



Artículo

Peleas de gallos. Juegos y analogías en antropología*

Cockfighting. Games and Analogies in Anthropology

Marcos García de Teresa**

Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Circuito Mario de la Cueva s/n, Ciudad Universitaria, alcaldía Coyoacán, C.P. 04510, Ciudad de México, México.

Recibido el 26 de marzo de 2023; aceptado el 11 de diciembre de 2023; puesto en línea el 1 de julio de 2024.

Resumen

El objetivo de este artículo es presentar una revisión a la propuesta de Clifford Geertz para el análisis de las riñas de gallos. Durante mi trabajo de campo en la Sierra Mazateca (Oaxaca, México) pude presenciar torneos de peleas de gallos en las fiestas patronales. A través de un ejercicio comparativo entre mis observaciones y las descripciones de Clifford Geertz, intentaré indicar algunas claves para discutir las conclusiones de su famoso ensayo. Mi argumento es que el texto de Geertz debería ser valorado en la disciplina no sólo por sus aportaciones a la antropología simbólica y por su propuesta metodológica, sino también por sus contribuciones al análisis de los juegos. Sin embargo, la analogía con el texto no me parece adecuada, ni para el análisis de las peleas de gallos, ni para describir el objetivo de la disciplina antropológica. En su lugar, prefiero la analogía con el juego –entendido en un sentido amplio– ya que permite resolver algunas de las objeciones que se han planteado en contra de la antropología interpretativa.

Palabras clave: juegos; animales; apuestas; incertidumbre; metáforas; México; Bali; Clifford Geertz.

Keywords: games; animals; gambling; uncertainty; metaphors; Mexico; Bali; Clifford Geertz.

Abstract

The objective of this article is to present a review of Clifford Geertz's proposal for the analysis of cockfighting. During my fieldwork in the Sierra Mazateca (Oaxaca, Mexico) I was able to witness cockfighting tournaments in the patron saint festivities. Through a comparative exercise between my observations and Clifford Geertz's descriptions, I will try to indicate some keys to discuss the conclusions of his famous essay. My argument is that Geertz's text should be valued in the discipline, not only for its contributions to symbolic anthropology and its methodological proposal, but also for its contributions to the analysis of games. However, the analogy with the text does not seem appropriate to me either for the analysis of cockfights or for describing the objective of the anthropological discipline. Instead, I prefer the analogy with game –understood in a broad sense– as it allows us to resolve some of the objections that have been raised against interpretive anthropology.

Introducción

El ensayo de Clifford Geertz (1997) sobre las peleas de gallos en Bali es el ejemplo más conocido de la propuesta metodológica de “descripción densa”. El antropólogo estadounidense destaca la “función interpretativa” de las riñas analizando este juego como si fuera un texto. Mi

argumento es que el texto de Geertz debería ser valorado en la disciplina, no sólo por sus aportaciones a la antropología simbólica y por su propuesta metodológica, sino también por sus contribuciones fundamentales para el estudio de los juegos en ciencias sociales. Sin embargo, la analogía con el texto no me parece adecuada, ni para el análisis de las peleas de gallos, ni para describir el objetivo

* Investigación realizada en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), Programa de Becas Posdoctorales en la UNAM, como becario del Instituto de Investigaciones Antropológicas, asesorado por el doctor Hernán Javier Salas Quintanal.

** Correo electrónico: mgarcia.deteresa87@gmail.com / ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5508-7906>

DOI: 10.22201/iiia.24486221e.2024.58.1.85400

ISSN: 0185-1225/ Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Antropológicas. Éste es un artículo Open Access bajo la licencia CC-BY-NC 4.0 DEED (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

de la disciplina antropológica. En su lugar, prefiero la analogía con el juego entendido en un sentido amplio, ya que permite resolver algunas de las objeciones que se han planteado en contra de la antropología vista como “una ciencia interpretativa en busca de significaciones” (Bazin 2008; Kessing 1987; Roseberry 1982). Retomando esta analogía, Jean Bazin (2008) ha argumentado que el conocimiento antropológico no consiste en interpretar el sentido de una cultura, sino en explicitar un juego social cuyas normas son conocidas por los jugadores pero que no por ello somos capaces de enunciar.

Apoyaré mi argumentación en las observaciones sobre juegos de azar que realicé en la Sierra Mazateca (Oaxaca, México) durante diferentes periodos de trabajo de campo entre 2009 y 2023. En estos años he podido presenciar algunos torneos de peleas de gallos en las fiestas patronales de la región. La observación antropológica de los juegos – como las peleas de gallos, el beisbol, el póker o la lotería – nos permite entender mejor este aspecto de la vida presente en cualquier sociedad. Al estudiar a las personas que juegan, la antropología también genera información para evaluar los alcances de las analogías con el juego, metáforas comunes en el lenguaje de la academia y de la vida cotidiana.

Las riñas de gallos en Bali: un texto fundamental para la antropología del juego

El artículo “Deep play: notes on the balinese cockfight” publicado originalmente en 1972 es el ejemplo más conocido de “descripción densa” y un modelo para el análisis interpretativo de la cultura. En su traducción al español el ensayo lleva por título “Juego profundo: notas sobre las riñas de gallos en Bali” (Geertz 1997). Introduzco mi reflexión con un comentario sobre la traducción de *play* por juego, porque me permite aclarar lo que entiendo por juego en su sentido amplio. La palabra juego en español se usa para referirse a distintas actividades lúdicas (*games*), a la forma en la que las personas juegan (*play*) y a la apuesta (*gamble*). Sin embargo, la palabra española se refiere a un conjunto más restringido de actividades que la inglesa. En efecto, en inglés el verbo *to play*, como en francés *jouer*, se usa para hablar de las personas que juegan, pero también que tocan un instrumento musical o que actúan en una obra de teatro.

El juego es una experiencia concreta para la gran mayoría de las personas y, sin embargo, es un concepto particularmente difícil de definir. En la vida cotidiana, las personas usan la palabra juego para señalar a un conjunto de actividades que tienen entre sí un “aire de familia” (Wittgenstein 1968: 45); pero también la usan para calificar acciones: “esto no es un juego”. La mayoría de los trabajos en ciencias sociales proveen definiciones de los juegos en contraste con lo que no son (Esquerre 2017). Los juegos son el contrario de la seriedad y del trabajo, evocan la ficción, el placer y el gusto. Para Gregory Bateson (1955) la paradoja es la esencia del juego: los jugadores son libres pero sus acciones se desarrollan bajo ciertas reglas. Existe al menos una regla, aunque ésta sea implícita: “esto es un juego”

(*This is play*). Las acciones dentro del juego no tienen el mismo significado, ni las mismas consecuencias que si se desarrollaran fuera de este momento.

