispone unas unidades espaciales que permiten ver sin cesar y reconocer al punto.

[...]

De allí el efecto mayor del Panóptico: inducir en el detenido un estado consciente y permanente de visibilidad que garantiza el funcionamiento automático del poder. Hacer que la vigilancia sea permanente en sus efectos, incluso si es discontinua en su acción. (Foucault, 1976: 203-204)

Esto deja una duda en el aire: ¿Cómo funcionaría este proceso del *poder* en un ambiente lingüístico? Trasladando esta teoría del *poder* al campo del discurso, Foucault define la función arqueológica como el estudio hermenéutico del discurso, los sentidos que puede tener o no tener determinado discurso dentro de cierto contexto: “se trata de captar el enunciado en la estrechez y la singularidad de su acontecer” (1970: 45). Los sentidos de los objetos se forman con base en la definición, se categorizan ciertos criterios o conceptos de un fenómeno y con esa descripción se define. Los conceptos de la economía, la psiquiatría o la sociología no son cosas en sí mismas, sino formas discursivas de entender determinado fenómeno a través del discurso.

De allí parte a explicar que la construcción de la realidad es establecida desde los discursos realizados por las personas. La construcción del mundo no es una verdad en sí misma, sino dada mediante el discurso donde un sujeto X da su comprensión, interpretación o percepción de una realidad Z. Los significados de palabras u objetos no son otra cosa que una serie de conjuntos de características que permiten situarlo en un determinado lugar; quien tenga X conjunto de características pertenece al grupo de los Y. De esa forma el significado determina a qué grupo pertenece cada quien:

locos, académicos, presos, enfermos, etc. El *poder* se ejerce cuando un idioma determina el sentido de aquello que describe, si la palabra libertad describe una carencia: “yo carezco de enfermedad”, más no un derecho: “tengo derecho a elegir”, nos encontramos en una construcción discursiva que ejerce *poder*:

[...] no se trata de interpretar el discurso para hacer a través de él una historia del referente [...] no se trata de saber quién estaba loco en tal época, en qué consistía su locura, ni si sus trastornos eran idénticos a los que hoy nos son familiares. No nos preguntamos si los brujos eran locos ignorados y perseguidos, o si, en otro momento, no ha sido indebidamente convertida en objeto de la medicina una expresión mística o estética [...]. Definir esos objetos sin referencia al *fondo de las cosas*, sino refiriéndolos al conjunto de las reglas que permiten formarlos como objetos de un discurso y constituyen así sus condiciones de aparición histórica. (Foucault, 1970: 76-79)

Un artículo publicado por la *Revista Latina de Comunicación Social* bajo el nombre *La Neolengua de Orwell en la Prensa Actual* (Buendía, 2006), puede explicar este fenómeno sobre cómo el lenguaje puede ser una forma de ejercer *poder* o mantener un control sobre determinada población. Lo que he definido también como un proceso de *colonialidad*. El hombre al no *poder* estar presente en todos los hechos de importancia social, debe depender de los medios de comunicación para mantenerse informado, ellos juegan el papel de transmitir material objetivo, aunque algunas veces no es así. Mientras el espectador no puede constatar su información con la realidad no puede saber hasta qué grado sea verdadera. Ejemplos claros de la situación política y la prensa actual se encuentran en encontrar el concepto adecuado para transmitir información, según el impacto que pretendan obtener. Cambiar palabras puede implicar una determinada impresión para el espectador: “migrantes” por “ilegales”, “manifestantes” por “detractores” o “trabajadores” por “ambulantes”. El primero de los términos mencionados en alguno de los tres ejemplos podría causar un impacto de empatía, el segundo lograría un sentido negativo sobre el sujeto de la noticia. Así es posible crear una imagen maliciosa de tal o cual individuo. Esto es una forma en que la *lengua* puede inducir a una forma de pensamiento social.

Es muy probable que Kojimma junto a los guionistas del *videojuego Phantom Pain* (2015) tuvieran en cuenta el problema de *poder* que puede encontrarse detrás del control del idioma o la *lengua* en general. El desarrollo del villano Skull Face dejaba notar su entendimiento sobre las ambigüedades lingüísticas en los idiomas, sobre determinar una palabra a un objeto exacto o determinar una palabra por otra totalmente equivalente en distinta *lengua*. Mientras los lenguajes son ambiguos o indeterminables, además son constructores de un pensamiento o una realidad, entonces es posible ejercer control por medio de la *lengua*, es posible hacer de ella una práctica para la *colonialidad* de otras culturas, incluso su misma desaparición o absorción de una sociedad hacia otra forma de pensar. Esto deja algunas dudas en el aire: ¿Por qué el lenguaje no puede ser una expresión exacta de

la realidad sino un intento por describirla? ¿Cuáles son los problemas que genera la ambigüedad de un idioma para hacerlo indeterminable por otro? De tener una respuesta se completaría las razones para justificar que el argumento del *videojuego* desarrollado por Kojima puede ser una práctica colonial en la vida real.

