

MATERIA : HISTORIA DE LA CULTURA

TÍTULO : PROGRAMA

PROFESOR: Gunter Rodolfo Lusch

UNTREF

Archivo Rodolfo Lusch
Programa Pensamiento Americano

45 de 214

Mumford distingue una primera fase en toda ciudad, la eópolis. Corresponde al "desarrollo de la comunidad en la aldea. Se cultivan granos y legumbres, ciertos árboles y viñas". La vida tiene seguridad y continuidad. "El fuego como símbolo del progreso: el fogón y el altar".

La segunda fase es la polis. Consiste en una asociación de aldeas o grupos consanguíneos con una sede común que facilita la defensa contra los ataques del invasor. Se desarrolla la producción industrial. Comienza la mecanización. Organización de la vida: desarrollo intelectual y atlético. Se conserva la agricultura.

La tercera fase es la metrópoli. Tiene ubicación estratégica y equivale a una "ciudad-madre". En ella ocurre cruzamiento de culturas: ello implica el estímulo de la invención y la ruptura con la rutina. Se comercia con países distantes. Se acentúa la especialización. "El modo sistemático-racional crece a expensas de los modos orgánicos e instintivos". Se impone la ley escrita (códigos) sobre la costumbre. Aparece el individualismo y la rivalidad económica.

Cuarta fase: La megalópolis. Es la decadencia. "La ciudad, bajo la influencia del mito capitalista, se concentra en los negocios y en el poder". Acaparamiento de riquezas y exhibición de las mismas. Crece el espíritu de empresa agresivo y se embota el sentido moral. La reproducción mecánica suplanta al arte original. Burocracia. Investigación estéril. Alejandrismo. Predominio de la enciclopedia. El saber se divorcia de la vida. Ejemplos: Roma del siglo II; París del siglo XVIII; - Nueva York a comienzos del siglo XX.

Quinta fase: tiranópolis. Se extiende el parasitismo por toda la escena económica y social. Cesarismo. Apatía moral. - Abismo mayor entre clases productoras y clases gastadoras. Guerras imperialistas. Control de natalidad. "Dictadores-gangsters". Herencia de la producción agrícola. Exodo de la población.

Sexta fase: necrópolis. Retorno a las ocupaciones rurales primitivas. Abandono de la ciudad.

Arnold Toynbee es un historiador que ha estudiado con un gran acopio de material la sucesión de las civilizaciones. - (Los investigadores ingleses prefieren este término al de culturas). Según este autor una civilización se afirma cuando encuentra una "respuesta a la incitación del contorno". Puede darse civilizaciones abortadas que fracasan en sus respuestas. Asimismo el paso de una civilización a otra puede darse a causa de los proletarios internos (clases obreras) o externos (invasión de bárbaros). Distingue 21 civilizaciones:

1) egipcia; 2) andina; 3) sinica (valle inferior del río Amarillo) 4) minoica (mar Egeo); 5) sumérica (valle inferior del Tigris y Eufrates); 6) maya (Centro América); 7) yu cateca; 8) mejicana; 9) hitita; 10) siríaca; 11) babilónica;

12) iránica; 13) arábica (12 y 13 producen la islámica); 14) del Lejano Oriente - China; 15) del Lejano Oriente - Japón; 16) índica; 17) hindú; 18) helénica; 19) cristiana ortodoxa (Anatolia); 20) cristiana ortodoxa (Rusia); y 21) occidental.

MATERIA: HISTORIA DE LA CULTURA

BOLILLA: II

TÍTULO: Teoría del símbolo

Ernst Cassirer afirma en su "Antropología Filosófica" que el "hombre ya no vive solamente en un puro universo físico sino en un universo simbólico. El lenguaje, el mito, el arte y la religión construyen partes de ese universo. Forman los diversos hilos que tejen la red simbólica, la urdimbre complicada de la experiencia humana. Todo progreso humano en pensamiento y experiencia afina y refuerza esta red. El hombre ya no puede enfrentarse con la realidad de un modo inmediato; no puede verla ya cara a cara. La realidad física parece retroceder en la misma medida en que avanza la actividad simbólica del hombre. En lugar de tratar con las cosas mismas, el hombre, en cierto sentido, conversa constantemente consigo mismo. Se ha envuelto en formas lingüísticas, en imágenes artísticas, en símbolos míticos o en ritos religiosos, en tal forma que no puede ver o conocer nada sino a través de la interposición de este medio artificial".

Lo dicho por Cassirer confirma lo que ya habíamos visto anteriormente, a saber: la realidad sólo la conocemos a través de nuestros estados de conciencia. Mejor dicho, no existe un conocimiento directo de la realidad sino a través de los símbolos elaborados por el hombre.

Desde el punto de vista del estudio de las culturas, resulta entonces más importante el estudio del génesis de los símbolos que el análisis de los mismos.

Todo símbolo surge de una expresión, o sea de un "presionar hacia afuera", o mejor dicho aún, de un "colocar del sujeto" algo. Este algo, que es el símbolo, sirve para comprender la realidad, para conjurarla o simplemente para fijar un jalón del paso del hombre.

Veamos el aspecto psicológico de la simbolización. El mejor aporte lo dió Jung. Dice este autor: una gran parte de los contenidos del pensamiento de fantasías pertenecen a los dominios de la conciencia; más por lo menos otro tanto vive en una suerte de penumbra o francamente inconsciente y por ende sólo puede conocerse indirectamente. Agrega luego que existe un enlace de los símbolos con los estratos más antiguos del espíritu humano, desde largo tiempo atrás sepultados por debajo del umbral de la conciencia. (Símbolos de transformación, Paidós, pág. 54).

Cabe aclarar que la vida psíquica se entiende en general como un proceso que se desempeña entre un plano de gran integración como lo es la conciencia y otro de total desintegración como la inconciencia.

Jung ha encontrado en el inconsciente ciertos arquetipos

o sea formas vacías que se dan en los mitos a través de la historia de la humanidad. Distinguió los siguientes arquetipos: - la sombra, el ánima, el ánimus, el viejo sabio, la magna mater y el sí mismo. Este último es más importante: es la imagen de lo que podríamos llamar "la parte eterna" del hombre, la parte religiosa que da un sentido a su vida. Esta última imagen o arquetipo debe realizar la unificación, la integración de todas las otras y de todos los elementos de la personalidad. Todo - ello se da en el inconciente colectivo.

