



Boletín Antropológico

ISSN: 1325-2610

boletinantropologico.ula@gmail.com

Universidad de los Andes

Venezuela

MORÓN, CAMILO

Recensión. FRANCO, Mercedes. Criaturas Fantásticas de América. Ilustraciones:

Carmen Salvador. Playco Editores. Maracay. 2007.

Boletín Antropológico, vol. 33, núm. 90, julio-diciembre, 2015, pp. 131-137

Universidad de los Andes

Mérida, Venezuela

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=71243364007>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

## Recensión



FRANCO, Mercedes. *Criaturas Fantásticas de América*. Ilustraciones: Carmen Salvador. Playco Editores. Maracay. 2007.

**CAMILO MORÓN**

Aula Laboratorio de Conservación y Restauración  
de Bienes Arqueológicos y Paleontológicos (ALab-CRBAP)  
Universidad Nacional Experimental “Francisco de Miranda”,  
Falcón, Venezuela

Estamos plenamente convencidos con Cesare Pavese de que el mito es un lenguaje, un medio expresivo —esto es, no algo arbitrario, sino una matriz de símbolos que posee, como todo lenguaje, una particular sustancia de significados que ningún otro medio podría proporcionar: “Cuando repetimos un nombre propio, un gesto, un prodigio mítico, expresamos en media línea, en pocas sílabas, un hecho sintético y abarcador, un meollo de realidad que vivifica y nutre todo un organismo de pasión, de estado humano, todo un complejo conceptual”. Robert Graves define el mito

“auténtico” como: “...la reducción a taquigrafía narrativa de una pantomima ritual representada en festivales públicos y recogida pictóricamente en muchos casos en las paredes de templos, vasijas, sellos, tazones, espejos, cofres, escudos, tapices, etc.”. Jacqueline Clarac ha señalado que un mito es a menudo un relato que conserva a través del tiempo unos hechos históricos, los cuales van modificándose en el devenir del tiempo, llegando a “mitificarse” plenamente.

El mito es también una estructura lingüística que esconde otra estructura más profunda, la cual procura constituir, según Claude Lévi-Strauss, respuestas claves a preguntas esenciales que se hacen los hombres universalmente. En una entrevista concedida el 4 de mayo de 1984 a Bernard Pivot, Lévi-Strauss define el mito en estos términos: “Un mito es una historia que busca rendir cuenta a la vez del origen de las cosas, los seres y el mundo, del presente y del futuro. El mito busca, además, abarcar simultáneamente –como si fueran un solo problema que admite una sola respuesta– varios problemas que hoy, a la luz de nuestro pensamiento científico, podrían parecernos totalmente heterogéneos, muy distintos los unos de los otros”.

Ya lo apuntó Octavio Paz en un comentario a la obra de Lévi-Strauss: cada mito originario despliega su sentido en otro que, a su vez, alude a otro y así sucesivamente hasta que todas esas alusiones y significados tejen un texto: una familia de mitos. Ese texto alude a otro texto; los textos componen un conjunto, no tanto un discurso como un sistema en movimiento, en perpetua metamorfosis: un lenguaje. La mitología de los indios americanos es un sistema y ese sistema es un idioma. Y más adelante, declara: “Ninguno sabe que el relato es parte de un inmenso poema. Los mitos se comunican entre ellos por medio de los hombres y sin que estos lo sepan”.

En el caso nuestro, el americano, el venezolano, el falconiano (para ir cayendo en círculos concéntricos de lo general a lo particular, desde afuera hacia adentro), algunos de los mitos fundacionales quedaron grabados en esos signos enigmáticos que los científicos llaman petroglifos, litoglifos, petrosímbolos, mitosímbolos, pictografías, pintura parietal. A estos mismos símbolos los campesinos y pescadores los llaman letreros, calendarios, muñecos y santos; estas expresiones simbólicas quedan conjuntadas en la definición universal de *Arte Rupestre*.