La ambigüedad de la lengua y la indeterminación de la traducción

En este segundo apartado del trabajo se pretende defender dos cosas importantes para sostener las siguientes ideas: La *lengua* es ambigua, por tanto, su importancia radica en aquello que cada quien pueda expresar con ella. Mi última idea será sobre los problemas de traducción: mientras no toda palabra en determinado idioma pueda ser equivalente en otro, entonces, cada idioma expresa ideas o sentidos propios sobre cierta realidad, desaparecer un idioma implica desaparecer un medio de expresión. Con estos dos nuevos objetivos se puede dar continuidad al tema de la *lengua* como un proceso de *colonialidad*. Si las expresiones lingüísticas expresan realidades indeterminables en otros lenguajes, o los significados en palabras son ambiguos o intercambiados, el argumento de *Phantom Pain* (Kojima, 2015) sobre la desaparición del idioma angloamericano, es consecuente a un ejercicio de dominio o *poder* sobre dicho Estado desapareciendo su original medio de comunicación.

La Ambigüedad de la Lengua

Con Gottlob Frege iniciaría la filosofía del lenguaje cuando se pregunta: ¿Cómo es posible el sentido de la premisa $a=b$? Por ejemplo, Aristóteles se encuentra contenido dentro del conjunto de hombres, todos los tapatíos son jaliscienses o todas las sillas pertenecen al conjunto de muebles. La relación que hay entre a y b se refiere al sentido que proponen ambas variables, si hacen referencia de un mismo objeto o no: “esa relación se mantendría entre los nombres o signos sólo en la medida en que designan algo” (Frege, 2005: 29).

Los signos lingüísticos terminan siendo sentidos de aquellos objetos a los cuales nos referimos. La referencia en cambio puede ser un objeto cualquiera real o ideal, reales sería una mesa, un perro, una pelota, aunque no todo objeto debe ser material, podemos referirnos a una manifestación o una huelga cuando vemos una serie de acciones humanas que coinciden con la descripción dada a “huelga” o “manifestación”, aunque no podamos percibirlos como objetos. Si bien a y b son signos diferentes, su relación se encuentra en ser parte de un solo conjunto. Tapatíos refiere a los nacidos en Guadalajara, todos los de Guadalajara son jaliscienses, en este caso tendríamos una referencia verdadera, falso sería decir, todos los jaliscienses son tapatíos. Por tanto, hay una relación al decir, todos los tapatíos son Jaliscienses, pero no tendría sentido decir que todos los jaliscienses son tapatíos.

Así pues, resulta natural pensar que con un signo (nombre, unión de palabras, signos escritos) está unido además de lo designado, lo que se podría llamar la referencia del signo, lo que me gustaría llamar el sentido del signo, donde está contenido el modo de presentación. De acuerdo con esto, en nuestro ejemplo la referencia de las expresiones «el punto de intersección de *a* y *b*» y «el punto de intersección de *b* y *c*» es la misma, pero no sus sentidos. La referencia de «el lucero de la mañana» y «el lucero de la tarde» es la misma, pero no el sentido. (Frege, 2005: 30)

Una vez encontrada la relación entre *a* y *b* cuando se establece $a=b$, Frege reconoce que este suceso lingüístico puede darse por las diferentes representaciones que cada quien tiene sobre la realidad: “La representación es subjetiva: la representación de uno no es la del otro” (2005: 32). Imaginen a un grupo de niños en su etapa preescolar, se les pide que hagan el dibujo de un carro, la maestra al revisar los dibujos notará como todos han dibujado uno, aunque no precisamente el mismo, seguramente cada niño dibujó la percepción propia del objeto, sin embargo, todas esas diferentes percepciones son parte de la misma referencia. Así mismo, la *lengua* puede tener diferentes formas de signos para designar un mismo referente, lo que nos vuelve a la premisa principal: $a=b$.

Para Frege la verdad se encontrará entre la relación del sentido con la referencia. Cuando la descripción que hacemos sobre determinada percepción es adecuada con aquello que referimos, nos encontramos en el campo verdadero. Esto sucede aunque haya distintas descripciones del mismo objeto. Por ejemplo: Los perros son animales con cuatro patas, los perros son mamíferos. Ambas oraciones son verdaderas porque se refieren a lo que el perro *es*, aunque su descripción difiera.

Si nuestra conjetura de que la referencia de una oración es su valor de verdad es correcta, entonces éste debe permanecer inalterado cuando una parte de la oración se reemplaza por una expresión con la misma referencia pero distinto sentido. (Frege, 2005: 36)

Con Frege parece que hemos llegado a una interpretación dogmática del lenguaje a pesar de las ambigüedades que pueda haber. La ambigüedad se da en las diferentes representaciones del mismo objeto designado por diversos signos de la *lengua*, sin embargo, es gracias al mismo referente como podemos conocer cuando hablamos sobre un mismo objeto, si nuestra descripción se ajusta a esa misma realidad confirmamos su veracidad, de lo contrario, confirmamos su falsedad. Pero, con Bertrand Russell el problema se vuelve aún más complejo. Mientras el primero requiere de un referente para establecer el sentido, el segundo afirma no ser necesario un referente para dar sentido a una oración.

