

# EL PROCESO ARTISTICO EN EL MARCO DE UN SISTEMA DE PENSAMIENTO MÍTICO

Daniel Sánchez  
Cátedra Historia de las artes visuales I  
Facultad de Bellas Artes UNLP

## INTRODUCCION

La mirada estética a pesar de su debilidad en términos de lógica simbólica es un agente privilegiado para indagar los aspectos constitutivos de las sociedades. Lo que actualmente se entiende por arte, lo institucionalizado como tal, permite, a partir de esa supuesta debilidad, abordar lo subyacente e inefable que hay en cada producción de sentido. Generalmente allí pueden interpretarse las claves de una sociedad, lo fundante y constitutivo. Lo que se da en llamar “imagen de mundo”<sup>1</sup> o “significaciones imaginarias”<sup>2</sup> que es algo más de lo que vulgarmente se entiende como “ideología” desde su acepción marxista.

La distancia cultural y temporal que nos separa del mundo Paleolítico Europeo, de las primeras civilizaciones del Oriente Medio o de la América Antigua, o por lo menos la sensación de distancia que aparece a primera vista, requiere dimensionar acerca del papel que cumplía el arte en este tipo de sociedades. La vivencia estética es diferente a la occidental moderna. En principio existe una unificación de lo que Habermas denomina dimensiones objetiva, valorativa y expresiva<sup>3</sup> que se manejan de modo autónomo en occidente a partir, fundamentalmente del proceso histórico moderno.

Según George Kubler “... Las funciones éticas, estéticas y sociales son experimentadas como una entidad inconsútil y comunicada por un sistema único de metáforas...”<sup>4</sup> y según Octavio Paz “...El goce estético no se daba aislado, sino unido a otras experiencias”<sup>5</sup>. En palabras de Graciela Dragowsky “...La obra es la materialización del mito (...) El rol que cumple el hacedor de la obra es el de un especialista calificado en el conocimiento técnico, a través del cual se podía consustanciar en materia la imagen divina...”<sup>6</sup>. Esto que es específico para el proceso artístico del mundo de la América Antigua es trasladable en principio, tanto al mundo Paleolítico, Neolítico o de las denominadas “primeras civilizaciones del oriente medio” o “próximo” en clave europea.

El proceso artístico en el mundo de la América Antigua actúa en el marco del pensamiento mítico, en una dimensión sagrada y desde un dispositivo ritual lo que nosotros entendemos como obra de arte es la materialización del mito, hace presente al mismo.

El papel del mito era capital, no sólo en el aspecto iconográfico, esto es el tema de la obra, sino en todo el proceso de sentido. Hay un pensamiento mítico, una cosmovisión particular, en la cual se hace necesario reflexionar para intentar comprender el papel de estas producciones simbólicas, que el mundo occidental entiende como artísticas.

Del mundo paleolítico poco se sabe, pero en función de la antropología comparada se puede llegar a inferir, que el marco de cosmovisión por el cuál toman sentido las producciones simbólicas que en el esquema disciplinar moderno se enmarcan en lo que se denomina artes visuales es equivalente al del pensamiento mítico descripto.

## LOS MARCOS TEÓRICOS

<sup>1</sup> Habermas Jürgen. 1989. Tomo I. Teoría de la acción comunicativa. Aguilar. Madrid.

<sup>2</sup> Cornelius Castoriadis. 1990. Tomo I. Las instituciones imaginarias de la sociedad. Hachette. Buenos Aires.

<sup>3</sup> Habermas Jürgen. 1989. Tomo I. Teoría de la acción comunicativa. Aguilar. Madrid

<sup>4</sup> Kubler G. 1975. The art and architecture of Ancient América. Penguin Books. Londres.

<sup>5</sup> Paz Octavio. 1979. El arte de México. Materia y Sentido. In/Mediaciones. Seix –Barral Barcelona.

<sup>6</sup> Dragowsky Graciela. 1992. Una perspectiva de abordaje del arte precolombino. I Congreso CAIA. Buenos Aires.

Desde un enfoque materialista se utilizarán algunas reflexiones del filósofo Jürgen Habermas, de quien se toma el concepto de imagen de mundo.

