

**TEMA 4**

# El arte como sistema cultural



*Imagen de un ritual warlpiri, del libro de Barbara Glowczewski, Totemic Becomings (Foto de Barbara Glowczewski), EN <https://journals.openedition.org/anthrovision/2291>.*

## ÍNDICE

1. Introducción
2. El arte aborigen: los warlpiri
3. Historias de arena
4. Los diseños y el paisaje: guruwari
5. Función de los diseños
6. Un sistema de representación
7. Etnoestética y maneras de ver

## CONCEPTOS PRINCIPALES

Arte como lenguaje  
Etnoestética

Guruwari  
Maneras de ver

Sistema de representación  
culturalmente estandarizado

## 1. Introducción

¿Cuál es el significado de una obra de arte? Una pregunta habitual. Nos colocamos delante de Las Meninas para contemplarlas y nos preguntamos por los muchos significados que tiene ese cuadro en el que el pintor se pinta a sí mismo pintando a unas meninas con los reyes al fondo. Más directo es el significado del grito de Munch que nos evoca la desesperación del hombre moderno mientras que el Guernica nos habla de la tragedia de la guerra. El arte, para los europeos, ha sido tradicionalmente un dominio de representación simbólica y hay una larga tradición establecida que lo analiza en esos términos, especialmente en la historia del arte.

Una metáfora habitual que hemos utilizado para pensar en esa actividad interpretativa es la del lenguaje. Una 'lee' una obra de arte, y cuando hace eso, lo que está haciendo es tratar de decodificar su significado. Vemos y miramos las imágenes lingüísticamente. Esta perspectiva sigue estando ampliamente extendida y ha sido parte (y sigue siendo) de la aproximación que la antropología ha hecho al análisis de los objetos (artísticos) de otros pueblos. Las antropólogas han tratado de descifrar el significado ritual, interpretar la condición simbólica y decodificar el sentido de las obras de arte de otras culturas. ¿Qué significa una máscara de los dogon de Malí con formas semejantes a las de un conejo?, ¿qué sentido tienen las diosas de la fertilidad talladas por artistas yorubas de África Occidental?, ¿cómo interpretar los escudos de guerra de los wagi de Papúa Nueva Guinea?, ¿qué significan los sinuosos contornos de las pinturas acrílicas de los aborígenes australianos del pueblo walpiri?

Ese tipo de preguntas ha llevado a concebir el arte desde una perspectiva semiótica, un planteamiento que tiene Clifford Geertz cuando entiende el arte como un sistema simbólico y lo describe como un lenguaje que forma parte de la cultura: "we characterize art as a language, a structure, a system, an act, a symbol, a pattern of feeling" (Geertz, 1976: 1474). Desde esta perspectiva culturalista y simbólica, la antropología del arte es eminentemente una teoría semiótica que trata de explicar la vida social de los signos (del arte) y a través de ello es capaz de dar cuenta de la cultura.

Esta aproximación comienza a desarrollarse desde la década de los setenta, cuando la disciplina comienza a interesarse de manera amplia por la dimensión simbólica de otros pueblos. Lo cual lleva a que las antropólogas presten atención, precisamente, a la dimensión simbólica de una serie de objetos singulares, esos que llamamos artísticos. Ese cambio hacia lo simbólico va acompañado de un importante cambio metodológico en las aproximaciones al estudio del arte pues comienzan a hacerse etnografías centradas en las expresiones estéticas de otras culturas, lo que se ha descrito como estudios de etnoestética. La monografía del Nancy Munn 'Warlpiri iconography: graphic representation and cultural symbolism in a central Australian society' es un ejemplo de esa aproximación.

Antes de esa época, la antropología se había interesado (o más bien desinteresado) por la cultura material de otros pueblos. La forma de hacerlo era coleccionando piezas (especialmente en museos) que después se exponían para demostrar el grado de desarrollo de otros pueblos (como ocurre con los evolucionistas) o para dar cuenta de su singular expresión cultural (como plantean los difusionistas). Ahora lo centra el interés de las antropólogas es la condición simbólica y comunicativa de los objetos.

Adoptar una 'lectura' simbólica del arte es una aproximación fértil, con la que nos sentimos especialmente cómodos, pero que es insuficiente porque obvia y relega a los objetos como tal, reduciéndolos a su significado y excluyéndolos de la trama social en la que están insertos. Más adelante volvemos sobre este asunto, ahora nos ocupamos de esta aproximación que analiza las

obras tratando de 'leer su significado' a partir del trabajo de Nancy Munn con el pueblo warlpiri, en el desierto centra de Australia.

Como muchos otros pueblos, los warlpiri (hay distintas denominaciones para ellos como walpiri o walbiri, que es la denominación que usa Munn) tienen una amplia actividad artística que está caracterizada por el uso de un conjunto de diseños gráficos que se repiten en distintos formatos: en las decoraciones del cuerpo, en las historias que se escriben sobre la arena, en las inscripciones de escudos... Munn va a argumentar que ese sistema gráfico tiene unas propiedades estructurales que se parecen a las del lenguaje, es decir, que se trata de un lenguaje gráfico visual. A través de ese lenguaje los warlpiri dotan de sentido a su experiencia del mundo, expresando la unidad y diversidad de este.

