

La estructura mítica del pensamiento social

Fernández Christlieb, Pablo

Veröffentlichungsversion / Published Version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Fernández Christlieb, P. (2001). La estructura mítica del pensamiento social. *Athenea Digital: Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 0, 11-30. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-64353>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under Deposit Licence (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

La estructura mítica del pensamiento social

The Mythical structure of Social Thinking

Pablo Fernández Christlieb

Universidad Nacional Autónoma de México

pablof@servidor.unam.mx

Resumen

El presente texto plantea que el pensamiento social o colectivo, en conjunto, construye las estructuras de pensamiento dentro de las cuales él mismo se desarrolla, como por ejemplo, la historicidad. De la misma manera, el pensamiento social construye asimismo estructuras "antehistóricas" que permiten explicar su propia aparición, como por ejemplo la noción de causa, siendo, sin embargo, los mitos, la más general de estas estructuras. Las estructuras míticas consisten en ciertas formas, orientaciones, numeraciones y trayectos dentro de un espacio denominado clásicamente "heterogéneo", diferente a la noción científica de un espacio "homogéneo". Se sostiene, finalmente, que el pensamiento cotidiano utiliza indefectiblemente estructuras míticas de pensamiento.

Palabras clave: Pensamiento social; Estructura mítica; Espacio heterogéneo; Espacio homogéneo

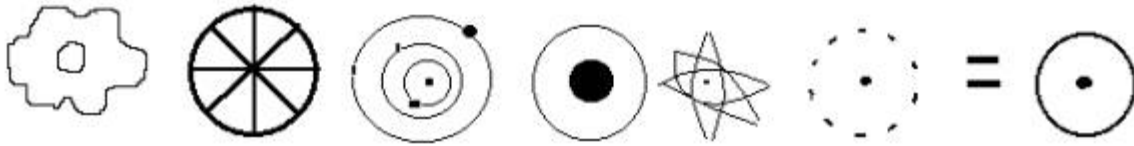
Abstract

The paper asserts that social or collective thought build the thinking structures in which they take their own shape as it happens, for example, in historicity. In the same way, social thought builds structures that are "prior to history". These make possible to explain their own appearance, in notions like that of "causality". Myths are presented here as the widest of such structures, and mythical structures are certain shapes, orientations, numerations and paths within a space typically taken as "heterogeneous", which is different from the scientific notion of an "homogenous" space. It is claimed, finally, that everyday understanding thoroughly uses mythical structures of thinking.

Keywords: Social thought; Mythic structure, Heterogeneous space, Homogeneous space

Introducción

Una célula, cuyo ejemplo in vitro más notable es un huevo frito, una rueda de carro, el sistema planetario no importa si ptolomeico o copernicano, un parque con su fuente en medio, un átomo clásico, el juego infantil extinto de Doña Blanca y demás rondas como las sardanas, y los megalitos de Stonehenge, son objetos que no deberían ser parecidos, y sin embargo, todos tienen en común que son un punto alrededor del cual se acerca algo, o son un cierto conjunto en medio del cual hay algo más especial; en suma, son cosas diferentes a más no poder y no obstante tienen la misma



forma, la de un centro y algo así como un círculo alrededor. Así es el núcleo cercado por la membrana de la célula o el sol orbitado por planetas. Que dos cosas que no pueden tener nada que ver, como un juego de niños y un átomo de científicos, sean suficientemente iguales, es demasiada coincidencia, de modo que la más plausible explicación es que lo que es igual no es la realidad, sino el pensamiento que la piensa: en efecto, lo que tienen en común objetos entre los cuales no hay ninguna relación, es que están concebidos, percibidos y pensados por un mismo pensamiento, o si se prefiere por una misma cultura, y entonces, la que tiene forma de círculo con centro es estrictamente esta cultura, de suerte que todo lo que se le ponga enfrente lo verá de la misma forma, que es la misma que se aparece cuando alguien dice que le "está dándole vueltas a un problema" o que es "el centro de atención". Ciertamente, el pensamiento social o colectivo con el cual se elaboran tanto las versiones cotidianas de la vida como sus versiones artísticas y científicas, piensa con un conjunto de obviedades (obvio: etimológicamente, el camino que se tiene por delante), de suyo evidentes, de las que no puede prescindir so pena de dejar de pensar. Comprender estas obviedades y otras evidencias del pensamiento colectivo es el intento del presente trabajo.

Los Milagros y los Accidentes

Un accidente, y un milagro, por definición no se pueden evitar. Si pudiera evitarse no sería accidente; si pudiera preverse no sería milagro. Ambos son del mismo tipo de evento: un milagro es un accidente al revés y viceversa: hay algo que no puede suceder, y eso es precisamente lo que sí sucede. Comoquiera, los accidentes y los milagros son inauguraciones de la realidad, es decir, algo que no existía, y que las circunstancias disponibles no alcanzan para producirlo, que no se puede construir con lo que hay, de pronto aparece y es una realidad: el enamoramiento, las pinturas de Mondrian y la ocurrencia de la Doble Hélice de Watson y Crick son acontecimientos de esta índole, que pueden suceder o no. Así también, la existencia de la sociedad es un accidente, o un milagro, el mayor de todos, porque surge sin ninguna causa, ni antecedente, ni explicación, y sin que tuviera ninguna necesidad para surgir.

Por ello, la sociedad tiene que empezar después de su aparición, no antes, pero eso es psicológicamente insoportable, porque lo que más incomoda de los accidentes no es que sucedan, sino que no se sabe de dónde vienen, y por eso empiezan a producirse, ex post facto, las anécdotas y las curiosidades; las analogías: el asesinato de Kennedy se explica porque se parece al de Lincoln; las paradojas: si el Titanic, en vez de frenar, hubiera acelerado, habría evitado el iceberg; las señales: "él ya sentía que se iba a morir"; los indicios, las razones, y las causas: las causas aparecen después de los efectos: primero cae la manzana y después se explica la gravedad. Newton no formuló la ley de la gravedad y después esperó a que le cayera una manzana.

Efectivamente, antes de la aparición accidental de un evento, no había nada que se pudiera saber respecto a él; no hay nada en este momento que pueda evitar el lapsus linguae que uno tendrá

sin querer dentro de veinte minutos, pero eso sí, cuando el accidente ocurra, entonces uno encontrará todas las causas, antecedentes, prevenciones, previsiones que quiera, pero como siempre, las causas siempre llegan después de las consecuencias, sólo que se les coloca a las izquierda y abajo, como si hubieran estado antes y subyacentes. Los aprioris aparecen aposteriori. Sin duda es un fenómeno interesante el que cuando algo se inaugura o se crea, no solamente construye su desarrollo y su porvenir, sino que construye asimismo sus antecedentes y sus anterioridades, es decir, lo que supuestamente había antes de la inauguración del suceso. En otras palabras, una realidad existente no solamente hace su historia, sino también su antehistoria, que es algo así como un tipo de estructura social anterior a la sociedad misma, con el objeto de reconocerla cuando aparezca: la antehistoria es lo que sucedía antes de que sucediera nada, o dicho de otra manera, un conocimiento previo al conocimiento gracias al cual puede surgir el conocimiento, y dicho de otra manera más, la historia que es anterior al origen de la historia. Zellini (1980, pp. 214-215) habla de un "inconsciente gnoseológico" merced al cual la gente le atina a la hora de decidir y actuar en su vida diaria. Sin este conocimiento anterior no se podría construir ningún conocimiento, y uno tampoco podría darse cuenta de que ocurrió un accidente o un milagro.

En cierta medida, éstos son los aprioris de Kant, o sea, las condiciones necesarias para la formulación de cualquier conocimiento, entre las cuales Kant encuentra, por ejemplo, al tiempo y al espacio, en el sentido de que si no hay una representación del espacio donde unos objetos se puedan poner a lado de otros para ser distinguidos, estos objetos no podrían formar parte del conocimiento. Así como la realidad exterior, objetiva, solamente puede ocurrir dentro de una representación previa del espacio, así la realidad interior, subjetiva, solamente puede hacer otro tanto dentro de una representación previa del tiempo. Por eso tiempo y espacio son aprioris (Kant, 1787, p. 60). Son como el fondo sobre el cual destaca la figura de los gestaltistas. Claro que estos aprioris se construyen aposteriori: cuando la realidad ya existe.

