

Presentación

El cuerpo y lo virtual: Danzas y combates en Mesoamérica

En Hispanoamérica, las representaciones festivas son manifestaciones colectivas que se distinguen de la vida cotidiana y se pueden analizar con la ayuda de varias categorías, entre ellas, las danzas, las luchas, los espectáculos, los ritos y los juegos. En la actualidad, en el México indígena y rural, se utiliza comúnmente el término genérico de *danza*, que se refiere a una variedad de prácticas de origen diverso, derivadas tanto de los rituales teatrales prehispánicos como del teatro evangelizador colonial. La danza es una representación con motivo de una fiesta patronal con más o menos espectadores; combina música, danza o diálogos recitados. Hay todo tipo de danzas, pero lo que tienen en común es que se conciben como físicamente duras y se viven como un sacrificio personal. Así, algunas peleas se llaman *bailes* y algunos de estos incluyen enfrentamientos violentos.

La reflexión que sigue comenzó el 20 de enero de 2020 durante una jornada de estudio titulada «Danzas, combates y juegos en el México indígena», organizada por David Robichaux (Universidad Iberoamericana, México), que se celebró en la École Pratique des Hautes Études (París), en el marco del seminario de Danièle Dehouve. Desde el principio, los participantes trataron de ir más allá de las categorías habituales de análisis para hacer hincapié en el marco ficcional que supone cada uno de estos acontecimientos. Para hablar de esta zona intermedia en la que las cosas son reales sin serlo, se puede recurrir a la noción de *juego* según Huizinga (ser consciente y engañado a la vez) y según Bateson (el juego crea su propio marco), o a la de lo virtual según Hamayon (lo que tiene la «virtud» de la cosa sin serla). Las danzas y las peleas también plantean la cuestión

del cuerpo, prendido en la coreografía, la violencia, la representación y la imitación, la resistencia y el compromiso, creando identidad y transformando la personalidad de los participantes.

El *dossier* trata de lo que lo virtual hace al cuerpo y el cuerpo hace a lo virtual. ¿Qué ocurre con el cuerpo en un entorno virtual? ¿Qué son la imitación, la simulación, el gesto de combate, la violencia? ¿Cuáles son los términos utilizados por los actores rituales para describirlos? ¿Y qué eficacia en la vida esperan de estas acciones que tienen lugar en lo virtual? Los artículos se basan en fuentes históricas y etnológicas relativas al México indígena de ayer (Dehouve), de hoy (Hémond) y al «México profundo»¹ (Robichaux y Martínez). En un número complementario de *TRACE*, se publicarán los artículos restantes del mismo *dossier*.

Virtual, juego y ficción

El término *virtual*, que hemos elegido como título de este *dossier*, forma parte de «una cautivadora y confusa familia de nociones»», en palabras de Hamayon (2020b). Se podría decir que es la última incorporación a esta familia, ya que se propuso hace pocos años (Hamayon 2015a, 2015b). Antes de recordar las pocas definiciones necesarias para leer los artículos de nuestro *dossier*, conviene expresar nuestra deuda con Roberte Hamayon, cuyo trabajo ha marcado el camino de estas reflexiones, así como nuestra gratitud por su participación en nuestra jornada de estudio del 20 de enero de 2020.

La primera noción perteneciente a la *familia* que nos interesa es el *juego*. Es primera en el sentido cronológico del término, ya que apareció en los escritos de Huizinga (1949, 1951 [1938]), y luego en los de Caillois (2001 [1958, 1967]) y Bateson (1977, 1984). Pero solo recientemente los trabajos de Wendling (2002) y Hamayon (2012, 2015a, 2015b, 2018, 2020a, 2020b, 2021) han despertado un verdadero interés por su aplicación en la antropología. Antes de presentar a estos autores, conviene recordar que los términos *jeu* en francés y *juego* en español reúnen dos tipos de actividades que en inglés se designan con palabras diferentes: *play*, cuando se trata «más bien de divertirse y representar» y *game*, «aprovechar las reglas para ganar» (Hamayon 2021, 24).

Huizinga (1951) abordó originalmente la actividad lúdica (a través de *play* y *game*) para definir su esencia y mostrar su relación fundamental con la cultura y sus principales instituciones. Define el juego (*play*) como

una acción libre, sentida como «ficticia» y situada fuera de la vida cotidiana, capaz, sin embargo, de absorber por completo al jugador; una acción desprovista de todo interés y utilidad material; que se realiza en un tiempo y un espacio expresamente circunscritos, se desarrolla de manera ordenada según reglas dadas, y da lugar en la vida a relaciones de grupo que se rodean voluntariamente de misterio o acentúan mediante el disfraz su extrañeza respecto al mundo habitual. (43)¹

El resto de su libro consiste en demostrar que la esencia del acto lúdico se ejerce en los ámbitos más importantes de la vida social: la religión, el derecho, la guerra, la poesía, los mitos, la filosofía, etcétera.

