Análisis semiótico del gran dios andino

María Celeste Fernández – Carolina Belén Silva Arte, Tecnología y Antropología - 2008

Introducción

Bajo el nombre de "Dios de los Báculos" se conoce en la literatura arqueológica andina a una figura antropomorfa en posición frontal con rostro irradiado y portando un báculo en cada mano, cuya imagen más emblemática la constituye el personaje central de la litoescultura del sitio Tiwanaku conocida como la "Puerta del Sol". Dicho personaje, que ha sido ampliamente tratado en la literatura especializada, emblematiza, según diversas opiniones, gran parte de la ideología del Horizonte Medio en el área andina.

La peculiaridad de este motivo iconográfico nos lleva a proponer una nueva aproximación para su estudio: la semiótica. El objetivo de este trabajo es especificar conceptos semióticos básicos para luego aplicar su metodología al análisis del dios andino (objeto semiótico), a partir de sus "imágenes materiales visuales".

Metodología: La semiótica

La <u>semiótica</u> puede entenderse como un conjunto de conceptos y operaciones destinado a explicar cómo y por qué un determinado fenómeno adquiere, en una determinada sociedad y en un determinado momento histórico, una determinada significación, cómo ésta es comunicada y cuáles son sus posibilidades de transformación (Magariños de Morentin, 2008).

En una perspectiva amplia propone estudiar la significación de un fenómeno social y desde una perspectiva operativa, explicar esa significación. Así, la semiótica puede ser de interés para estudiosos e investigadores sociales, en la medida en que buscan explicar la significación socialmente atribuida a tales fenómenos, enfocando esta búsqueda de un modo riguroso que justifique sus conclusiones (Magariños de Morentin, 2007).

De este modo, dentro de las ciencias sociales, donde los objetos de estudio son objetos semióticos (fenómenos sociales que ya tienen atribuido un conjunto dinámico de significados, cambiantes con el tiempo y la cultura), la semiótica tiene la riqueza y la consistencia necesarias para acompañar la producción y la interpretación de sus múltiples aspectos teóricos y empíricos. En otras palabras, tiene desarrollos argumentativos y aplica operaciones analíticas rigurosas que, al dar cuenta de la producción de los efectos de sentido de diversas categorías de discursos, satisfacen las exigencias metodológicas de estas ciencias (Magariños de Morentin, 2007).

Por otro lado, cuando se efectúa el análisis de las imágenes gráficas, el instrumento habitual es el lenguaje verbal, es decir, un discurso exterior que transplanta conceptos teóricos y relaciones composicionales que sólo de modo metafórico son aplicables a la semiótica visual específica de la imagen gráfica. De esta manera, los estudios de la imagen necesitan no sólo de una terminología propia sino, sobre todo, de la consiguiente especificidad en la caracterización de las operaciones visuales que le son pertinentes. En otros términos, se hace necesario disponer de una "metasemiótica" que utilice los recursos propios de la imaginería para dar cuenta de los distintos aspectos inherentes al estudio de la imagen (Magariños de Morentin, 2008).

En un análisis metasemiótico de la imagen visual confluyen tres operaciones fundamentales: "identificación", "reconocimiento" e "interpretación", las cuales ocurren en paralelo, tanto gráfica como visualmente:

- **1.** Se entiende por <u>identificación</u> a la operación perceptual de registro de las marcas componentes de una imagen. Existen dos modos de lograrlo: uno es deductivo y consiste en establecer un paradigma de determinadas formas primarias elementales con las que podría componerse o descomponerse cualquier imagen visual; el otro es inductivo y consiste en identificar, en una imagen determinada, la marca máxima que todavía que no activa ningún atractor.
- **2.** El <u>reconocimiento</u> es la operación perceptual de integrar la mínima cantidad de marcas necesaria para activar un atractor, es decir, para producir una representación (de una existencia, cualidad o valor convencional).
- **3.** La <u>interpretación</u> es la operación perceptual-conceptual por la que el resultado de la operación de reconocimiento se articula en el sistema cultural de quien lo percibe.

Sólo las dos primeras operaciones se cumplen mediante relaciones exclusivamente visuales o gráficas y, por lo tanto, son las específicas a una metasemiótica visual, debiendo resolverse en este específico ámbito semiótico. Por otro lado, en la interpretación confluyen componentes de las distintas semiosis de que dispone el perceptor (Magariños de Morentin, 2008).

Para una construcción rigurosa de las diversas semióticas posibles a partir de la imagen visual, se puede comenzar esbozando las relaciones que constituyen el signo específico de cada una de dichas semióticas, en cuanto particularización del correspondiente signo de la semiótica general (en relación a la semiótica peirceana).