## 2. El arte aborigen: los warlpiri

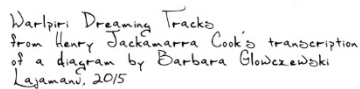
Los warlpiri, como otros pueblos aborígenes australianos, fueron un pueblo nómada, aunque a partir de la segunda mitad del siglo XX pasarán a localizarse en asentamientos. Habita en una región desértica del centro de Australia, en las cercanías de Alice Springs. La vida fue siempre para los warlpiri un ciclo constante de circulaciones, la existencia sigue un patrón nómada. Como otros pueblos aborígenes, los warlpiri tienen un elaborado sistema de expresión gráfica. Los diseños gráficos de los warlpiri toman distintas expresiones, en ocasiones los utilizan las mujeres cuando cuentan historias en la cotidianidad diaria trazando dibujos sobre la arena. En otras ocasiones, los diseños aparecen en el cuerpo de las personas, en acontecimientos rituales, o están dibujados sobre tabloncillos, escudos o piedras.

Nancy Munn hace trabajo de campo a finales de la década de los cincuenta y se va a interesar especialmente por los diseños gráficos que elaboran los Warlpiri y que son esenciales en sus ceremonias, celebraciones y rituales, pero también en su cotidianidad diaria pues los diseños gráficos son un medio para su expresión en la cotidianidad más mundana.



Mujeres warlpiri, Peggy Nampijinpa Brown, Mary Nangala Ross, Lucy Nakamarra White/Wayne y Long Maggie Nakamarra White, cantando y pintando a Jardiwana yawulyu para una ceremonia (2006, Foto de Georgia Curran).

El conocimiento del significado que tiene los diseños, saber leerlos, es muy habitualmente sagrado tanto por la información que contienen como porque son una manifestación del pasado ancestral, por ello los hombres (y las mujeres) acceden a ese conocimiento a medida que crecen en momentos de iniciación. Las personas aprenden ese conocimiento a través de eventos místicos, mediante pinturas, danzas y canciones. La utilización de esas expresiones, llamémoslas artísticas, en toda una serie de instancias rituales las inviste de una singular potencia. El arte, en ese contexto, constituye una fuerza espiritual, una intervención en el mundo mítico del presente y también del pasado.



Muchos antropólogos han reconocido la singularidad de estos diseños para codificar significado. La consideración (como se ha hecho habitualmente) de esos diseños gráficos como una forma artística ha llevado a conceptualizar el arte como un sistema de información. Nancy Munn se va a referir a los diseños de los warlpiri como un sistema de comunicación visual que tiene características estructurales similares a las del lenguaje. Su trabajo, de inspiración estructuralista (aunque el trabajo de campo es de los cincuenta su libro se publica en los 70) pretende establecer cómo la estructura social de los warlpiri se reproduce en la estructura de su sistema gráfico. Una

idea que no es trivial: nuestro lenguaje se estructura como nuestra sociedad. Los warlpiri son un pueblo donde hay una clara división sexual que se evidencia en la distribución de actividades, la organización ritual y la circulación de conocimiento ancestral. Esto le va a interesar especialmente a Munn que demuestra que la estructura del sistema gráfico de los warlpiri reproduce aspectos específicos de su estructura social, entre ellos la división sexual.

Munn se centra en el análisis de tres tipos de datos visuales, las ilustraciones en la arena (gráficos explicativos que los Warlpiri dibujan en la arena en sus relatos y conversaciones), los dibujos en papel (Munn les proporciona papel y lápices para que ellos elaboren sus diseños gráficos) y los diseños totémicos (pintados durante los rituales o que se encuentran en piedras sagradas o que las mujeres pintaban sobre sus propios cuerpos).



Imagen de la elaboración de una historia de arena.

### 3. Historias de arena



Imagina un grupo de mujeres warlpiri que se ha reunido al final del día, después de haber desarrollado todas sus tareas. Están sentadas en el suelo, en mitad de la aldea. Atardece. Estás sentada con ellas y puedes notar la arena fina y aún caliente del desierto. Una mujer mayor limpia una pequeña superficie con la palma de la mano, iguala la arena y comienza su narración mientras los niños gritan: ¡una historia!, ¡una historia! Otras mujeres más se acercan y se sientan también alrededor del círculo.








La historia de hoy es, como muchas otras, una narración de la cotidianidad del día a día de las mujeres que cuenta cómo salen a recoger forraje, regresan al poblado, preparan la cena, duermen, al día siguiente lo mismo. Se trata de una práctica habitual entre los aborígenes australianos, también entre los warlpiri, y de manera particular entre las mujeres. Para los warlpiri, dibujar en la arena es una manera de hablar. Un pueblo que vive en el suelo cuenta sus historias en el suelo. Dibujar en el suelo es de hecho parte de su forma de vida y algo de lo que se sienten orgullosos.

La historia se elabora a través de una serie de diseños gráficos que se suceden en el suelo y gestos y canciones que los acompañan. Hay un vocabulario básico de unos 13 diseños a partir de los cuales se construyen las historias. El significado de los elementos no es unívoco, pero tampoco es arbitrario: una línea puede significar una lanza o una persona estirada en el suelo. Un círculo significa un refugio, un nido o un hoyo. Los diseños son polisémicos pero el significado está estandarizado.