Una de las características que distingue el pensamiento de Jürgen Habermas es su mirada positiva hacia lo que él denomina la “racionalidad”, esa capacidad crítica que tiene el pensamiento científico moderno, dada a partir de una dialéctica argumentativa. Desde su punto de vista el pensamiento “moderno” puede abordar el mundo, construir su imagen y transformarla, diferenciando su dimensión objetiva, valorativa, expresiva, lo que permite tener una estrategia de conocimiento más adecuada sobre él.

En palabras de Habermas “...En las sociedades arcaicas los mitos cumplen de una forma paradigmática la función de fundar unidad propia de las imágenes de mundo...” En el tipo de visión totalizante que caracteriza a las imágenes míticas de mundo resulta difícil establecer con precisión suficiente las distinciones semióticas a que nosotros estamos habituados entre el sustrato sígnico de una expresión lingüística, su contenido semántico y el referente con que el hablante se relaciona en cada razón por medio de esa expresión. Las relaciones mágicas entre el nombre y los objetos designados, la relación concreta entre el significado de las expresiones y los contenidos y estados de cosas representados por ellas, confirman la confusión sistemática entre nexos internos de sentido y nexos objetivos externos...”

El lenguaje visual, al cual nosotros le hemos dado la categoría de “artístico”, es un mundo concreto, integrado a la vida del hombre inserto en el pensamiento mítico. La vivencia estética es seguramente diferente a la “occidental”.

La importancia de lo artístico en este tipo de sociedades nos lo expresa Levi Strauss al definir la mecánica especulativa del pensamiento mítico con el nombre de “*bricoleur*”<sup>7</sup>, término que en algunos juegos se evoca para hablar de un movimiento incidente “...y en nuestros días el *bricoleur* es el que trabaja con sus manos utilizando medios desviados por comparación con los del hombre de arte...”<sup>8</sup> Puede construir siempre a partir de lo dado “...pero a diferencia del ingeniero, no subordina ninguna de ellas a la obtención de materias primas, ni de instrumentos concebidos y obtenidos a la medida de su proyecto. Su universo instrumental está cerrado...”<sup>9</sup>

Desde este punto de vista, los elementos de la reflexión mítica, al ser caminos intermedios entre el precepto y el concepto, utilizan al signo, ya que es concreto como la imagen y tiene poder referencial como el concepto, aunque a diferencia de este último es limitado.

“...La imagen no puede ser idea, pero puede desempeñar el papel de signo, o más exactamente, cohabitar con la idea de signo; si la idea no se encuentra todavía allí, respetar su lugar futuro y hacer aparecer negativamente sus contornos. La imagen está fijada, ligada de manera unívoca al acto de conciencia que la acompaña, pero el signo y la imagen que se ha tornado significativa, si carecen todavía de comprensión, es decir, de relaciones simultáneas y teóricamente ilimitada con otros seres del mismo tipo –lo que es privilegio del concepto- son ya permutables...” Por tanto, aunque “enviscado en las imágenes”, el pensamiento mítico puede ser generalizador y por tanto científico...”<sup>10</sup>

Ya sea como “reserva de equilibrio entre libertad y abstracción” o como “mito materializado”, más allá en ambos casos de su justificación histórico-social, el estudio del arte nos permite acceder a los elementos inasibles fundantes de las imágenes de mundo, que son los generadores de sentido a todo el espectro histórico, social y cultural.

Desde otro enfoque más vinculado a lo hermenéutico simbólico y a un proceso de diagnóstico de experiencia antropológica, el estudio del proceso artístico implica una reflexión acerca de la vivencia de lo sagrado, que emerge a partir del análisis e interpretación de los objetos o acontecimientos por nosotros considerados artísticos.

---

<sup>7</sup> Levi-Strauss 1951. 36-37. El pensamiento salvaje. FCE. México.

<sup>8</sup> Levi-Strauss. 1951. 36-37. Op. Cit.

<sup>9</sup> Levi-Strauss. 1951. 37. Op. Cit.

<sup>10</sup> Levi-Strauss. 1951. 41. Op. Cit.

Los indicadores elegidos para que actúen como signos, que permiten interpretar esa vivencia, son la concepción del espacio, que emerge en su representación y el objeto/ imagen. Es a través de estas representaciones donde mejor trasciende la vivencia de lo sagrado.