DOCTRINA: III

TÍTULO : PREHISTORIA Y PROTOHISTORIA? ETC.

Se habla de historia cuando existen documentos escritos. En el caso contrario es prehistoria. La protohistoria se refiere a aquellas culturas que si bien carecen de documentos sin embargo demostraron tener un gran desarrollo.

Alfredo Weber habla de dos tipos de hombre en la prehistoria. El primero es el hombre Neandertal que vivió entre 429000 años antes de Cristo a los 110.000. Se dedica a la simple caza y recolección y dejó utensilios de piedras rudimentaria. Esta especie humana se extingue.

Luego aparece, según el mismo autor, el segundo hombre.- tipo de Aurignac. (110.000 a 72.000). A éste le sucede el hombre del Solutrense (72.000 - 67.000) hasta aparecer, siempre - dentro de este segundo tipo de hombre el Magdaleniense (67.000 a 21.000).

Este segundo hombre, según Weber, mejora su medio de vida mediante el uso de la azada y la caza superior. Además comienza a ver un sentido en la realidad (afán de profundidad). Aparece entonces la magia a modo de una ciencia rudimentaria que quiere encontrar leyes en la naturaleza. El primitivo de esta época ve a la realidad distribuida en totalidades actuantes o mejor: sectores de la realidad que pueden ser modificados mediante los ritos mágicos. El hombre adquiere entonces otra actitud frente a la realidad y ante todo comienza a conocerla. Este conocimiento lo lleva a la sublimación de impulsos y de ahí entonces la catarsis cultural que se traduce en instituciones.

Para conocer el tipo de vida que lleva a cabo el hombre - prehistórico conviene revisar lo que dice la escuela histórico-cultural de la cual Imbelloni hace un buen resumen en su - Cultorología.

Esta escuela estudia los primitivos actuales y deduce - las siguientes culturas,

1) Pigmoide y 2) Tasmonoide. Sobreviven en algunas partes de la tierra: Australia, los yámana de Tierra del Fuego, botocudos de Tasmania, etc. Se distinguen por el equilibrio entre los sexos. Los varones se dedican a la caza y las mujeres a la recolección. Carecen de arte. 3) Cultura del Bumerang (Algonquinos, Amazonas y algunos indígenas extinguidos de Argentina, así como Australia, etc.). Tienen arte rudimentario y danzas.

Estas tres culturas son las del hombre de Neandertal.

4) Cazadores superiores. Pertenecen a ellos los pieles rojas y diversas tribus de Brasil y Venezuela. Emplean en el arte una decoración geométrica y hacen talla de madera.

5) Cultura de pastores. Falta en América y se dió en Eurasia. Es netamente patriarcal. Poco arte aunque se destacan por la música. Creen generalmente en un dios que está en el cielo y en la maldad de la tierra. Son nómades.

Estas dos culturas seguramente debieron ser las del hombre Aurignac.

6) Cultura del ártico adulto (especialmente los esquimales). Se le asigna gran importancia. Se supone que es la cultura del hombre magdalenense que debió adaptarse al extraordinario avance de los hielos en la última glaciación sufrida por Eurasia. Se caracteriza por la domesticación del reno y del perro. Decoraciones idiográficas. Tambor shamánico y el canto. Son animalistas y politeístas.

7) Cultura de la azada. Comprende nuestros pueblos andinos, así como de otras zonas. Es matriarcal. Los hombres constituyen sociedades secretas. Usan máscaras. Rudimentos de teatro. Danzas. Decoración con meandros y curvas. Uso de tambores y flauta de pan. Culto a los antepasados y culto lunar. Esta cultura ya se forma en la época del hombre de Aurignac.

8) Cultura del arco. Supone la conjunción de la cultura de pastores y la de la azada. Comienza la alfarería. Decoración en curvas y espirales. Idolos. Creencia en el mana (poderío mágico).

Esta cultura ya entra en el neolítico.

9) Finalmente la cultura señorial. Polinesia, México, Perú. Organización por castas. Uso de la cerbatana. Fundición de metales. Arte desarrollado.

Después de estas culturas ya se dan las de los grandes estados con las cuales se inician posteriormente las culturas históricas. Fig. 2

Es interesante anotar al margen que los etnólogos suelen filiar sexualmente el arte con el sexo cultural. Culturas masculinas suelen ser fisioplásticas o sea realistas y en cambio las femeninas son ideoplásticas o sea simbólicas.

Para el estudio de las ideas religiosas y de la concepción del mundo conviene resumir el libro de Gurdorf (Mito y Metafísica), Fig. 3

El primitivo suele vivir inmerso en su mana. "Es poder o influencia sobrenatural... que entra en juego para efectuar todo aquello que está por encima del poder ordinario del hombre, fuera del proceso común de la naturaleza". Así lo define un poco defectuosamente el misionero que lo descubrió. Pero sirve ante todo para valorar el mundo. Además el primitivo sólo ve con el mana al mundo y a éste como algo dinámico y modificable por los ritos. Es una intuición de la vida extendida a la realidad. Los objetos no tienen validez de tales.

El mito por su parte hace de arquetipo que debe ser repetido para renovar la vida. Esa repetición la lleva a cabo el primitivo mediante el rito.

Asimismo, el primitivo recurre a la fiesta como el momento en que se renueva la vida de la comunidad.

Según Eliade todos los actos del primitivo tienden a reintegrarlo a una situación paradisiaca. Por ejemplo: el mito es el relato que restituye la fuerza original, se sitúa en la iniciación del tiempo o sea la creación; los ritos de iniciación tienen el mismo significado; el individuo es absorbido por el mito como si creara de vuelta su mundo; y finalmente también - especialmente el primitivo sitúa un lugar (templo o lugar sagrado) donde retoma la fuerza original. (Fig. 3) Quiere decir - que el primitivo tiene tres senderos para retomar el camino a lo sagrado o a la situación primigenia (o paradisiaca), a saber: el espacio, el tiempo y la psique.