A partir del trabajo pionero de Johan Huizinga (1972) que identifica en el juego un rasgo fundacional de la cultura, autores en ciencias sociales han desarrollado la reflexión sobre la importancia de las actividades lúdicas en la vida humana. Roger Caillois (1957) afirmaba la existencia de una unidad en el juego (*play*) dentro de la diversidad de los juegos (*games*). Por su lado, Claude Lévi Strauss (1964: 55-59) se interrogó en el *Pensamiento salvaje* sobre la relación entre el juego y el ritual: los dos se “juegan”, su diferencia radica en que el primero es disyuntivo, crea una separación, mientras que el segundo es conjuntivo, une a grupos sociales.

Investigaciones recientes han buscado reposicionar el tema del juego en la discusión antropológica. En su trabajo, Roberte Hamayon (2012) enfocó su reflexión en el hecho de “jugar” visto como una modalidad de la acción humana. Para la antropóloga, el juego se refiere a un conjunto de acciones limitadas en el espacio y en el tiempo que produce una realidad distinta pero ligada a la de los sentidos ordinarios. Hamayon sugiere que tanto el ritual como el juego producen efectos, pero su diferencia consiste en que en el rito el desenlace no debe ser inesperado. La incertidumbre es en cambio una de las características determinantes del juego. Por su parte, Dominique Casajus (2022) mostró una afinidad entre el uso del azar en ciertos juegos y en los procedimientos adivinatorios como la geomancia. Para este autor, los juegos pueden ser vistos de manera general como “máquinas para fabricar historias”.

Cuando me refiero a una definición amplia del juego, la entiendo en el sentido que tiene *jeu* en francés, es decir: 1) una modalidad de la acción que incluye al ámbito de la interpretación teatral y musical; y 2) que incorpora tanto el cuadro que guía la acción de los jugadores (*game*) como la forma concreta en la que juegan (*play*). Dicho esto, veamos en qué medida el texto de Clifford Geertz sobre las peleas de gallos puede considerarse una obra fundamental para la antropología del juego.

El ensayo inicia con una espléndida descripción de una incursión policial en una pelea de gallos que Clifford Geertz presenció a finales de la década de 1950 en el pueblo de Tihingan, en el sureste de Bali. El antropólogo relata cómo al huir de la policía con los demás asistentes, pasa de ser percibido como una “no persona” a convertirse en cómplice de la población local. Éste es uno de los mejores ejemplos de “leyendas de rapport” (Clifford 1991: 60) que han contribuido a mistificar la autoridad etnográfica y en las cuales los antropólogos narran de forma estereotipada la obtención de su estatus pleno de observador participante.

En el siguiente apartado, Clifford Geertz postula que detrás de la apariencia de una pelea de gallos en realidad se asiste a un combate entre personas. El ensayo describe cómo el lenguaje de la moralidad cotidiana se reviste de imágenes relacionadas con los gallos. Para Geertz (1997: 345) estas aves son magnificaciones del yo de su propietario, son símbolos masculinos por excelencia, pero también son expresiones de su opuesto: la animalidad. Después dedica

varias páginas a describir las peleas y los personajes que intervienen en ellas, así como los diferentes tipos de apuestas y sus dinámicas. A partir de estas reflexiones, el antropólogo norteamericano concluye que el desafío de una pelea es, sobre todo, simbólico. Clifford Geertz (1997: 356) asegura que “el estatus no se altera por la obra del resultado de una riña de gallos; es sólo, y eso —momentáneamente, afirmado o afrentado—. Estos desafíos al honor son dirigidos y recibidos públicamente por lo que tocan profundamente a sus participantes. En este sentido Geertz califica a las peleas de gallos de “drama de evaluación” (*appraisive drama*).

El antropólogo norteamericano cuestiona en su trabajo las posiciones académicas y de las élites puritanas que califican el comportamiento de los jugadores de irracional. Clifford Geertz discute en particular la noción de “juego profundo” (*deep play*) del filósofo y economista Jeremy Bentham. La expresión que da nombre al artículo en realidad se refiere a una apuesta tan elevada que sería irracional jugar ya que, en términos utilitarios, las pérdidas son relativamente mayores a las ganancias. Cuando Clifford Geertz habla de *deep play* o de *serious match*, se refiere a un “encuentro parejo”, es decir una competencia que opone a contrincantes en igualdad de condiciones, y en la cual la apuesta es tan alta que no solamente se juega el dinero, sino sobre todo el prestigio. Partiendo de esta reflexión Clifford Geertz introduce una distinción graduada entre “juego por el prestigio” y los combates “serios” o “profundos”, en oposición al “juego por el dinero” en las peleas “ordinarias” o “superficiales”. En esta jerarquía sociomoral, Geertz califica de “viciosos” a los jugadores que apuestan por dinero. Estos jugadores son presa fácil para los “verdaderos galleros” que juegan por el prestigio. Para el antropólogo el punto esencial es que la riña de gallos no es un juego exclusivamente de azar como la ruleta. La pelea se aproxima más a un duelo de honor que al “estúpido mecanismo de una máquina automática” (Geertz 1997: 358). Intentaré mostrar en este artículo cómo los juegos de azar, como la lotería o los dados, también pueden ser analizados como máquinas que fabrican historias sobre sus jugadores.

En su descripción, Geertz (1997: 362) asegura que “casi todo balinés” le decía que hacer pelear a los gallos era como “jugar con fuego, sólo que uno no se quema”; las hostilidades entre individuos, grupos y pueblos son exhibidas públicamente, pero bajo la forma de un “juego”. Las riñas de gallos crean un evento paradigmático al mostrar las rivalidades sociales de forma espectacular, pero desprovistas del riesgo de expresarlas en la vida ordinaria. Clifford Geertz (1997: 364) resume así su posición:

Siendo una imagen, una ficción, un modelo, una metáfora, la riña de gallos es un medio de expresión; su función no consiste ni en mitigar las pasiones sociales ni en exacerbarlas (aunque este jugar con fuego determina un poquito de ambas cosas) sino en desplegarlas en medio de plumas, sangre, muchedumbre y dinero.

Con esta idea el antropólogo se aleja de una posible explicación funcionalista de las peleas de gallos como un

medio de reforzar la discriminación entre rangos. Su argumento es que si estos juegos tienen alguna función, ésta consiste en transmitir un mensaje: “una lectura de la experiencia de los balineses, un cuento que ellos se cuentan sobre sí mismos” (Geertz 1997: 368). Desde la perspectiva de Geertz frecuentar un palenque es como ir al teatro. En estos espectáculos existe una dimensión cognitiva de educación sentimental que permite al público descubrir una parte de su propia subjetividad. La escena de dos gallos que luchan a muerte crea una metáfora en la cual se reconocen algunos aspectos de la vida local. En Tihingan, la riña es una forma de representar el desplazamiento de estatus en la sociedad balinesa y la violencia reprimida del sistema de castas.