Los Mitos

En efecto, los mitos, en todas sus escalas, desde el de Ícaro cayendo de tanto alcanzar el sol, o el de la Caperucita Roja internándose en el bosque, o el de la Atlántida sumergida, o el del Santo Grial, o el del águila sobre el nopal devorando a una serpiente, constituyen, en general, ese tipo de historia de lo que sucede antes de la historia, esa forma de la sociedad que es anterior a la sociedad misma. Por esta razón de anterioridad al tiempo, los mitos en general presentan **un orden** (Kolakowski, 1972, p. 27) del mundo dentro del cual se puede situar el origen o la inauguración de una sociedad o de un acontecimiento: es un orden anterior a todo, dentro del cual se puede ir ordenando todo lo demás. El mito está desde antes del principio. Como diría Kolakowski, 1972, p. 48, el mito permite explicar lo condicionado por lo no condicionado. Si la historia comienza al principio, los mitos son la historia de ese principio. Los grandes mitos, Quetzalcoatl o Prometeo, suelen ser del origen de una sociedad, y de la misma manera, las causas, la probabilidad, el destino, o Dios, esa entidad que ya estaba desde antes de que existiera la física y al cual se le responsabiliza hasta del Big Bang, suelen ser a su vez la mitología de los accidentes y los milagros de la vida cotidiana. Tanto el pensamiento religioso, como el científico y el cotidiano, tienen una estructura mítica interna.

Mitos sin Contenido

Como se puede advertir, los mitos no decaen en la historia humana, los mitos se repiten en diferentes culturas (Cassirer, 1944, p. 114), los mitos son por eso intrigantes, como si todo el mundo de los supiera o los pudiera inventar aunque no se los hubiera enseñado nadie: el mito de Dios, el del héroe que roba a los dioses para dárselo a los hombres, o la los ricos para dárselo a los pobres como Robin Hood, el del caballero andante enamorado que se reproduce en cada telenovela y en cada caso de la vida real como alguien que para alcanzar un amor tiene que realizar una serie de pruebas (Alberoni, 1982), tras las cuales vuelve victorioso y final feliz hasta nuevo aviso, etcétera, han popularizado la versión junguiana de que la sociedad se sabe los mitos a nivel biológico, que la gente hereda mitos y símbolos por la misma vía que hereda ojos café y tendencia a la calvicie, pero no se puede caer en la zonería de que uno tiene una historia como la de Teseo o algún simbolismo como los mandalas o los zigurats inscritos en los genes. No, en rigor, la estructura mítica del pensamiento colectivo no sabe mitología: lo que sucede es que piensa míticamente.

Si a los mitos se les quita el contenido, es decir, el cuento que se cuenta, los personajes y sus acciones y resultados concretos, lo que queda es un orden, esto es, un esquema o una serie de posiciones, orientaciones, trayectos, etc., que dejan de referirse a algún personaje o relato determinados, y que en cambio resultan aplicables a ése y a otro personaje, y también resultan aplicables a cualquier descripción, idea, acontecimiento, etc. Los mitos son los comodines del sentido humano. El mito es un orden previo de la realidad sobre el cual se pueden ordenar a su vez el origen, la historia, el pensamiento, los sentimientos, las ciudades y hasta los mitos. Como volvería a decir Kolakowski, gracias al mito, cuando uno llegó, ya todo estaba en su lugar. Efectivamente, a los mitos los construye el mismo pensamiento social que construye la ciencia o las costumbres, y obviamente, no tiene otra alternativa que hacerlos de la misma manera, o sea, con el mismo pensamiento. Si a los mitos se les quita el contenido, lo que queda es su forma¹. Ciertamente, si al mito de Prometeo o de Ícaro se le quita el contenido, lo que queda es la elevación o ascenso y el descenso o caída, igual que el de Démeter y Perséfone sólo que a la inversa; a la gente le siguen sucediendo estos acontecimientos cuando suben o bajan de puesto sepan o no sepan quién es Perséfone, y cuando son despedidos de su trabajo o de su matrimonio, les sucede lo mismo que a la

¹) Cuando se habla, por ejemplo, de la fuerza que tiene una pintura, se entiende que no se refiere a la cantidad de energía con que fue golpeado el lienzo a pincelazos, ni al hecho de que las personas retratadas sean levantadores de pesas, sino a una forma, por decirlo así, interior a la pintura, que no se ve en la apariencia sino que está por dentro de las líneas. En efecto, la forma que queda cuando a algo se le quita el contenido no es exactamente la cáscara o la superficie, como si a una nuez se le quitara el contenido, sino que se trata de una forma íntima, la cual puede describirse aproximadamente como la dirección, la orientación, el trayecto, del movimiento que necesariamente debe seguir el contenido para que en efecto sea lo que es. La Piedad de Miguel Ángel, al igual que todas las Piedades, se llama así no por el contenido, no porque sea una Virgen con un Cristo post mortem, sino porque ambos personajes deben estar configurados con una cierta languidez descendente, cierta flaccidez derrotada que hace que allí haya el sentimiento de piedad. Cirlot (1984, p. 208) dice que "la forma aparece como el intermediario entre el espíritu y la materia", que es, curiosamente, con exactitud lo que dice Bergson de la memoria.

Cenicienta, al rey Lear o Don Quijote, o sea la expulsión de su lugar y/o su sociedad, aunque, afortunadamente, en los mitos siempre hay camino de regreso.

En fin, la paradoja es que la cultura construye un orden anterior a la cultura para poderse desplegar sobre él. Este orden, mítico, es, ante todo, obvio, y del cual se puede entresacar una serie de orientaciones, numeraciones y trayectos, que son como sigue:

Orientaciones



Lo primero que aparece del mundo es **lo vertical** y **lo horizontal**. Lo horizontal es el paisaje plano del mundo, y lo vertical es el que lo mira, o sea, uno mismo, y por eso el número uno, que es uno mismo, de pie, es un palito vertical en los sistemas árabe y romano, y también, por esa razón pretenciosa y presuntuosa, al plano vertical se le considera como el eje del mundo, axis mundi; un globo terráqueo que pusiera su eje horizontal parecería mal hecho. Quien está en posición vertical, como los guardias de la Reina, se supone que está atento, listo, preparado; a estar de pie se le denomina "estar parado" (antes se decía "parado de pie"), que significa estar preparado, dispuesto, y sintomáticamente, estar "situado" (Corominas, 1973): la imagen de verticalidad, como los rascacielos de Nueva York, siempre hace pensar en una situación despierta y activa. Puede advertirse que, como dice Susanne Langer, "el mito no es una evasión sino una orientación moral" (1941, pp. 204). En cambio, la posición horizontal de estar acostado, dormido, es la de la confianza, toda vez que no se necesita estar alerta, y por lo tanto es la forma del apaciguamiento y la tranquilidad. Por eso a la gente le gusta contemplar paisajes, y se relaja; este mundo vertical y pretencioso queda dulcificado por las esculturas reclinadas de Henry Moore.

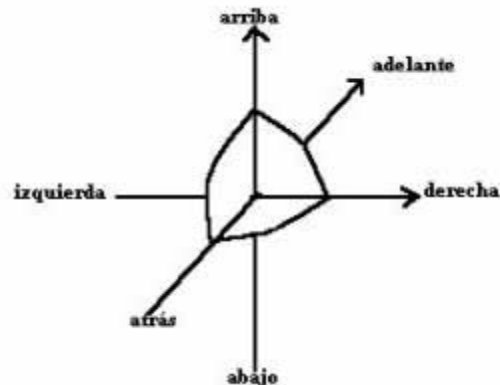
Ahora bien, cuando se superponen lo horizontal y lo vertical, aparecen las cuatro (o seis) orientaciones: arriba, derecha (delante); abajo, izquierda (detrás): las primeras son positivas en la cultura occidental y a veces se traslapan; las últimas son negativas (Cirlot, 1984, p. 227), y también se traslapan sin miramientos, porque, según Cassirer, "lo que primariamente percibe el mito, no son

caracteres objetivos sino fisiognómicos" o emotivos (1944, p. 119). **Lo alto**, en la geografía del espíritu, es el lugar de lo bueno, lo razonable, y lo poderoso: allá está Dios y las virtudes, es la zona de los pájaros y los ángeles, y por eso la gente todavía quiere llevar la frente en alto, aspira a subir, ya sea en la economía o en la clase social, asume que piensa con la cabeza y no con los pies, y se levanta los ánimos, levanta teorías y levanta edificios como la Torre de Babel, las pirámides y los minarets, que son arquitecturas hechas para llegar a Dios, al igual que las cúpulas de la Edad Media; tiene altas calificaciones, altos vuelos, altas recomendaciones, altas miras, y, como muestran Lakoff y Johnson (1980, pp. 50 ss.), para hablar de la felicidad, el status, la salud, la virtud o la razón, se emplea la palabra "arriba" (high). **Lo bajo**, lugar de ratas y demonios, es triste, enfermo, sumiso, malo, vicioso y emocional (idem). En la mitad baja del cuerpo radican los instintos y las bajas pasiones y otras inmundicias. Y por ello, la gente que se porta mal o tiene mala suerte "cae" en el olvido, en la desgracia, en el pecado, en la tentación y también en los lugares bajos o subterráneos como los calabozos, los drenajes y el infierno, los sótanos (Bachelard, 1949, p. 49). Las clases bajas ya se sabe cuáles son. Asimismo, lo bajo es la dirección de los secretos, de lo que no quiere ser mostrado, sea un tesoro o un pasado vergonzoso, ambos se entierran. Por eso lo bajo también es el sitio del pasado más antiguo, más inmemorial, el que no está simplemente detrás de nosotros, como sería el día de ayer, sino el que está hundido en lo más profundo de la vida, como, por ejemplo, precisamente, los mitos.