Figure 1. Sand story vocabulary

Element	Range of meanings	Category description
1.	 Spear Fighting stick, when not upright in ground Digging stick Human actor lying down Animal, e.g., dog or kangaroo lying stretched out Fires when flanking each side of shade	Elongate, nonmobile objects, or actors in prone position ( <i>ngunami</i> , lying down)
2.	 Actor in motion—walking, running, dancing Spearing	Straight (nonwinding) or zigzag movement of actors, or trajectory of object (spear)

3.	 Actor(s) dancing	A high-stepping ( <i>binyi</i> , men's dancing) or shuffling ( <i>windi</i> , women's dancing) movement of actors in dancing
4.	 Actor walking Actor dancing (one instance only)	The separate footprints of the actor as he or she moves along
5.	 Actor lying down on side, as in sleep	Prone actor, body slightly curved, rather than straight as in 1
6.	 Boomerangs	Curved implements (boomerangs). Occurs in plural form only
7.	 Bough shade or shelter Line or grove of trees (see also 8)	Curved place markers partly surrounding or defining area within or near which actors can sit or lie

#### 66 Walbiri Iconography

Figure 1 (continued)







Element	Range of meanings	Category description
8.	 Grove of trees	Place marker used for trees only, usually for depicting shade in which a kangaroo is lying
9.	 Hut	Enclosure for living
10.	 Actor sitting Actor sitting	Actor in static position, i.e., in contrast to 2, 3, 4, but not prone (in contrast with 1)
11.	 Creek bed Blanket or "bed"	A striated or somewhat crumpled space on which actor may rest
12.	 Food or water scoop Baby carrier Shield Spear thrower Oval "bed" ( <i>ngura</i> ), hollow in ground for sleeping	Oval, hollow containers, and related forms

Figure 1 (continued)

Element	Range of meanings	Category description
13.	 Nest Hole Water hole Fruits and yams Tree Hill Prepared food Fire Upright fighting stick Painting material Billy can Egg Dog, when curled up in camp Circling (as, e.g., dancing around), or any encircling object	Closed, roundish items, or encircling, nondirectional movement

#### The Sand Story

Vocabulario básico de las historias de arena warlpiri según Nancy Munn.

La historia se organiza en escenas. Comienza alisando la arena, creando una especie de pantalla. La secuencia de los elementos indica un orden temporal, pero además su distribución en la tierra señala su distribución espacial. Al finalizar la escena borra lo dibujado y comienza otra escena. Esto significa que, en ocasiones, unos gráficos pueden superponerse a otros dentro de una misma escena. Hay distintos tipos de escenas: en el campamento, ceremonias, fuera del campamento (buscando comida, cazando, cavando un pozo), y escenas juntas (que indican movimiento), y la escena final.

Con la misma facilidad con la que una mujer comienza una historia puede finalizarla y otra puede continuarla, o no. Las historias (a diferencia de los diseños gráficos de los ancestros) no pertenecen a quien la cuenta y normalmente las aprenden de las madres, o de otras mujeres, a

través de la observación. Al final de la tarde, cuando la mujer que os ha convocado decide terminar su historia, te recuestas sobre el suelo y sigues pensando en la historia cotidiana que acabas de escuchar.



*Cráter de Wolfe creek, imagen de la fotografía y artista Judith Nangala Crispin, de su obra The Lumen Seed, un trabajo fotográfico realizado con la comunidad warlpiri de Lajamanu, en el desierto norte de Tanami.*

#### **4. Los diseños y el paisaje: guruwari**

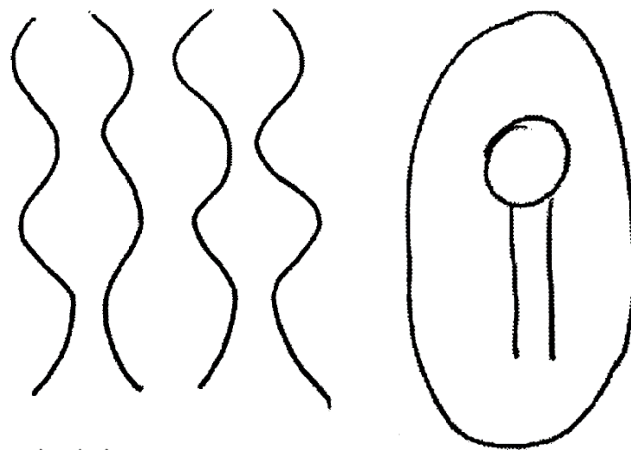
Los warlpiri solían ser un pueblo nómada así que el movimiento a través del territorio era importante para comprender su cosmovisión del mundo, al igual que lo era el movimiento diario entre el campo y el bosque conformado por las rutinas cotidianas. Su relación, como la de otros pueblos aborígenes australianos, con el entorno es especialmente estrecha y está constantemente atravesada por la presencia de los ancestros. Estos están personificados en aspectos del paisaje: la lluvia, el fuego, el yame... En otras ocasiones los ancestros pueden ser personas o especies animales también. Hubo un tiempo atrás en el que los ancestros emergieron del paisaje y en su vagar por este dejaron sus marcas: un camino, una colina, una oquedad o una charca son rastros que los ancestros dejaron sobre el paisaje. El entorno siempre está repleto de señas y rastros que nos hablan de los ancestros.