Para Clifford Geertz las peleas de gallos producen meta-relatos, metáforas de la vida social, este aspecto de los juegos autoriza que se analicen como si fueran textos, interpretando los símbolos que se despliegan en estas actividades. Los entramados de símbolos que componen la cultura transmiten mensajes implícitos, que se encuentran ocultos bajo la superficie y que toca al antropólogo revelar: leyendo sobre el hombro de los actores, traduciendo para sus lectores, distinguiendo guiño sobre guiño.

El ensayo sobre las riñas de gallos es un trabajo fundamental para la antropología del juego. Sin embargo, el análisis textual ofrece una interpretación de las peleas en las que aparecen en gran medida desligadas de los procesos históricos en los cuales se insertan. William Roseberry (1982: 1119-1120) mostró cómo varios elementos de información que insinúa Clifford Geertz sobre las peleas de gallos desaparecen del análisis a lo largo del ensayo. El autor señala por ejemplo: la ausencia total de las mujeres en las riñas, su relación con el mercado y la monetización de la isla, los posibles vínculos con el colonialismo y la formación del Estado en Indonesia.

El análisis de Clifford Geertz sobre las peleas se vuelve prisionero de la analogía con el texto que lo encierra en un marco interpretativo. La posición de Clifford Geertz es ambigua ya que rechaza cualquier explicación funcionalista o causal de las riñas, pero tampoco las excluye. Todos los posibles efectos de las peleas de gallos aparecen como un derivado de su “función interpretativa”. Para el antropólogo norteamericano no es que el dinero no sea importante en las apuestas, pero es sobre todo un medio para emitir un mensaje sobre la profundidad del juego. No es que el resultado de la pelea no tenga efectos sobre la vida de los jugadores, pero lo determinante es que se trata de una representación simbólica, momentánea y sin consecuencias en la vida ordinaria.

Reflexión que nos lleva a señalar otro aspecto que frecuentemente se reprocha a la propuesta de Clifford Geertz. Al interpretar las culturas como si fueran textos, se pierde de vista el contexto y los autores que crean estos entramados de símbolos. Roger Kessing (1987) argumenta que la analogía con el texto oscurece la existencia de diferentes lecturas e interpretaciones y las formas en las que el conocimiento se distribuye y controla. Las culturas son también redes de mistificación que legitiman un

orden social determinado por lo que se deben considerar los lugares de producción de significados e interrogar sus objetivos. Por último, Roger Kessing asegura que la analogía con el texto lleva a los antropólogos a hacer lecturas “exóticas” de las culturas de los “otros” al privilegiar la descripción de costumbres que los retratan como radicalmente diferentes a nosotros. Me adhiero a las críticas hechas a la concepción de la cultura como una superposición de textos, sin embargo, me parece que la idea de las peleas de gallos como productoras de metáforas aporta una valiosa contribución al análisis de los juegos, incluidos los que se basan en el puro azar.

Peleas de gallos en Huautla: los juegos como vehículos de valores

He realizado varias estancias de trabajo de campo antropológico en la región de Huautla de Jiménez desde 2009 y en estos años he podido asistir a cuatro torneos de peleas de gallos que se celebraron en las fiestas regionales. En cada torneo el público era de poco más de cincuenta personas y se realizaron cerca de treinta riñas de gallos por evento. En 2010 presencié un torneo organizado en el patio de la escuela del barrio Plan del Carril en Huautla. Pude ir a dos otros torneos que se llevaron a cabo en el mercado municipal durante la fiesta patronal de 2013. Por último, pude observar un torneo de peleas de gallos en la fiesta de marzo 2023. En estos mismos años también presencié más de quince eventos de carreras de caballos.

En la sierra Mazateca se organizan peleas de gallos en los días previos y durante las fechas de las fiestas patronales. Las autoridades toleran las apuestas en estos juegos en la medida en que se realizan con el objetivo de recolectar fondos para organizaciones religiosas o de beneficencia social. Lo más frecuente es que el dinero recaudado en estas ocasiones se destine a comprar material para mantener los edificios religiosos, sanitarios y educativos de la región. La famosa primera pelea que observó Clifford Geertz (1997: 340) en Tihingan también tenía el objetivo de recaudar fondos para la construcción de una escuela.

Los asistentes a las peleas de gallos que pude presenciar en la sierra Mazateca eran en su gran mayoría hombres, pero también se observaban algunas mujeres apostando en los alrededores del ruedo. En el torneo de marzo 2023, incluso había una mujer que participaba en la preparación de los gallos de su equipo antes de cada pelea. La existencia en Huautla de un público femenino aficionado a los gallos es una de las primeras diferencias que podemos notar con las peleas que observó Geertz en Tihingan. Pero esta diferencia puede estar relacionada con la distancia temporal de nuestras observaciones. La participación de algunas mujeres al centro del refidero es un fenómeno reciente en Huautla.

Muchos aspectos en la descripción de Clifford Geertz sobre las peleas de gallos en Bali son similares a lo que pude observar en México. La manera en la que el antropólogo describe la intimidad de los propietarios con sus

gallos, la forma de entrenarlos y de cuidarlos, la importancia que se da a la posición de la navaja y a la elección de la persona que manipula al animal en el ruedo, todos estos elementos corresponden precisamente a lo que pude ver en la Sierra Mazateca. El hecho de considerar a los gallos como símbolo de masculinidad y el uso de la metáfora de las peleas en referencia a litigios o a luchas políticas es muy común tanto en México como en Bali. La relación entre las peleas de gallos y la formación de ciertas ideas sobre la masculinidad es, de hecho, una observación constante en las investigaciones antropológicas sobre estos juegos en lugares tan lejanos como Timor oriental y Andalucía (Hicks 2006; Marvin 1984).

A diferencia de Clifford Geertz, no creo que las riñas deban interpretarse como textos de una cultura, sino describirse como juegos que proporcionan cuadros y expectativas para una modalidad de la acción. Justamente, el juego nos ofrece un espacio de observación en el cual personas distintas, con culturas o racionalidades diferentes, pueden encontrarse para interactuar con un marco de reglas compartido. Por ejemplo, Anne Cristine Trémon (2006) pudo presenciar peleas en Tahití en las cuales los concursantes eran de origen étnico distinto, en este caso identificados ya sea como tahitianos o como chinos.

Si algo nos enseñan las peleas de gallos sobre la gente es sobre las personas que efectivamente participan a estos juegos. Sin retomar la analogía con el texto, me parece que se tiene que revalorar de este ensayo la idea según la cual las peleas de gallos, las carreras de caballos u otros juegos crean un lenguaje que permite expresar antagonismos sociales. Las peleas de gallos ponen en escena una serie de problemáticas que dominan la experiencia cotidiana en las comunidades que las organizan.