El equivalente de lo alto en el plano horizontal es **lo derecho**: en política, quienes se arrogan la posesión incontestable de la verdad se autodenominan "la derecha", y se creen los dueños del "derecho", es decir, de la capacidad de "guiar" o "dirigir", que es uno de los significados etimológicos de la palabra (Corominas, 1973). Se entiende que lo derecho, como la mano que está de ese lado, es lo hábil, lo talentoso, lo fuerte, y en suma, lo "diestro", la destreza, que es el nombre correcto de la derecha. Asimismo, ser o estar derecho significa "directo", como la línea más corta entre dos puntos, y por lo tanto es sinónimo de ser recto, de la rectitud, y por extensión, de ser correcto, de decir la verdad, de ser bueno en resumen. Y por todas estas razones, lo que está hacia la derecha es lo que avanza, y se sabe que el futuro y el progreso "avanzan", van hacia adelante, y a la gente se le recomienda siempre mirar, continuar, seguir, adelante. En efecto, **lo delante** es una forma hermana de lo derecho, y ambos son algo así como la versión laica de lo alto. Toda la metáfora del camino y del andar, que a su vez son frecuentemente metáforas del tiempo, usan la orientación hacia adelante, de frente.

Hay ciertamente líneas derechas, pero no existen "líneas izquierdas"; la sencilla razón es que a éstas se les llama líneas chuecas, torcidas, que son, literalmente, incorrectas. En efecto, la palabra "izquierda", que proviene del vasco y el céltico, significa "torcido", y fue adoptada en castellano (y en catalán, portugués, gascón y la langue d'oc -Corominas, 1973) para substituir al vocablo natural que designaba esta dirección, pero que no debía ser pronunciado porque era un nombre maldito, específicamente "siniestro", que es como debería decirse izquierdo. La izquierda política ha de ser siniestra en sus fines y torcida en sus medios, y por eso necesita a la derecha para que la guíe y la enderece. Se sabe quién está sentado a la derecha del Padre, pero a nadie le interesa quien esté a su izquierda; se sabe quién es el brazo derecho de cualquier jerarca, pero a nadie le importa quién sea el izquierdo. Mientras que la derecha avanza hacia la racionalidad y la claridad de pensamiento, la izquierda, que es el camino de salida y el equivocado, obviamente retrocede, porque lleva hacia lo emocional y la afectividad, esto es, hacia el pasado y lo primitivo, es decir, hacia **lo** que ya había quedado **detrás**, dejado a las espaldas, y adonde nunca hay que voltear, como nos lo recuerda la

mujer de Lot; por razones míticas es que le progreso no deba tener memoria: se convertiría en estatua de sal².



El cruce de los ejes hace automáticamente al **centro**. El centro es, como dice Eliade, "el lugar sagrado por excelencia" (1955, p. 42), y no hay cultura que no lo tenga ni que lo ponga en "otro" lugar. El centro es el punto donde comienza todo: por eso es el **origen**: es perogrullada decir que las ciudades se fundan en su centro, pero al mismo tiempo, el centro es el lugar que condensa y comprende todos los lugares (Ledrut, 1990, p. 74), como si fuera la compactación del resto del espacio en un punto, y por eso es igualmente punto de convergencia, de atracción (Eliade, 1955, p. 57). El centro es el meollo, la semilla, el núcleo, el corazón de todas las cosas, el tuétano, de modo que, de la misma manera que es el origen también es el lugar del **infinito** y de lo absoluto. Este carácter de infinito es quizá lo más curioso del centro, porque consiste en el hecho de que el punto más pequeño de la realidad es al que le cabe más, le cabe todo, porque no es donde se cierra la realidad sino donde se abre la posibilidad; Aristóteles dijo que "el infinito no es aquello fuera de lo cual no hay nada, sino aquello fuera de lo cual siempre hay algo" (citado por Zellini, 1980, p. 13). En todo caso, es sorprendente hasta qué punto este sitio inmemorial sigue siendo actual, y de hecho, es una palabra que se utiliza inopinadamente y sin darse cuenta para una enorme variedad de asuntos cotidianos, políticos, científicos, frívolos, etc.: temas centrales, centrar la discusión, centro de atención, centro de las miradas, centro de mesa, centralización política, centro financiero, centro del grupo, pasar al centro, etcétera, cosa que da a pensar que una sociedad que se cree científica y desmitificada, usa modos de ser, de moverse, de pensar (Zellini, 1980, p. 44), e incluso de hacer ciencia (Kolakowski, 1972, pp. 42-43), que son notablemente míticos y primitivos. La lógica, por ejemplo, dice Kolakowski, se basa en el mito de la conciencia trascendental (una conciencia anterior a la conciencia), y la ciencia se basa en la lógica. Y en todo caso, toda cosa, casa, tiene su centro, de modo que el centro está en cualquier parte, y de hecho, como sostendrían tanto Eliade como Einstein, en cualquier lugar donde se está, ése es el centro del universo. Los ejemplos dados al principio de este trabajo son precisamente ejemplos de centros, y todavía se les pueden añadir las cúpulas de las iglesias, el ápice de las pirámides, las dianas de los campos de tiro, la piedra que hacer círculos en el agua, la emisión de ondas de radio, los embudos y demás desagües, las plazas

²) Esta asimilación de lo delante detrás a lo derecho izquierdo permite hacer un esquema de dos dimensiones aunque sean tres. E igualmente, se comprenden otros traslapes como el norte hacia arriba y el sur hacia abajo, con sus mismas connotaciones, a menudo geopolíticas. En suma hay una asimilación de la esfera a la circunferencia, que permite suponer que se llevó a cabo por razones prácticas de representación sobre el papel, antes aun del descubrimiento de la perspectiva lineal.

de toros, y las trazas de campos de juego de los deportes más divertidos, donde la pelota es un centro en múltiples sentidos.

El espacio alrededor, la periferia, en rigor no es otra cosa que la descondensación y expansión del centro, es algo así como un centro desleído, diluido o desintensificado, el cual, a cambio, marca un elemento básico de la realidad, a saber, **el límite**, sin el cual no hay mundo, cosmos según se le decía clásicamente, ni orden, ni conocimiento. En efecto, el límite establece el interior con respecto al exterior.

En el pensamiento social, **lo** que está **dentro** es lo que tiene orden, lo conocido y lo familiar, mientras que **lo** que está **fuera** es lo extraño y desconocido. De aquí puede desprenderse el interés no meramente funcional de las puertas sobre todo, pero también de las ventanas, los umbrales y los quicios, que conectan, como decía Blake, lo conocido con lo desconocido. En la Edad Media, adentro de las ciudades está la gente, palabra que significa "nosotros" en todos los idiomas, mientras que afuera habitan "los otros", porque allá "es la región desconocida y temible de los demonios, de las larvas, de los extranjeros: en una palabra, caos, muerte, noche" (Eliade, 1955, p. 41). Todos los grupos, equipos, familias o sectas se fincan sobre la distinción entre lo dentro y lo fuera, y de hecho, la palabra "yo" designa la existencia de un dentro con respecto a un afuera, un poco demasiado grande. Ahora bien, lo que proporciona en primera y última instancias toda la estructura mítica del pensamiento colectivo es precisamente la certeza de estar dentro no importa dónde se esté, es decir, proporciona básicamente el sentimiento de **pertenencia**, que es seguridad de que las demás cosas, por ejemplo los demás sentimientos, dolor, ira, sacrificio o cansancio, y por último el sentimiento de uno mismo, se encuentran dentro de un orden, y por ende tienen un sentido, aunque no se acierte a saber cuál es, ya que, en rigor, el sentido es el hecho mismo de la pertenencia al sentido; fuera de esta pertenencia, ninguna experiencia, posesión, lenguaje, moral, ética, alegría ni vida tienen razón de ser. Para sentir, pensar y ser, primero hay que pertenecer. La pertenencia a una sociedad debe ser previa a cualquier otra sensación, y en ello radica el carácter de anterioridad de la estructura mítica: los mitos, como la pertenencias, deben estar antes que la sociedad para que ésta empiece a suceder.