Entre otras cosas conviene hacer notar que el primitivo - no tiene noción del cuerpo ni tampoco del individuo. Pertenece rigurosamente a la comunidad y salir de ésta significa la muerte

fig. 3

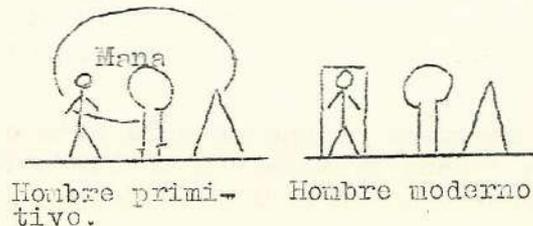
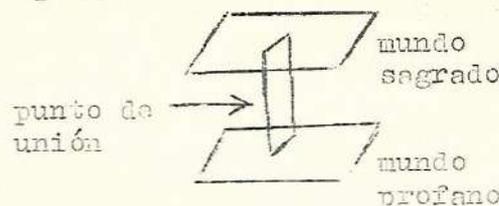


Fig. 1



José Imbelloni aporta una serie de datos interesantes al respecto. Afirma que existe en la conciencia humana un vacío - numérico o representación a priori del número, que suele ser - necesaria aún para estructurar al juicio. Se refiere especialmente a la serie del 1 al 5. Esta serie se conduce como elemento indispensable para concebir los objetos, los sucesos en su aspecto de pluralidad y diversidad, así como en las operaciones necesarias de la objetivación, dominadas por el sujeto. Aún en la madurez de la conciencia cognoscitiva no se desvanece la vigencia de los cánones rítmicos que presidieron a la clasificación de nociones de aquellos remotos y graduales momentos del desarrollo espiritual humano.

Distingue varias concepciones desde los orígenes hasta lo que él llama cultura templaria, que pertenece aún a la edad - protohistórica.

- 1) La faz unitaria, en la que el hombre logra distinguir un sólo plano, que es la bóveda del cielo (lo "Alto", lo "A-

riba") mientras todo lo demás, tierra, animales, y hombre forman una sola cosa con el sujeto pensante, un conjunto amorfo e indiviso. Esta fase es típica de los pueblos pigmeos y pigmoides.

- 2) Siguió el esquema dual "Arriba-Abajo" que contrapone Cielo a Tierra en serie de planos verticales, y obtuvo complementariamente los valores antinómicos, "macho-hembra", blanco-negro, vida-muerte, fausto-infausto, virtud-culpa, etc. - Se da por ejemplo en el taoísmo chino y perdura a modo de vestigios gramaticales en los "Géneros" de nuestros sustantivos.
- 3) Se intercala un plano intermedio que es la Atmósfera en el aspecto físico y Emanatio-Spiritus en el moral y se produce entonces una concepción trina: trinidades en el sentido propio y sus derivaciones, las tríadas, trimurti, etc. De acuerdo a esta urdimbre se consolidaron las más importantes asociaciones científicas, religiosas y morales que el pensamiento antiguo legara al venidero.
- 4) Luego una acuciosa exploración del Universo-Espacio desvía la atención hacia un plano horizontal que divide en 4 orientes; el 4 se convierte en el número de lo pleno y lo completo, en el número del mundo y representa al mundo humanizado.

El sistema cuaternario supone un acre afán de investigación y por lo tanto de desconformidad contra las categorías del sistema ternario, por lo que engendraron luchas violentas de tipo doctrinario (se advierten por ejemplo en la historia de la iglesia del siglo IV al XIII). Finalmente doctrinas sacerdotales y decadentes combinan en sistemas de síncretismo la concepción ternaria y la cuaternaria en sus dos formas como suma (7) o como multiplicación (12). (3 + 4 y 3 x 4). Fig. 3.

La persistencia de la dualidad en la elaboración de los mitos y de la explicación del mundo, la trata también Miercea Eliade (Tratado de Historia de las Religiones - Mitos, sueños y misterios).

Afirma Eliade que los mitos son arquetipos formas primordiales y absolutas. Los mitos relatan siempre las vicisitudes que ocurren entre dos elementos opuestos. Puede tratarse de Sol y Luna o también de la ambigüedad de Jahvé que es terrible y bueno a la vez. O sea que la dualidad se da como dos personajes o como las cualidades de un mismo dios. Fig. 1.

Pero la finalidad del mito no consiste sólo en relatar lo que ocurre con los opuestos sin más, sino advertir cómo se llega a coincidencia de los opuestos. Este dato se da antes, como ser cuando engendra por disociación los dos elementos (el dios padre que engendra a dos hijos y éstos son Sol y Luna) o se da después, cuando la oposición se resuelve encontrando algún elemento sagrado, por ejemplo, una flor.

Los mitos pueden darse realmente como tales, a los efectos de mantener su función de arquetipo, pero también pueden degradarse y convertirse en una leyenda épica, novela o sobre vivir simplemente como superstición, costumbre, etc.

Se trata de un tipo de relato que en el plano religioso

de un mito y en nuestra época, en la cual aparentemente los mitos han desaparecido, se da en nuestra literatura. Así por ejemplo Ulises, Eneas, Fausto, son estructuralmente mitos y también lo es "la novela policíaca de hoy cuenta la lucha entre un criminal y un detective (el "genio bueno" y el "genio malo", el Dragón y el Príncipe Encantado). Los modelos transmitidos desde el pasado más remoto no desaparecen sino que siguen siendo válidos para la conciencia "moderna".

Podemos agregar nosotros que esto se debe a que la visión que tenemos del mundo no es sólo intelectiva exclusivamente sino también afectiva. En el plano de lo afectivo el mundo se divide en dos polos opuestos: bien-mal, agradable-desagradable, etc. Una actitud religiosa, así como la cotidiana, (es decir una actitud no intelectual frente al mundo), lleva a magnificar esta dualidad, ya que la misma afecta raíces de nuestra personalidad. (Fig. 2) La religión apunta por consiguiente a superar esa dualidad, es decir a encontrarle una solución. Esta se logra eliminando el opuesto nefasto o superando la dualidad con un tercer elemento, que generalmente es inmaterial, fuertemente cargado con espiritualidad, y además con una implícita idea de "no-obrar". En el plano del taoísmo es el Tao, en el cristianismo es la trinidad que se resuelve con el Espíritu Santo, para los psicólogos en el Yo superior, etc. (Fig. 3) - (Primera parte).