¿La frase “el actual rey de Francia es calvo” puede tener sentido en un contexto donde Francia es una república? Frege diría que no por su referente, según Russell (2005) no sería necesaria una referencia para tener sentido. Mientras el concepto exista y mantenga una determinada relación

con la descripción realizada a la frase “el actual rey de Francia es calvo” podría tener significado. No porque actualmente haya un rey de Francia y sea calvo, sino porque existió o puede llegar a existir alguien que sea rey de Francia, además, ese rey fue o podrá ser calvo:

el enunciado continuaría siendo significativo, aunque no podría posiblemente ser verdadero [...] “Me encontré con un unicornio” o “Me encontré con una serpiente marina” son aserciones perfectamente significativas, si sabemos lo que sería ser un unicornio o una serpiente marina, esto es: cuál es la definición de esos monstruos fabulosos. Así pues es solamente lo que llamamos el *concepto* lo que entra en la proposición. (Russell, 2005: 51)

Podríamos decir que Russell se encontraba inquieto por encontrar: ¿Cómo es que se forman el sentido de oraciones provenientes de ideas fantásticas? ¿Cómo es que las novelas de ficción cobran sentido si su referente no existe en realidad? Otra ambigüedad del lenguaje surge a esta altura: ¿Por qué con el lenguaje podemos expresar cosas que van más allá del mundo? Suponiendo que verdaderamente Aquiles y Odiseo sean personajes ficticios en la imaginación de Homero, o que siendo reales, no tengamos una representación gráfica para idealizarlos, tanto la Iliada como la Odisea mantienen un sentido al momento en que nos encontramos leyendo esos poemas épicos. Sin duda, nadie dirá que no logra comprender quién es Aquiles y Odiseo, esto debido a las descripciones dadas por el autor que nos permite imaginar o explicar cosas irreales.

Decir que los unicornios tienen una existencia en heráldica o en literatura o en la imaginación es una evasión sobremanera lastimosa y mezquina. Lo que existe en heráldica no es un animal, hecho de carne y hueso, que se mueve y respira por su propia iniciativa. Lo que existe es una figura o una descripción en palabras. (Russell, 2005: 52)

Con Russell llegamos a una ambigüedad no encontrada en Frege, hay premisas que no son falsas ni verdaderas, más bien tienen sentido o lo carecen. Oraciones como “Aquiles murió en la batalla de Troya” no depende de un atributo de verdad o un referente, depende del significado brindado por su descripción. Con Wittgenstein la filosofía del lenguaje va a llegar aún más lejos que los dos primeros autores. Para él la *lengua* debe comenzar a omitir todos los conceptos que generen una ambigüedad o no sean parte del mundo, la claridad debe ser ante todo parte de comprendernos correctamente, creyendo así dar solución a los problemas clásicos de la filosofía.

Wittgenstein comienza su *Tractatus Logico-Philosophicus* describiendo que el mundo es una conformación de casos, los casos son encadenamiento de hechos y los hechos son los estados de cosas, las cosas son los objetos contenidos en el mundo. Para el discípulo de Russell la *lengua* será una descripción únicamente de las cosas del mundo, nada fuera de ello debería ser dicho o puesto en discusión. Sin un hecho o una cosa no habría nada de qué hablar.

1 El mundo es todo lo que es el caso.

1.1 El mundo es la totalidad de los hechos, no de las cosas.

1.1.1 Porque la totalidad de los hechos determina lo que es el caso y también todo cuanto no es el caso.

[...]

2 Lo que es el caso, el hecho, es el darse efectivo del estado de cosas.

2.01 El estado de cosas es una conexión de objetos (cosas). (Wittgenstein, 2015 b: 9)

Todo lo contenido en el mundo será parte de una figura lógica, la expresión que podemos realizar de nuestro acontecer: “2.12 [...] es un modelo de la realidad” (2015 b: 15). La verdad o falsedad de los hechos expresados del mundo dependen de su correlación con lo real: “2.21 [...] concuerda o no con la realidad; es correcta o incorrecta, verdadera o falsa” (2015b: 19). No nos es posible pensar algo más allá del mundo o tener un pensamiento fuera de esta figura. Por ejemplo, pensar el unicornio es posible porque pensamos en un caballo, luego añadimos un cuerno cualquiera: “2.25 No existe una figura verdadera a priori” (2015b: 19). Ahora tratemos de pensar en un nuevo color, así como no es posible idealizar, qué necesidad habría de nombrarlo. Podemos decir que hay un color nuevo llamado el “absoluto”, pero cómo describiríamos lo absoluto si no tenemos un objeto presente para describirlo.