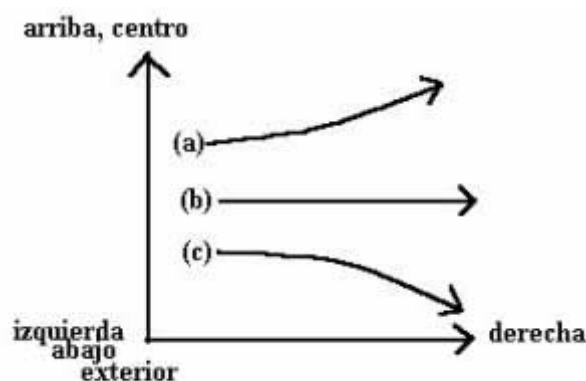
Pertenecer y/o estar dentro es una ubicación en el espacio, y por esta razón, el mito no puede ser un relato o un hecho lingüístico, ni ninguna otra cosa que alguien pueda tomar de fuera o aprehender del exterior: los mitos ni se leen, ni se ven, ni se oyen, sino que más bien se habitan, se recorren y se ocupan, de suerte que la mítica es más bien un acontecimiento kinestésico, como lo es, por ejemplo, la arquitectura, cuya apreciación cotidiana por los inexpertos no es visual ni intelectual, sino una manera de estar a gusto, cómodo, protegido en el lugar, y ya con eso cualquier arquitectura es buena. Para pensar o estudiar la arquitectura como un experto, uno tiene que situarse en su límite, mitad dentro mitad fuera, y eso mismo opera para escribir sobre los mitos y, en suma, funciona como metodología general para las Ciencias del Espíritu o de la Cultura, en donde, para su comprensión, uno no puede estar dentro del objeto, en su remolino, pero tampoco fuera, como un extraño, sino que hay que situarse en sus límites: el límite no forma parte del interior ni forma parte del exterior.

Trayectos

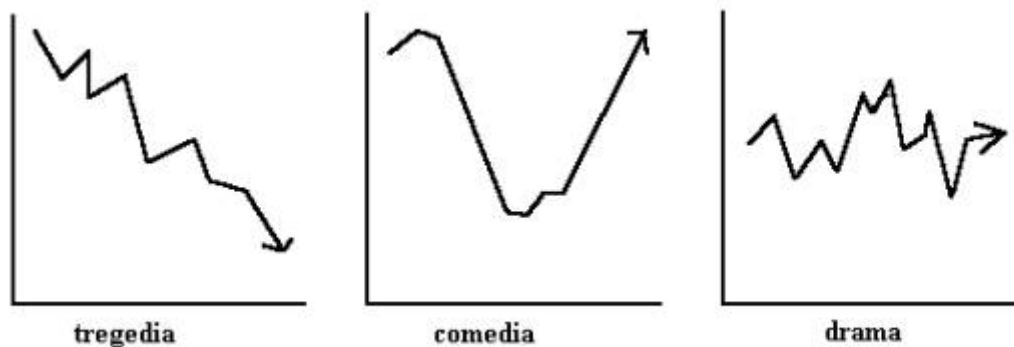
Las ciudades medievales, la liturgia medieval, los objetos medievales, la pintura medieval, los cuentos medievales, participan a pie juntillas de un espacio mítico como el descrito: ahí todavía no hay otro

modo de habitar la realidad, y por eso, por ejemplo, las mujeres eran seres malévolos que estaban regidos por la parte baja de sus cuerpos, cuerpos que tienen más entradas por donde ingresar el exterior y el pecado. Asimismo, el mito del caballero andante sigue el recorrido de salida del y entrada al interior, con las consecuencias que esto lleva: el caballero es alguien que suele pertenecer a la corte, muy cerca del centro, del trono del rey, pero, para merecerse ese lugar, debe salir afuera, allende las murallas del orden, en donde, con el solo aliciente de la prenda de su dama, un pañuelito por ejemplo, tiene que afrontar los riesgos de lo desconocido, que lo pueden volver loco, perderlo, ser devorado por un dragón, convertirse en vagabundo, hundirse en el pecado, etcétera, y, una vez pasada la prueba, retornar a la corte, más cerca del centro, y dedicarse a vivir de la fama de sus aventuras. La dialéctica dentro/fuera es legendaria (Cfr. D. Regnier-Bohler, 1985, pp. 13 ss.), y se le puede aplicar a Cristóbal Colón, a Marco Polo o a los santos eremitas que se iban a vencer la tentación al desierto, y a todo aquél que sale un día de su pueblo y regresa hecho un triunfador. Y ciertamente, sigue siendo el mismo periplo que el de las historias de amor actuales, donde el enamorado debe pasar una prueba (Alberoni, 1982), que es la oposición de los padres, la pobreza, etc., para luego poder alcanzar su amor. Toda historia de amor de final feliz sigue este recorrido, y ahí debe terminar la telenovela porque si no ese final feliz se deriva en otro drama, que es lo que se llama entonces la tragedia de la vida.

En todo caso hay, en la estructura mítica, una serie de trayectos que utilizan las orientaciones dentro/fuera, alto/bajo y que siempre son comprensibles en la dirección derecha/izquierda. En efecto, el hecho de que un evento o acontecimiento cualquiera sea inteligible e interesante se debe a que está hecho íntimamente con la forma de un trayecto, el cual, aunque aparece ciertamente en las narraciones, leyendas, mitos, historias y cuentos, no obstante no pertenece al lenguaje, como supondría el discursivismo, sino a la kinestesia: estos trayectos no suelen describirse, sino dibujarse, como, por ejemplo, paradójicamente, lo hace Gergen (1994), quien, argumentando que las tramas pertenecen al discurso, para exponerlas las tiene que dibujar, y en el más puro estilo mítico. En efecto, las tramas narrativas son trayectos míticos y, siguiendo a Gergen, son básicamente: Una trama (a) "progresiva", que se mueve hacia la derecha y hacia arriba, y que es cuando todo va saliendo bien siempre, como en el caso del mito del progreso enunciado por el positivismo y la tecnología. Segundo, una trama (b) "estable", que avanza, pero no asciende, y cuyo ejemplo podría ser la narración de la rutina y la monotonía de la vida de una hormiguita, que no debe ser asunto interesante. Y en tercer lugar, una trama (c) "regresiva", en donde las cosas van de mal en peor, o sea, para abajo:



Nótese que todas, incluso la regresiva, van de izquierda a derecha, porque, en la trama, lo que avanza es la narración misma de la desgracia. Y por lo demás, todo lo que sube, es equivalente a entrar en orden y a acercarse al centro, y todo lo que baja, sale y va al caos. Ahora bien, si se toman los tres géneros teatrales clásicos, que siguen siendo las tramas mediante las cuales se cuentan anécdotas y se hacen comprensibles los hechos de la realidad, incluyendo la propia biografía (Gergen, 1994, p. 248), se trata de trayectorias mixtas: la tragedia de la tragedia consiste en que hágase lo que se haga, decídase lo que se decida, el resultado no puede ser otro que la desgracia, cosa de preguntarle a Edipo. En segundo lugar, la comedia, en donde las cosas que están bien, de repente sufren una caída porque aparece un obstáculo o una desgracia, y el resto de la trama se dedica a corregirlo para alcanzar cuando menos el estado inicial: las historias de amor, y por lo común, cuando alguien cuenta su vida, suelen seguir esta trayectoria. En tercer lugar, el drama, que es un intermedio de tragedia y comedia, y tal vez por eso se habla del drama de la vida, en donde en la trama se van alternando los gustos y los sinsabores, y terminan hacia arriba o hacia abajo dependiendo de quién lo cuente, si uno mismo, o las malas lenguas:



Cualquier similitud con las gráficas de ventas de una compañía, con el valor del dólar en lo que va del año y con el resto de las gráficas estadísticas, no debe ser ninguna coincidencia; la economía del tercer mundo es una tragedia, la del primer mundo es una comedia, y la economía mundial es un drama. No importa si fue la estadística o la mitografía la que hizo primero tales gráficas, lo que importa es que se aplica plausiblemente en ambos casos, y da cuenta clara de que, por debajo o por dentro de cualquier expresión científica o técnica, se encuentra una estructura que les trasciende, que está antes que su propio pensamiento y de la cual no pueden desembarazarse so pena de deshacerse.