El pensamiento cuaternario en cambio es la persistencia de la dualidad, que rige precisamente en el mundo. La tríada es pensada verticalmente, mientras que la cuaternidad es pensada horizontalmente. (Fig. 3)

La literatura popular "moderna" encuentra su estructura precisamente en este mecanismo. El hombre diario se halla acosado persistentemente por una dualidad del mundo o sea la división de éste entre "malos" y "buenos". Esto, como dijimos, es de origen afectivo.

Por eso dice Eliade "que el hombre, aunque escapara a todo lo demás seguirá siendo inexorablemente prisionero de sus instituciones arquetípicas, creadas en el momento en que llegó a tener conciencia de su situación en el cosmos. Lo absoluto no puede extirparse; puede sólo degradarse". Y esto, agregamos nosotros, nos lleva a la siguiente conclusión: la distancia entre el primitivo y el moderno es mínima. Precisamente la misión del artista o del escritor es la de restituir la vigencia del mito, restableciendo la integridad de un hombre actualmente "degradado" (en el sentido de Eliade).

Fig. 1

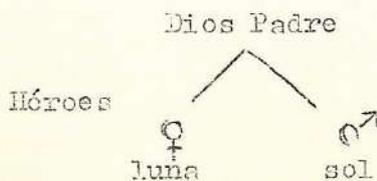


Fig. 2

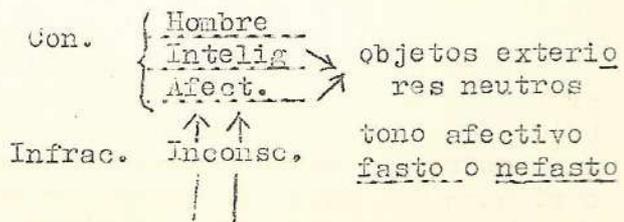
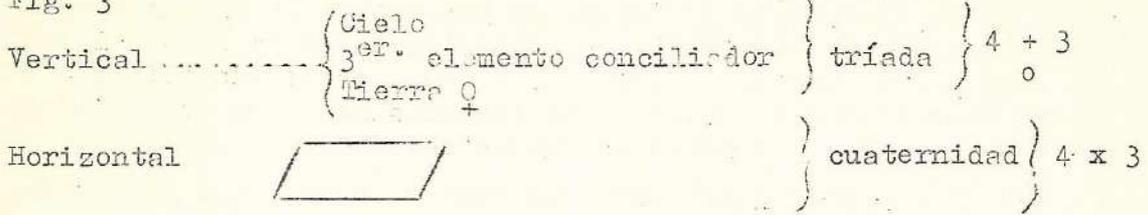


Fig. 3



BOLILLA: 4

TITULO : Viracochaísmo

Los datos sobre el viracochaísmo, según denominación de - Toynbee, son muy escasos, como dijimos. Era la religión oficial del imperio incaico y seguramente sus ritos se oficiaban en el Corincancha o templo del sol del Cuzco. Las descripciones del mismo son muy insuficientes. El inca Garcilaso de la Vega trae algunos datos. Sin embargo cabe tomar en cuenta la presunta descripción del altar mayor de dicho templo que hace otro cronista, Santacruz Pachauti. No vale tanto por ser una reproducción del altar, lo cual es improbable, como más bien por las ideas - que contiene y que seguramente debieron ser las ideas centrales del viracochaísmo. Por eso lo describiremos. (Fig. 1)

En la parte de arriba figura el símbolo de autofecundación de la divinidad, consistente en cinco estrellas, tres de las - cuales están unidas en forma vertical. Al lado figura escrito - "orcoraca", palabra ésta que hace referencia a ese sentido de - autofecundación. Según las leyendas traídas por Cristóbal de Ho - lina, quien es otro cronista, Viracocha se desdobló en dos héro - es gemelos: Imaymana y Tocapo. Uno es un héroe fecundante, por - cuanto la palabra imaymana hace referencia a "abundancia de to - das las cosas". El otro parece un héroe formal, por cuanto "to - capo" se vincula a una vestimenta. Estos dos héroes están simbo - lizados abajo, a izquierda y derecha, respectivamente. A la iz - quierda se dan 7 ojos y abajo dice "los ojos Imaymana". A la de - recha se dibuja un árbol o mallqui, como dice en la lámina y - que se vincula a "tocapo". Una ha de ser una divinidad creadora y la otra una divinidad agraria, la cual naturalmente se vincu - la con la actividad agraria.

Ambos héroes crean o mejor dicho ordenan el caos. Los indí - genas no creen en una creación de la nada. Tampoco creen en es - to las otras religiones, excepto los hebreos en la Biblia. El - orden que imponen los héroes supone la posibilidad de que se si - embre y se coseche maíz. Los héroes, en la leyenda, una vez cum - plida su labor se convierten respectivamente en sol y luna. La - idea de "orden" impuesta en el mundo está dada por el óvalo de - la figura.

Este óvalo lleva una leyenda en quichua. Esta se refiere a probables cinco signos de Viracocha, que son otros tantos atri - butos del dios. En primer término se refiere a que Viracocha es un maestro, en segundo término hace referencia a la abundancia o riqueza del dios, en tercer menciona la vinculación del dios con Tunupa, al cual nos referiremos luego en el cuarto, mencio - na la dualidad sexual del dios, como era común en todas las cul - turas primitivas, y el quinto signo refiere que Viracocha se da como "círculo fundamental creador" o sea como óvalo, en el sen -

tido de que mantiene constantemente el ritmo del mundo.

La leyenda de Tunupa debe ser la misma que la del héroe - Tocapo o sea aquel que está representado como árbol a la derecha. Se trata del dios agrario por excelencia. Existen algunos vestigios sobre la función de este dios. La recogieron los sacerdotes católicos y la representaron en una iglesia al norte de Bolivia, Carabuco. Ahí se relata en una serie de pinturas - conservadas hasta hoy en día en la iglesia de Carabuco que en tiempos remotos apareció Tunupa en los Andes de Carabaya. Ahí hizo una cruz, luego bajó hasta Carabuco, donde lo espera el - demonio (seguramente el otro héroe Imaymana). Luchan ambos y - Tunupa es vencido. Lo martirizan y luego es salvado por la virgen y lanzado al lago Titicaca. Ahí desaparece. Según versión indígena, luego fue a parar a la isla del sol y de ahí se vuelve hacia el sur donde abre el río Desaguadero para desaparecer. (Para mayores datos ver mi libro "América Profunda", que fuera entregado oportunamente a los alumnos).