Para que una percepción visual sea objeto de estudio de una semiótica se requiere que cumpla con un conjunto de condiciones necesarias para su caracterización como signo. Éste puede definirse como una propuesta de percepción visual (algo), considerada como representación (que está en alguna relación), destinada a la configuración de una forma (por

algo), para su valoración por el perceptor (para alguien). A este tipo de percepción visual se la puede denominar "imagen material visual", diferenciándola de las imágenes perceptuales e imágenes mentales. Las imágenes materiales son un objeto más del mundo exterior que puede ser percibido y que, como todos los restantes objetos del mundo, puede dar lugar a una o múltiples imágenes perceptuales, pudiendo almacenarse y transformarse en la memoria visual como una o múltiples imágenes mentales. Así, a partir de la habilidad humana para interpretar determinadas clases de dibujos, se puede inferir que deben existir determinadas clases de procesos simbólicos en nuestros sistemas visuales, éstos son los tres procesos fundamentales del análisis semiótico comentados previamente (Magariños de Morentin, 2008).

Por otro lado, la imagen material visual puede estar construida para mostrar <u>cualidades</u>, <u>existentes</u>, <u>normas</u> o la <u>combinatoria</u> de dos o tres de estos aspectos (esto último es lo más habitual). En sus propuestas puras o meramente predominantes, las imágenes visuales se distribuyen, aproximadamente, entre las tres variedades a las que se pueden aplicar las denominaciones que propone Peirce: "cualisignos icónicos" (la forma de las cualidades), "sinsignos icónicos" (la forma de los existentes) y "legisignos icónicos" (la forma de las normas) (Magariños de Morentin, 2008).

- 1. El <u>cualisigno icónico</u> es una imagen material visual que muestra puras cualidades visuales (color, textura o forma) sin remitir a ningún existente o norma. En este caso, *el productor* propone una percepción visual que el intérprete percibe como una propuesta visual cuya única relación de representación se establece respecto de determinadas sensaciones subjetivas o qualia en cuanto posibles "propiedades de la experiencia".
- 2. El sinsigno icónico es una imagen material visual que muestra una concreta analogía con un existente. La construcción de estas imágenes materiales está destinada a provocar, en el intérprete, la operación de configurar un atractor existencial, con las componentes dinámicas que posea almacenadas en su memoria visual. En este caso, el productor propone una percepción visual y el intérprete percibe una propuesta visual cuya fundamental relación de representación se establece como sustituto de la imagen perceptual que hubiera sido el resultado, en la retina, de una efectiva percepción o de una percepción posible y aún imposible pero imaginable.
- 3. El <u>legisigno icónico</u> es una imagen material visual que muestra la forma de determinadas relaciones ya normadas en determinado momento de una determinada sociedad. La norma o ley que permite desentrañar su carácter representativo preexiste en la sociedad y la imagen material visual, al utilizar determinadas cualidades formales preestablecidas, actualiza, en la memoria visual del intérprete, el atractor simbólico que se corresponde con tales normas o leyes. En este caso, *el productor propone una percepción visual y el intérprete percibe una propuesta visual cuya relación de representación consiste en la*

actualización de los rasgos socialmente asignados para la comunicación de determinadas estructuras y procesos conceptuales o hábitos y valores ideológicos (Magariños de Morentin, 2008).

Discusión: El Dios de los Báculos

El motivo iconográfico especifico mayormente conocido como el "Dios de los Báculos", "Dios de los dos Cetros" o "Deidad de la Cara Frontal" es una figura central en la cosmología de los andes prehispánicos, su diseño se presenta como una figura antropomorfa en posición frontal, sosteniendo un báculo en cada mano. Esta imagen específica aparece en varias culturas andinas (por ejemplo, Chavín, Tiwanaku, Paracas, Nazca, Inca y Aguada) pero, tanto su distribución y transformaciones visuales a través del tiempo y el espacio como sus significados de representación, no han sido claramente definidos.

Una expresión típica de este motivo icnográfico está tallada sobre el monolito de la "Puerta del Sol" de Tiwanaku. Esta imagen en particular sigue siendo un símbolo boliviano de identidad cultural y es interpretado como un creador, modelo o prototipo de representación pan-andina por la imaginería de Dioses con dos Báculos. Sin embargo, muchas variaciones de esta figura existen en varios medios, apareciendo en templos y artefactos de toda el área andina, siendo más abundantes durante el Horizonte Medio (600-1000 d.C.). Recientemente, en el valle del Río Patavilca, Perú, se encontró un fragmento de vasija de 2250a.C. con la imagen de este dios; el ícono hallado tiene los pies separados, colmillos, sostiene un báculo y la mano izquierda está curvada en forma de víbora. La simplicidad del dibujo da una idea de su edad y la datación por C14 demostró que se trataba de la imagen más antigua del Dios de los Báculos encontrada hasta el momento.