Espacio Heterogéneo Cualitativo

A la izquierda política se le denomina así porque tradicionalmente se encontraba sentada a la izquierda en las asambleas de la Revolución Francesa (Bobbio y Matteucci, 1976), y ello equivalía a que si cualquier miembro del otro lado se sentaba a la izquierda, automáticamente se volvía de izquierda, siniestro, torcido, contra el derecho, en suma, dejaba de ser quien había sido y se convertía en otra persona. Esto significa que el espacio no era algo distinto de las cosas que lo ocupaban, sino que era una cualidad más de los objetos, que igual que ser grandes o azules, también eran arriba. En el adjetivo ser "derecho" o ser "recto" todavía se aprecia el hecho de que el lugar es una moral. En

efecto, el espacio no es, míticamente, un telón de fondo o un hueco vacío sin propiedades ni cualidades; por el contrario, es una forma del mundo y de las cosas, y como todas las formas, termina con sus límites, así que fuera de él, no era espacio: actualmente la palabra "cosmos" quiere decir todo el universo, pero originalmente el cosmos era el mundo humano, su orden, y se acababa donde terminaba la ciudad; lo demás se llamaba caos, y tenía otras propiedades sin relación con el espacio. A este espacio de índole cualitativa se le denomina generalmente espacio heterogéneo, debido a que es "un complejo de lugares" (Read, 1955, p. 91), es decir, es diferente, es una diferente realidad en sus diversas partes: el espacio izquierdo está cargado de cualidades que no posee el espacio derecho. Así, por ejemplo, la luz no es sólo un objeto brillante, sino que también es un objeto alto (Read, 1955, p. 228) y central; la obscuridad es un objeto bajo; lo malo es una cosa izquierda. La ocupación de un espacio heterogéneo significa que la estructura mítica se encuentra empíricamente presente, o dicho al revés, que la realidad social no es empírica, sino mítica, y sus habitantes no sólo están localizados geométricamente en el espacio como un sistema de coordenadas, sino que estrictamente pertenecen a un orden que, como todo orden, es mayor que ellos y por lo tanto efectivamente les otorga sentido a sus estancias, haceres, intenciones y pesares.

Números

En esta lógica del espacio heterogéneo, los números no pueden ser meramente una cantidad ni sirven especialmente para contar, sino que son igualmente un objeto por derecho propio con sus cualidades singulares (Bergson, 1888, pp. 100 ss.), que no están determinadas por su relación con los números de junto: si en los cuentos los genios otorgan tres deseos, no es porque sepan que hay un número dos y un cuatro, sino porque una característica de los deseos es ser tres, como si el tres fuera en sí mismo una unidad. Cada número es heterogéneo y no forma parte de un continuo indefinido: es un objeto que no tiene que ver con la numeración. Todo número es uno, es "un" número, aunque sea 17; es irreductible (Idem). El número es un objeto sagrado como lo puede ser el Santo Grial o el nombre de Dios, porque es directamente la encarnación del orden (Zellini, 1980, p. 23), aquello que logra mantener a raya al desorden y al caos, y gracias al cual los límites se mantienen. Así como el infinito radica en el centro, así en el número radican, residen, la armonía, la proporción y la razón (Ledrut, 1990, p. 107), la medida.

Es evidente que, siendo así, hay muchos números que tienen sus peculiares propiedades, como el 666 o el 72, pero es más evidente que hay números que ni siquiera existen, que los números son un número limitado de objetos, ya que, en tanto objetos heterogéneos y cualitativos, carecen de la seriación que sólo les daría sucesión pero no sentido. Con los primeros cuatro números basta por hoy, que son los que le corresponden a cada cuadrante de los ejes míticos. El número **uno** es, como se dijo, uno mismo, y constituye por cierto la unidad, y por ende se encuentra sobre todo en el centro, e igualmente en tanto unidad tiene forma redonda, que es la forma en que cualquier entidad se concentra en sí misma y se llena de sí misma; por eso Van Gogh dijo que "la vida es probablemente redonda", frase que recopila Bachelard junto con otras al detectar este carácter unitario de lo redondo: "le han dicho que la vida es hermosa. No. La vida es redonda" (Joë Bousquet); y del poeta Jules Michelet, Bachelard encuentra esta belleza: "el pájaro es casi todo esférico", de la cual comenta que "no puede verse, ni siquiera imaginarse, un grado más alto de unidad. Exceso de concentración que constituye la gran fuerza personal del pájaro" (citas y texto de Bachelard, 1957, pp. 271 y 276).

Es por esto mismo que la Psicología de la Gestalt encuentra en la esfera "mejor" que se puede hacer con un mínimo de material³; Arnheim (1969) dice que los niños pequeños dibujan circulitos para representar gentes o animales no porque el circulito parezca persona, sino porque expresa unidad y entidad. Plotino dice algo similar, resaltando la característica de plenitud de lo unitario: "cada cual existe en mayor plenitud no ya cuando es múltiple o grande, sino cuando se pertenece a sí mismo" (citado por Zellini, 1980, p. 85). "Ser el número uno", "tener el primer lugar", "ser único", son maneras cotidianas de usar el mito.

El **dos** es un desfiguro: rompe la figura. Mientras que el uno es en sí mismo un círculo, tres puntos no alineados forman un triángulo y cuatro un cuadrado, con dos no se hace nada: es la pérdida de la forma, y por ello es tan importante, ya que desencadena el modo, diríase típico, de la cultura occidental, del conflicto, la separación, la discordia (Becker, 1992, p. 312), la oposición. La noción, por ejemplo, que la psicología social standard tiene de la interacción, que es algo así como su objeto de estudio, se basa en ello, y prácticas tales como la competencia comercial, también. El dos es el número del dilema y la indecisión, esto o lo otro, ser o no ser. Por el lado menos confrontado, es, obviamente, la estructura de la dualidad que parece no poder ser abandonada en el conocimiento, sea éste filosófico, artístico, científico o cotidiano, ya que el mismo lenguaje es inexorablemente dual (yo-tú, bueno-malo, etc.), como los géneros. Mientras que los juegos de mesa, pocker, damas chinas, parkassé, etc., aceptan varios adversarios, los deportes que sin excepción atraen el entusiasmo de las multitudes, son duales: fútbol, basquetbol, tenis, aun cuando en el caso de los varios adversarios, la dualidad está dada entre uno y los otros. El número de las pasiones es dos: alguien atraído, persiguiendo, rechazado o alcanzando a alguien más, con el drama, comedia o tragedia que eso desata.

Pero como dice Zellini, "el **tres** es el retorno de la unidad tras la ilimitación dal caos" (1980, p. 101): con él ya se puede hacer un triángulo (y en el volumen, una pirámide), es decir, el primer número con el cual se hace propiamente espacio, una superficie o un lugar, donde quepa algo dentro y quede lo demás fuera. Por eso la geometría y así toda la matemática del espacio comienzan con el triángulo, de ahí que los pitagóricos lo consideren la figura más perfecta. El tres es, por decirlo así, el número de la sociedad, de la socialidad, porque siempre la presencia de un tercero morigera las pasiones, funge como un juez imparcial ya que impide el contubernio irracional y pasional de las diadas; por eso aparec el tercer estado; además enriquece exponencialmente las relaciones entre dos, toda vez que los dos pueden llegar al acuerdo o la ruptura demasiado rápidamente, y un tercero impide esto. Si se citan cuatro personas a tomar café, y llegan tres, se considera quorum y pueden sesionar, pero si llegan sólo dos, no se considera que hubo reunión, hay que convocar a otra; por estas razones, en efecto, la santísima trinidad son tres: el tres cubre todas las propiedades de una sociedad, y por ello en los cuentos de hadas que exponen la gama del mundo, los personajes son tres. Por estas razones, a partir de Peirce (1900) y su semiótica, se parte del hecho de que toda

³) Galileo, por ejemplo, en sus Diálogos Sobre los Dos Máximos Sistemas del Mundo, obra de 1632 en la que expone el sistema heliocéntrico de Copérnico, presenta a las órbitas de los planetas alrededor del sol como siendo estrictamente circulares, "forma que Galileo sabía positivamente que era falsa" (Koyré, 1973, p. 267), y que incluso hacía erróneo todo sus sistema astronómico; Galileo, como Kepler, sabía que las órbitas eran elípticas, y sin embargo, las dejó circulares por una razón mítica: el círculo es "perfecto" y la elipse no es más que "un círculo deformado". "La obsesión por la circularidad era poderosa en el espíritu de Galileo" (Koyré, 1973, p. 268).

relación simbólica, como la asignación de un significado o la interpretación de un texto, o la relación de alguien con algo, tiene tres componentes, que pueden ser sujeto, objeto y representación, o cualquier otra triada. En efecto, el tres es el símbolo contra la disolución, por eso las parejas tienen hijos, es la estabilidad de la realidad, la civilización de una sociedad, pero o porque, al mismo tiempo, el tres es una unidad, esto es, no obstante el número, no son tres componentes, sino una entidad indisoluble.