Los warlpiri, por ejemplo, utilizan el término de *djugurba* para referirse a los habitantes en ese tiempo ancestral que en sus viajes construyeron el mundo tal y como lo conocemos. Pero *djugurba* significa también historia y sueño, de manera que el paisaje nos cuenta también la historia de nuestro pasado, esa época ancestral esta fuera de la memoria de los seres vivos, pero tienen acceso a ella a través de El Sueño.

La estrecha relación con el paisaje se evidencia en la relación que los grupos patrilineales tienen con las localidades de procedencia del grupo. La propiedad del territorio está determinada por la patrilinealidad, uno es propietario del territorio de sus padres. No es una propiedad en el sentido europeo, sino que se trata de una relación íntima, ancestral: uno es el territorio. Esa propiedad implica ciertos derechos rituales sobre sitios ancestrales, el derecho a realizar rituales en ellas y el acceso al conocimiento que a estos se refiere porque cada territorio tiene su historia, relacionada con los ancestros que están vinculados a ese territorio.

Además de estar presentes en el paisaje, los ancestros totémicos son representados a través de diseños gráficos. Un cierto diseño puede provenir y recordar, por ejemplo, un momento en el que el mar bañó el cuerpo de un ser ancestral en la playa. Esos diseños provienen de sueños que tuvieron los ancestros hace mucho tiempo o de sueños que han tenido quienes los dibujan en el presente: los ancestros entregan los diseños a las personas que acceden de esa manera al conocimiento ancestral. El sueño, *djugurba*, es pues un concepto central de la cosmología warlpiri, pues a través de El Sueño los warlpiri se socializan con su pasado ancestral.

Lo singular no es que el ancestro de un grupo se represente con un gráfico, sino que a través de esos gráficos es posible contar también las historias de cómo el mundo fue construido. Los aborígenes lo hacen dibujando lo que llaman historias de arena con las que cuentan los eventos de seres ancestrales del pasado lejano, o lo hacen también a través de los diseños que se dibujan sobre el cuerpo en momentos rituales. Estos no tienen únicamente un propósito ornamental: cuentan cosas.

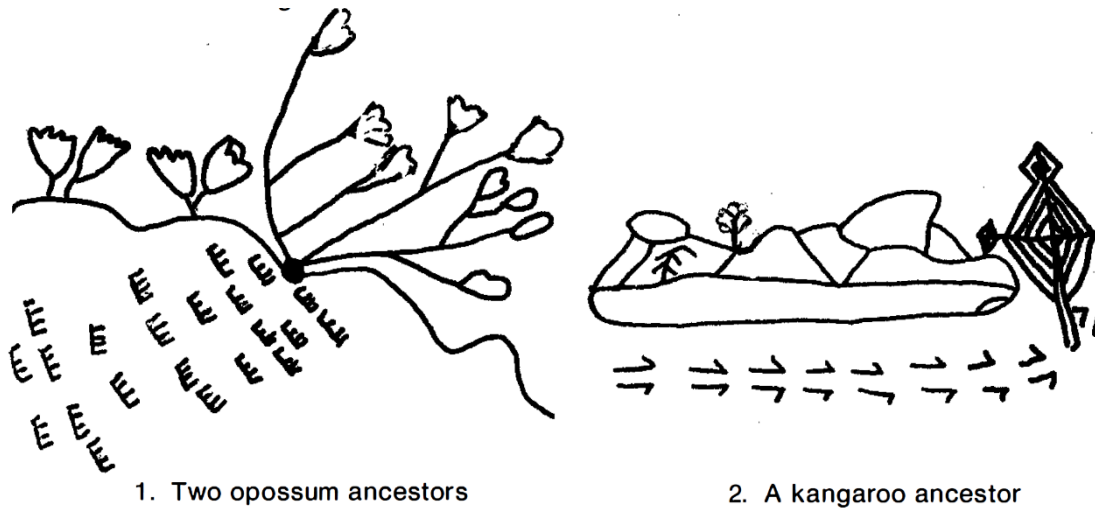


Yolngu clan designs.

Un concepto básico es el de *guruwari* que es la categoría más amplia para referirse a los diseños de los hombres que las mujeres no pueden ver. Se hace en distintos soportes: en el cuerpo, en los danzantes, en piedras y tablas ceremoniales so en armas. *Guruwari* se refiere a dos cosas distintas, hace referencia a signos visuales como huellas o accidentes topográficos que han sido dejados por los ancestros, pero *guruwari* es también el diseño gráfico que representan a los mismos ancestros totémicos. El término se refiere también al poder de la fertilidad de los ancestros, el poder procreador de los ancestros, que se encuentra en el suelo, como resultado de los viajes de los ancestros.

