

+ LINK
de material
complementario

El Diseño Mítico en Amerindia



César Sondereguer

CÉSAR SONDEREGUER

EL DISEÑO MÍTICO EN AMERINDIA

CÉSAR SONDEREGUER

EL DISEÑO MÍTICO EN AMERINDIA
CONFIGURACIÓN, ESTÉTICA Y COMUNICACIÓN

ENSAYO

nobuko

Sondereguer, César

El diseño mítico en Amerindia: configuración, estética y comunicación. - 1a ed. - Buenos Aires: Nobuko, 2010.

134 p.: il.; 21x15 cm.

ISBN 978-987-584-260-1

1. Teoría de las Artes. 2. Diseño. I. Título
CDD 701

Diseño de tapa: Maia Elkin

Diseño de interior: César Sondereguer

Hecho el depósito que marca la ley 11.723
Impreso en Argentina / Printed in Argentina

La reproducción total o parcial de este libro, en cualquier forma que sea, idéntica o modificada, no autorizada por los editores, viola derechos reservados; cualquier utilización debe ser previamente solicitada.

© 2010 nobuko

ISBN: 978-987-584-260-1

Abril de 2010

Este libro fue impreso bajo demanda, mediante tecnología digital Xerox en **bibliográfika** de Voros S.A. Bucarelli 1160. Capital.
info@bibliografika.com / www.bibliografika.com

Venta en:

LIBRERIA TECNICA CP67

Florida 683 - Local 18 - C1005AAM Buenos Aires - Argentina

Tel: 54 11 4314-6303 - Fax: 4314-7135

E-mail: cp67@cp67.com - www.cp67.com

FADU - Ciudad Universitaria

Pabellón 3 - Planta Baja - C1428EHA Buenos Aires - Argentina

Tel: 54 11 4786-7244

ÍNDICE

- 9 PRÓLOGO
- 11 INTRODUCCIÓN Hermenéutica
 Fundamentos de los diseños
 Lo Mítico-religioso
- 15 Diseño y Comunicación. Obras de Culto. Finalidad
- 17 Método hermenéutico
- 20 El Diseño chamánico. Inicio de la Plástica Mítico-mágica
- 23 Diseño de chamanes y sacerdotes
- 38 Diseño chamánico propiciatorio. Signos e Ideografías
- 50 Diseño oficial. Signos e Ideografías
- 127 CONCLUSIONES
 Mitologías agrarias. Zoológico mítico
- 128 Obras de Culto, Diseño y Comunicación. Finalidad
- 133 Bibliografía del autor

link de material complementario

<https://material.cp67.com/el-diseno-mitico-en-amerindia>

PRÓLOGO

En El Origen de la Tragedia, Nietzsche define el arte como la “verdadera actividad metafísica del hombre”. ...La concepción nietzscheana del arte puede ser, pues, considerada con toda legitimidad como sustancialmente unitaria. ...El arte constituye para él un problema filosófico metafísico. Lo que está en juego en la actividad artística es una abertura al ser, una iluminación metafísica sobre el sentido del ser. La producción artística, así como la interpretación del producto artístico, constituye un problema filosófico. No hay “autonomía” del arte en relación con la filosofía, así como no hay “autonomía” de la filosofía en relación con el arte.

...Nietzsche no cesa de subrayar que esas “combinaciones de signos”, que constituyen la obra de arte, tienen un valor cognitivo –traducen un conocimiento–, pero no en el sentido en que, una vez más, se privilegie el contenido en detrimento de la forma (concebida como un medio de expresión del pensamiento) de modo que, más allá de esta forma, se trate siempre de buscar “lo que se dice”. Aquí la forma es el pensamiento.

Massimo Cacciari El dios que baila

La razón de esta investigación y su análisis sistemático, mítico-religioso y estético-plástico, es la necesidad de conocer y documentar los diseños de la obra visual de Amerindia. Se mostrará una síntesis de la enorme iconografía creada como transformación de ideas dogmáticas en configuraciones formales, probándose su trascendencia. Se evidenciará como pensamientos mágicos pasaron a ser diseños gráficos, cromáticos o volumétricos, o sea pensamientos visuales plásticamente resueltos.

Aún hoy parecieran no interesar las estéticas de la América antigua, que involucren fundamentos con praxis, y descripción iconográfica con interpretación iconológica de su expresión.

Trataré de dar una respuesta acorde del diseño de la obra, artesanal o artística, para considerarla como lo que es y no sólo un documento de especulación histórica. Es hora de teorizar con lo propio de la plástica: su filosofía. Lo científico carece de herramientas para un análisis hermenéutico; lo histórico es importante pero sin humanismo el *corpus* queda sin lo ontológico, o sea el Ser y su inmanencia poética.