El Dios de los Báculos como signo

Partiendo de la consideración de la figura del Dios de los Báculos como una imagen material visual cuya construcción incluye el propósito de representar tanto cualidades como existencias y normas, se intentará hacer un análisis del fenómeno de reconocimiento de la misma, para luego comentar algunas de sus variantes y posibles significados.

Como se dijo anteriormente, la necesidad de considerar un conjunto plural de semióticas de la imagen visual se basa en las diferentes clases de operaciones exigidas por los cualisignos, sinsignos y legisignos, para la recuperación del atractor correspondiente. Un atractor es un conjunto de formas que, en un momento dado, ya está organizado con cierta constancia, en una imagen mental, almacenada en la memoria visual, que se actualiza, o no, de acuerdo a su correspondencia, o falta de ella, con la configuración que el perceptor

efectúa a partir de dicha imagen material visual. Por lo tanto, la eficacia configuradora de la imagen material visual, como resultado de la aplicación de las operaciones de reconocimiento a la propuesta perceptual, no remite a formas del mundo real, sino a representaciones mentales, archivadas en la memoria visual (atractores). Éste es el ámbito existencial en el que se encuentra el objeto o fundamento de la imagen material visual: la memoria visual (Magariños de Morentin, 2008).

El Dios de los Báculos como atractor abstractivo:

Son relativamente escasos los casos en que la totalidad de la propuesta perceptual está constituida, exclusivamente, por propuestas cualitativas. Por el contrario, la mayoría de las imágenes materiales visuales están constituidas por los tres componentes: cualitativo, figurativo y simbólico; éste es el caso del Dios de los Báculos. Sin embargo, en toda actividad perceptual-cognoscitiva, hay aspectos elementales que se asimilan inconscientemente, dejando su huella mnémica, recuperable como propuesta o como reconocimiento perceptual (Magariños de Morentin, 2008).

El <u>atractor abstractivo</u> es un *quale* o sensación de una semiosis privada, es decir, de una experiencia individual no consciente ni verbalizable pero que puede actualizarse, de modo que la tarea correspondiente al productor de tales propuestas cualitativas consiste en lograr formular una expresión visual que trae determinados *qualia* (plural de *quale*), de los que el espectador tiene que poder disponer en su memoria no-consciente, al plano de la comunicación y, por tanto, los hace socialmente compartibles (Magariños de Morentin, 2008).

En la base (delimitación, coloración y textura) de la construcción de las imágenes simbólicas como el Dios de los Báculos (y también de las figurativas) intervienen elementos cuya eficacia, en la mente del espectador, depende de su preexistencia en la memoria, con la calidad de rastros de experiencias delimitadoras, cromáticas y texturales, eficaces en la construcción del universo visual pero de las que no había específica conciencia (Magariños de Morentin, 2008). En este caso específico, dicha base es muy variable ya que las representaciones de la deidad se han plasmado en diversos soportes a través de los siglos y en las diversas culturas: desde cerámica (monocroma y policroma) y murales, hasta piedra grabada o tallada, textiles y metales. Es decir, los artesanos andinos remitían a distintos qualia compartidos con los restantes miembros de su sociedad para hacer efectivo el mensaje comunicado a través de la imagen visual.

El Dios de los Báculos como atractor existencial:

Más allá del nivel primario, que varía según culturas y educaciones diferentes o por especialización profesional, se llega a la posibilidad de percepción consciente de objetos que están subjetivamente delimitados (Magariños de Morentin, 2008).

Los <u>atractores existenciales</u> tienen que ver con el reconocimiento que se produce con independencia de su verdad o falsedad y sólo tiene en cuenta la vigencia de determinado tipo de discurso, momento y sociedad. No están organizados en sistemas o tipos sino que constituyen imágenes dinámicas, cuya transformación se rige por extremos diferenciales y espacios intermedios de posibilidad de reconocimiento (Magariños de Morentin, 2008).