Y el **cuatro** es, de alguna manera, la consolidación de lo anterior. En rigor no añade nada, pero sí solidifica y estabiliza. Se diría que expresa algo así como el número máximo de las cosas antes de que estas se difuminen en el multinúmero, el sinnúmero y el innúmero: por eso hay muchas enumeraciones de cuatro elementos: cuatro estaciones, cuatro temperamentos, cuatro humores, cuatro evangelistas, y no en balde, los pitagóricos, no obstante ser algo parecido a los creadores del tres, reverenciaban el cuatro como el número más acabado (Macías López, 1996). En efecto, el cuadrado y el cubo son las formas más sólidas y estables, y lo que podía empezar como círculo, por ejemplo las chozas mayas o los igloos, o como triángulo como las tiendas sioux o los tejados, terminan en cuatro, en la arquitectura internacional del funcionalismo, o en "cuartos" y en cubos, que son más sencillos de manufactura y finalmente más acomodables el uno con el otro, más modulares. Debiera ser digno de curiosidad que siendo la geografía en general de contornos irregulares, su parcelación, en general e históricamente, tiende a ser rectangular, cuadrangular, sin que haya nada en la orografía que lo obligue o siquiera lo sugiera: el mundo pudo parcelarse circular o triangularmente, pero lo hizo cuadrangularmente, y la traza usual de las ciudades incluso de aquéllas que son de traza radial, se construye sobre predios cuadrangulares, y lo que se construye en cada uno de ellos, es igualmente cuadrangular y así infinitesimalmente. El cuatro es un número sumamente cómodo, y ahí termina la numeración, porque cuando se dice "más de cuatro" ya quiere decir multitud sin mucha cualidad.

Espacio Único o Emergente

El espacio heterogéneo o cualitativo es la estructura en donde se irán acomodando las cualidades de acontecimientos de pensamiento, sentimiento y hecho que sobrevengan cuando les llegue el momento, pero en el instante preciso en que aparecen, o un poquito después, la realidad se halla a tal grado intensificada, emocionada, que no le da tiempo de acomodarse, de distribuir izquierda ni derecha, dos o cuatro, o dicho de otro modo, en el instante más próximo al que sucede un milagro o un accidente, una creación o un descubrimiento, todavía no hay tiempo de que se le haga lugar para que suceda, carece de coordenada alguna, y el suceso se acepta como una totalidad inexpugnable, completamente unitaria, en donde no pueden separarse aún esto y lo otro, uno y el resto, sujeto y objeto. Por eso los testigos de los accidentes son tan inconfiables, porque no aciertan a decir bien a bien qué fue lo que pasó; en efecto, cuando sucede lo insólito (insólito: lo que no suele suceder), da lo mismo si una maravilla o una desgracia, la gente se queda, literalmente, de una pieza, sin articular palabra, paralizada, y en ese momento, para el protagonista o testigo del acontecimiento, no hay distinción entre lo que siente y los que ve, entre lo que él es y lo que está ahí, entre mismidad y mundo, de manera que todo el espacio está ocupado, de principio a fin, por algo que es lo mismo, la misma entidad de una misma naturaleza, en toda su extensión. En suma, en el espacio solamente cabe un lugar, y no cabe nada más. A este espacio no corresponde llamarlo heterogéneo o cualitativo, sino que se trata más bien de un espacio emergente, único e intenso. Por lo demás, los acontecimientos insólitos son cosa de todos los días: cualquier enamoramiento, lo cual es un milagro

y/o un accidente, es eso, y para la víctima, cuando acontece, no hay nada más en el universo que eso: eso es todo el universo.

El Laberinto

Hay, no obstante, al menos a nivel legendario, un tipo de espacio que ya no es único pero todavía no es heterogéneo, sino que es una suerte de transición entre ambos: este espacio es el laberinto⁴. Supuestamente, los laberintos, cuando no son solamente un trazo sobre planta, como el de Chartres, son construcciones sobre un plano, pero hay versiones (Page e Inghen, 1985, p. 81) de que el Laberinto de Creta tenía subterráneos y dobles pisos, y, ciertamente, el laberinto ideal o prototípico, se extendería no solamente hacia los lados sino que también las alturas y hacia abajo, como el edificio que concibió Borges para albergar la Biblioteca de Babel, que era un laberinto infinito de palabras acomodadas en un laberinto infinito de habitaciones, de donde Umberto Eco tomó la idea para imaginar la biblioteca que describe en *El Nombre de la Rosa*. Comoquiera, el laberinto parece ser el espacio mítico de transición entre un espacio único y un espacio heterogéneo ya que en él, efectivamente, se encuentran todas las orientaciones, izquierda y derecha, arriba y abajo, atrás y adelante, pero, todas, mezcladas y confundidas, toda vez que en su interior no se sabe en qué posición del espacio se encuentra uno, y uno puede estar en cualquiera sin saberlo. El laberinto seguramente tiene un centro, pero nadie sabe dónde está. Por eso Eliade dice que la función del laberinto es defender al centro. La Edad Media, que hizo uso profuso de los laberintos como emblemas, construyó asimismo sus ciudades laberínticamente, no obstante la traza ortogonal no les fuera desconocida, y al parecer, además de defender el centro, priva también la idea de adentrarse con fascinación y temor en la confusión y el misterio que todo laberinto escenifica.

La Perspectiva

Pero la Edad Media vive verdaderamente dentro de un espacio heterogéneo, y por eso, por ejemplo, hay interés en la construcción de cúpulas o se puede no entender por más que se lo intente el

⁴) Los laberintos, como se sabe, juegan un papel en las mitologías, siendo el más famoso de todos (al grado de que se ha llegado a considerar el único, y que "laberinto" sería su nombre propio), aquél construido por Dédalo, (constructor asimismo de las alas de Icaro, su hijo), en Creta, para acoger o encerrar al Minotauro, devorador de mancebos y doncellas, e hijo del Rey Minos. Pero hay un laberinto más en Creta misma, otro en Egipto, uno en Grecia y otro en Italia (Cirlot, 1984, pp. 265-266), y todos pueden ser ya sea de tipo cretense o romano, éste último propagado ampliamente en la Edad Media, en forma de croquis, emblema o diseño, que se puede encontrar en las catedrales góticas como la de Chartres (Becker, 1992, pp. 170-171). Los hay cuadrangulares, en forma de cruz, y redondos, que pudieron también ser mapas estelares, y su simbología elaborada puede ser múltiple, por ejemplo, pueden simbolizar la pérdida y búsqueda del centro, o que sirven como trampas para atrapar demonios, tomando en cuenta que en sí mismos los laberintos son atrayentes, emocionantes, y es probable que nadie se resista a indagar en uno cuando se presente la ocasión, oportunidad ésta que puede presentarse especialmente en Inglaterra, ya que los jardines británicos de los aristócratas acostumbran tener uno hecho de arbustos.

misterio de la santísima trinidad, o es un hecho que los signos del zodiaco tengan validez tangible toda vez que, en un espacio cualitativo se hace cierto que las posiciones de estrellas y planetas en un momento dado constituyan efectivamente un modo específico de ser del mundo, del cual el recién nacido, un sagitario, forma parte, y se le queda para siempre. En un otro tipo de espacio, como el contemporáneo, esto es una tontería, y por cierto, hay suficiente de esta tontería en el mundo contemporáneo. Y tan se cree todo eso en la Edad Media que incluso empieza a creerse demasiado, es decir, empieza a haber, no un encuentro espontáneo, no un "hallarse" en tal espacio, sino una búsqueda morbosa por asuntos de lugares y números, y comienza a observarse una artificialidad e imitación, lo cual implica la decadencia de ese mundo medieval. La Cábala es un ejemplo. La Cábala (qabbalá, o qabbalah: "tradición" en hebreo), sistema filosófico que intentaba descubrir la naturaleza de Dios mediante ciertas interpretaciones de la Biblia, en su momento más destacado, en el siglo XIII (Hipánica, 1991), devino un método aritmético o geométrico que consistía básicamente en la terquedad de encontrarle tres pies al gato, esto es, en asignarle a todo números y acto seguido hacer todas las combinaciones y operaciones posibles para, sumas más sumas menos, encontrar eventualmente el número que le pertenecería a Dios, con lo cual se descubriría su naturaleza. Con ello ya no son cuatro los números, sino que se le pone número a todas las letras del alfabeto, a todas las cosas, y se inducen simbolismos forzados que no significan nada y que terminan frivolisando todo el universo. El auge de la Cábala significa más bien que la Edad Media ha entrado en decadencia, y que se asiste a la gestación de un tipo nuevo de espacio, ya desmitificado, amítico.