Un diseño con la forma de una serpiente representa a un ancestro, pero muy a menudo el diseño semeja también la marca que deja ese mismo animal: por ejemplo, unas líneas sinuosas (como las del gráfico) que representan tanto una serpiente como la huella que deja una serpiente. La diferencia entre el diseño que representa una huella (y que se utiliza en una historia en ese sentido) y el diseño que representa al ancestro es muy estrecha hasta llegar a desaparecer: la huella de un ancestro es su diseño, pues es el rastro que ha dejado sobre el paisaje. Este es un aspecto esencial del pensamiento warlpiri que se repite constantemente: una relación cíclica entre el referente (el diseño) y la realidad (el ancestro), entre los diseños y los eventos que narran: los diseños son las marcas que han dejado los ancestros en el paisaje pero los diseños representan también esas marcas.





1. Two opossum ancestors went into the ground at a site called Waraginbiri. The base of the little bush is the point at which they entered the ground.

2. A kangaroo ancestor came to Wanabi, took the large string cross, which is a ceremonial object, out of his body and left it there. A number of other kangaroos who were traveling behind him (not shown in the drawing) came up and saw it. A rocky hill with trees is shown behind the string cross.

Representaciones de los ancestros, imagen tomada de la obra de Nancy Munn.

Otros diseños que se refieren a los ancestros son el *yawalyu* y el *Ilbindji*. El *yawalyu* es un diseño que utilizan las mujeres, cuyo acceso no está especialmente controlado. Se pinta sobre niños, niñas (para que crezcan) y mujeres casadas, aplicando solo sobre el cuerpo carbón vegetal y ocre. Las mujeres claman que han soñado los diseños y que por lo tanto son de su propiedad, la cual se extiende a sus hermanas y co-esposas y cuñadas, una propiedad que se extiende, al menos de forma honoraria, a todos los miembros del campamento, pues todos ellos comparten el sueño, como suelen decir los warlpiri. Las cuñadas deben pintarse entre sí en las ceremonias del *yawalyu*. Hay dos tipos de ceremonias rituales del *yawalyu*. Una que se prepara con hombres, por ejemplo, en los ritos de circuncisión, e implica pintarse para las danzas posteriores. Otra que es independiente (por ejemplo, para atraer hombres amantes). La función del *yawalyu* está ligada a intereses sexuales y de procreación, así como la salud personal y el crecimiento de las niñas. Las mujeres se pintan para lograr la satisfacción sexual y la fertilidad.

Los *Ilbindji* son los diseños que los hombres crean con el objetivo de atraer a mujeres amantes. Pueden pintarse en el cuerpo o en tabloncillos. Al pintar el *ilbindji* un hombre atrae, literalmente, a una mujer. Las ceremonias *ilbinji* se realizan de manera secreta en el bosque, aunque en ocasiones también de manera informal.

## 5. Función de los diseños

Hay varios aspectos relevantes sobre esos diseños: (1) se repiten en distintas instancias, (2) su significado no es arbitrario, sino que está estandarizado (como se ha señalado), y (3) tienen funciones específicas en cada contexto. Los diseños que encontramos en las historias de arena se repiten en instancias diversas de la actividad social de los warlpiri: círculo, línea, etc. se combinan en figuras básicas, cada una de ellas con un significado semántico. Esos bloques básicos aparecen también en los dibujos del cuerpo o de los escudos. Hay de patrones que se repiten de manera que forman un sistema gráfico mucho más amplio, que se utiliza en contextos diferentes. Como

se ha señalado, los diseños no son meramente decorativos, sino que tienen significados específicos estandarizados y cada diseño tiene un conjunto de sentidos limitado.

Nancy Munn nos propone que esa recurrencia de los mismos patrones no es posible analizarla aisladamente sino que los diseños deben ser interpretados como un sistema de narración gráfica amplia. Se trata de un sistema conformado por un conjunto de signos gráficos que se pueden analizar como si fueran categorías lingüísticas pues tienen un significado semántico controlado. Se trata pues, nos propone Munn, de un sistema gráfico con una estructura similar a la del lenguaje, el sistema gráfico de los warlpiri puede considerarse un lenguaje visual.

Hombres y mujeres usan diseños diferentes que tienen distintos objetivos, unos están destinados a satisfacer los intereses individuales (sexuales, por ejemplo) mientras que otros tienen que ver con el mantenimiento del orden cósmico (o social, podríamos decir). Con un enfoque estructuralista, Munn se va a centrar en comprender cómo el sistema de diseño gráfico de los Warlpiri expresa su cosmología, dotando de sentido a su experiencia del mundo.

La autora plantea una doble dimensión de los diseños son **formas representacionales y símbolos socioculturales**. Es decir, los diseños gráficos son signos comunicativos, a través de los cuales se puede compartir información y narrar eventos. Tomados individualmente los diseños son (en los términos de Munn) formas representacionales: representan una mujer, una lanza, un campamento... (en este análisis se trata de determinar las dimensiones internas de cada diseño gráfico: tanto su estructura formal como semántica). Pero los diseños forman parte de un sistema más amplio, estructurado como un lenguaje, que nos ofrece información (y aquí se deja ver la aproximación estructuralista de Munn) sobre la cosmología warlpiri y el orden de su sociedad. Tomados como símbolos socioculturales, Munn analiza el significado y función de esos signos en la cosmología y sociedad Warlpiri.