Se conservan algunos himnos donde Viracocha es vinculado a Tahuapaca. Tawna significa cuatro en quichua y por lo tanto, - debe haber ahí una referencia a la cruz de Tunupa. Esta cruz - debe ser entendida únicamente en sentido psicológico, como mandala. Las penurias de Tunupa, deben haber pertenecido a alguna leyenda hagiográfica del imperio y que seguramente servirá como símbolo de integración a los iniciados en la religión. Es - curioso advertir que los himnos preguntan por Viracocha, diciendo, dónde estás? Esta ausencia de la divinidad hace referencia a que ella seguramente sólo debía ser encontrada en la intimidad (sí mismo).

Conviene agregar también las cinco edades concebidas por los incas y de las cuales sólo tenemos referencia en Guamán Po ma, otro cronista indígena. No trae este autor detalles fehacientes sobre las mismas, fuera de algunos nombres, pero hace no tar que la quinta edad fue aquella en que aparecen los incas.

Haremos referencia a otros detalles del dibujo. En la parte media se representan los cuatro elementos que son: rayo o - fuego, pachamama o tierra, mamacocha o agua, y chuquichinchay a quien podría vincularse al aire. En medio de los cuatro elementos y sitiados por ellos, se dan hombre y mujer. Encima de - éstos se da una cruz. En uno de sus brazos dice saramanca o sea olla de maíz y en el otro, opuesto dice coramanca o sea olla - de maleza. Debe hacer referencia a cierto azar que el indígena atribuye al mundo, según el cual puede darse maíz o maleza, se - gún dispongan los dioses. Abajo figura un reticulado y al lado la palabra collca o sea granero, y pata o sea andén. Los culti vos se hacían en andenes ya que la región del altiplano requiere construcciones especiales para la agricultura.

Existen otros detalles menos importantes como las pléyades que se suelen vincular a las enfermedades del verano y las mismas pléyades están cubiertas por nubes en invierno, a la derecha.

Todos estos símbolos son propios de todos los pueblos pre históricos. Para profundizarlos conviene revisar lo dicho sobre Jung.

BOLILLA: 4

TITULO : Mística Maya

La cultura maya se extendió por el Yucatán dejando una enorme cantidad de construcciones. De las numerosas ciudades que habían fundado, fueron súbitamente abandonadas por ellos por causas que se desconocen.

Ya en la época de la conquista se redacta en letras latinas un antiguo libro sagrado de los mayas, llamado Popol-Vuh. En este libro se relatan cuatro creaciones, a saber: 1) la de los animales, 2) la de los hombres de lodo, 3) la de los hombres de madera y finalmente una de gigantes que presumiblemente ha de constituir la cuarta edad.

En los relatos incluidos en la quinta edad, se incluyen algunos temas que pueden dar una guía sobre la mística maya. Dos personajes llamados Hun-Hunahpú (casado con Ixbaquiyalo) y Vucub-Hunahpú son llamados por los señores de Kibalbé (un equivalente del infierno) para jugar con ellos a la pelota. Ahí son sometidos a toda clase de pruebas en las cuales son vencidos. La cabeza de Hun-Hunahpú es colgada de un árbol. Posteriormente una hija llamada Ixquic, hija de uno de los señores de Kibalbé, se para ante el árbol y la calavera de Hun-Hunahpú le saliva en la mano. Con ello la doncella queda fecundada y entonces engendra a los héroes gemelos que son Hunahpú e Ixbalmqué. Estos nacen en la casa de la abuela de los anteriores, lejos de Kibalbé.

Los héroes gemelos son desafiados a sus vez por los señores de Kibalbé y descienden a este reino. Salen airoso de todas las pruebas, dada la astucia que demuestran. Son sacrificados, por cuanto Hunahpú pierde su cabeza. Luego reaparecen como magos que saben despedazar y reintegrar a los presentes. Lo hacen con los señores de Kibalbé pero los dejan despedazados. Una vez obtenida la victoria ascienden al cielo y se convierten en sol y luna.

Posteriormente se crea el hombre definitivo con el maíz. Al final del relato se lo ciega al hombre, para "que no vea demasiado". Ciertos consejos hacen notar luego el sentido de la leyenda, especialmente el del reino Kibalbé y el significado de los héroes gemelos.

La leyenda constituye un excelente ejemplo de integración, e individuación, que muestra a las claras una hierogamia, o casamiento sagrado entre el cielo y la tierra, del cual, como es natural surgen luego los héroes gemelos.

Este relato debió servir de argumento para ritos sagrados. Algunos restos se conservan aun hoy entre los indios chortis, según lo atestigua Rafael Girard.

BOLILLA: 5

TITULO : Mazdeísmo

Se llama así por cuanto el dios máximo de esta doctrina religiosa era Ahura Mazda. También se le llama parsismo. Fue fundada por un personaje en cierto modo legendario, llamado Zaratustra, o Zoroastro.

UNIVERSIDAD
Archivo Histórico
Programa Pensamiento Americano
So. de 214

Este profeta comenzó su prédica en la época de Hytaspes - padre de Darío. A su vez Darío impone la religión de Zoroastro y con ello libra una lucha encarnizada con la antigua religión persa de los magos. Darío asume el poder en el año 521 a. C.

La religión de Zoroastro concibe la lucha entre un dios - bueno Ahura Mazda, contra otro malo, llamado Arimán. De ambos lados se dan dioses, buenos junto a Ahura Mazda, como Mitra y malos junto al otro, llamados devas. El hombre está situado en el medio y debe ayudar mediante su conducta al dios bueno en - contra del malo. El alma debe cruzar el puente de Chinvar, el cual es "delgado como un cabello". Ahí se presentan tres posibilidades: o cae al abismo, o pasa al purgatorio o el "reino - de los pesos iguales" o asciende al cielo. En los ritos religiosos se utiliza el fuego, encendido sobre piras o altares de piedra. Los cadáveres eran depositados en torres "del silen- - cio". De esta manera se evitaba contaminar el fuego, el agua y la tierra.