Algo similar, pero menos frívolo, ocurre, tras el maravilloso descubrimiento de la perspectiva, atribuido a Masaccio en alguna de sus pinturas, con el resto del espacio. Mediante la perspectiva se logra la representación precisa de la profundidad, de lo que está atrás, al fondo, lejano, gracias al truco de alinear todas las líneas ortogonales de manera que converjan en un solo punto marcado de antemano en la pintura: con ello, por ejemplo, lo lejano aparece más pequeño y en plano distinto que lo cercano, y además, se puede hacer caber, en el marco limitado de un cuadro, todo un panorama de cosas: es como si lo más grande cupiera dentro de lo más pequeño, o puesto más míticos, como si lo ilimitado cupiera dentro de lo limitado, que es precisamente el hallazgo actual de la teoría de los fractales. Una maravilla, en suma, que, como toda maravilla, dura poco.

Al punto de convergencia de las líneas se le denominó "punto céntrico" o "punto de fuga" (Martínez, 1995, p. 169), nombres ambos adecuados, porque era por ahí por donde se fugaba la realidad, y como se nota, constituía finalmente el infinito que contenía todo lo que ya no estaba en la pintura. El asunto que hay que resaltar es que con la invención de la perspectiva, resultó que el infinito, el Apeiron que le decían los griegos, podía ser dibujado, visto, tocado, y por ende dejaba de ser extraterreno o suprarreal y se hacía terrenal, físico, empírico, o sea, algo que formaba parte de una naturaleza que podía ser explicitada y explicada (Zellini, 1980, p. 130). La perspectiva causó furor en el Renacimiento, y todos los pintores se dedicaron a pintar cuadros cuyo motivo era sólo un pretexto para solazarse en perspectivar vertiginosamente, cada vez más complicada, manierista y artificialmente. Cuenta Martínez (1995, p. 171) que a Ucello le cundían mareos de tanto adentrarse en el punto de fuga.

Pero, en realidad, la representación perspectival de la realidad era cada vez menos un asunto de intuición y cada vez más una cuestión de leyes y reglas, toda vez que efectivamente se podía describir como una serie de relaciones aritméticas y se podía efectuar a partir de mediciones sin necesidad de talento. La momificación del milagro. La construcción sucesiva de las leyes de la perspectiva produce a la postre la desmitificación del lugar, del espacio, del universo y de la

naturaleza en general, toda vez que el espacio podía reducirse y reproducirse conforme a una serie de pasos reglamentados. Al parecer este fenómeno también actúa en la separación entre naturaleza y sociedad. En todo caso, la espacialidad deja de ser un conjunto de cualidades y se convierte en una técnica: "después de Masaccio, la perspectiva tendió a ser una ciencia de la representación más que un arte de la expresión" (Read, 1955, p. 146).

Espacio Homogéneo o Mecánico

Con la "racionalización del espacio" (Zellini, 1980, p. 130) que trajo consigo la perspectiva, el espacio dejó de ser una cualidad inherente de los objetos y se convirtió en algo que carece de relación alguna con los demás objetos, en el hueco que media entre los objetos pero que puede y debe ser ignorado. A partir del Renacimiento, el espacio es meramente un vacío continuo y sin cualidades donde pueden colocarse inopinadamente los demás objetos sin prestarle ninguna atención. Ciertamente, el espacio deja de ser la entidad heterogénea y cualitativa de la Edad Media, y se vuelve un espacio homogéneo, carente de cualidades, de lugares y de nombres, como una mera extensión que puede ser medida independiente de lo demás. Por ello, los lugares, los números y los trayectos pierden sus propiedades tradicionales y ahora son meras localizaciones cuantitativas: el tres no es nada por sí mismo sino lo que está entre el dos y el cuatro que por lo demás tampoco son nada por sí mismos; la izquierda lo es con respecto a la derecha y vale tanto subir como bajar, que ambos son meros desplazamientos de un cuerpo en el espacio.

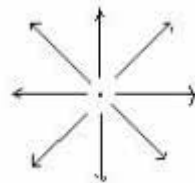
Cuando el espacio deja de tener cualidades heterogéneas, los objetos que lo pueblan pierden la liga de pertenencia, es decir, se vuelven objetos discretos, separados y aparte, sin nada que ver uno con el otro, y lo que le suceda a un objeto no altera para nada la existencia del de junto. La unidad mítica del mundo se disuelve. Y la gente, por consecuencia, deja de tener relación íntima con el suelo que pisa, o sea, se contempla a sí misma como separada de un mundo que queda reducido a un conjunto de leyes de medición, y con el cual se relaciona solamente mediante leyes de esta índole, las cuales pueden ser conocidas, previstas y controladas por la misma gente, de manera que la gente ya sólo ocupa un territorio, pero ya no pertenece al mundo, ya no participa de un orden que le otorgaba sentido a todo. Entre la gente, las cosas y el mundo, deja de haber el vínculo de la pertenencia mutua, y empieza a haber relaciones mecánicas, de un objeto con respecto a otro. Como dice finalmente Zellini (1980, pp. 130-131), el espacio racional y moderno ya no es positivo, ya no es un algo, sino que es negativo, el telón de fondo o el receptáculo (Martínez, 1995, p. 167) en donde existen las cosas positivas, las únicas que ven los positivistas.

Actualmente, que vivimos colocados en un espacio homogéneo, ya nadie cree que la santísima trinidad sea un misterio: han de ser tres señores que se juntan a deliberar o algo por el estilo. Igualmente, las relaciones de signo entre un símbolo y un significado y un sentido de que hablaba Peirce a principios del siglo Veinte, pasan a ser interpretadas como relaciones mecánicas de tres elementos distintos. igualmente, también, la sociedad queda dislocada en una serie de individuos cuya democracia consiste en la mayoría cuantitativa de votos, y, en fin, un lugar no es nada si no tiene algo ahí. Ya no es un espacio-centro ni un espacio-mito sino un espacio-hueco o un espacio-nada, que es el adecuado para que en él se desplieguen las relaciones mecánicas de los objetos positivos. Dado que el espacio es nada, como un cuarto vacío que no tiene "nada" y al que hay que meterle cosas para que sea "algo", meterle estufa para que sea cocina, así, al resto de las cosas se les exige que tengan un contenido. Pero a nada se le exige que tenga una forma. Al parecer, aquí se

está documentando históricamente la separación entre forma y contenido, entre forma y fondo, entre forma y sustancia.

El Eterno Retorno del Mito

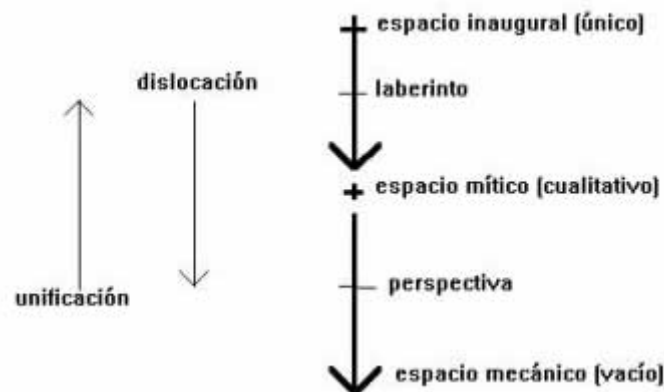
En el espacio mecánico, ciertamente, a nada se le exige que tenga un forma, y sin embargo la tiene; el mito del eterno retorno es el retorno eterno del mito, toda vez que, aun dentro de este espacio contemporáneo vacío, apto para las relaciones mecánicas de las cosas sin significado, la sociedad parece seguir pensando y sintiendo con las cualidades míticas. Es casi irónico que la comprensión generalizada de la teoría del Big Bang, la hipótesis más aceptada del comienzo, desarrollo y fin del universo, siga punto por punto estructuras míticas, ya que comienza en un centro de radio cero, en una singularidad (Hawking, 1988, p. 73) que carece de toda magnitud y de cualquier ley cognoscible pero dentro del cual se encuentra encerrado todo el universo, y que en un momento dado empieza a expandirse en todas direcciones y que, sin duda, puede dibujarse o esquematizarse como cualquier mandala, allende el cual no existe el universo más, ya no es espacio, y que, tarde o temprano, retornará a su centro, comenzará a contraerse hasta regresar a su origen (el Big Crunch). El Big Bang es análogo, esto es, de la misma forma, que la traza de París, el átomo de Rutherford y los megalitos de Stonenhenge. Ello quiere decir una cosa: que así no es el universo, sino que así es la sociedad que lo imagina, o así es el pensamiento que lo piensa, y que es el mismo que ha pensado las ruedas de los carros y las veredas de los parques con su fuentecita en medio, y que describe el corazón como algo que se expande y se contrae, como un universo, que se abre a los demás y que se estruja, y que a veces se le considera el centro de una persona. Parece ser, según William James Perry, que el mito más extendido en todas las culturas de todos los tiempos es el del "océano primordial", una entidad indiferenciada de donde brota todo lo demás: el Big Bang es el mismo mito⁵:



⁵) Por otro lado, pero de igual manera, y por citar lo más acabado, la teoría de sistemas con la cual Niklas Luhmann hace una Ciencia de la Sociedad (1990), también dibuja a la sociedad como una estructura mítica: "el principio constitutivo de un sistema social está representado por la diferenciación entre un adentro y un afuera" (citado por Formenti, 1990, p. 33). El interior de una sociedad es de un orden superior, con menor complejidad que el caos que queda fuera. Para Luhmann, una sociedad es un "enclaustramiento autoreferencial" (citado por Formenti, 1990, p. 32).

