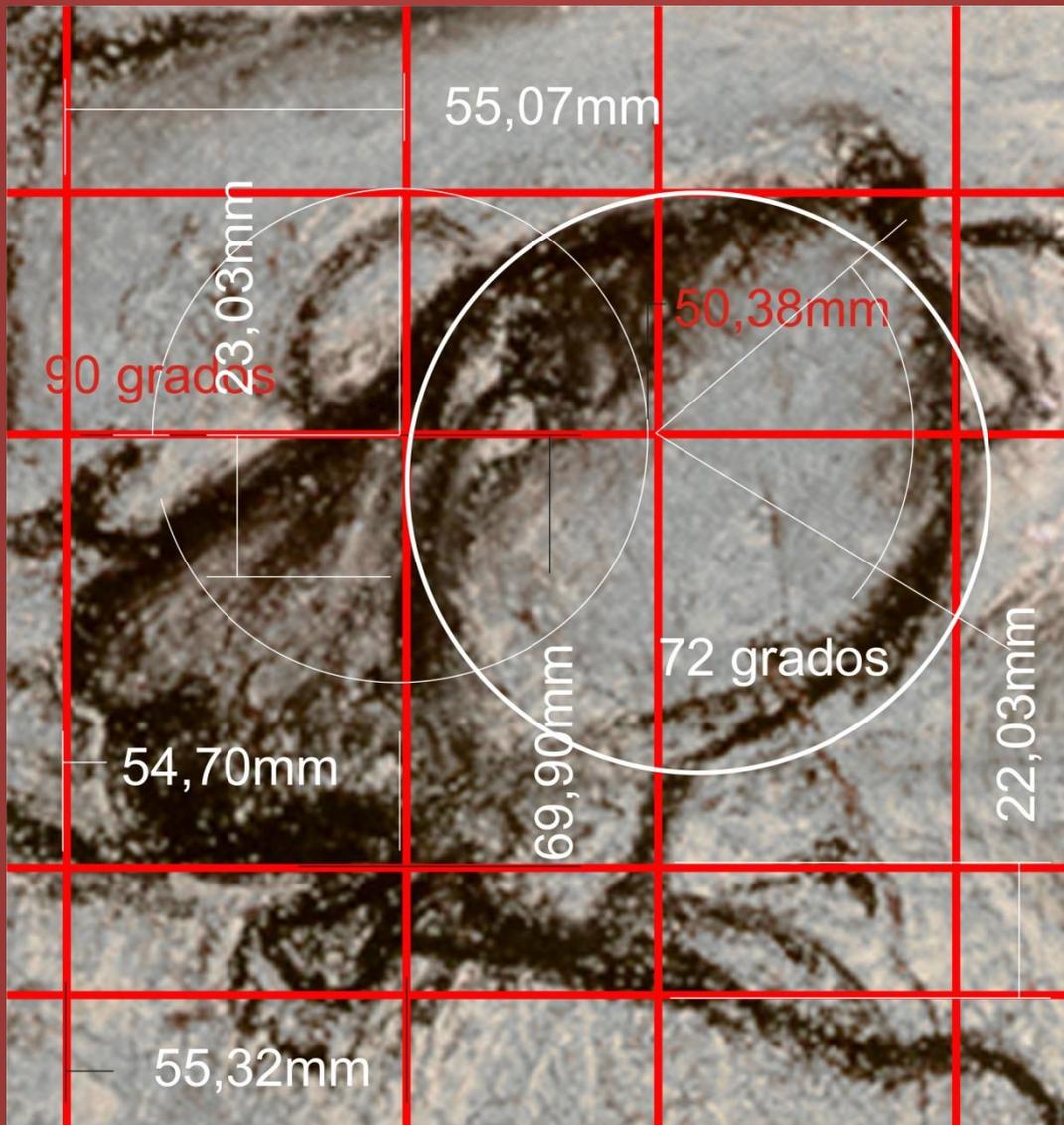


Aspectos gráfico-plásticos en el ámbito del Paleolítico superior



Tonino Conti Angeli

Aspectos gráfico-plásticos en el ámbito del Paleolítico superior

Tonino Conti Angeli

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
MÁSTER EN
PREHISTORIA Y ARQUEOLOGÍA
UNIVERSIDAD DE CANTABRIA**



Dirigido por Manuel Ramón González Morales

Santander 2012

Portada: Felinos

Ilustración de Tonino Conti Angeli

Índice

| | |
|--|----|
| Agradecimientos | 5 |
| Resumen/Palabras clave | 7 |
| Abstract/Keyword | 8 |
| Introducción | 9 |
| PARTE I | |
| Observación inicial | 9 |
| Cuestiones | 10 |
| Justificación | 12 |
| Finalidad de la investigación | 12 |
| Preguntas | 13 |
| Un poco de Historia | 14 |
| Motivación de la investigación | 17 |
| Datos para la investigación | 18 |
| Objeto del estudio | 19 |
| ¿Por qué propio el león? | 20 |
| Marco geográfico | 21 |
| Metodología | 22 |
| Planteamiento general | |
| Observación inicial, punto de partida y consideraciones preliminares | 28 |
| PARTE II Conceptos relacionados con el ámbito gráfico-plástico | |
| Abstracto | 30 |
| Lenguaje, Alegoría y Símbolo | 31 |
| Alegoría | 32 |
| Símbolo | 33 |
| Gráfico y/o Pictórico | 37 |
| El dibujo | 40 |
| ¿Qué es un dibujo y a qué sirve? | 41 |
| Dibujar es para todos, saber dibujar no | |
| ¿Copiar? | 47 |
| Saber dibujar | 49 |
| Sintetizar y simplificar | 49 |
| Una mirada sobre el lenguaje | 51 |
| La creatividad | 51 |
| Perfil del creativo | 54 |

| | |
|--|----|
| La mente: instrumento para elaborar y representar imágenes | 56 |
| PARTE III El León | |
| Características del León de las Cavernas “Panthera leo spelaea” | 59 |
| Taxonomía y evolución | 59 |
| Estructura anatómica | 60 |
| Características generales | 60 |
| Comportamiento Social | 60 |
| La presencia del león en la historia | 61 |
| PARTE IV Aspectos gráfico-simbólicos relacionados con la representación del león | |
| Justificación del estudio | 67 |
| Estructura de la prueba | 70 |
| Análisis de los elaborados | 71 |
| Iconicidad | 72 |
| Procedimiento para la obtención de datos | 75 |
| Relaciones métricas | 76 |
| Datos obtenidos en la prueba | 77 |
| Proporcionalidad | 81 |
| Convenciones y aspectos simbólicos | 81 |
| Conclusión | 82 |
| Propuesta | 86 |
| Bibliografía | 88 |
| Anexos | 90 |

Agradecimientos

En primer lugar agradezco a Dios por darme la oportunidad y la fuerza necesaria para poder alcanzar una nueva meta en mi vida académica y profesional. Agradezco a mi esposa Loly, don de Dios, por su generoso apoyo emocional y cultural y porque ha creído en mí en todo momento. A mis cuatro hijos: Matteo, Andrea, Francesco y Miren, que han sido mis interlocutores poniendo continuamente a prueba mis convencimientos sobre este trabajo.