“Desde el Sasquatch, pacífico hombre-simio de Canadá o el Pájaro de Fuego de Estados Unidos, hasta el Sací, travieso duende de las regiones

selváticas de Brasil, y el Millalobo, dueño y protector de los mares helados del sur de Chile, este libro te ofrece un fascinante encuentro con criaturas fantásticas del continente americano y con la diversidad y riqueza de sus culturas y tradiciones”, leemos en la precisa nota que Playco Editores preparó para la contraportada de *Criaturas Fantásticas de América*. Los escritos que Mercedes Franco nos ofrece en este catálogo de seres fantásticos son evocadores, tienen un aire surrealista y como de cuento de hadas, que le sienta muy bien a la narración de los mitos amerindios. Las ilustraciones de Carmen Salvador son a una vez precisas (hasta dónde pueden ser precisas del estampas de los mitos) y seductoras, como que están pensadas, dibujadas y pintadas para atraer a los pequeñines; pero aunque su destinatario puedan ser los niños, los lectores desencantados (ya no niños) encuentran deleite en el descubrimiento de mitos que nos hablan de edades pretéritas, de formas de vida acorraladas ante la arremetida de las tecnologías y el racionalismo económico (de derecha o izquierda), pero que resisten exitosamente en los campos, en las selvas, en las playas y en los sueños.

Los mitos (sueños colectivos) y los sueños (mitos personales) dan sentido a la vida. En su clásico *Psicoanálisis de los Cuentos de Hadas*, Bruno Bettelheim declaró:

Si deseamos vivir, no momento a momento, sino siendo realmente conscientes de nuestra existencia, nuestra necesidad más urgente y difícil es la de encontrar un significado a nuestras vidas. Como ya se sabe, mucha gente ha perdido el deseo de vivir y ha dejado de esforzarse, porque este sentido ha huido de ellos. La comprensión del sentido de la vida no se adquiere repentinamente a una edad determinada ni cuando uno ha llegado a la madurez cronológica, sino que, por el contrario, obtener una comprensión cierta de lo que es o de lo que debe ser el sentido de la vida, significa haber alcanzado la madurez psicológica. Este logro es el resultado final de un largo desarrollo: en cada etapa buscamos, y hemos de ser capaces de encontrar, un poco de significado congruente con el que ya se han desarrollado nuestras mentes.

Y advierte:

Desgraciadamente, hay demasiados padres que exigen que las mentes de sus hijos funcionen como las suyas, como si la comprensión madura de nosotros mismos y del mundo, así como nuestras ideas sobre el sentido de

la vida, no se desarrollaran tan lentamente como nuestro cuerpo y nuestra mente. Actualmente, como en otros tiempos, la tarea más importante y, al mismo tiempo, la más difícil en la educación de un niño es la de ayudarlo a encontrar sentido en la vida. Se necesitan numerosas experiencias durante el crecimiento para alcanzar este sentido. El niño, mientras se desarrolla, debe aprender, paso a paso, a comprenderse mejor; así se hace más capaz de comprender a los otros y de relacionarse con ellos de un modo mutuamente satisfactorio y lleno de significado.

Estudiar el mito (para niños y para viejos) es remontar un río adivinado, empero desconocido, ignoto, remoto, desde su arribo al mar en un delta de múltiples brazos, hasta sus remotas fuentes en una invisible cabeza ciclópea: una invitación a la sorpresa.

## Recensión



MARTÍN JUEZ, Fernando. *Contribuciones para una antropología del diseño*. Editorial Gedisa Mexicana, S.A. Barcelona, España, 2002. 222 p.

ANA MERCEDES REYES

Facultad de Arquitectura y Diseño

Universidad de Los Andes, Mérida, Venezuela

Fernando Martín Juez –diseñador de profesión– es doctor en antropología y en pedagogía, investigador y docente de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), a él se atribuye la generación de espacios de interacción académica entre el diseño de productos y la antropología, interacción que ha derivado en investigaciones como la que presentamos a continuación. *Contribuciones para una antropología del diseño* es el resultado del trabajo de investigación realizado por Martín Juez, publicado por Editorial Gedisa Mexicana, S.A. e impreso en Barcelona, España. Obra inédita que reúne postulados acerca de una ciencia que estudia el diseño como un vínculo, un medio y un determinante para la construcción de las culturas.