3.03 No podemos pensar nada ilógico, porque de lo contrario tendríamos que pensar ilógicamente.

3.031 Se dijo en otro tiempo que Dios podría crearlo todo a excepción de cuanto fuera contrario a las leyes lógicas. De un mundo “ilógico” no podríamos, en rigor, *decir* qué aspecto tendría.

3.032 Representar en el lenguaje algo “que contradiga la lógica” es cosa tan escasamente posible como representar en la geometría mediante sus coordenadas de un punto que no existe. (Wittgenstein, 2015b: 19)

Nuestro acontecer se da en el mundo de los hechos donde percibimos cosas u objetos, la *lengua* forma la figura lógica, son proposiciones de lo presenciado. Wittgenstein concluye que el lenguaje contiene la ambigüedad de encontrarse limitado a ese mismo mundo. Por tanto, no es posible hablar o tratar de hablar, o si lo fuera, no valdría la pena hablar de todo aquello que exceda esos límites. Quizá podamos decir que el “absoluto” es la forma de un nuevo color, uno aún no presenciado, pero con qué hechos expresaremos sus características: “5.6 *Los límites de mi lenguaje* significan los límites de mi mundo”. (2015 b: 105). Con estos argumentos cree haber encontrado el problema principal de la tradición metafísica. Los conceptos tratados por esta doctrina son una propuesta

fuera del mundo lógico, entonces, carecen de sentido como de hechos que permitan ser expresados con claridad, finalizando así su *Tractatus*: “7 De lo que no se puede hablar hay que callar” (p. 137).

Wittgenstein creía que las ambigüedades del lenguaje generaban una barrera entre la comunicación de los seres humanos, era mejor evitar aquellos asuntos que no fueran parte del mundo tratando de dar una mayor claridad. La comunicación entre personas debía evitar ciertas proposiciones o conceptos carentes de sentido hablando sólo de aquellos hechos que pudiéramos contrastar. Esta teoría del lenguaje fue llevada a un nivel más radical con la propuesta de Rudolf Carnap sobre los enunciados protocolares.

Carnap creería que a través del lenguaje lógico podrían superarse todas las ambigüedades del pensamiento metafísico. Su estudio se encuentra enfocado al sentido de las oraciones, no le interesa si pueden ser verdaderas o falsas. Una oración verdadera podría ser, “el sol tiene figura circular”, ésta es verificable por los sentidos para mostrar su veracidad; en cambio, “el sol tiene figura cuadrada”, evidentemente es falsa. No obstante, ambas oraciones poseen sentido, también, pueden ser probadas empíricamente. Por otro lado, se encuentran aquellas proposiciones sin sentido. Una proposición es una serie de oraciones formadas por palabras y sintaxis: “Un lenguaje consta de un vocabulario y de una sintaxis, es decir, de un conjunto de palabras que poseen significado y de reglas para la formación de proposiciones” (Carnap, 1965: 67).

Carnap llamaría al tipo de proposiciones metafísicas “pseudo-proposiciones”, las cuales, quedan divididas en dos tipos: a) aquellas formadas por alguna palabra con un sentido erróneo y b) aquellas formadas por palabras con significado, pero sin usar adecuadamente su sintaxis. Su investigación es mostrar cómo la metafísica se encuentra formada por alguna de ellas.

De acuerdo con esto hay dos géneros de pseudoproposiciones: aquellas que contienen una palabra a la que erróneamente se supuso un significado o aquellas cuyas palabras constitutivas poseen significado, pero que por haber sido reunidas de un modo antisintáctico no constituyeron una proposición con sentido. (1965: 67)

Tal como propone Frege, Carnap acepta la referencia del concepto, cuando posee un referente entonces designa algo poseyendo sentido, si sólo refiere algo aparente, no refiere nada, es tanto como un pseudo-concepto: “¿No puede afirmarse que cada palabra fue introducida en el lenguaje sin otro propósito que al indicar algo determinado; de manera que desde el inicio de su uso tuvo un significado definido?” (1965: 68). Interpretándolo como un realista radical, el autor parece comprender por concepto únicamente aquello verificado por nuestra experiencia: zapato, niño, pájaro, árbol, río, son palabras designadas a objetos reales teniendo una designación adecuada. En cambio, conceptos como: ser, sustancia, absoluto, forma, coseidad son palabras aparentemente significativas, puede alguien designar son tal y tal cosa, significan esto u otro, pero no son empíricamente

verificables para constatar su verdad o falsedad, pudiendo dar cada quien un sentido diverso de dichos conceptos, pero no verificables. Frases como: “ser-ahí” o “la realidad es una dualidad de materia y forma” pueden tener una estructura sintáctica adecuada, pero el sentido se carece por el sujeto sin referente.