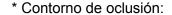
Dinámicamente, el atractor se actualiza en base a las operaciones de reconocimiento que determinarán las *marcas* (mayor porción de imagen cuya percepción todavía no actualiza un atractor existencial), los *ejes* (conjunto de líneas que puede trazarse articulando, con márgenes relativamente amplios de variación, los diversos atractores que componen a la imagen en estudio) y los *contornos de oclusión* (contorno que marca una discontinuidad en la profundidad y que se corresponde habitualmente con la silueta de un objeto visto en una proyección bidimensional), en cuanto componentes perceptuales mediante cuyo agrupamiento interior y/o exterior se irá configurando la forma, hasta que se concrete el atractor (Magariños de Morentin, 2008).

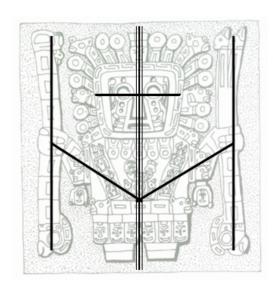
Tomando como referencia la imagen de la Puerta del Sol, estos elementos podrían ejemplificarse de la siguiente manera:

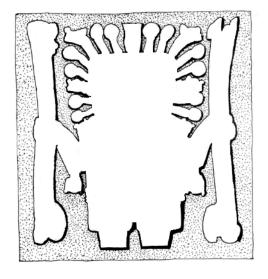
* Marcas posibles:



* Ejes:



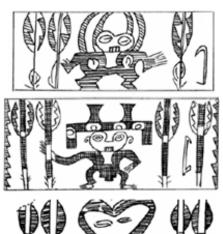




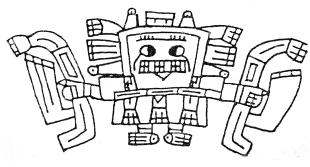
Los arqueólogos han intentado por años descifrar el significado de esta imagen a la que han denominado *Dios*, sin embargo, nunca llegarán a comprender su verdadero valor ya que no forman parte de la sociedad que lo creó. Para los investigadores esta imagen material visual es un atractor existencial que puede identificarse por sus componentes perceptuales, pero que admite cierto rango de variación. Es así que varias imágenes halladas en sitios de distintas culturas, han sido reconocidas como representaciones de dicha deidad, por ejemplo:



Valle del Río Patavilca, Perú.







Cultura Tiwanaku. Bolivia.

Cultura Aguada. Valle de Hualfín, Argentina.

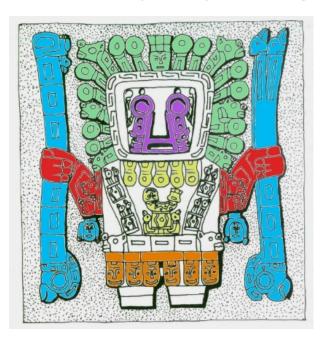
Dios de los Báculos como atractor simbólico:

Los <u>atractores simbólicos</u> (constituidos exclusivamente a partir de una convención o acuerdo establecido en un determinado sector social) que son poseídos por un intérprete y que intervienen en el reconocimiento de cada una de las figuras que se proponen a la percepción visual, pueden considerarse organizados en un sistema y, por tanto, tendrán el carácter de tipos. En estos casos, las propuestas de la imagen material visual tienen una libertad de variación relativamente acotada, debiendo adecuarse a las características con que circulan socialmente tales percepciones. Este atractor, por tanto, sería una forma canónica que sólo admitiría mínimas posibilidades de variación. Dinámicamente, el atractor se actualiza en base a las operaciones de reconocimiento que determinarán los componentes perceptuales de estructura-sostén y morfología (Magariños de Morentin, 2008).

De este modo, una característica fundamental de los atractores simbólicos es estar constituidos por una cantidad mínima de partes. En el caso del Dios de los Báculos, y

tomando nuevamente como referencia la imagen de la Puerta del Sol, estas partes se podrían resumir en:

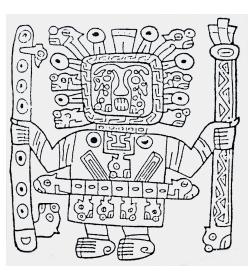
- a) Posición frontal: de pie y brazos en "V".
- b) Rostro irradiado: tocados con apéndices terminados en círculos o cabezas de felino, boca rectangular redondeada y ojos circulares rebordeados (adornados con lágrimas o tatuajes).
- c) Vestimenta: túnica larga hasta las rodillas decorada con franjas laterales, cinturón con cabezas colgantes, collar con pendientes terminados en círculos y pectoral.
- d) Elementos externos: báculos, propulsor y honda, y cabezas colgantes.