Munn señala tres aspectos de los diseños: su carácter social, la dimensión corporal que está implícita en ellos y su dimensión emocional. Si comenzamos por lo último veremos que los diseños son formas emocionalmente cargadas pues (como vemos en el caso de los Ilbinyi o los yawalyu, que son diseños para atraer a hombres o mujeres), están orientados a la satisfacción de intereses individuales. Los diseños son pues mediadores entre las personas y sus fines: "designs may be said to mediate the "flow of relation" between subject and objective end, embedding or containing this "flow" within a social or collective form".

Pero los diseños son también objetos cargados de una gran corporalidad: están grabados de manera efímera sobre el cuerpo o convocan el cuerpo en el momento de narrar las historias de arena, con toda la tactilidad que eso implica. Los diseños no son pues una mera imagen contemplativa sino una forma sensorial. Un tercer aspecto nos habla de la dimensión social de los diseños: frente a los sueños de los que proceden los diseños (que interiores a los individuos), los diseños son formas sociales externas a él, aunque se encuentran en íntimo contacto con él. Los diseños se mueven entre las personas y dado que contienen la potencia de los sueños (que es exteriorizada) pueden regresar al individuo a través del contacto sensorial en el momento de la producción.

## 6. Un sistema de representación

Retomemos la pregunta inicial: ¿cómo entender las expresiones gráficas de los warlpiri? En ocasiones se habla de 'el lenguaje del arte', pero muy a menudo esa expresión tiene un sentido metafórico. Hay una buena parte del arte que carece de la estructura, sistematicidad y

semantividad del lenguaje. Para el caso del sistema gráfico visual de los warlpiri Nancy Munn nos propone que lo consideremos verdaderamente como un lenguaje pues comparte con este algunas de sus características básicas. Nancy Munn nos propone conceptualizarlo como un sistema representacional, lo que expresado de manera técnica significa que se trata de un conjunto de signos caracterizado por una regulación icónica de su semantividad. La parte final "regulación icónica de la semantividad" significa que las formas gráficas tienen un cierto parecido a lo que representan (iconidad) y que ese significado no está estandarizado. De manera más precisa Munn señala tres aspectos básicos que regulan el significado de los diseños: la condición referencial, la iconicidad de los diseños y su significado denotativo.

La referencialidad señala que el diseño hace referencia a algún referente externo, alguna cosa exterior al acto comunicativo. No es una línea trazada sin más, o un círculo que se le ocurre a la persona que lo dibuja, sino que hay una relación entre ese diseño y un referente externo (como ocurre con las palabras). Iconicidad significa que hay una relación de semejanza entre un diseño y el objeto o idea que representa. Los diseños Warlpiri tienen un componente icónico, en el sentido de que mantienen cierta similitud formal con los objetos a los que se refieren. Finalmente, los diseños tienen una dimensión denotativa, que significa que su significado es el mismo para todas las personas, un círculo puede significar una mujer, un campamento, un pozo de agua, hay cierta polisemia, pero su significado no es infinito y está controlado (al contrario que el significado connotativo que depende del contexto). Para Munn, el sistema gráfico Warlpiri es un lenguaje, de manera más precisa lo describirá como un sistema de representación visual culturalmente estandarizado.

Munn coincide en este aspecto con la propuesta que Clifford Geertz hace para pensar en el arte como un sistema simbólico, o de manera más precisa un lenguaje que forma parte de la cultura: "we characterize art as a language, a structure, a system, an act, a symbol, a pattern of feeling" (Geertz, 1976: 1474). La antropología del arte es eminentemente una teoría semiótica que trata de explicar la vida social de los signos (del arte):

It is out of participation in the general system of symbolic forms we call culture that participation in the particular we call art, which is in fact but a sector of it, is possible. A theory of art is thus at the same time a theory of culture, not an autonomous enterprise. And if it is a semiotic theory of art it must trace the life of signs in society, not in an invented world of dualities, transformations, parallels, and equivalences.

(Geertz, 1976: 1488).

La apuesta de Munn, sin embargo, no se queda en la interpretación del sistema gráfico, para la antropóloga ese análisis en realidad abre la puerta para comprender la sociedad y cultura de los warlpiri. En este sentido coincide con Geertz que considera que estudiar el arte es una forma de dar cuenta de la cultura y hacerlo desde una perspectiva simbólica. El lenguaje visual de los warlpiri forma parte de los momentos rituales y se utiliza para hablar de los ancestros totémicos, pero además de eso está al servicio de la comunicación general. Las historias de arena evidencian el uso cotidiano de este sistema visual de manera que además de servir para representar a los ancestros totémicos el sistema gráfico de los warlpiri constituye una forma de lenguaje visual que alimenta su imaginación.

Encontramos en esa cotidianidad una importante distinción entre las temáticas tratadas por hombres y mujeres, así como en la función que la comunicación tiene para cada uno de esos grupos. Las historias de arena que utilizan las mujeres están centradas en el mantenimiento del ritmo de la vida (comer y dormir en el campamento, las distintas actividades dentro de este: hombres que cazan y mujeres en el campamento). Las historias de las mujeres repiten una y otra vez estos ritmos. Mientras, las narrativas de los hombres señalan los ritmos macrotemporales del

movimiento nomádico de un lugar a otro, siguiendo los pozos de agua. Puede apreciarse cómo, en el caso de los hombres, la comunicación está destinada al mantenimiento del equilibrio cósmico, mientras que en el caso de las mujeres, la comunicación está centrada en el mantenimiento de la vida.