Desde la perspectiva de Mircea Eliade, lo sagrado se entiende como “una modalidad de estar en el mundo”<sup>11</sup>. Esa modalidad se manifiesta, trasciende a partir de la experiencia espacial y el objeto/imagen quienes actúan como *hierofanía*<sup>12</sup>

Es esta *hierofanía* una, de las significaciones imaginarias constituyentes más importantes del mundo de la América Antigua. Además, estas obras artísticas en cuanto materializaciones hierofánicas, no sólo están insertas en la “modalidad sagrada de estar en el mundo”, sino que a través del universo simbólico del arte trascienden y representan lo sagrado utilizando el lenguaje del símbolo que es común al mito y los sueños<sup>13</sup>.

De las tres dimensiones fundamentales de la cultura que habla Gadamer<sup>14</sup>, durante este recorte espacio temporal, lo que hoy entendemos por arte, tiene características fundamentalmente simbólica y festiva, lo que hace identificarlo mucho más con lo social-colectivo que con lo individual y lo activa desde el lenguaje y la dimensión del símbolo a partir de la acción ritual.

## **OPERATORIA DE ORDENAMIENTO Y ANALISIS GENERAL. EL CASO DEL MUNDO PALEOLITICO.**

“...Una de las principales labores de la cultura visual consiste en comprender de qué modo pueden asociarse estas complejas imágenes que, al contrario de lo que sostendrían las exactas divisiones académicas, no han sido creadas en un medio o en un lugar. La cultura visual aleja nuestra atención de los escenarios de observación estructurados y formales, como el cine y los museos, y la centra en la experiencia visual de la vida cotidiana...”<sup>15</sup>

Prestan atención a aquello que no puede ser leído, a lo que excede de las posibilidades de una interpretación semiótica, a lo que desafía la comprensión sobre la base de la convención, y a lo que nunca podremos definir, ofrece un sorprendente contraste con los paradigmas disciplinarios dominantes en los últimos tiempos: la historia social en el caso de la historia del arte y las políticas de la identidad y los estudios culturales en el caso de los estudios visuales...”<sup>16</sup>

El arte, es entendido, así como una forma de comunicación visual. Los mensajes que lleva incorporados un objeto de “arte” dependen, para su plena y correcta interpretación, de los contextos y rituales en los que dicho objeto se utiliza. Aunque no se pueda especificar esto para las Venus, o por

---

<sup>11</sup> Mircea Eliade. 1998. **Lo sagrado y lo profano** Paidós. Barcelona. Específicamente es en la página 17 cuando define a lo sagrado como actitud. Allí expresa: “...El lector se dará cuenta enseguida de que lo sagrado y lo profano constituyen dos modalidades de estar en el mundo, dos situaciones existenciales asumidas por el hombre a lo largo de su historia. Estos modos de ser en el mundo no interesan sólo a la historia de las religiones o a la sociología (...) En última instancia, los modos de ser sagrado y profano dependen de las diferentes posiciones que el hombre ha conquistado en el cosmos: Interesan por igual al filósofo que al hombre indagador ávido de conocer las dimensiones posibles de la existencia humana...”

<sup>12</sup> Del griego *hieros*=sagrado y *phainomai*= manifestarse. (...) Al manifestar lo sagrado, un objeto cualquiera se convierte en otra cosa sin dejar de ser él mismo, pues continúa pues continúa participando del medio cósmico circundante. Una piedra sagrada sigue siendo una piedra; aparentemente (con más exactitud desde un punto de vista profano) nada la distingue de las demás piedras. Para quienes aquella piedra se revela como sagrada, su realidad inmediata se transmuta, por el contrario, en realidad sobrenatural. En otros términos: para aquellos que tienen una experiencia religiosa, la naturaleza en su totalidad se puede revelar como sacralidad cósmica. El cosmos en su totalidad puede convertirse en una hierofanía ...” Mircea Eliade. 1998. 14-15. Op. cit.

<sup>13</sup> Fromm Eric. El lenguaje olvidado.

<sup>14</sup> “...la justificación del arte estriba en que él recoge y conduce a su máxima expresión las tres dimensiones fundamentales de la “cultura”, usando esta palabra en sentido estricto. Estas dimensiones son la lúdica, la simbólica y la festiva...”