Dentro de aquel ámbito cultural, que creó semejante acervo plástico, lo importante es develar *el Por qué* y *el Para Qué* de sus fundamentos, aunado *al Cómo* fáctico de su expresión y estética.

De manera similar a otros trabajos sobre estética que he encarado, desarrollaré un discurso que aporte ideas sobre los diseños míticos plasmados.

Propondré, en apretada síntesis, una explicación del diseño visual proyectivo y fáctico panamerindio, aplicado a una enorme obra de culto. El objetivo es establecer un criterio filosófico, estético y semiológico, para producir un análisis crítico de obras que creo paradigmáticas. Tal disciplina conduce al conocimiento de las ideologías y contenidos que fundamentaron aquel diseño y a la aprehensión coherente de sus morfologías. La magnitud del diseño formal habido en Amerindia para transformar pensamientos dogmáticos en configuraciones visuales fue extraordinaria. Tales creaciones proyectuales fueron plasmados en Géneros Plásticos.

Ahora bien, todo diseño morfológico estuvo siempre en la América antigua involucrado a lo iconográfico como denominación genérica de la obra visual. La visión histórica de esa iconografía realiza una descripción de la forma en cuanto a su circunstancia temporal, material, de dimensión, color y supuesto estilo. Es una visión externa, una **descripción iconográfica**.

De acuerdo con ese análisis sólo se habrá abordado a la obra superficialmente, no por sus fundamentos, contenidos e interpretación. Para intentar una aproximación hacia lo esencial y expresivo, o sea a lo metafísico inmanente en la obra, se debe hacer una investigación iconológica. Será una dialéctica entre el significado y el significante tratando de acercarse a la naturaleza del significado.

Tal investigación comienza por un acto de introspección, por parte de quien pretende interpretar, y el volitivo alejamiento de los cánones de su formación occidental.

Aquellos diseños se crearon sobre la base de otras ideologías y sistemas formales, por lo tanto no se podrán estudiar influenciados por prejuicios propios ni desinformado de aquella realidad. Se debe atender a toda imagen y evaluar tal información con la mayor objetividad e intuición posibles, para tratar de captar la razón creativa de la expresión involucrada. Así, se arribará a una aprehensión aproximada del Ser de la obra. Este arribo a veces cuesta años de equidad y sensatez en la valoración, y nunca se debe creer que será definitivo. Así, se acercará a una **interpretación iconológica**.

Fueron más de tres mil años de configuración, diseño y comunicación.

INTRODUCCIÓN

HERMENÉUTICA

Fundamentos de los diseños. Lo mítico-religioso

Es plausible que el mito naciera de una intuitiva conclusión súbita del hombre, colocando su Fe en el poder de un ente superior: el dios. El pensamiento mágico fue la manera de dar respuesta a las incógnitas que el hombre aceptó como explicación de la realidad cósmica desasosegado por los fenómenos naturales.

Todo comenzó con la magia, para hacer comprensible la causalidad de los hechos de la naturaleza, en una cosmovisión coherente. Tal pensamiento mágico dio una explicación del cosmos estableciendo mitos, cosmogonías, rituales de caza, cultos funerarios y agrarios, configuraciones gráficas, espaciales, temporales y teológicas, todos fundamentos del diseño de culto.

En tales principios, el carisma persuasivo del chamán --el sanador del clan que conjura a los poderes cósmicos--, impone un pensamiento mágico que irá conformando una teogonía animista como causalidad de los fenómenos. En un principio será con figuraciones y abstracciones rupestres dibujadas para propiciar la caza y la fecundidad. Inventará rituales y, milenios después, un ceremonial agrario, templario e iconográfico desarrollando una plástica simbólica.

Con ese pensar mágico, de constante presencia, el ancestral amerindio desarrolló su cotidiano existir. Permaneció inmerso en una conciencia que consideró verdadero aquello que es todo lo contrario desde un pensar racional asociativo. El hombre observará la realidad que será apprehendida afectivamente, con total subjetividad. Imaginará dioses y sus poderes por urgente necesidad de protección, pues lo teológico es propio de la inmanencia mística de su Ser. Deificará la integridad del paisaje percibido, los tres niveles de la realidad: Cielo, Tierra e Inframundo, y los fenómenos climatológicos y astronómicos. Las enfermedades y la muerte lo impactarán y sin resignarse a morir definitivamente, concebirá una vida en un más allá.

Así, el carismático chamán, el autoerigido sanador del grupo, estructurará un paulatino relato mágico-cosmogónico. Dominará el mundo mítico creando sendas para recorrerlo. Uno de los caminos será el diseño de imágenes rupestres, como prístina manifestación de deseo y conjura

expresiva místico-poética, relacionando los fenómenos con animales-dioses: poderosos creadores y mantenedores de la realidad.