El libro sagrado es el Zend Avesta. Es atribuido a Zaratustra pero parece haber sido recopilado en la época de Shapur II (309-79), un rey sasánida. Luego se complementa con la así llamada literatura Pehlevi, varios siglos después. Comprende - en gran parte cantos litúrgicos y además minuciosas descripciones sobre ritos de purificación, como así también mitos y - leyendas.

El valor del parsismo estriba en que es uno de los primeros esfuerzos por instaurar un monoteísmo. Coincide esto, sociológicamente con la transformación del nomadismo persa en un sedentarismo agrícola. De ahí las referencias a ciertos aspectos agrarios en los textos sagrados.

Concebía además un juicio final, en el cual malos y buenos debían pasar por un torrente de metales fundidos. En esta prueba se salvarán los buenos y se perderán los malos. Después de este juicio final retornará la felicidad al mundo.

Tenía además una peculiar concepción del tiempo. La edad del mundo era limitada a 12.000 años divididos en cuatro períodos de 3.000 años cada uno. La primera edad es puramente espiritual, la segunda contiene la lucha entre Ahura Mazda y Arimán, este último aún es muy débil; la tercera contiene el comienzo de la humanidad en situación paradisiaca, cuidada por el pastor Yima, pero luego atacada por Arimán; en la cuarta edad aparece Zoroastro como mesías cada mil años. En el último llamado Saoshyant (o sea el tercer milenio) resucitará Zoroastro, por última vez sacrificará un animal y de su sustancia elaborará el elixir de la inmortalidad para los hombres.

El parsismo o mazdeísmo sobrevive aun hoy en día en la India y se cuenta con un total de 90.000 creyentes. La importancia del mismo estriba en que genera la formación de otras religiones laterales como el maniqueísmo o el cervanismo. El primero tuvo una preponderante influencia en el cristianismo, ya - que constituyó una de sus principales herejías.

(Ampliar estos datos con las referencias que hace Alfredo Weber en Historia de la Cultura).

Del mazdeísmo sale otra religión llamada cervanismo. Proviene del culto a la deidad Zervane-Akerena (de zervan akara-

nan o sea tiempo increado). Esta deidad era innombrable y suprema, y de ella procedían por desdoblamiento los dioses Ahura Mazda y Arimán.

Cabe mencionar también el importante papel que desempeña Mitra en el parsismo y que luego habrá de ser motivo de culto especial en la religión llamada mitraísmo. Mitra, identificado con el sol, servía de mediación entre los dioses antagónicos, Ahura Mazda y Arimán. Mitra pertenece a uno de los tres jueces que juzgan las almas, ante el puente que llevaba a las almas.

Mitra interviene asimismo en el mito de las cuatro edades.

Agregaremos entonces algunos datos a lo ya dicho sobre las mismas más arriba. En la tercera edad Ahura Mazda había hecho el toro Amudad, que contenía todos los gérmenes de la vida. Este fue herido por Mitra y produjo con su sangre animales y plantas útiles, y de la paletilla surgió el primer hombre Kayomorts. Arimán se convierte en serpiente y muerde al toro, y así mismo mata a Kayomorts. Con la mordedura aquella engendra los animales y las plantas nocivas.

Del cadáver de Kayomorts brotaron la pareja original, el varón Meschia y su mujer Meschiana, de quienes procede el género humano. Esta tercera edad es la que nos toca vivir. Antes de terminar esta edad vendrá el profeta Soliosch quien preparará a los hombres para la resurrección unánime.

La cuarta edad empezará con un éxito circunstancial del demonio. Surcará el espacio el cometa Gurche que chocará contra la tierra y la reducirá a cenizas. Luego se producirá el terremoto de fuego que separará lo puro de lo impuro. Al fin Ahura Mazda y Arimán volverán a fundirse y resurgirá Zervane-Akerena. Seguramente esta variante sobre el mito de las edades ha de pertenecer al cervanismo, religión ésta que aparece en la época de los sasánidas.

BOLILLA: 6

TITULO : Taoísmo

Viene de Tao. Este término chino significa "sendero" pero se vincula a la idea de una unión de los opuestos en que se halla dividido el mundo y que son Yin y Yang. El movimiento o taoísmo fue registrado recién como tal en el siglo I antes de Cristo.

Se supone que lo funda Lao Tsé, un personaje legendario, a quien se sitúa generalmente en el año 670 a. de J. Se supone que fue autor de un libro llamado Tao tó king, que significa "libro del camino y de la virtud". En este libro se dan una serie de sentencias y frases que sirven para meditar sobre el Tao.

Lao Tsé fue continuado por Chuang Tsé y Lie Tsé. Posteriormente el taoísmo se convierte en religión paralelamente a las otras tres religiones chinas, el confucionismo y el budismo traídos de la India.

En el año 34 d. de C. el taoísmo se institucionaliza y tiene su iglesia erigida por Tshang Tao-Ling. La iglesia taoísta llegó a constituir un estado dentro del estado chino. Tenía una especie de papado regido por un Maestro Celestial y que era con

siderado como encarnación de Tao-Ling. Gobernaba sobre cien mil sacerdotes. En el siglo XIV decrece la influencia del taoísmo como iglesia y se convierte en una religión popular mezclado con prácticas mágicas.

El tao es el principio secreto de la evolución universal. Considerado en su eficiencia, el principio es tao tō, o sea virtud o energía del tao. En este caso el tao puede ser nombrado. Uno de los aforismos de Lao Tsé hace referencias a que del Tao nace uno, de uno, nace dos, de dos nace el tres y del tres todas las cosas. El universo creado lleva el yin en su espalda y el yang de frente. Por la unión de los principios imperecederos se llega a la armonía.

En este párrafo Lao Tsé llega a un antiguo simbolismo. El uno es la divinidad, el dos es el desdoblamiento entre yin y yang, el tres es la armonización de ambos por el soplo vital (k'i) y la referencia a todas las cosas significa el cuatro - por ejemplo, que ya simboliza los cuatro elementos o puntos cardinales. El cinco significa el equilibrio que se puede lograr en medio de esos elementos. Esta serie continúa luego hasta el nueve. Todo ello corresponde a una numeración sagrada, con sentido místico.