El metafísico nos dice que no pueden especificarse condiciones empíricas de verdad; si a ello agrega que a pesar de todo quiere “significar” algo con ellas, sabremos entonces que no se trata en ese caso sino de una mera alusión a imágenes y sentimientos asociados a las mismas, lo que sin embargo no les otorga significado. Las pretendidas proposiciones de la metafísica que contienen estas palabras no tienen sentido, no declaran nada, son meras pseudoproposiciones. (Carnap, 1965: 73)

Luego vienen las proposiciones con palabras adecuadas, pero sin una estructura adecuadamente sintáctica: “¿Cuál es la situación en torno a la nada?... La nada misma nada” (Heidegger citado por Carnap, 1965: 75). El error sintáctico se encuentra en el mal empleo de los conceptos, “nada” es utilizado como un sustantivo que designa una cosa, una carencia de algo, sin embargo, se encuentra siendo conjugado, la conjugación sólo se aplica en verbos, el corre, ella corre, nosotros corremos, pero, decir “la nada” para luego ese mismo sustantivo conjugarlo “nada” carece de una estructura lógica.

La propuesta de Carnap para superar estas ambigüedades lingüísticas es la elaboración de proposiciones protocolares, enunciados sintácticamente adecuados y con un vocabulario verificable en la experiencia. Este tipo de enunciados son los únicos que pueden ser clasificados entre verdaderos o falsos al poder ser contrastables con la realidad:

Hemos establecido con anterioridad que el sentido de una proposición descansa en el método de su verificación. Una proposición afirma solamente todo lo que resulta verificable con respecto a ella. Por eso una proposición, cuando dice algo, sólo puede enunciar un hecho empírico. Algo que estuviera en principio más allá de lo experimentable no podría ser dicho, ni pensado, ni planteado. (Carnap, 1965: 82)

Cuando parece haberse resuelto el problema sobre la ambigüedad del lenguaje mediante un positivismo lógico, nuevamente regresamos al punto de inicio, las ambigüedades siguen presentes por una razón, no es posible reducir la *lengua* a los principios de la lógica matemática, tampoco determinarlos a cuestiones puramente empíricas o reales. La *lengua* tiene funciones coloquiales o naturales que siguen un propio orden y no es precisamente formal, sino informal. Aun así, tiene sentido siendo posible nuestra comunicación. Todo esto se hará notar cuando Wittgenstein realice sus análisis sobre el pragmatismo lingüístico. El pragmatismo va a sostener una función diferente de la

lengua dada en la práctica, no en la lógica. Oraciones que para los lógicos podrían no tener sentido, lo tienen dependiendo siempre del contexto en donde se encuentren siendo utilizadas.

En oposición a lo establecido en el *Tractatus* Wittgenstein debe admitir que la función natural del lenguaje se basa en términos coloquiales, pero, a fin de cuentas, significativos. Puede resumirse que su inquietud es: ¿Cómo se forman los sentidos de las palabras en un lenguaje cotidiano? Durante el día es común encontrarnos con personas a las cuales hablamos, pero nuestro pensamiento no es expresado necesariamente por premisas y conclusiones, sino por oraciones muy ambiguas pero entendibles dentro de una acción, situación o tiempo. No es lo mismo decir “buenos días” cuando es noche o “buenas noches” cuando es de día. Usamos las frases según el momento sea adecuado. Pues así funciona nuestra comunicación. Cuando laboras en algún lugar y escuchas alguien gritar tu nombre, comprendes inmediatamente que debes presentarte para obtener alguna indicación. ¿Cómo puedes inferir de tu nombre una indicación laboral? El desarrollo de la *lengua* se da entre las relaciones humanas, antes aún que en su estudio lógico: “En la práctica del uso del lenguaje una parte grita las palabras, la otra actúa de acuerdo con ellas” (Wittgenstein, 2015a: 23).

Las palabras, son entonces, parte de un juego de lenguaje, el juego no se aprende mediante las reglas, se aprende en su ejercicio, luego las reglas lo delimitan. La *lengua* se aprende mediante el uso de las palabras, luego aprendemos su significado. Una palabra escuchada corresponde con una acción o petición antes de referir un objeto. Aquí es posible encontrar una diferencia entre Frege y Wittgenstein, el primero dice que un concepto refiere a un objeto, el segundo afirma haber una dependencia según su uso:

La expresión “juego de lenguaje” debe poner de relieve aquí que hablar el lenguaje forma parte de una actividad o de una forma de vida.

Ten a la vista la multiplicidad de juegos de lenguaje en estos ejemplos y en otros:

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). (Wittgenstein, 2015a: 37)

Con estos puntos pretendo probar las ambigüedades lingüísticas, su indeterminación exacta de la palabra al objeto o de la palabra a la acción, sin embargo, podemos generar sentido de todas las oraciones con las cuales nos comunicamos. El hombre ha usado la *lengua* para explicar su entorno o sus sentimientos. Se esfuerza por darse a comprender haciendo del mundo una descripción conformada por diversas oraciones transmitidas a otra persona quien intentará descifrarlas mediante las referencias o usos. Pero, así como el lenguaje es ambiguo y las percepciones son subjetivas, nues-

tra forma para establecer una explicación sobre nuestra realidad siempre será independiente. Sostengo a esta altura un relativismo lingüístico dependiente de la persona o la *cultura* donde el idioma sea transmitido.