Para ilustrar este argumento podemos tomar los comentarios en voz alta que hacen los aficionados a las peleas en Huautla sobre los animales en competencia. Por ejemplo, es muy común en México que durante las riñas los asistentes digan de un gallo que es “muy fino” para indicar que es de buena calidad y que probablemente va a ganar su desafío. Este tipo de apreciaciones que atribuye a los gallos calidades como “finos” o “corrientes”, “valientes” o “cobardes”, hace eco con una evaluación que distingue a las personas “finas” de las “corrientes”. Aunque sean los gallos que pelean, son las personas quienes compiten entre ellas por su capacidad para criarlos, entrenarlos y manejarlos en cada desafío. Estos juegos ponen en escena habilidades apreciadas en las labores del campo, como la capacidad de evaluar correctamente a los animales. Los “verdaderos galleros” en Huautla son las personas que saben distinguir efectivamente a los gallos “corrientes” que serán derrotados, de los pájaros “finos” que saldrán victoriosos de las riñas. Este “sentido del juego”, este *habitus*, se adquiere por medio de la experiencia y de un largo aprendizaje social, pero se presenta como una calidad “natural” de los jugadores que tienen el “buen ojo”, la “buena mano” y el “gusto” por los gallos y las apuestas. De esta forma, la pelea de gallos despliega y confirma en la arena algunas ideas sobre las jerarquías sociales en la vida local.

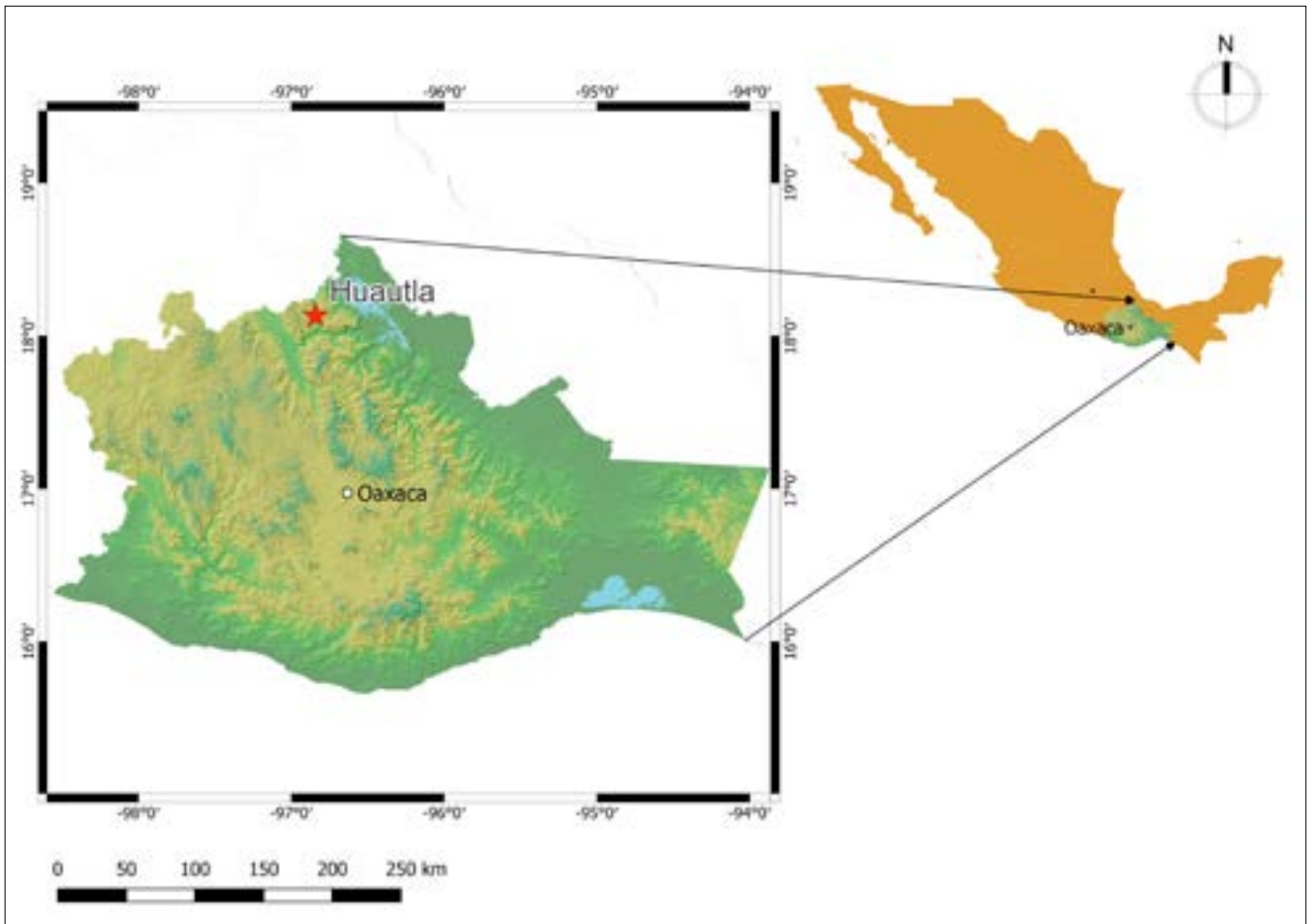


Figura 1. Huautla de Jiménez se localiza en el norte del estado de Oaxaca.

La región mazateca en donde se encuentra Huautla de Jiménez (figura 1) es una zona que tiene un alto porcentaje de población hablante de una lengua indígena. La cabecera municipal de Huautla cuenta con cerca de 12 000 habitantes, de los cuales más de la mitad es hablante de la lengua mazateca (Instituto Nacional de Estadística Geográfica e Informática 2020). En este contexto, las peleas de gallos son un juego que hace referencia a un espacio nacional. En Huautla de Jiménez algunos propietarios de gallos de peleas hablan mazateco. Sin embargo, durante las riñas en la sierra Mazateca los comentarios sobre el juego y la negociación de las apuestas se hacen de forma predominante en español.

Con la finalidad de poder exponer los aspectos básicos de las peleas de gallos es necesario presentar a los lectores algunos elementos del lenguaje que los jugadores usan para referirse a las reglas, las acciones y los matices del juego. Los aficionados a las peleas manejan un amplio vocabulario especializado para nombrar a los distintos tipos de gallos, las herramientas del gallero y demás elementos del juego. Simplificando un poco las cosas, en Huautla se identifican a los gallos con dos categorías básicas: el “gallo giro”, es decir un gallo de color blanco; y el “gallo colorado”, es decir un gallo de color rojo. Independientemente de las características anatómicas propias al animal, en cada pelea los espectadores se refieren a los gallos que combaten

como el “verde” y el “rojo”, en función del equipo al cual pertenecen.