Agradezco a la Universidad de Cantabria por el soporte institucional dado para la realización del presente trabajo.

Agradezco a mi director Manuel Ramón González Morales por su colaboración, consejos y palabras de aliento para la realización de esta investigación.

No puedo olvidar a César González Sainz por sus clases magistrales y sus recomendaciones y observaciones. Agradezco a J. Eloy Gómez Pellón, que en sus clases de Antropología me ha abierto nuevos horizontes.

Un agradecimiento muy especial a Don Joaquín González Echegaray que ha sido mi inspirador principal, indicándome el rumbo y el punto de partida de esta aventura en el mar de la cultura.

No puedo olvidarme de mi familia, de mis padres, mi hermana y de mi familia política.

Finalmente mencionaré a unas personas muy especiales: Don Famiano Grilli por su capacidad de escuchar y su profunda espiritualidad e inteligencia, siempre cercano en los momentos importantes. Aprovecho este precioso momento para saludar formalmente a Camilian Demetrescu, mi alma mater en el ámbito artístico, por su retorno a la casa del Padre, de ti, solo puedo decir...

¡Muchas Gracias!

Resumen

En este trabajo se ha considerado la posibilidad de demostrar que las representaciones del paleolítico superior no están estrechamente ligadas al ámbito artístico. Más bien, son elementos configurativos de un lenguaje que, en la actualidad, resulta completamente desconocido. También se ha querido demostrar que el alto valor estético-gráfico-plástico es debido a la utilización de recursos cerebrales y técnicos fuertemente ligados a una disciplina experiencial. Estos recursos y la metodología utilizada por los cazadores-recolectores y además dibujantes, son los mismos que se utilizan hoy en día, considerando la variante aportada por el ámbito tecnológico-industrial. Para definir los elaborados gráficos se han revisado algunos conceptos que siempre se aplican a todo lo que se parece a una imagen, llegando a conclusiones demasiado atrevidas, y que desembocan casi siempre a la determinación que esa imagen o producto gráfico es una obra de arte. Además de analizar y comparar la calidad de los elaborados gráficos del paleolítico superior con productos similares realizados en la actualidad, se ha hecho especial hincapié en sus posibles valores simbólicos y su relación con los lugares y soportes. El enfoque principal del trabajo ha sido la representación del león en el paleolítico superior. En esta figura se han aplicado los distintos tipos de análisis para demostrar su peculiaridad dentro del bestiario de los cazadores-recolectores. Se ha determinado que, la representación de este animal, ofrece una cantidad y calidad de información sobre las poblaciones “primitivas” que serán una constante para todas las sociedades humanas hasta nuestros días.