Phantom Pain (Kojima, 2015) ha logrado denotar este mismo relativismo en el argumento sobre la destrucción del idioma angloamericano. En la historia de la humanidad podremos encontrar una palabra quizá entre todos común, “Dios”, sin embargo, pese a algunas coincidencias en su definición como: inmortal o eterno, podemos encontrar diversas interpretaciones, para algunas culturas es antropomorfo, pero, los panteístas negarían su antropomorfismo diciendo ser la naturaleza misma. Igualmente, el lenguaje ha sido dependiente de la *cultura*, teniendo su propia estructura, su propio vocabulario o su propia lógica. La palabra “Dios” no tiene el mismo concepto entre los romanos cristianos que entre los antiguos griegos. Ese es el punto a defender en el último apartado sobre la indeterminación de la traducción.

La indeterminación de la traducción

Para aprender a comunicarnos entre las personas debemos comprender el sentido de palabras u oraciones, quizá hay muchas formas de hacerlo, pero, una de ellas es la observación. La preferencia es una serie de experiencias pasadas que nos permiten deducir una idea. El lenguaje tiene una función similar. Observamos el acto de saludar con la mano, al paso del tiempo comprenderemos el gesto amistoso, de cordialidad o de amabilidad conllevado en dicha acción. El método para aprender una *lengua* desconocida podría ser este mismo. Realizar observaciones sobre ciertas acciones, observar cómo la llaman y hacer una inducción, saber si siempre llaman a esa acción con ese mismo término. Luego, intentar comunicarse con una persona que hable ese mismo idioma para darle a entender si la acción corresponde a la palabra, de recibir un asentimiento se está en lo correcto, de lo contrario se deberá seguir investigando:

El lingüista asocia provisionalmente una preferencia del nativo a la situación observada por ambos, con la esperanza de que se trate de una oración observacional vinculada con esa situación.

[...]

Para sacar provecho de estas ventajas, el lingüista debe ser capaz de reconocer, aunque sea valiéndose de una conjetura, los signos de asentimiento y disenso en la sociedad selvanesa. Si la conjetura es errónea, la investigación posterior entrará en una vía muerta y el lingüista tendrá que empezar de nuevo. Pero no le faltarán elementos de juicio a la hora de identificar los signos de asentimiento y disenso. Para empezar, un hablante asentirá ante una preferencia siempre que se den las circunstancias que le hubieran llevado a proferirla espontáneamente. (Quine, 1992: 68)

Para el éxito de la traducción se debe abarcar siempre a más de un sujeto cuando se describe la acción y el término, esperando una acepción o deserción. Esto es llamado “intersubjetividad”, o la subjetividad compartida socialmente. Así es posible inferir que la palabra se encuentra asociada a la acción por más de un sujeto, teniendo mayor certeza de éxito en la investigación. Si un conejo pasa continuamente entre un grupo de hombres, este grupo de nativos con *lengua* desconocida llama *gavagai* cuando ese animal pasa una y otra vez, conlleva al investigador a creer que conejo y *gavagai* son palabras equivalentes (Quine, 1992).

Este método llamado “oraciones observacionales”, sostiene que, de la observación de un evento determinado junto a la asociación de un término usado por personas con una *lengua* desconocida para nosotros, nos permite descifrar la traducción de un determinado concepto a nuestra propia *lengua*. Una vez traducidos varios conceptos siendo posible entablar una oración completa, el siguiente paso será usar esa oración con el nativo, si el nativo sigue asintiendo se toma en cuenta que la oración tiene sentido, sino se cree que no hemos formado una oración adecuadamente.

El éxito, insisto, se mide por el logro de la comunicación y por la fluidez en la conversación. Cuando el nativo reaccione con asombro o desconcierto, o cuando emita respuestas aparentemente irrelevantes, tendremos razones para pensar que el manual no ha funcionado correctamente.

[...] De modo que sigue suponiendo alegremente que la comunicación tiene éxito, hasta que, más pronto que tarde, su marcha es interrumpida por un traspies. Cuando esto ocurre, el traductor quizás llegue al convencimiento de que, después de todo, su par de traducciones era incorrecto. Ahora tendrá que recorrer hacia atrás el camino preguntándose en qué momento de la fluida conversación anterior perdió la onda. (Quine, 1992: 78-79)

Muchos de estos desfases en la investigación podrían suscitarse por un grave error del investigador: tratar de crear una traducción exacta entre diferentes términos de una *lengua* a otra. Puede resultar que alguno de los conceptos en otro idioma no tenga una traducción literal a nuestra *lengua*, sino interpretativa. Es decir no podemos decir que $a=b$, sino a es un suceso o un objeto con tal y tal característica no existente en nuestro idioma. *Gavagai* no hacía referencia al animal llamado “conejo”, realmente era una oración completa, su traducción podría ser similar a: “Mira, un conejo”: “Decir que ‘gavagai’ hace referencia a conejos es optar por un manual de traducción en el cual ‘gavagai’ es traducido como ‘conejo’, en lugar de optar por alguno de los manuales alternativos” (Quine, 1992: 85-86).