Más allá de esta definición general, la posteridad de Huizinga (1949) se cimenta en su afirmación de que el juego establece un estado de «media creencia»: «El encantador o el encantado es siempre consciente y engañado a la vez. Pero él decide dejarse engañar» (23). Esta característica del juego nos permite captar en particular la naturaleza de los hechos religiosos y del ritual:

La unidad e indivisibilidad de la creencia y la no creencia, la conexión indisoluble entre lo sagrado y lo serio por un lado, y el «hacer creer» (ficcional) y la diversión por otro, pueden comprenderse mejor con la ayuda de la noción de juego. [...] De tal manera que la simple pregunta de qué es el juego en realidad nos lleva al corazón de la cuestión de la naturaleza y el origen de los conceptos religiosos [...]. En nuestra concepción del juego, la distinción entre creencia y ficción queda abolida. (25)

Luego vino Caillois (2001 [1958,1967]), cuya contribución principal fue enunciar los cuatro principios que están en la base del acto de jugar: *agôn* (competición), *alea* (azar), *mimicry* (imitación) e *ilinx* (vértigo): «Los cuatro pertenecen al campo del juego (*play*). Se juega al futbol, al billar o al ajedrez (*agôn*), a la ruleta o a la lotería (*alea*), a ser un pirata, Nerón o Hamlet (*mimicry*) o se produce en sí mismo, mediante una rotación rápida o un movimiento de caída, un estado de vértigo y confusión (*ilinx*)» (12).

Bateson, por su parte, definió el juego por el marco que establece. Una misma acción será diferente según se sitúe o no en el marco del juego: «Lo peculiar del juego es que el término designa contextos cuyos actos constitutivos tienen una práctica y una realización diferentes de las que tendrían en el no juego» (Bateson 1984, 132). «Para decirlo más sencillamente, 'juego' no es el nombre de

un acto, ni de una acción: es el nombre del marco en el que se sitúa la acción» (145). Entre los animales, el juego implica el intercambio de señales que transmiten el mensaje «esto es un juego». En las sociedades humanas, el *juego* es un proceso que se autoconstruye. El juego «se basa en la construcción de un vínculo de determinación entre el nivel de la acción y el nivel del marco» (Hamayon 2021, 85).

Hay que añadir que, desde los primeros trabajos de Huizinga y Caillois, unas aportaciones ajenaas al campo del juego y del ritual nos han familiarizado con la noción de *ficción*. El primero en venir a la mente es la ficción literaria (Schaeffer 1999), pero desde entonces esta noción ha sido puesta en práctica por un gran número de disciplinas de las ciencias humanas —filosofía, sociología, antropología, historia, derecho, psicoanálisis— produciendo una bibliografía numerosa (véanse, por ejemplo, Flahault y Heinich 2005; Blatt 2012a). Ahora bien, los debates sobre la ficción plantean cuestiones muy similares a las introducidas por el juego y aportan aclaraciones útiles.

En efecto, los académicos se han preguntado si la ficción —«la creación, a través de la imaginación, de un mundo posible» (Blatt 2012a, 5)— se oponía a la verdad y a la realidad. En cuanto a la primera dicotomía, se trata de saber si la ficción es intrínsecamente falsa. Esta postura de sentido común proviene de los significados que se atribuyen a la ficción, como la ilusión, el fingimiento y la simulación. Pero, a la inversa, «lo que distingue el campo de lo verídico del campo de lo ficcional es que no hace el mismo uso de las representaciones [...]. La ficcionalidad no reside en la naturaleza de la narración sino en la postura del receptor» (Flahault y Heinich 2005, 14). Un neurocientífico, Lionel Naccache, proporciona una ilustración sorprendente. Los pacientes que padecen patologías neurológicas graves derivadas de una lesión cerebral, al ser sometidos a una pregunta directa, suelen recurrir a una ficción. Se realizó un experimento con un paciente con desconexión interhemisférica: la pantalla decía «camina»; el paciente se levantaba y explicaba su acción por su deseo de ir a beber. El hemisferio izquierdo había elaborado conscientemente un escenario que daba sentido a la realidad (Naccache 2006, 385). Naccache concluye: «una ficción puede ser exacta para mí; pero es algo cuya estructura, esencia [...] en todo caso, cuya función no es necesariamente representar lo real lo mejor posible, sino tener el mejor sentido posible para el sujeto» (en Blatt 2012b, 128). Así, «intentar comprender la ficción en términos de verdad (o falsedad) corre el riesgo de ser una empresa que solo puede llevarnos a un callejón sin salida, impidiéndonos comprender de qué se trata realmente» (Schaeffer 2005, 36).