*Imagen de la fotógrafa y artista Judith Nangala Crispin, de su obra The Lumen Seed, un trabajo fotográfico realizado con la comunidad warlpiri de Lajamanu, en el desierto norte de Tanami..*

Esa diferencia se expresa también de manera singular en la oposición entre el círculo y la línea. En los *gurunwari* (y en otros contextos) el círculo que representa al campamento (y a la mujer) y la línea que representa los caminos (y al hombre). Círculo y línea señalan una oposición complementaria que es recurrente y se expresa en diversas instancias, el simbolismo dominante a través del cual el orden de la sociedad es expresado. La combinación de círculos y líneas que utilizan los hombres para sus descripciones para describir cómo viajan de un campamento a otro queda después recapitulada en la representación de las rutinas del campo que hacen las mujeres, volviendo a utilizar nuevamente círculos (que representan el campamento) y líneas que dan cuenta de las salidas y entradas rutinarias dentro de este a lo largo del día: “the circle-line figure is a spatiotemporal icon, condensing both the macrotemporal site to site movement, and the microtemporal rhythms of the daily cycle” (Munn, 1973: 221). La descripción de los ritmos cósmicos de la vida nómada de los warlpiri se repite en la escala micro de la cotidianidad diaria, y esta se funda en la combinación del círculo (campamento) y la línea (camino).

Los warlpiri expresan el orden de su sociedad y del mundo a través de la complementariedad y la polarización: ciclos largos y cortos, hombre y mujer, campamento y mundo... Esa polaridad expresada a través de una totalidad se materializa en las combinaciones constantes del círculo con la línea. Una serie de iconos espaciotemporales que condensan tanto el movimiento espaciotemporal cuando se mueven entre distintos campamentos, así como los ritmos microtemporales de los ciclos diarios: “It is as if this figure constituted Walbiri life experience in time abstracted to its simplest, most general pattern. In the design system this abstract “shape of space-time” provides the unifying format for the concrete variance of the species world”

(Munn, 1973: 221). Los diseños gráficos ayudan a mantener la experiencia de unidad y diferenciación de los warlpiri, dentro de su orden social. Pero como esos diseños van siempre acompañados de canciones y narraciones orales, estas permiten dar expresión a las experiencias personales. El sistema gráfico de los warlpiri es pues un sistema que ayudan a las personas a ordenar la experiencia de sus miembros.

## **7. Etnoestética y maneras de ver**

Durante la década de 1970, buena parte de los trabajos antropológicos estaban orientados hacia lo que de manera muy amplia puede calificarse como etnoestética (el trabajo de Nancy Munn puede caracterizarse en esos términos). Trabajos que se interesaban por los principios y los criterios de distintas sociedades para evaluar actividades estéticas, las formas de iconografía y simbolismo o los sistemas de valores estéticos. Detrás del interés por la etnoestética estaba el intento por demostrar que otras sociedades desarrollaban actividades estéticas o, dicho de otra manera, que no estaban ocupadas únicamente con la producción de objetos funcionales, sino que eran capaces de producir también objetos no-instrumentales que, de alguna manera, estarían destinados a lo que Bordieu llama la contemplación desinteresada. Por decirlo de otra manera, los antropólogos pretendían demostrar la existencia del arte por el arte. Además de eso, mostraron que las estéticas de otros pueblos eran diferentes de las que podían manifestar los galeristas y coleccionistas interesados por objetos de otras culturas.

De manera muy amplia podemos definir la estética como un dominio relacionado con la experiencia que produce la relación con ciertos objetos (en el sentido más amplio de la palabra, donde objeto no se refiere a una cosa material únicamente). La estética tiene que ver con la dimensión sensual, y sensorial, del mundo, hace referencia a la experiencia sensorial y perceptiva, a las valoraciones e interpretaciones que realizamos sobre las formas. Howard Morphy señala distintas maneras de entender el interés de la antropología por la estética, desde aquellas para las cuales se trata del estudio de las condiciones de la percepción sensual, hasta las que conciben la antropología de la estética como aquella interesada con cómo funciona los objetos, cómo logran aquello para lo que han sido diseñados o, finalmente, una aproximación para la cual la antropología de la estética se interesa por la forma como gente de diferentes culturas ven el mundo de manera distinta.

Aunque no es una categoría presente en todas las culturas, para Morphy la estética es una categoría que puede ser utilizada en el análisis cultural porque nos ofrece una entrada para comprender la dimensión sensual de la experiencia humana: cómo las personas experimentan y responden al mundo. Morphy considera que la estética está relacionada con la capacidad para asignar valor a propiedades del mundo material y que la capacidad de transformar propiedades físicas en valoraciones estéticas es integral para comprender la acción humana. Esta no depende de las propiedades de un objeto únicamente, sino que tienen que ver con verlo de una determinada manera.