Una anécdota personal se suscitó durante mi aprendizaje de inglés: ¿Cómo comprender el sentido del auxiliar *Do*? Cualquier diccionario de inglés o un traductor computarizado podría traducirlo como el verbo “hacer”, sin embargo, dicho auxiliar resulta no tener una traducción exacta a nuestra

lengua, su función corresponde al contexto. Puede ser utilizada como el verbo “hacer”, pero, también cumple una función auxiliar para algunos enunciados interrogativos o negaciones como: *Do you like chocolate? I don't like chocolate*. O incluso cumplir una función interrogativa y de verbo en una sola oración: *What do you do?*

Este relativismo lingüístico va a ser sostenido por Benjamin Lee Whorf quien afirma que la *lengua* es una expresión de nuestra realidad, una realidad no exacta, sino dependiente de aquello que podamos expresar, esa forma de expresión termina influyendo en el pensamiento y también en la forma de actuar: “También jugaba un papel importante el significado que la gente daba a cada situación específica, significado que después influía en su comportamiento” (1970: 156). Si consideramos como parte del lenguaje los símbolos de señalamiento, por ejemplo, aquellos de seguridad encontrados en una empresa como la figura de alguien corriendo cruzada por una línea, sabemos que al pasar por ese lugar no debemos correr.

Teniendo en cuenta que el conocimiento de la realidad proviene tanto de nuestras ideas subjetivas como de la propia *cultura*, nuestra expresión del mundo debe estar ajustada necesariamente a ella, por tanto, Whorf sostendrá que la *lengua* debe tener también una cierta relación con esa realidad: “También me di cuenta de que incluso la gramática hopi tenía una relación con la cultura hopi, mientras que la gramática de las lenguas europeas tenía una relación con nuestra propia civilización ‘occidental’ o ‘europea’” (Whorf, 1970: 160).

Así como las lenguas son expresiones de la realidad, también son razones sobre nuestro comportamiento. Dependiendo de cómo entendamos el lenguaje es como nos comportaremos ante determinada situación. Whorf pone como ejemplo la preparación de la *cultura* Hopi ante una crisis de incendio. Su preparación ante esa crisis se divide en: anuncio, preparación exterior, interior, cerrada y persistencia. El anuncio es la difusión de la publicidad preparativa, la preparación exterior son actividades físicas, la preparación interna depende de oración y meditación creyendo que los buenos deseos pueden ser convenientes, la participación cerrada es el apoyo moral o los buenos deseos ofrecidos a otros, por último, la persistencia, para promover a continuar con las buenas voluntades o los buenos actos físicos.

Con estos argumentos brindados por Whorf es posible comprender la importancia de la *lengua* como parte de la *cultura*, el pensamiento, el comportamiento y la sociedad. La desaparición de una *lengua*, el intercambio de palabras o la modificación de significados, no sólo influyen en el sentido o la referencia del objeto, influye socialmente en las acciones, en las expresiones de nuestras libres ideas o en la conservación de la *cultura*. Desaparecer o modificar una *lengua* puede llegar a ser una forma para el ejercicio del *poder*, del control social, un adoctrinamiento del comportamiento o del

pensamiento humano. Si una *cultura* realiza el ejercicio del *poder* por medio de la *lengua* impuesto a otra *cultura*, se encuentra en el acontecer de una *colonialidad* lingüística.

Conclusiones

Más que solo un *videojuego*, *Metal Gear Solid V: Phantom Pain* ha mostrado que la *lengua* puede ser efectivamente un proceso de *colonialidad*. La eliminación de la *lengua* angloamericana obligaría al estadounidense a comunicarse mediante otro idioma. Este hecho provocaría perder su *cultura* antecesora para aprender otra nueva, una nueva semántica, un nuevo vocabulario y una nueva comprensión de la realidad. Con el tiempo, las nuevas generaciones, perderían el pasado imperial, estarían sometidos al sentido otorgado por otro nuevo lenguaje.