Si la ficción no es antinómica a la verdad, ¿se opone a la realidad? Esta posición solo puede defenderse si definimos la realidad como el entorno material. Sin embargo, una forma primordial de la realidad social es la realidad de los otros, una realidad intersubjetiva, que no existe necesariamente en las cosas: así, una fecha en el calendario es un «objeto autorreferencial» que tiene una existencia en la realidad social y no material. Los cuentos, las novelas o las películas son ficción —porque no existen en la naturaleza y solo tienen una realidad durante un tiempo limitado— pero a la vez son realidad, porque «ocupan un lugar tan importante en las relaciones que mantenemos con los demás como las realidades naturales» (Flahault 2005, 41).

¿Qué aportan estos estudios sobre la ficción al enfoque antropológico del juego? Nos permiten aclarar el uso del término *ficción* y sus derivados. Por lo tanto, será más preciso describir el marco creado por el juego como «ficcional» (es decir, ‘que recurre a la ficción’) en lugar de «ficticio» (que equivaldría a ‘falso’). Como lo resume Hamayon (2021, 87):

El marco ficcional constituido por el juego (o el ritual) establece una forma de realidad que es a la vez distinta de la realidad empírica y relacionada con ella.

[...] Los actos que constituyen el juego son susceptibles de referirse a la realidad empírica, aunque sólo sea porque el marco del juego niega sólo parcialmente el significado que tendrían en un marco que no sea de juego.

Por lo tanto, sigue siendo importante poder referirse a esta realidad, aun sabiendo que no es la única. Por eso Hamayon la llama «realidad empírica, ordinaria o vivida». Será esencial distinguir entre estos órdenes de realidad y mostrar los vínculos que se tejen entre ellos.

Sin embargo, para presentar este *dossier*, hemos preferido a las nociones de *juego* y *ficción* la de *virtual* propuesta por Hamayon (2015a, 2015b). De origen teológico, aparece definida en el *Dictionnaire de l'Académie Française* (primera edición, 1694): «Término dogmático. Se dice de aquello que no es propiamente y precisamente una cosa determinada, pero que tiene la fuerza y la virtud de ella. Se opone a lo formal y a lo actual» (Hamayon 2015b, 5).

Según el análisis de Hamayon (2015a), pasa uno de lo virtual a lo actual por continuidad. Así, «una semilla es virtualmente una planta», en función del proceso de crecimiento: «hay un vínculo intrínseco de continuidad inscrito en la duración entre la propiedad virtual y la propiedad actualizada». «Pero lo virtual no es sólo una cualidad potencial, también puede ser válida en términos absolutos, independientemente de que se exprese concretamente o no» (87). Por

último, lo virtual no se opone a lo real —y ya hemos visto que este aspecto es importante— y se suele hablar de «realidades virtuales».

Por lo tanto, definiremos lo virtual —manteniendo los rasgos característicos del juego y la ficción— como un marco, distinto de la realidad empírica, en el que se desarrolla una acción, estableciendo una promesa de futuro y suscitando un estado de media creencia. Cada uno de los textos que aparecen a continuación puede leerse teniendo en cuenta estas características.

Pero fuimos atrapados por la actualidad, en este caso la pandemia y la ola de medidas restrictivas que inauguró en el mundo. En particular, las danzas en la región de Texcoco, que reunían a miles de participantes y espectadores, no pudieron realizarse en 2020 y 2021. En su lugar, los participantes crearon una «comunidad virtual» en Facebook, cuyo funcionamiento describe a continuación Jorge Martínez. Esto fue un oportuno recordatorio de que lo «virtual» es también, y tal vez especialmente hoy en día, «lo creado artificialmente por los programas informáticos» y que el adjetivo *virtual* «califica el registro donde reina el clic» (Hamayon 2015b, 5), una dimensión que hemos añadido al *dossier*.

El cuerpo

Es habitual contrastar el cuerpo con la realidad virtual. En lo que respecta al ciberespacio, se piensa que la realidad virtual es creada por individuos desplomados detrás de sus pantallas que utilizan apariencias corporales de sustitución. En contraste con esta postura, nosotros postulamos la existencia de fuertes relaciones entre el cuerpo y el mundo virtual.