Esta concepción de la estética resuena con la idea de Geertz según si el arte es un lenguaje compartido colectivamente entonces podemos entenderlo como una sensibilidad conformada colectivamente, como dice Geertz: "to study an art form is to explore a sensibility, that such a sensibility is essentially a collective formation" (Geertz, 1976: 1478). Es decir, estudiar cómo se desarrollar una cierta estética. Un ejemplo sería la línea entre los yoruba, que la asocian con la civilización. Cuando hacen sus tallas las líneas de estas deben estar perfectamente definidas, el vocabulario para describir estas es amplio y con muchos matices. La línea se identifica con la civilización para ellos. La línea conlleva el desarrollo de toda una sensibilidad colectiva que es compartida entre los yoruba, como dice Geertz: "The capacity, variable among peoples as it is



among individuals, to perceive meaning in pictures (or poems, melodies, buildings, pots, dramas, statues) is, like all other fully human capacities, a product of collective experience which far transcends it, as is the far rarer capacity to put it there in the first place" (Geertz, 1976: 1488).

La discusión de Geertz nos permite introducir una serie de trabajos que reflexionan sobre la visualidad y que son especialmente fértiles para la antropología del arte. Resulta especialmente pertinente la propuesta del crítico de arte y pintor John Berger quien propondrá el concepto de maneras de ver (*ways of seen*). Ver el mundo es una manera de conocerlo. Ese mirar no es un acto pasivo sino un ejercicio activo a través del cual nos relacionamos con aquello a lo que miramos. Al mirar el paisaje, por ejemplo, nos relacionamos con él, lo mismo que al cruzar los ojos con otra persona. Lo mismo ocurre con una fotografía, una pintura o una escultura. Mirar es relacionarse y ver la relación entre las cosas. Cuando algo en realidad estamos viendo la relación que hay entre las cosas y la que nosotros mismos tenemos con ellas.

Dentro de esa actividad hay un proceso de elección, discriminamos aquello a lo que miramos de aquello que dejamos fuera. En ese ejercicio establecemos una relación selectiva (con unas cosas y no con otras): "Solo vemos aquello que miramos. Y mirar es un acto de elección. Como resultado de este acto, lo que vemos está a nuestro alcance, aunque no necesariamente al de nuestro brazo. Tocar algo es situarse en relación con ello" (Berger, 2015:8).

Si pensamos ahora en las imágenes veremos que estas no representan simplemente el mundo, sino que nos muestran una mirada sobre el mundo, un modo de ver. Nos muestran cómo ve quien toma la imagen y cómo se relaciona con él. Las imágenes, por lo tanto, no solo representan alguna cosa, sino que describen cómo nos relacionamos con los que nos rodea. Desde esta perspectiva Berger insistirá en la dimensión contextual de las imágenes: no son solo representaciones y no podemos entenderlas solo a partir de su contenido porque las imágenes se encuentran embebidas en contextos sociales, dentro de sistemas visuales amplios.

Este planteamiento está alineado con la propuesta que hace la antropóloga Cristina Grasseni, para quien mirar y ver no es un proceso 'natural' (lo que quiera que eso signifique) sino una capacidad aprendida, resultado de un aprendizaje. Grasseni es, sin embargo, más fina en su conceptualización cuando plantea que la visión no depende solo de la cultura sino que en distintos contextos sociales nos encontramos con visiones distintas, es lo que le lleva a formular la idea de skilled visions, visiones especializadas. Un ganadero, un astrónomo, una futbolista o una cocinera ven de manera distinta. Esas visiones especializadas (en plural) son el resultado de nuestra relación con un entorno estructurado y de una percepción que ha sido entrenada. Desde su perspectiva, la visión es un modo de conocer flexible y estructurado y nos dirá que: (i) mirar es una tecnología del cuerpo, (ii) miramos como resultado de aprendizajes sociales, (iii) es interesante para el antropólogo atender a esas diversas formas de aprendizaje.

---

Desde la perspectiva simbólica que plantean Geertz o Munn, comprender el arte es aprender a mirar, un ejercicio colectivo en el cual nuestra sensibilidad se configura socialmente, como plantea Berger con el concepto de 'modos de ver' de. Veremos más adelante que esto resulta insatisfactorio para otros autores como Alfred Gell para quien el análisis del contenido simbólico, incluso situado en su contexto, no es suficiente para dar cuenta de lo que las obras de arte hacen en el mundo. Frente a la idea del arte como un sistema de comunicación Gell nos propone pensar en el arte como un sistema de acción. Las obras no son algo que simplemente comunican sino que hacen cosas, producen efectos sobre quienes se relacionan con ellas.

Veremos también cómo otro autor, Fred Myers, que estudia los diseños del pueblo australiano pintupi, se aproxima a ellos de una manera muy diferente, en lugar de centrarse en el análisis simbólico de las obras, una parte sustantiva del trabajo de Myers se centra en estudiar cómo esas obras circulan hacia occidente y pasan de ser objetos sociales, que tienen determinadas funciones dentro de los pueblos que las producen a ser valoradas como verdaderas obras de arte.



**Licencia Creative Commons de tipo Reconocimiento-Compartir Igual 4.0**

Más en: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.es> [ES](#)

Este documento puede ser copiado y redistribuido en cualquier medio o formato, puede ser remezclado, transformado y utilizado para crear otras obras, incluso con finalidad comercial. Para ello es necesario reconocer adecuadamente la autoría, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Si remezcla, transforma o crea a partir del material, deberá difundir sus contribuciones bajo la misma licencia que el original.