Varias personas intervienen en la preparación del gallo antes del inicio de cada pelea. Se conoce con el nombre de “amarrador” a la persona que sujeta la navaja a la pata izquierda del gallo. El “soltador” es el encargado de manipular al gallo y de colocarlo en el ruedo en cada etapa de la pelea. Por lo general, el dueño del animal es quien se encarga de alimentarlo y de entrenarlo en los periodos previos al evento. En Huautla estas diferentes tareas pueden ser cumplidas por una misma persona. Lo más común es que el dueño del gallo contrate a una persona que se encarga de amarrarlo y soltarlo durante un torneo.

Una característica de las peleas de gallos en México es que músicos interpretan canciones en el palenque para animar los tiempos muertos entre cada competencia. Los palenques de las fiestas populares son un escenario ideal para escuchar al mariachi, emblema de la música tradicional mexicana. Las canciones que se escuchan en Huautla durante estas celebraciones son principalmente corridos sobre los juegos que se desarrollan durante las grandes fiestas del centro y norte del país.

Las peleas de gallos o carreras de caballos, que son especialmente emocionantes, sirven de inspiración para componer canciones como las que se escuchan en el palenque. Algunos de estos corridos a su vez fueron adaptados al cine.



Figura 2. Gallo de pelea que posa en una fotografía de graduación en Huautla

Podemos mencionar en particular las películas protagonizadas por Antonio Aguilar que narran historias cuyas tramas giran en torno a estos juegos. El escritor mexicano Juan Rulfo (1980) describe de forma maravillosa el ambiente de los palenques mexicanos en su novela *El gallo de oro* que también ha sido llevada al cine. En este género de películas mexicanas, los juegos de las fiestas populares son los momentos dramáticos en los cuales se desatan y se resuelven los antagonismos entre protagonistas. Estos corridos y películas son muy apreciados y discutidos por los aficionados a las peleas de gallos y a las carreras de caballos en México. Para los aficionados, los corridos y las películas sobre las peleas tienen una dimensión propagandística y pedagógica. Estas producciones buscan familiarizar a sus auditores con el vocabulario, las reglas, los códigos y los desafíos del juego para propagar el gusto por estas competencias. Aurelio González (2010) afirma que el corrido guarda una función paradigmática, con un valor ejemplar, que le atribuye un carácter normativo y moralizante. Esta función ejemplar recuerda el carácter paradigmático que el estudio de Clifford Geertz les atribuye a las peleas de gallos. Los corridos que hablan de estos juegos y las películas que inspiran son meta-relatos del meta-relato son guiños sobre guiño, como diría Geertz.

El juego no es sólo un productor de metáforas, sino que su desarrollo y desenlace tiene efectos sobre la realidad. En el caso de Huautla de Jiménez, las peleas de gallos y las carreras de caballos son vehículos de modelos de

masculinidad, de ideas sobre el honor y la jerarquía social y de valores como el nacionalismo. De hecho, en países como Cuba y Filipinas las peleas de gallos adquirieron un papel importante en los discursos sobre el orgullo masculino y la identidad nacional como forma de oponerse al reformismo promovido por el imperio estadounidense (Davis 2013). Aquí podemos insistir en la dimensión instrumental que Clifford Geertz atribuye a los símbolos (Nivón y Rosas 1991). Las metáforas que producen las peleas de gallos no son solamente modelos para entender la realidad, también sirven para actuar sobre el mundo.

Las apuestas y la incertidumbre

Me parece que el paradigma formal propuesto por Clifford Geertz para el análisis de las apuestas en las peleas de gallos es aplicable a cualquier otro juego de este tipo, como las carreras de caballos, o en realidad a cualquier juego competitivo. Si el desafío involucra a adversarios de alto rango y con rivalidades pronunciadas, éste será más profundo, la reputación entra en mayor medida al juego.

En México como en Bali, en las peleas de gallos hay una “apuesta central” entre los dueños de los animales que combaten, y “apuestas periféricas” que se hacen de forma espontánea entre los espectadores a cada riña. En las apuestas en Tihingan como en Huautla, las dos partes deben adelantar el dinero al contado antes de la competencia. Una tercera persona guarda la apuesta durante el combate y después entrega el premio al ganador.

Sin embargo, existe una diferencia importante entre las apuestas que describe Clifford Geertz en el sur de Bali y las que he observado en México: en Huautla no hay cotizaciones en las apuestas, es decir, se gana casi siempre una suma equivalente a la que se apuesta. Excepcionalmente, los jugadores ofrecen a sus rivales en el juego “pesos tronchados”, es decir pagar el doble de la apuesta en caso de derrota. En Tihingan no hay relación entre las diferentes riñas que se suceden durante el evento y se establecen cotizaciones en las apuestas en las peleas consideradas desiguales. En cambio, en Huautla los eventos de peleas de gallos están organizados en una lógica de torneo en la cual se exige una inscripción por equipo, se otorgan premios a los primeros lugares y la mayoría de las apuestas periféricas corresponden a sumas equivalentes.

Los propietarios de gallos en Huautla aspiran antes que nada a ganar el premio del torneo. En este sentido, el premio es un indicador de la profundidad del juego: entre mayor sea el premio, más atraerá el torneo a rivales “finos”. En cada riña, las apuestas periféricas se anuncian gritando en los alrededores del ruedo el nombre del equipo al cual se adhiere (verde o rojo) o una de las características que distingue al gallo (giro o colorado). En las peleas se busca que los dos adversarios sean de calidad y que estén en igualdad de condiciones para que el partido sea lo más imprevisible posible.

Clifford Geertz (1997: 357) señala que en los alrededores del palenque en Tihingan se encontraban “insignificantes

puestos de juego de puro azar” como la ruleta y los dados, en los cuales se arriesgaban sólo unos centavos, que no interesaban a los aficionados de gallos y atraían exclusivamente a mujeres, niños y adolescentes. En los torneos de Huautla en los cuales estuve presente se realizaban juegos de azar durante los tiempos muertos entre cada pelea para entretener a los aficionados. El público alrededor del ruedo participaba en estos juegos de tipo rifa o lanzamiento de dados, incluyendo a los propietarios de los gallos y a los apostadores más experimentados. En mis observaciones estos juegos también podían adquirir una dimensión de prestigio en los casos que involucraban a adversarios con antipatías personales. En Huautla en 2023 un jugador de dados decía a otro: “te apuesto 500, tu tiro contra el mío”. Una tercera persona se acercó y redobló el desafío: “apuesto a que pierdes”. Juegos como la ruleta y los dados también permiten expresar alianzas y enemistades, producen historias sobre sus jugadores. Las personas que participan en estos juegos manifiestan lealtades en sus apuestas, demuestran su valor y su capacidad monetaria, ponen a prueba sus habilidades y también su suerte.