El trabajo ha logrado mostrar el ejercicio de *poder* que puede establecerse por medio del idioma. La *lengua* a lo largo de la historia ha logrado ser un discurso para mantener un determinado control social. Mientras la ambigüedad lingüística y la indeterminación de la traducción sean problemas en cualquier idioma, mientras no podamos tener un lenguaje puramente objetivo y universal, será imposible generar un sentido general de todos los objetos o ideas acerca del mundo. Con esa ambigüedad el lenguaje puede, al menos, ejercerse tres formas de *poder*:

- A) Cuando las palabras son sacadas de contexto. Esto es muy común en los medios de comunicación cuando desean generar una cierta imagen sobre cierta persona o tema. No es lo mismo hablar de “presidente re-electo” que “tirano” o viceversa. No es lo mismo hablar de “guerra en nombre de la libertad” que de “intervención política” o “colonialismo”. Tampoco lo es decir “protestantes” a decir “terroristas”.
- B) El sentido que otorgan las palabras. Los significados pueden influir bastante en una forma de pensamiento. Cuando alguien educado bajo la *cultura* occidental de Europa escucha hablar sobre Dios, no tendrá la misma concepción de esa entidad superior a la que tendría una *cultura* nativa de América. El cambio de sentidos puede influir mucho en el actuar y pensar de la sociedad. El monoteísmo nos ha hecho creer algunas veces que debemos despreciar toda otra religión opuesta a la nuestra.
- C) La indeterminación de la traducción. Similar al punto anterior, cuando una *lengua* desaparece se pierde su forma de pensamiento y también su *cultura*. Alguna vez escuché que la *lengua* desaparece no cuando muere el último hablante, muere cuando muere el penúltimo de ellos, porque el último no tendrá con quien hablarlo. Una persona inmersa en una lógica semántica o un vocabulario propio para expresar su realidad, cuando se ve confrontado a cambiar su *lengua* para comunicarse en otro idioma, debe aprender un nuevo sistema

de pensamiento. Si una *cultura* como la estadounidense, con su propia idea de “libertad” desapareciera mañana por un grupo de cepas parasitarias de cuerdas vocales, quizá su concepción del individuo libre no pueda estar asociada a su idea mesiánica de llevar la guerra a fin de otorgar la libertad a otros Estados. Pero, también podría quedar sometida a otra *cultura*. **P**

BIBLIOGRAFÍA

ABBAGNANO, Nicola (1963). *Diccionario de Filosofía*. México: Fondo de Cultura Económica.

ARISTÓTELES (1988). *Política* (Tr. Manuela García Valdés). Madrid: Gredos.

BUENDÍA, Samuel (2006). “La Neolengua de Orwell en la Prensa Actual. La Literatura Profetiza la Manipulación Mediática del Lenguaje”. *Revista Latina de Comunicación Social* 9 (61), pp. 1-8. <http://www.ull.es/publicaciones/latina/200601toledano.htm>

CARNAP, Rudolf (1965). “La Superación de la Metafísica Mediante el Análisis Lógico del Lenguaje” en A. Ayer *El Positivismo Lógico*. México: Fondo de Cultura Económica.

CASSIRER, Ernst (2016). *Antropología Filosófica*. México: Fondo de Cultura Económica

COHEN, Esther (2003). “El Poder Silencioso del Nazismo: La Lengua del Tercer Reich”. *Acta Poética* 24(2), pp. 73-92. DOI: <http://dx.doi.org/10.19130/iifl.ap.2003.2.149>

FOUCAULT, Michael (1970). *La Arqueología del Saber*. México: Siglo XXI.

FOUCAULT, Michael (1976). *Vigilar y Castigar. Nacimiento de la Prisión*. México: Siglo XXI.

FREGE, Gottlob (2005). “Sobre Sentido Y Referencia” en L. Villanueva *La Búsqueda del Significado*. Madrid: Tecnos.

KOJIMA, Hideo (2015). *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (Versión de Play Station 4) [Videojuego]. Kojima Productions.

MAQUIAVELO, Nicolás (2014a). *Discurso Sobre la Primera Década de Tito Livio*. Madrid: Gredos.

MAQUIAVELO, Nicolás (2014b). *El Príncipe*. Madrid: Gredos.

MIGNOLO, Walter (2000). “La Colonialidad a lo Largo y a lo Ancho: El Hemisferio Occidental en el Horizonte Colonial de la Modernidad” en E. Lander (Ed.) *La Colonialidad del Saber: Eurocentrismo y Ciencias Sociales. Perspectivas Latinoamericanas*. Buenos Aires: CLACSO.

ORWELL, George (1987). 1984. London: Penguin Books.

QUINE, Willard (1992). *La Búsqueda de la Verdad*. Barcelona: Crítica.

RUSSELL, Bertrand (2005). “Descripciones” en L. Villanueva *La Búsqueda del Significado*. Madrid: Tecnos.

WITTGENSTEIN, Ludwig (2015a). *Investigaciones Filosóficas*. México: Gredos.

WITTGENSTEIN, Ludwig (2015b). *Tractatus Logico-Philosophicus*. México: Gredos.

WHORF, Benjamin (1970). *Lenguaje, Pensamiento y Realidad*. Barcelona: Barral.



Acceso Abierto. Este artículo está amparado por la licencia de Creative Commons Atribución/Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0). Ver copia de la licencia en: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>