Conclusión

Lo que este texto acaba de describir es un continuo que va de la condensación (unificación) a la dislocación del espacio, del pensamiento y de la realidad que se da tanto a nivel conceptual como a nivel histórico. El primer polo del continuo comienza con una suerte de espacio único que aparece en los momentos de creación o de sorpresa, por accidente o por milagro, que es técnicamente el momento inaugural de la sociedad. En el punto intermedio de este continuo se encuentra un espacio distribuido en lugares que son cualitativamente peculiares unos con respecto a los otros, y que constituye la estructura previa del pensamiento y la comprensión de la realidad, el orden que organiza al caos, y donde se da el sentido de pertenencia de alguien a su sociedad o grupo; los mitos en general, que son relatos de orígenes y pertenencias e identidades, están estructurados conforme a esta espacialidad, que es, en suma, con la que se piensa y se siente. Puede decirse que la Edad Media de la cultura occidental habita en un espacio de esta clase: mítico, mágico, sensible, y muy significativo. Y el punto final del continuo está representado por un espacio moderno, que se gesta a partir del Renacimiento, y que es un espacio negativo, al vacío, como de laboratorio experimental de física (y que trató de reproducir la psicología experimental), en donde las relaciones de los objetos son de carácter mecánico, porque todos los objetos son exteriores e indiferentes los unos a los otros, y sólo entienden causas y efectos.



Este último espacio, útil para pensar la técnica, la tecnología, la ciencia física clásica, es, no obstante, desde el punto de vista de la sociedad y de la cultura, que están hechas de significado, un espacio menor, secundario, marginal, artificial y sobre todo insignificante, en el sentido de que no aporta significado, aun cuando en él se muevan las relaciones de poder, económicas, prácticas, física y biológicas. En efecto, ni siquiera el buen pensamiento científico ha podido, ni querido, desembarazarse del pensamiento mítico, porque es el que parece dar sentido, o dicho más claramente, embellecer a la ciencia. El arte, por su parte, parece vivir deliberadamente en espacios cualitativos; de hecho no hay arte sin éste, porque sin éste no hay formas comprensibles. Y el pensamiento cotidiano, el lenguaje ordinario, el sentido común, que a lo mejor es un medio camino entre arte y ciencia, sigue utilizándolo profusamente. En la actualidad, todas las cuestiones de ética, moral, valores, normas, aspiraciones, miedos, ilusión, felicidad, futuro, que es precisamente en lo que se pasa interesada la gente, están regidas por las orientaciones propias de la estructura mítica: la libertad se imagina en términos de límites, el amor en términos de unidad, el triunfo como una ascensión, la maldad como una caída, la mentira como una distorsión, la verdad como una rectitud, el

futuro como un camino, y además todas estas cuestiones se debaten una y otra vez -porque interesan- a través de conversaciones, anécdotas, chismes, películas, novelas, que se siguen desarrollando en los mismos estilos dramáticos en que se desarrollaban los mitos, leyendas y demás cuentos que, por añadidura, no pueden acabar de pasar de moda, porque a pesar de tanta modernidad, parece que siempre habrá algún niño muy bien dispuesto a oír el cuento de la Cenicienta, y algún adulto disponible que se lo cuente. Mito que no está vigente no es mito.

Incluso puede decirse que el pensamiento posmoderno o cibernético, está dejando de pensar con el espacio mecánico del siglo Veinte y utiliza mejor la estructura mítica del espacio cualitativo. Aparece un pensamiento postmecánico. Cuando menos es un hecho que las teorías de fractales, o del caos o de catástrofes, o las teorías morfológicas, subvierten la noción de espacio que se había construido en la modernidad. Los fractales son muy parecidos a las mónadas de Leibniz, el caos a los laberintos, y las catástrofes a los milagros. El pensamiento posmoderno está recreando un espacio orgánico, integral, más parecido al que recorría el Mago Merlín que al que recorren los taxis de Nueva York. Se busca el significado.

Referencias

- Alberoni, F. (1982): *Enamoramiento y Amor*. Madrid; Gedisa.
- Arnheim, R. (1974): *El Pensamiento Visual*. Barcelona; Paidós. 1986.
- Bachelard, G. (1957): *La Poética del Espacio*. México; FCE. 1986.
- Becker, U. (1992): *The Continuum Encyclopaedia of symbols*. New York; Continuum. 1994.
- Bergson, H. (1888): *Ensayo sobre los Datos Inmediatos de la Conciencia*. sin datos.
- Bobbio, N.; Metteucci, N. (1976): *Diccionario de Política*. México; s. XXI. 1981. 2 Vols.
- Cassirer, E. (1944): *Antropología Filosófica*. México; FCE. 1993.
- Corominas, J. (1973): *Breve Diccionario Etimológico de la Lengua Castellana*. Madrid; Gredos.
- Cirlot, J-E. (1985): *Diccionario de Símbolos*. Barcelona; Labor.
- Eliade, M. (1955): *Imágenes y Símbolos*. Madrid; Taurus.
- Formenti, C. (1990): La Gnose Évolutionniste, en: N. Lapierre: *La Mémoire et l'Oubli*. sin datos
- Gergen, K. (1994): *Realidades y Relaciones*. Barcelona; Paidós. 1996.
- Hawking, S. (1988): *Historia del tiempo*. México; Crítica-Grijalbo.
- Hispanica (1991): *Enciclopedia Hispánica*; México; Encyclopaedia Britannica.
- Kant, I. (1787): *La Raison. Extraits de la Critique*. Paris; PUF. 1968.
- Kolakowski, L. (1972): *La Presencia del Mito*. Buenos Aires; Amorrortu. 1975.
- Koyré, A. (1973): *Estudios de Historia del Pensamiento Científico*. México. s.XXI. 1978.

- Ledrut, R. (1990): L'Homme et l'Espace, en J. Poirier: *Histoire des Moeurs*. Paris; La Pléiade, Gallimard. Vol. I.
- Lakoff, g., Johnson, M. (1980): *Metáforas de la Vida Cotidiana*. Madrid; Cátedra. 1986.
- Langer, Susanne (1941): *Nueva Clave de la Filosofía*. Buenos Aires; Sur. 1958.
- Luhmann, N. (1990): *La Ciencia de la Sociedad*. México; Anthropos-UIA-ITESO. 1996.
- Macías López, M-A. (1996): Acerca de Cómo la Melancolía ha sido Conceptualizada en la Antigüedad. *Psicología y Sociedad*. Querétaro; Universidad Autónoma de Querétaro. Año 9, Nos. 29-30. pp. 31-40.
- Martínez, J-R. (1995): De la Realidad Física al Espacio Geométrico, en: A. González et Al.: *Palabra e Imagen en la Edad Media*. México; UNAM.
- Page, M., Ingpen, R. (1985): *Enciclopedia de las Cosas que Nunca Existieron*. Madrid; Anaya. 1992.
- Peirce, Ch. S. (1900): *La Ciencia de la Semiótica*. Buenos Aires; Nueva Visión. 1986.
- Read, H. (1955): *Imagen e Idea*. México. FCE. 1957.
- Régnier-Bohler, D. (1985): Ficciones, en: Ph. Ariès y G. Duby: *Historia de la Vida Privada*. Madrid; Taurus. 1991. Vol. 4.
- Zellini, P. (1980): *Breve Historia del Infinito*. Madrid; Siruela. 1991.



Este texto está protegido por una licencia [Creative Commons](#).

Usted es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra bajo las siguientes condiciones:

Reconocimiento: Debe reconocer y citar al autor original.

No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.

Sin obras derivadas. No se puede alterar, transformar, o generar una obra derivada a partir de esta obra.

[Resumen de licencia](#)

[Texto completo de la licencia](#)