Esta reflexión nos lleva a hablar de una de las críticas que se han hecho a la propuesta de Clifford Geertz el analizar las peleas de gallos como si fueran textos. Para William Roseberry (1982: 1122) el problema de ver a las culturas como textos es que éstos ya han sido escritos, no están en proceso de escritura. El análisis textual de las culturas impide ver a las personas que las están escribiendo. Por otro lado, como lo ha señalado Arnaud Esquerre (2017), la apuesta es una especie de “meta juego”, un juego que depende del resultado de otro juego. Este tipo de meta juego es imposible sin un cierto grado de incertidumbre. Nadie apuesta en una competencia en la cual todo el mundo conoce el resultado por adelantado. No se apuesta sobre el desenlace de una obra de teatro de la cual se conoce el final con anticipación, en cambio se puede apostar en muchas circunstancias donde el resultado es incierto. Por ejemplo, en Huautla no sólo se habla de los candidatos a puestos de elección popular como si fueran gallos de pelea, sino que además he visto a personas apostar sobre el resultado del sufragio.

La incertidumbre sobre sus resultados es lo que provoca que los aficionados se apasionen y le dediquen al juego un tiempo considerable. Este “drama de evaluación” no solamente expresa las jerarquías sociales, sino también abre la posibilidad de desafiarlas y subvertirlas, aunque sea sólo el tiempo entre dos partidas. El corrido *Pelea de Gallos* vinculado con la feria de San Marcos en Aguascalientes describe la incertidumbre que domina a los aficionados antes de la pelea:

Van llegando los valientes
Con su gallo copetón
Y lo traen bajo del brazo
Al solar de la partida
Pa'jugarse hasta la vida
con la fe de un espolón.

En algunos casos el veredicto de la competencia puede tener efectos importantes en la vida de los jugadores e implicar pérdidas o ganancias monetarias considerables. Pierre Bourdieu (2019: 487) sugería que la fascinación metafísica por juegos como la lotería podía explicarse porque abrían la posibilidad de cambiar de posición social en un instante. Cualquier persona que haya comprado un boleto de lotería sabe que uno de los placeres de este juego es contarse a sí mismo los posibles usos que le daríamos al premio. Estas historias son emocionantes porque existe la expectativa, aunque sea mínima, de verlas convertidas en realidad.

El juez, la regla y la analogía con el juego

Una de las principales diferencias que he notado entre las descripciones del antropólogo norteamericano con mis observaciones en México es que Clifford Geertz (1997: 348) afirma que en Bali las acusaciones de trampa son muy raras y nunca vio que la decisión del árbitro fuera contestada. En cambio, en Huautla, en los torneos que pude presenciar, el público sentía un cierto placer de provocar al árbitro y aunque sus decisiones siempre fueron respetadas, comunmente eran criticadas y acompañadas de insultos y sospechas de fraude. Las interpretaciones conflictivas de las reglas del juego por parte de los participantes, y el desafío a la autoridad encargada de verificar su cumplimiento, es otro aspecto que puede servirnos para discutir el análisis de las riñas de gallos propuesto por Clifford Geertz.

En las peleas de gallos en México, los aficionados se refieren al árbitro con el término de “juez” ya que es el encargado de hacer valer las reglas durante el juego y de declarar al vencedor. Este “juez de arena” es la autoridad máxima en el palenque. En los torneos importantes, el juez tiene por lo general uno o dos asistentes que lo auxilian en distintas funciones. Un asistente se coloca en una mesa alrededor del ruedo y lleva el registro de los gallos y de los equipos que participan en las peleas y ayuda a tomar el tiempo en cada competencia. Otro asistente puede auxiliarlo en la comprobación de los criterios para entrar al torneo: peso del gallo y tamaño de la navaja. En esta última verificación, el juez usa una pelota de plástico o pequeña regla de metal para medir el largo de la navaja. En noviembre 2013, el mensaje publicitario del “Gran Derby en honor de San Juan Evangelista” explicitaba los criterios necesarios para entrar al torneo: gallos de un peso entre 2-2.2 kilos con una tolerancia de 80 gramos, una navaja de una pulgada de largo, y una inscripción de 3 000 pesos para cada equipo.

El juez verifica previo al juego la igualdad de condiciones de los rivales y durante el juego vigila el buen desarrollo de la competencia. Cuando la pelea va a comenzar, cada dueño se posiciona de su lado del palenque, el soltador pone el gallo en el suelo y el juez grita “fuera manos” para indicarles que pueden iniciar el combate. La riña termina cuando alguno de los dos gallos fallece (muerto), el animal

herido coloca su pico sobre el suelo por varios segundos (fondo) o rechaza la pelea huyendo repetidamente (huido). En algunos casos, el juez puede declarar un empate si los gallos ya no pelean y se ha agotado el tiempo del combate. Si los animales se atorán entre ellos durante un evento, el juez ordena a los soltadores que los separen y les otorga quince segundos para cuidarlos. Cuando los entrenadores separan a sus gallos, verifican si están heridos y si la navaja necesita ser cambiada. Algunos soltadores toman el animal, le jalan las plumas de la cola y del cuello. Introducen la cabeza en su boca y le soplan al interior del pico. Pueden también aspirar la sangre atrapada en la garganta del gallo para después escupirla. A veces le rocían un poco de agua para refrescarlo. Incluso pude ver a soltadores que retenían un poco de aguardiente en la boca para después introducirlo dentro del pico del animal.

Antes del inicio del torneo del 21 de diciembre de 2013, el pregonero en el evento anunciaba la “ley seca” en las peleas. Usaba de esta forma un término jurídico —la “ley seca” que prohíbe la venta de alcohol el día de las elecciones— para señalar la prohibición de dar a los gallos alcohol u otras sustancias conocidas por sus calidades estimulantes o anestésicas que son a veces empleadas durante las peleas. En este ejemplo, las reglas y las características del juego se especifican usando términos —como “la ley seca”— que establecen analogías entre las peleas de gallos y el ámbito jurídico.

En los momentos en los cuales los soltadores pueden manipular a los gallos que pelean es cuando se producen en mayor medida las protestas y las acusaciones de trampa por parte de los espectadores en el palenque. Sin embargo, no todas las interpretaciones del reglamento tienen el mismo valor, su conocimiento y su posición en la arena le dan al juez autoridad para dirimir cualquier diferencia entre los participantes y sancionar las manipulaciones prohibidas. En los torneos en Huautla, las decisiones del juez no siempre fueron bien recibidas por el conjunto de los jugadores que a veces sospechaban de su imparcialidad y lanzaban en voz alta denuncias de trampas o de arreglos indebidos. A pesar de la molestia de algunos apostadores, todos los torneos que presencié siguieron su curso tranquilamente.

El juez es además una especie de corredor de apuestas. Este personaje gira entorno a la arena y pregunta al público si quiere apostar por alguno de los gallos que compiten. En un buen número de apuestas periféricas el árbitro actúa como tercera persona que guarda el dinero durante el tiempo de la pelea. También se encarga de una cierta pedagogía con los asistentes poco entrenados. Antes de una pelea en Huautla uno de los asistentes gritaba: “Quinientos al verde”. El juez explicó entonces a otra persona: “Éste es el rojo. Si ganas, cobras. Si pierdes, pagas”.