La vida era reglada con esta numeración. La Casa del Calendario por ejemplo, en la cual el Emperador debía "mover" el año, estaba construida por 5 piezas dispuestas en cruz. Una de ellas era central. También se construía en 9 piezas, porque de esta manera quedaban 12 aberturas, una para cada mes.

El taoísmo exigía que el sabio debía volver a la simplicidad primordial, al otro lado de las oposiciones relativas, las de inteligencia y las de moral. Comprende dejar de conocer lo verdadero y lo falso, dejar de hacer el bien y el mal. Sólo se conseguía la felicidad volviendo a lo que era propio de Tao, o sea el "no obrar" (wu wei). Hay en el taoísmo una violenta protesta contra la religión tradicional. En cierta medida niega la inteligencia y el conformismo social, y recurre entonces a una especie de nirvana búdico, el retorno al Tao.

Por eso Tachuang Tsé, para hacer notar la relatividad del mundo, dice que "habiendo soñado que era mariposa, no sabría decir si no ocurrió al contrario, que la mariposa fue la que soñó ser Tachuang". Lao Tsé dice por su parte: "la inteligencia más grande parece un tartamudo... sólo el que se mantiene calmó y quieto se transforma en el guía del universo". Esto último es una referencia al "no obrar". Este último significa ante todo un llamado para entender la unión del Tao o sea el verdadero significado del mundo. Lao Tsé agrega: "Sin apartarnos de nuestras puertas podemos saber de lo que sucede en el mundo, sin mirar por nuestras ventanas, podemos ver el Tao del cielo, cuando más lejos perseguimos el conocimiento, menos sabemos, por lo tanto el sabio entiende sin ver, logra sin hacer".

El retorno al Tao supone, hacer luego lo mismo que éste, o sea "irradiar una vacuidad propicia al desarrollo de todos los seres".

Significa esto que la santidad del taoísta es entendida -

como un encuentro consigo mismo y un abandono de las cosas a su propia esencia. De cierta manera se trata de retornar a un estado de naturaleza. Los taoístas anhelaban retornar a una "edad feliz", una especie de paraíso mítico en el cual "ni nubes ni nieblas, detienen la mirada, ni truenos ni relámpagos - perturban el oído, ni lo bello ni lo feo corrompen los corazones... y todos los hombres se comportan naturalmente".

Desde el punto de vista político los taoístas eran partidarios de un régimen de minúsculas comunidades campesinas. Por que en un poblado aislado, un santo taoísta puede modestamente ejercer sus poderes indefinidos. Los taoístas detestan los castigos, la violencia y a lo sumo aceptan las reglas flexibles y salidas naturalmente de la práctica que registran las máximas aldeanas. De cualquier manera son enemigos del artificio, por eso Tshang Tsé aconseja cerrar con un candado las bocas de los doctrinarios. Pensaba que recién expulsando a los sabios, el imperio será bien reglamentado.

En suma, el taoísmo tiene implícita una filosofía mística que exige al adepto un reencuentro de sí mismo. Para eso propone la inacción, ya que sólo así se sustrae el adepto al mundo contradictorio. El tao era el principio que resolvía todas las contradicciones.

(Para ampliar el tema del taoísmo se puede consultar: Filosofía del Oriente, Breviarios del Fondo de Cultura Económica, - N° 28; también se puede leer Marcel Granet, El pensamiento Chino; Emile Brehier, Historia de la filosofía, Alfredo Weber, - Historia de la Cultura).

BOLILLA: 6

TITULO: Cosmogonía Hinduísta

El hinduismo pertenece a la última faz de la evolución de la religión en la India. Surge una fusión entre el brahmanismo y el folklore de los pueblos sometidos por los arios.

Brahma crea por "juego" al mundo, o sea a partir de un efecto de la maya que es un principio de simple alteración. Supone además que al principio de las cosas había la prakriti o materia primitiva, que lleva en sí los tres componentes o guna, que son: sattva, el principio bueno, luminoso, rajás, el principio impuro mezclado con afección; y tamás, el principio tenebroso. Las distintas mezclas de estos componentes engendran el mundo fenoménico, tanto físico como psíquico. De ahí resultan los 5 elementos primarios (éter, aire, fuego, agua, tierra) que constituyen el huevo de Brahma y éste crea la raza humana.

El huevo cósmico comprende en su mitad superior siete pisos celestes, de los cuales el más alto es el de la Realidad o del brahmán (neutro) y más allá no hay sino espacio vacío, y en su mitad inferior, siete pisos subterráneos, el patala, dominio de los naga y otros seres fabulosos, en lo más abajo de lo cual se hallan los infiernos propiamente dichos o lugar de los castigos, el naraka, subdividido a su vez en siete pisos o en un múltiplo de 7.

Entre ambas regiones está la tierra, una especie de disco

que tiene por centro el monte Meru; eje del mundo "que brilla como el sol de la mañana o como un fuego sin humo". En torno del Meru, dispuestas según los cuatro puntos cardinales, hay cuatro "islas-continentes". Según algunas versiones las islas y los océanos son concéntricos, en número de siete dispuestos en torno del Meru. Se dan además seis cadenas de montañas que van de este a oeste, delimitando siete vertientes.

A esta concepción se agrega la teoría de los kalpa, o eras cósmicas. Cada Kalpa representa un día de la vida de Brahma y comprende la duración de un mundo desde su creación hasta su disolución. Cada Kalpa contiene a su vez mil edades mayores, cada una de las cuales comprende cuatro edades o yuga; la cuarta es la perfecta, luego la tercera, la segunda y por último - la edad "mala" (kaliyuga) aquella en que nos hallamos y cuyo comienzo se sitúa en una fecha equivalente a 3102 antes de la era cristiana. El Kali-yuga ha perdido la 3/4 parte de la bondad de la edad perfecta y por eso hay guerras, muertes, etc.

La evolución de la humanidad es concebida entonces como una evolución regresiva que termina en disoluciones intermedias de las humanidades. Al fin de los tiempos acontece la "gran disolución" en la cual terminará Brahma: el mundo será reabsorbido por Brahma por un proceso involuntario, hasta la eclosión de un nuevo huevo cósmico.