De esta manera, crecerá una semiótica trascendente, una imaginaria metafísica, abstracta y comunicante de ideas dogmáticas que inspirarán diseños morfológicos, pensamientos visuales realizados plásticamente. Con esfuerzo continuado el hombre irá consiguiendo el dominio de su medio, levantando precarios urbanismos aldeanos con creciente sedentarismo para domesticar plantas y animales. Cuando logre cierto superávit alimenticio podrá comenzar su más preciada realización: el templo ceremonial del dios protector agrario y posteriormente un complejo urbano ceremonial como centro mítico de su mundo.

Se diseñarán simbiosis de animales y humanos, configurando una nueva entidad formal: la deidad.

Las primeras castas sacerdotales fundaron teocracias y demostraron un especial talento al crear morfologías, o sea Géneros Plásticos:

- **Arquitectura**, con sus cuatro tipos de urbanismos: religioso-ceremonial, civil, astronómico y militar, y la concepción de una arquitectura-escultórica.
- **Cerámica**, cotidiana y ceremonial votiva, de enorme variedad formal y soporte de imágenes mítico-religiosas.
- **Dibujo**, sobre diversos soportes: rupestre, cerámico, tela y papel.
- **Escultura**, ceremonial, tallada o modelada y vasijas cerámicas escultóricas.
- **Orfebrería**, de joyas ceremoniales y de adorno.
- **Pintura**, sobre muros, ceramios y textiles.
- **Textilería**, de indumentaria cotidiana y ceremonial.

El pensamiento mágico influirá con variados matices en la conformación de estados imperiales como el teotihuacano, zapoteca, azteca, tiwanakota o inca. (Se aclara que la cultura maya no conformó un imperio: fueron feudos con centros autárquicos y antagónicos.)

Se establecerán pautas políticas, ideológicas, rituales, éticas y estéticas y se profundizará lo religioso como *modus vivendi*. Será el triunfo del dogma apadrinando las instituciones corporativas del sacerdocio con sus reyes dinásticos y de los militares, de los astrónomos, matemáticos, astrólogos pitonisos, aristócratas administradores, artesanos y campesinos.

Serán esenciales la dualidad masculino-femenino, los puntos cardinales, los tres planos de la realidad: Cielo, Tierra e Inframundo con su eje del Mundo; una matemática astronómica y/o astrológica; calendarios con una tetralogía dimensional cósmica: ancho, alto, profundidad y tiempo; una Geografía Sagrada sobre determinadas topografías; el número cuatro, el cuadrado y la cruz, como signos de la Tierra; una Geometría Sagrada y Sistemas Compositivos partiendo del cuadrado, etc: todas ideas raigales de aquella cosmovisión amerindia y origen de enésimos diseños.

Los estudios realizados de la mecánica celeste y su espacialidad fueron interpretados mitológicamente. En tal espacialidad cada dirección posee sus atributos. Toda la realidad está "ordenada" de acuerdo con su lugar espacial y sus propios rasgos. Además, dicha realidad presenta causalidades duales contrarias: este = día = luz = vida, y oeste = noche = oscuridad = muerte.

Lo sagrado fue magnificado y lo profano pragmatizado.

Los cultos, en especial los agrarios, con el protagonismo del maíz, fueron una determinación política de las teocracias o del militarismo. Ambos sistemas, responsables de la prosperidad alimenticia, motorizaron lo cultural induciendo la creatividad artística, científica y técnica, de continuo reflejada en la colosal obra realizada.

Múltiples ceremonias plenas de rituales y sacrificios, monumentos edificados y escultóricos, ídolos totémicos, ceramios de ofrendas propiciatorias o como intercambio diplomático, fetiches protectores, danzas catárticas, etc. se sucederán en obsesiva parafernalia como efecto de la causalidad mítico-religiosa de incontrovertible de poder.

Hubo similitud en los cultos felínicos, ofídicos y ornitológicos en toda Amerindia. Los poderes zoomíticos, como causalidades cósmicas, se difundieron desde los dos principales núcleos culturales: el mesoamericano y el andino central pero, sus respectivos diseños fueron autóctonos de cada sitio y de acuerdo con la ecología regional configurando sus particulares morfologías.

El ser humano necesitó identificarse con el animal mítico pues lo concibió como receptor de un poder superior y las drogas serán mágicas colaboradoras con tal convicción. Chamanes, sacerdotes y reyes, utilizando alucinógenos, sentirán su Ser fusionado y transformado en el mito: será una metamorfosis de hombre a felino que vivirán como *alter ego*, creyendo poseer los respectivos atributos de omnipotencia.