La función pedagógica que adquiere el juez durante las peleas de gallos se puede asimilar al trabajo que hace un antropólogo: explicar las reglas y los matices del juego a espectadores poco habituados con lo que sucede en la arena para poder entender lo que está en juego y las decisiones de los jugadores. El juez también lleva el registro de las peleas, anotando las características de cada contendiente

y anunciando el desarrollo de cada etapa del evento: “en la segunda pelea, Huautla contra Tehuacán”. La comparación se agota aquí, pues la autoridad del etnógrafo es muy distinta a la del juez. El antropólogo se limita a documentar lo que sucede y no tiene autoridad para vigilar el buen desarrollo del evento ni para declarar vencedores.

Recupero aquí las críticas formuladas por Jean Bazin (2008) respecto a la concepción de la antropología como “una ciencia interpretativa en busca de significaciones”. Bazin argumenta que el trabajo de un antropólogo no es interpretar el sentido, ya que en el trabajo de campo no se observan signos que hay que interpretar sino acciones. Para ilustrar este argumento podemos usar la analogía con el juego, aunque sea, como lo señala Jean Bazin (2008: 432), “la menos mala que existe”. Este autor compara el conocimiento antropológico con la capacidad de describirle a un tercero las reglas de un juego social cuyo aprendizaje se hizo en una tensión entre la co-presencia en el campo y la distancia. No se trata de interpretar el sentido de una cultura, sino de explicitar un juego social cuyas normas y expectativas son conocidas por los jugadores, pero que no por ello somos forzosamente capaces de enunciar. El trabajo no consiste en encontrar leyes o descubrir el significado oculto, sino en poder situar las acciones en un espacio de lo plausible, de lo permitido, y de lo que se espera en un juego particular.

Imaginemos por un momento que nos encontramos presenciando uno de nuestros juegos favoritos desde las gradas. La persona sentada en la fila detrás, un antropólogo que no entiende lo que está sucediendo, se asoma por encima de nuestro hombro y nos pregunta: “¿Cuál es el significado de todo esto?”. Tal vez por cortesía y porque el tipo parece simpático nos esforzaríamos por entregarle una interpretación del mensaje que transmite el juego, pero hay que admitir que la pregunta sorprende.

Si en lugar de cuestionarnos sobre el sentido detrás de lo que estamos observando, las preguntas del antropólogo se enfocaran en lo que está pasando, en las acciones que estamos viendo; entonces podríamos ofrecerle una explicación más o menos precisa de lo que sucede en ese momento en el campo. Para explicarle el juego tendríamos que enunciar algunas regularidades, e ir completando nuestra descripción con ejemplos concretos de las acciones que observamos en la arena. Podríamos comparar el juego que estamos presenciando con otro que nuestro interlocutor conozca para ofrecer una comprensión de lo que se está jugando en el ruedo.

Un juego puede ser difícil de explicar, se tiene que aprender observando las acciones en el campo y, si se puede, jugando. Pero se puede ser muy buen jugador y no saber explicar lo que está pasando en el juego de forma clara y simple. Es evidente que saber describir el juego no es la misma habilidad que saber jugar, o en todo caso que saber jugar bien. Explicar cómo se juega tampoco es interpretar el sentido del juego. La descripción es “densa”, no porque permite descifrar el significado, sino porque es completa y precisa. Esta superposición de descripciones puede incluir ejemplos concretos, analogías con otros aspectos de la vida cotidiana, e incluso las interpretaciones que

puedan hacer los aficionados sobre el mensaje del juego. A final de cuentas, la lectura de este ejercicio debe permitir a cualquier persona adquirir las herramientas para seguir a grandes rasgos el juego descrito en ese momento preciso, pero también compararlo con partidas similares que se pueda encontrar en el futuro.

Conclusiones

El texto de Clifford Geertz sobre las riñas de gallos en Bali es un trabajo brillante y con justa razón se ha convertido en un clásico en el enseñamiento de la disciplina. Me parece además que se puede considerar este ensayo como un texto fundacional de la antropología del juego. La propuesta de Geertz nos da herramientas para analizar, no sólo las peleas de gallos, sino un amplio conjunto de juegos que van desde el ajedrez hasta la lotería.

Siguiendo a Clifford Geertz podemos pensar las peleas de gallos y, los juegos en general, como eventos ejemplares que producen metáforas, historias que nos contamos sobre nosotros mismos. Pero esta función no es meramente interpretativa, también tiene efectos sobre los jugadores fuera del juego. Las metáforas que producen los juegos poseen una dimensión pragmática, no solamente representan a la sociedad, proveen una guía para actuar en el mundo. Las peleas de gallos en Huautla son vehículos de modelos de masculinidad y de valores como el nacionalismo. Además, estos juegos producen jerarquías —entre ganadores y perdedores— aunque éstas sean efímeras y constantemente desafiadas.

En los últimos párrafos de su ensayo Clifford Geertz (1997: 369) insiste en que es mejor tratar a las riñas como un texto, que analizarlas como un ritual o un pasatiempo, ya que esto permite resaltar el uso de las emociones con fines cognitivos. Considero que es preferible analizar a las peleas de gallos como juegos, que interpretarlas como si fueran textos. Los mismos interlocutores de Clifford Geertz en Tihingan explican las riñas al antropólogo en analogía con otro juego: hacer pelear a los gallos es como jugar con fuego (*play with fire*). Tratar a las riñas de gallos como juegos me parece una perspectiva más cercana al punto de vista de los actores, pero que además resuelve varios problemas que se han señalado respecto al análisis textual de la cultura. Insistir en que las riñas son un juego coloca a la incertidumbre y a las interpretaciones conflictivas de las reglas al centro del análisis.

En su ensayo “Blurred Genres: The Refiguration of Social Thought”, Clifford Geertz (1983) recalca un cambio en las analogías usadas por los científicos sociales para explicar la vida en sociedad. Estas analogías se han alejado de referencias al mundo físico —el organismo, el mecanismo— para retomar metáforas ligadas al mundo de la interpretación cultural como el juego, el teatro, el texto. Para Geertz esta variación en las analogías refleja no sólo un cambio de metodología sino también una forma distinta de definir los objetivos de nuestras disciplinas. En referencia a los trabajos de L. Wittgenstein, J. Huizinga y

E. Goffman, el antropólogo asegura que la analogía con el juego (*game analogy*) en ciencias sociales “mezcla un sentido fuerte del orden formal de las cosas con un sentido igualmente fuerte de la arbitrariedad radical de este orden” (Geertz 1983: 24). Para Clifford Geertz, la analogía con el juego no es recomendable para los humanistas “a quienes les gusta pensar que las personas no obedecen reglas y buscan ventajas, sino que actúan libremente y realizan sus mejores capacidades” (Geertz 1983: 26). Sin embargo, entendida en su definición más amplia, la analogía con el juego incorpora tanto a las reglas que guían la acción (*game*) como a las distintas formas de interpretarlas (*play*).