Hay otras divisiones de los kalpa, consistentes en 14 períodos iguales. La humanidad actual estaría regida por el séptimo Manu.

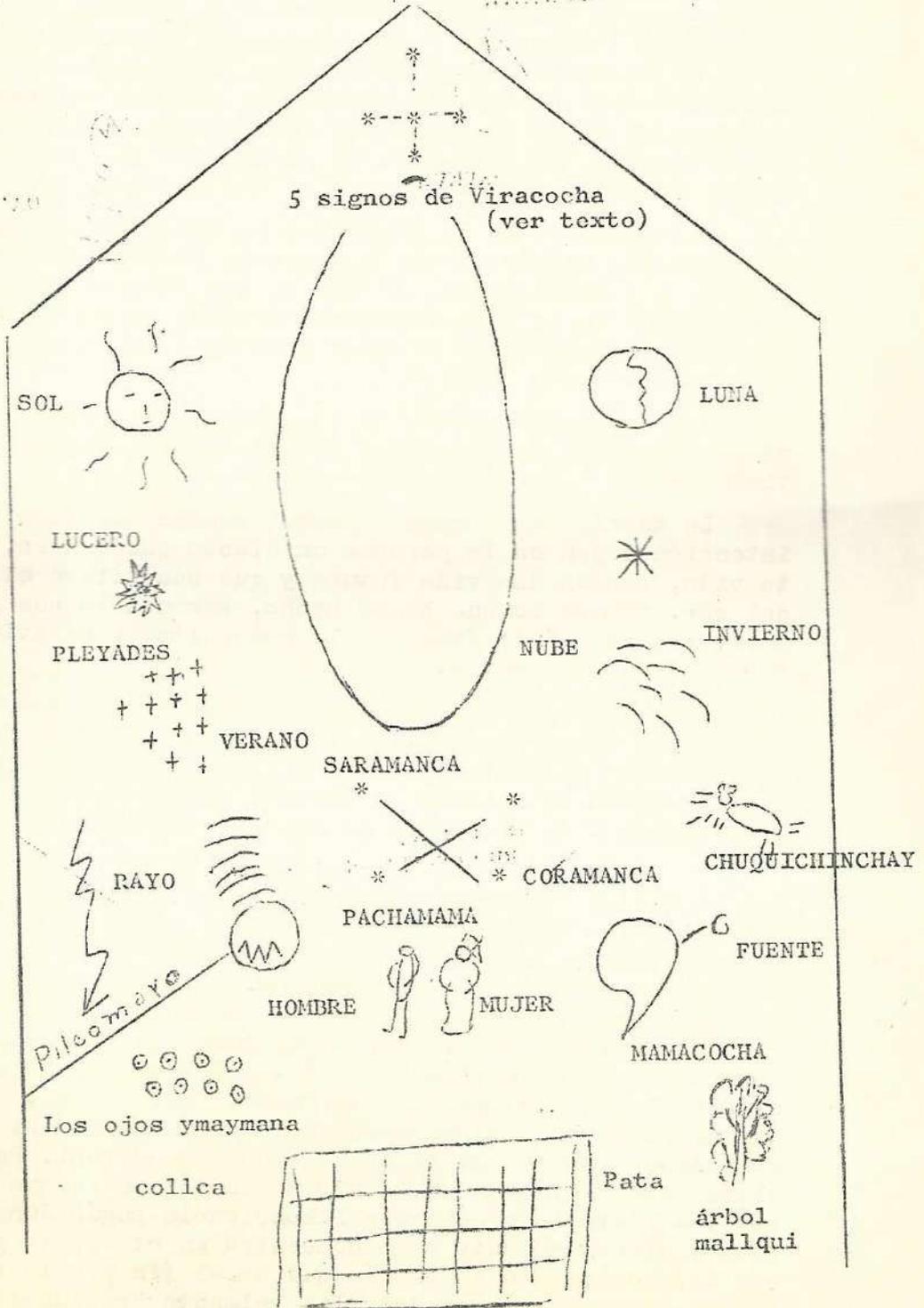
La teoría del karman o "acto" supone que todo acto, toda intención dejan en la persona un efecto que madura, sea en esta vida, sea en una vida futura y que constituye el destino del ser. "Somos lo que hemos hecho, seremos lo que hacemos o haremos". De ahí la ética de la no-acción, para evitar la consecuencia de los actos.

Se agrega en esta teoría, el concepto del samsara o metempsychosis o reencarnación. El samsara supone un fluir general de los seres vivientes, como una rueda que gira sin cesar. Esta concepción se vincula al karman, por cuanto uno paga las consecuencias de sus actos en otra encarnación.

te conviene explicar algo sobre el yoga. La palabra significa "unión" (y también regla). El punto de partida de la técnica es de orden fisiológico, o sea en un control de la respiración, consistente en aclarar el lapso que media entre la inspiración y la espiración. Este ejercicio se acompaña de un régimen psicológico y moral adecuado constituido por reglas negativas y positivas. Sigue luego la retracción de las facultades de sensación y acción. Luego el sujeto concentra su atención sea en su propio cuerpo sea fuera de él. Medita largamente, suscitando en su conciencia algún objeto al que ha de considerar como si se tratara de un objeto real. Por fin en la última etapa llega a un estado semiextático en que la dualidad sujeto-objeto (o conciencia inconciencia según Jung) queda abolida y el pensamiento se reconcentra en el objeto y se integra con él, realizando la fusión que es el fin propio del Yoga, este estado se llama samadhi, literalmente "reasunción". También el yoga intenta adquirir poderes sobrenaturales y sobre todo -

el acceso a la realización mística, caracterizada por una unión íntima con lo trascendente. Es una técnica consciente, voluntaria, a dominar la totalidad de los planos de vida inferiores - concentrando las energías vegetativas. El yoga tántrico, practica además la bhakti o participación en lo divino que se caracteriza por una unión del adepto con la divinidad, y una sumisión a la voluntad de ésta.

(Véase L. Renou, El hinduismo (EUDEBA), también Mircea Eliade, Yoga, inmortalidad y libertad).



DIBUJO DEL ALTAR MAYOR DEL CORICANCHA, según PACHAUTI SANTACRUZ.