<sup>15</sup> Mirzoeff. 2003. Introducción ¿Qué es la cultura visual?. Barcelona. Paidós

<sup>16</sup> Moxey Keith. 2009. 9. Los estudios visuales. El giro icónico

qué eran siempre labradas figuras femeninas, o incluso por qué algunas de ellas exhiben con regularidad proporciones tan exageradas (elementos, todos ellos, que las definen como integrantes de un conjunto estilístico y geográfico), sus fechas y pautas de distribución sugieren que su misión era la de permitir que la gente concluyera con éxito negociaciones críticas.<sup>17</sup>

### **La puesta en escena del dispositivo parietal**

La relación dialéctica mediante la cual las formas naturales se combinan con el dibujo, la pintura, o el grabado para completarlas, se recupera para realizar una verdadera puesta en escena.

En el magdalenense abundan los ejemplos en que los animales fueron representados sobre una línea del suelo, una cornisa, un resalte o una fisura. En el arte parietal paleolítico, son las estructuras propias de la cueva las que sirven para la puesta en escena de las figuraciones. La ubicación del bestiario sobre un suelo simulado no es evidencia de una representación de los animales en su medio natural (recuérdese que no se encuentran en este arte elementos del paisaje como astros, vegetales o riberas) sino de la existencia de reglas que presidieron la distribución y organización de las formas en esta red subterránea, aunque apenas se comiencen a conocer esas reglas.

Esta puesta en escena no atañe necesariamente a motivos excepcionales o destacados y dichos motivos parecen no tener un valor idéntico.

### **De la luz a la sombra: una aproximación a la metafísica paleolítica**

Sin la adopción de una fuente de luz externa, la cueva es de hecho un mundo de oscuridad total, y la visibilidad de las paredes decoradas sólo se basa, en definitiva, en la presencia de una iluminación adecuada. Los diferentes tipos de luz utilizadas por los hombres del Paleolítico para iluminar los espacios subterráneos se conocen a través de escasas evidencias arqueológicas; se trata de lámparas de aceite o de grasa, de antorchas y de pequeños hogares excavados en el propio suelo. En todos los casos la llama produce una luz difusa y oscilante que contribuye a animar los motivos pintados o grabados. Ésta implica niveles de visibilidad distintos, con una zona iluminada por el haz luminoso y con zonas de sombras originadas por los pliegues, las fisuras o las aperturas de las paredes.

Esta dialéctica de la sombra y de la luz no pasó desapercibida a los hombres del Paleolítico; se las ingenieron para utilizarla en la conclusión de determinadas figuras parcialmente inacabadas. A su vez, esta dicotomía entre el plan de lo visible y el plan de lo invisible es igualmente significativa, a nivel de la articulación de las figuraciones y del espacio subterráneo.

Sigfried Giedion (1981) habla del concepto de espacio acústico en la caverna como experiencia cognitiva y existencial, en el marco de la construcción de una *imago mundi* paleolítica inserta en una dimensión simbólica.

Lewis-Williams (2011) avanza en una interpretación a través de la antropología comparada e interpreta la experiencia del arte parietal paleolítico en las cavernas como la proyección de un estado de trance que da forma a esa *imago mundi*.

Los temas nos remiten al mundo animal, la sexualidad, la fecundidad. Su significados son y serán indescifrables más allá de las diversas aproximaciones que puedan realizarse (Pascua Turrión 2006). Su dimensión simbólica es evidente.

### **Funcionalidad del arte parietal**

Si las cuevas no se utilizaron como lugares para vivir, fueron sin embargo muy ocupadas. La evidencia muestra su frecuente utilización con finalidades diversas a las de subsistencia.

---

<sup>17</sup> Stringer. 2009. En busca de los Neandertales. Crítica

Lo que se verifica es una interacción entre el plano del observador y de lo observado, ya que son numerosas las obras parietales que conservan marcas de las acciones a las que han sido sometidas. Estas acciones demuestran ser agresivas y violentas contra las representaciones tridimensionales o bidimensionales de animales; evidenciando una destacable continuidad entre lo real y su representación.

La relación entre las marcas y determinadas figuras permite interpretar que estas “heridas” simbólicas fueron realizadas por personas para las que el sentido del dispositivo parietal era aún perceptible. Es interesante el hecho que la técnica para realizar estas marcas es idéntica a la que sirvió para figurar al animal; podrían ser como de miembros de un mismo grupo.