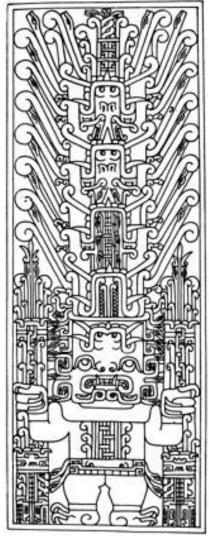
De este modo, en diversos hallazgos arqueológicos se han reconocido imágenes de distintas culturas donde se aprecia una constancia de determinadas estructura-sostén y morfología que permiten denominarlas como representaciones del "tipo" del Dios de los Báculos:

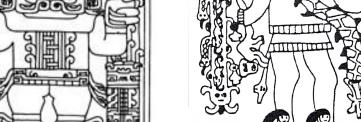


Cultura Inca. Viracocha, Perú. 1476-1534d.C.



Cultura Tiwanaku. Sur del Lago Titicaca, Bolivia. 600-1000d.C.





Cultura Nazca. Costa Sur de Perú. 200a.C. - 600d.C.

Cultura Paracas. Costa Sur de Perú. 700a.C - 100d.C.

Cultura Chavín. Altiplano peruano. 900-200a.C.

Vemos que si bien las imágenes de este dios han variado a través de los siglos, sus elementos mínimos que permiten actualizar el atractor simbólico permanecen constantes. Por otro lado, la variabilidad está dada por el estilo de cada cultura y los elementos que cada sociedad enfatizaba para transmitir aquellas ideas o normas convenidas socialmente. Por ejemplo, el estilo Chavín se caracteriza por líneas curvas, ojos excéntricos, repetición de figuras y el elemento felínico representado por medio de colmillos y garras, entre otros. Por otro lado, en el estilo Nazca el felino se insinúa por medio de bigotes y, en esta representación en particular, se observa una reducción del cuerpo de la deidad, pero sin perder su unidad como sistema. El estilo Paracas destaca las serpientes, que en imágenes de otras culturas se limitaban a cabezas en los tocados e indumentaria. Finalmente, en las culturas Tiwanaku e Inca se da una gran similitud, donde se enfatiza la decoración de la indumentaria, el felino es representado con cabezas de puma y aparecen también aves.

A primera vista, estas variaciones pueden parecer caprichosas pero, sin embargo, están íntimamente relacionadas con las convenciones que constituían el núcleo político-religioso de cada sociedad. Se había mencionado que la interpretación es la operación perceptual-

conceptual en la que el reconocimiento se articulaba con el sistema cultural de quien lo percibe, es en este sentido que los diversos elementos percibidos, organizados en un sistema con morfología y estructura-sostén definidas, remiten a ideas ya existentes en la memoria de cada individuo como miembro de dicha sociedad.

Conclusión

Para concluir, podemos decir que sin duda alguna, la deidad andina de los báculos es uno de los dioses más interesantes en el mundo por su constancia y profusión. Numerosos arqueólogos han tratado el tema y propuesto algunas posibles ideas que pueden hallarse detrás de dicha imagen: su increíble constancia a través del tiempo y el espacio y sus variadas representaciones en todo tipo de soportes ha llevado a considerarlo como el gran dios creador andino, asociado a otros elementos divinos como el felino, la serpiente y los guerreros (armas/báculos). Por otro lado, también se lo ha relacionado con instrumentos legitimadores del poder dentro de sociedades secularizadas, donde las jerarquías y la autoridad eran legitimadas por medio de la religión. Pero aceptar hipótesis de este tipo requiere de supuestos claros y razonamientos lógicos rigurosos, para lo cual, el análisis semiótico se constituye en una herramienta de gran utilidad.

Bibliografía

- * Chacama, J y G. Espinosa (1997) "La ruta de Tarapacá: Análisis de un mito y una imagen en el norte de Chile". http://rupestreweb.com
- * Hardman, C. La verdadera edad del dios de los báculos. *Américas*, July 2003. http://www.articlearchives.com
- * Magariños de Morentin, J. (2007) "Archivo de semiótica. Manual de estudios semióticos". http://www.magarinos.com.ar/ManualSemioticians-1999-2007.pdf
- * Magariños de Morentin, J. (2008) "La semiótica de los bordes. Apuntes de metodología semiótica". http://www.magarinos.com.ar/Impresion.html
- * Viau-Courville, M. (2007) Conferencia: "Los Dioses Andinos con Dos Báculos". Seminario presentado en la *Universidad Mayor de San Andrés*. http://www.arqueologiadetucuman.blogspot.com