La antropología ha visto en los juegos metáforas de la vida social y en sentido inverso en las ciencias sociales se usa la analogía con el juego para pensar el funcionamiento de la sociedad. Por ejemplo, Max Weber (2014) usa una analogía entre las reglas jurídicas y las reglas de un juego de cartas para exponer algunas de sus reflexiones sobre el derecho. Tanto las reglas jurídicas como las del juego actúan como máximas prácticas que sirven a los actores para guiar sus acciones en función de las expectativas que generan. Para Weber, la práctica del juego es un hecho histórico, el éxito no depende del conocimiento de las reglas sino de la experiencia. En otras palabras, para comprender las diferentes posiciones dentro del juego se debe tener en cuenta su historia y el contexto en el cual se desarrolla. Otro ejemplo del uso académico de la metáfora del juego lo encontramos en la obra del sociólogo Pierre Bourdieu (1980), quien planteaba una analogía entre el funcionamiento de un “campo” con el del juego y asimilaba el “*habitus*” al “sentido del juego”. Bourdieu definía su misma disciplina comparándola a un juego: “la sociología es un deporte de combate” (Carles 2001).

El juego produce de esta forma una serie de analogías encadenadas, como las que muestra el sociólogo francés en *El sentido práctico* (1980). Se explican unos juegos en analogía con otros juegos: en la carrera, los dos jinetes “eran buenos gallos”. Del mismo modo, se explican otros aspectos de la vida social, como la competencia política, comparándola a un juego: ese candidato “es mi gallo”. Al mismo tiempo, se explican los juegos por su similitud con otros aspectos de la sociedad: llamando “ley seca” a la prohibición de suministrar estimulantes a los animales. Este juego de espejos permite apreciar desde diferentes puntos de vista la profundidad de una analogía muy común en las ciencias sociales.

Una de las razones por las que considero que la analogía con el juego tiene tanto éxito en antropología es justamente porque permite dar cuenta de la fricción que existe entre las estructuras sociales, las reglas del juego (*game*) y la forma concreta en la que las personas juegan (*play*). Éste es sólo un ejemplo del potencial que tienen los estudios antropológicos sobre el juego para contribuir al desarrollo metodológico y conceptual de las ciencias sociales.

Referencias

- Bazin, J. (2008). Interpréter ou décrire. *Des clous dans la Joconde. L'anthropologie autrement* (pp. 345-490). Toulouse: Editions Anacharsis.
- Bateson, G. (1955). A theory of play and fantasy: a report on theoretical aspects of the project for study of the role of paradoxes of abstraction in communication. *Psychiatric Research Reports of the American Psychiatric Association*, 2: 39-51.
- Bourdieu, P. (1980). *Le sens pratique*. París: Éditions de Minuit, Collection le sens commun.
- Bourdieu, P. (2019). *Curso de sociología general 1. Conceptos fundamentales. Collège de France, 1981-1983*. Buenos Aires: Siglo XXI editores.
- Caillois, R. (1957). Unity of play: Diversity of games. *Diogenes*, 5 (19): 92-121.
- Carles, P. (2001). *La sociologie est un sport de combat*, C-P Productions et VF Films. Película documental. Francia. 2h 26min.
- Casajus, D. (2022). *Le hasard mode d'emploi. Divination, arithmétique et machines littéraires*. París: Éditions de l'EHESS.
- Clifford, J. (1991). Sobre la autoridad etnográfica. C. Geertz y J. Clifford (eds.), *El surgimiento de la antropología posmoderna* (pp. 141-170). Barcelona: Gedisa.
- Davis, J. M. (2013). Cockfight Nationalism: Blood Sport and the Moral Politics of American Empire and Nation Building. *American Quarterly*, 65 (3): 549-574. DOI: 10.1353/aq.2013.0035
- Esquerre, A. (2017). Le jeu et le hors-jeu. *Les Temps Modernes*, 696: 101-130. <https://doi.org/10.3917/lm.696.0101>
- Geertz, C. (1973). *The Interpretation of Cultures*. Nueva York: Basic Books.
- Geertz, C. (1997). Juego profundo: notas sobre la riña de gallos en Bali. *La interpretación de las culturas* (pp. 339-372). Barcelona: Editorial Gedisa.
- Geertz, C. (1983). Blurred genres: The refiguration of social thought. *Local knowledge. Further essays in interpretative anthropology* (pp. 19-35). Estados Unidos: Basic Books.
- González, A. (2010). El corrido: expresión popular y tradicional de la balada hispánica. *Olivar (online)*, 12 (15): 11-36.
- Hamayon, R. (2012). *Jouer. Une étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*. París: La Découverte. Coll. "Bibliothèque du Mauss".
- Hicks, D. (2006). Blood, violence, and gender alignment: cockfighting and kickfighting in east Timor. *The Cambridge Journal of Anthropology*, 26 (3): 1-20. Disponible en <https://www.jstor.org/stable/23820901> [Consulta: enero de 2024].
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. (E. Imaz, Trad.). Madrid: Alianza editorial.
- Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (INEGI) (2020). Localidad de Huautla de Jiménez. *Censo de Población y vivienda 2020*. México: Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática.
- Kessing, R. (1987). Anthropology as Interpretive Quest. *Current Anthropology*, 28 (2): 161-176.
- Lévi Strauss, C. (1964). *El pensamiento salvaje*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Marvin, G. (1984). The Cockfight in Andalusia, Spain: Images of the Truly Male. *Anthropological Quarterly*, 57 (2): 60-70. Disponible en <http://www.jstor.org/stable/3317580> [Consulta: enero de 2024].
- Nivón E. y A. M. Rosas (1991). Para interpretar a Clifford Geertz. Símbolos y metáforas en el análisis de las culturas. *Alteridades*, 1 (1): 40-49.
- Roseberry, W. (1982). Balinese Cockfights and the Seduction of Anthropology. *Social Research*, 49 (4): 1013-1028.
- Rulfo, J. (1980). *El gallo de oro*. México: Ediciones Era.
- Trémon, A. C. (2006). Combats de coqs et relations interethniques à Raiatea (Polynésie française). *Ethnographiques.org*, 11 (octubre 2006): 1-50. Disponible en <https://www.ethnographiques.org/2006/Tremon> [Consulta: enero de 2024].
- Weber, M. (2014). *La superación de la concepción materialista de la historia: Crítica a Stammler*. Madrid: Gedisa.
- Wittgenstein, L. (1968). *Los cuadernos azul y marrón* (F. García Guillen, Trad.). Madrid: Editorial Tecnos.