Junto a las marcas que recuerdan “heridas” simbólicas, hay otras que indican una intención negativa, o incluso francamente destructiva. Sin embargo, no todas las acciones parecen haber tenido este carácter destructor. En un buen número de sitios, se encuentran puntuaciones de color debidas a pequeños toques de la roca.

## **OPERATORIA DE ORDENAMIENTO Y ANALISIS GENERAL. EL CASO DEL MUNDO DE LA AMERICA ANTIGUA.**

Este modo de desarrollarse lo que se entiende como proceso artístico vinculado al pensamiento mítico es en líneas generales una característica común de las cosmovisiones de diversos pueblos y culturas en el espacio y tiempo de la historia humana.

Las diferentes vivencias y experiencias de lo sagrado, que se observan en el estudio de las áreas nucleares de la América Antigua pueden ordenarse del siguiente modo:

- I. Lo sagrado como cosmovisión,
- II. Lo sagrado como estado de conciencia
- III. Lo sagrado como materialización del poder.

**I- Como cosmovisión:** La experiencia sagrada se plantea en múltiples planos. El individual sensible, el social-cultural y natural. Estos planos o dimensiones de la realidad se vinculan, se relacionan e interactúan y se materializan de distinto modo: espacial, objetual, imágenes.

**II- Como estado de conciencia :** Es la vivencia y experiencia de lo sagrado desde el individuo, en una dimensión corporal-mental, como instancia de extrañamiento y desdoblamiento, materializado posterior o simultáneamente a la instancia de trance.

**III- Como materialización del poder:** La interacción de planos y experiencias de realidad, al dimensionarse como sagradas, construyen una estructura rígida, que se traduce en determinadas instancias de la organización socio-cultural en estamentos jerárquicos. La producción simbólica materializa y refuerza el sentido de ese ordenamiento

## **EJES ORDENADORES Y UNIDADES DE ANALISIS**

<b>Eje desarrollo conceptual</b>	<b>Núcleo histórico cultural</b>
La obra de arte como mito materializado	Todo el ordenamiento espacial y temporal del mundo de la América Antigua.
Arte y vivencia de lo sagrado como estado de conciencia. (Arte y shamanismo)	Fundamentalmente producciones de áreas culturales no nucleares (Pampa-patagonia, Amazonía, Llanura del Sur Oeste)

	de América del Norte)
Arte y vivencia de lo sagrado como cosmovisión	Topografía simbólica de las ciudades paradigmáticas: Teotihuacan, Tiwanaku, Tenochtitlán, Copán, Chichón Itza, Cuzco.
Arte y vivencia de lo sagrado como materialización de poder.	Las culturas pertenecientes a las áreas nucleares del mundo de la América Antigua pertenecientes a los estadios formativos, clásico y postclásico.

## Bibliografía

- Cornelius Castoriadis. 1990. Tomo I. Las instituciones imaginarias de la sociedad. Hachette. Buenos Aires.
- Dragowsky Graciela. 1992. Una perspectiva de abordaje del arte precolombino. I Congreso CAIA. Buenos Aires.
- Fromm Eric. 2012 (1951) El lenguaje olvidado. Barcelona. Paidós.
- Giedion Sigfried. 1981. El presente eterno. Los comienzos del arte. Madrid. Alianza Forma.
- Habermas Jürgen. 1989. Tomo I. Teoría de la acción comunicativa. Aguilar. Madrid.
- Kubler G. 1975. The art and architecture of Ancient América. Penguin Books. Londres.
- Levi-Strauss 1951. 36-37. El pensamiento salvaje. FCE. México.
- Lewis-Williams David. 2011 (2005). La mente en la caverna. La conciencia y los orígenes del arte. Madrid. Akal.
- Mircea Eliade. 1998. Lo sagrado y lo profano. Paidós. Barcelona
- Mirzoeff. 2003. ¿Qué es la cultura visual? Barcelona. Paidós.
- Moxey Keith. 2009. 9. Los estudios visuales. El giro icónico
- Pascua Turrión Francisco. 2006. El arte paleolítico. Historia de la investigación. Escuelas interpretativas y problemática sobre su significado. <http://www.rupestreweb.info/artepaleolitico.html>
- Paz Octavio. 1979. El arte de México. Materia y Sentido. In/Mediaciones. Seix –Barral Barcelona.
- Stringer. 2009. En busca de los Neandertales. Barcelona. Crítica