Para ello, es necesario recordar que es imposible considerar el cuerpo humano sin apelar a la noción de *persona*, es decir, del individuo dotado de todas sus características mentales y relacionales modeladas por la sociedad. Si bien las dos nociones —*cuerpo* y *persona*— han sido separadas analíticamente (así, las «técnicas del cuerpo» y la «noción de persona» son objeto de dos trabajos disociados de Mauss), fueron reunidas por la investigación aplicada (véase Dehouve 2014). De ello se desprende que quien estudia el cuerpo está hablando también de la expresión de los sentimientos, así como de la construcción de la persona y de la personalidad. El conjunto cuerpo/*persona* forma parte, en particular, del proceso ritual sobre el que escribió: «Por definición, el papel que le corresponde al cuerpo en este contexto es el de participar en el cambio de estatus del actor ritual y en la transformación de la realidad. Pero los medios para hacerlo son

innumerables y dan lugar a prácticas que deben ser catalogadas» (§21). Dadas las connivencias entre el rito, por un lado, y el juego, la ficción y lo virtual, por otro, este programa se aplica bien aquí. En este sentido, cada uno de los textos de este *dossier* aborda a su manera la relación entre el cuerpo/persona y lo virtual y demuestra que el área mesoamericana puede beneficiarse de este tipo de cuestionamiento.

Danièle Dehouve
Centre national de la recherche scientifique (CNRS) /
École Pratique des Hautes Études (EPHE)

Notas

¹ La expresión «Méjico profundo» se refiere a las tradiciones que persisten en las zonas rurales y periurbanas, donde la población ya no habla una lengua ameríndia.

² Esta cita, como las que siguen, ha sido traducida por D. Dehouve.

Referencias / Références

- Bateson, Gregory. 1977. *Vers une écologie de l'esprit*. París: Seuil.
- _____. 1984. *La nature et la pensée*. París: Seuil.
- Blatt, Noëlle. 2012a. «Je fictionne, tu fictionnes... nous fictionnons». *Théorie, Littérature, Epistémologie*, 29: 5-18.
- _____. 2012b. «Entretien avec Lionel Naccache», *Théorie, Littérature, Epistémologie* 29, Fiction, agent double, Vincennes-Université París 8: 119-139.
- Caillois, Roger. 2001 [1958, 1967]. *Man, play and games*. Urbana y Chicago: University of Illinois Press.
- Dehouve, Danièle. 2014. «Introduction». *Ateliers d'Anthropologie*. doi:10.4000/ateliers. 9627.
- Flahault François. 2005. «Récits de fiction et représentations partagées». *L'Homme* 3, 175-176: 37-55.
- Flahault François, y Heinich Nathalie. 2005. «La fiction, dehors, dedans». *L'Homme* 3, 175-176: 7-18.
- Hamayon, Roberte. 2012. *Jouer: Étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*. París: La Découverte.
- _____. 2015a. «Petit Pas de côté». *Revue du MAUSS*, 45: 75-90.
- _____. 2015b. «Du concombre au clic: À propos de quelques variations virtuelles sur le principe de substitution». *Mondes Ethnographiques*, 30. <https://www.ethnographiques.org/2015/Hamayon>.
- _____. 2018. «Quand le pire “désastre” serait de ne pas jouer: Quelques réflexions à partir de données sibériennes». En *Heur et malheur du joueur: Études sur la violence et le jeu*, editado por Charles Illouz y Pierre Prétou: 35-55. Rennes: Presses Universitaires de Rennes.
- _____. 2020a. «Un biomimétisme rituel et ludique: Entretien avec Roberte Hamayon por Lauren Kamili, Perig Pitrou y Fabien Provost». *Techniques & Culture*, 73: 190-207. doi:10.4000/tc.13717.
- _____. 2020b. «Un regard d'anthropologue: l'Annonce d'une captivante et déroutante famille de notions». En *Héraclite: le temps est un enfant qui joue*, editado por Véronique Dasen y David Bouvier, 259-270. Jeu / Play / Spiel. Liège: Presses Universitaires de Liège.
- _____. 2021. *Jouer, une autre façon d'agir: Etude anthropologique à partir d'exemples sibériens*. Bibliothèque du MAUSS. Lormont: Le Bord de l'Eau.
- Huizinga, Johan. 1949. *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Londres: Boston y Henley, Routledge y Kegan Paul.

- _____ 1951 [1938]. *Homo ludens: Essai sur la fonction sociale du jeu*. París: Gallimard.
- Naccache, Lionel. 2006. *Le nouvel inconscient: Freud, Christophe Colomb des neurosciences*. París: Odile Jacob.
- Schaeffer, Jean-Marie. 1999. *Pourquoi la fiction?* París: Seuil.
- _____ 2005. «Quelles vérités pour quelles fictions?». *L'Homme* 3, 175-176: 19-36.
- Wendling, Thierry. 2002. *Ethnologie des joueurs d'échecs*. Ethnologies. París: Presses Universitaires de France.