Con el objeto de introducirnos en la comprensión de las complejas relaciones que se establecen entre los objetos y sujetos, diversas disciplinas

han desarrollado estudios que las abordan, sobre todo desde el campo de lo psicológico, social y antropológico, es en este último donde encontramos las primeras vinculaciones entre la tarea de la antropología y la tarea del diseño. Esta llamada antropología del diseño tiene como objetivo primordial evidenciar la importancia que cobran los objetos inmersos en un contexto cotidiano, así como determinar las circunstancias y características constantes e inconstantes de los vínculos entre objetos-sujetos a lo largo de la vida de ambos.

Haciendo uso del método etnográfico que toma prestado de la antropología tradicional, la antropología del diseño demuestra, además, que la función de dichos objetos depende de cada contexto y de cada sujeto. Como bien lo expresa el autor:

*La antropología del diseño tiene como finalidad explorar lo que vincula lo humano –el tema central de la antropología– con el objeto –la tarea medular del diseño–; aquello que guía la creación de las cosas, sus usos y el lugar que guardan en la memoria de la comunidad (2002: 23).*

El texto introduce al lector en las dinámicas de la relación entre objeto-usuario usando a modo de ejemplo las cometas que vuelan en el cielo de su pueblo Tepoztlán. A través de dicho ejemplo expone lo que los niños esperan que el objeto cumpla y la carga de acciones y emociones, usos y predilecciones, eventos y consecuencias que el objeto lleva consigo desde que es creado hasta que desaparece. El objeto se convierte así en un mediador para evocar creencias, historias e imágenes colectivas, una expresión de la visión del mundo y del modo de vivir. En este medio de convergencias entre el sujeto y el objeto el diseñador es capaz de identificar los problemas, analizar las variables adyacentes, entender las influencias en la cultura, y saber cómo expresarlas en un objeto, de manera visionaria. Nombrando a las cosas se crean significados que evidencian nuestra necesidad de categorizar y utilizamos para ello el análisis de los opuestos, la dicotomía entre lo material y lo espiritual, lo artesanal y lo industrial.

Se nos plantea reflexionar sobre el significado de la necesidad, como un efecto que se genera a causa de un conocimiento en una situación particular, dando pie a la construcción de un imaginario colectivo. Este imaginario compuesto por constructos como *Prótesis*, *Metáforas* y *Designios* se conforma como imágenes que edifican un discurso, una norma en el caso de

los objetos, y a partir de estas imágenes generamos nuevas interpretaciones y órdenes que propician innovación, esta imagen singular es lo que hace al mundo diferente y heterogéneo, apto para explorarse, y es en él donde encontramos los paradigmas que van a alimentar el germen del proceso de identidad del Diseño Latinoamericano.

Para llenar los vacíos que nos quedan al pensar en la relación ahora tan compleja que tenemos con los objetos, el autor hace una distinción entre *Sujeto y Objeto*, haciendo referencia al objeto como mediador de las transiciones del sujeto en sociedad. La conciencia de uso del objeto va a desarrollarse entonces desde los primeros años, estableciéndose una relación llena de prejuicios generados a través del valor simbólico (variables de orden físico, biológico y mental) con el cual buscamos apropiarnos del objeto.

Llega así al planteamiento central del texto donde las Áreas de Pautas, Arquetipos y Metáforas representadas en el objeto han de ser clasificadas y caracterizadas para propiciar el análisis del mismo. Hay dos tipos de pautas: las primarias (relaciones que determinan los sujetos e interfaces de manipulación) y las secundarias (el valor agregado). Cada una de estas áreas de pautas incluye arquetipos (fuente o natural, biológico o biotécnicos y culturales o tecnológicos) y metáforas (medio de expresión que permite hablar de los objetos), juntos –arquetipos y metáforas– en constante dinámica de cambio constituyen la evolución de los objetos de uso.

Para concluir el autor nos brinda un atisbo de su manejo del pensamiento complejo hablándonos de las tres formas de construir y transmitir el conocimiento (formal, informal y técnico) y de la influencia del mismo en la construcción de nuestra realidad objetual.

La obra de Fernando Martín Juez nos ofrece un hermoso ejemplo del proceso de transdisciplinariedad que está viviendo la academia mundialmente en contraposición a la hiperespecialización que se venía dando en los últimos tiempos y de los productos que esta interacción está dejando como herencia a las nuevas generaciones de profesionales y a su práctica.