Palabras clave: Paleolítico superior, simbolismo, arte, lenguaje, alegoría, león, cerebro, creatividad, geometría, dibujo, pintura, evolución.

Abstract

In this thesis it has been considered the possibility of proving that the representations of the Upper Paleolithic are not related to the artistic area. They are configurative elements of a language which, nowadays, turns out to be completely unknown. Also, it wants to demonstrate that the high graphic-plastic aesthetic value is caused by the use of brain resources and technics strongly related to an experiential discipline. These resources and the methodology used by the hunters-gatherers-painters are the same which are used today, considering the variant provided by the technological - industrial area. To define the graphical operations there have been checked certain concepts that always are applied to something which looks like an image, coming to fast conclusions, that often lead us to say that this image or product is an piece de art. It has also been emphasized the possibility of symbolic values and their connection with the places and the supports. The main point of the-workshop is the representation of the lion in the Upper Paleolithic. In this figure the different types of analysis have been applied to demonstrate his peculiarity inside the bestiario of the top Paleolithic. It has been determinated that the representation of this animal offers a quantity and quality of information about the "primitive" populations who will be a constant for all the human societies until our days.

Keyword: Upper Paleolithic, symbolism, art, language, allegory, lion, brain, creativity, geometry, drawing, painting, evolution.

“...nulla die sine línea”

Apeles

¿Que no pase ningún día sin haber al menos trazado una línea? Parece que de verdad ha sido así a lo largo de toda la historia de la humanidad.

Introducción

El interés por realizar un trabajo sobre los aspectos gráfico-simbólicos surge del encuentro inesperado con una serie de informaciones que me han sido “entregadas” por los profesores y catedráticos del Máster de Prehistoria y Arqueología.

Al realizar el posgrado en Prehistoria y Arqueología con la intención de ampliar, en la medida de lo posible, algunos conocimientos en relación a las peculiaridades propias de Cantabria en el ámbito del arte prehistórico reconocidas a nivel mundial, han surgido unas cuantas preguntas, todas ellas dirigidas a saber más sobre el origen del arte, o más bien de las manifestaciones gráficas del paleolítico superior. El fin último de este trabajo será probablemente su incorporación en un elaborado más amplio, una tesis doctoral sobre el origen del saber hacer en el ámbito de la creatividad y la estética, la comunicación y los procesos que intervienen en la creación de una obra llamada “Arte”¹

Observación inicial

Hoy día las distintas teorías desarrolladas desde finales del siglo XIX hasta el descubrimiento de Chauvet se han encontrado con una realidad bastante desconcertante, que ha determinado la invalidez de unos cuantos paradigmas. Se ve necesario enfrentarse de nuevo a las representaciones del paleolítico superior de forma distinta y utilizar puntos de vista diferentes para formular nuevas

¹ Uno de los objetivos de este trabajo es intentar por mi parte definir ciertos límites del concepto de arte.

hipótesis y analizar los principios que han guiado los criterios anteriores y poder así aplicar una criba quedándose con los valores positivos y desechar lo obsoletos e inútiles.

Cuestiones

A la vista de lo dicho anteriormente, con este trabajo se quiere contribuir de algún modo a abrir una ventana sobre las relaciones que existen entre lo que se conoce en la actualidad sobre las representaciones gráficas y los autores de esos elaborados. Explorar nuevas líneas investigativas que puedan sumarse a las demás disciplinas orientadas en la misma dirección, cuyo objetivo es conocer más profundamente el hombre cazador-recolector del paleolítico superior, su cultura, su entorno, su imaginario y su relación con sus semejantes actuales.

La novedad de los puntos de vista que generan nuevas líneas de investigación deben verse respaldados por nuevos paradigmas que modifiquen o completen los anteriores. Considerando que los elaborados gráfico-plásticos del paleolítico superior pertenecen en parte al ámbito de la creatividad y el lenguaje y que ambas características son propias del hacer “arte”, es evidente la necesidad de organizar una plataforma investigativa que tenga instrumentos válidos para analizar y codificar las informaciones según este tipo de enfoque.

Creo que actualmente no existe una teoría, o más bien una filosofía que pueda definir esta extraña capacidad únicamente humana que es la de crear situaciones visuales, sonoras, que tienen en sí la capacidad de visualizar “espacios” necesarios para las sociedades de cazadores-recolectores y para nuestras sociedades. Existen distintas escuelas de pensamiento que se han desarrollado a lo largo de toda la historia de la humanidad que han intentado explicar y definir los confines del arte ampliándose hasta prácticamente considerar que todo es arte con su equivalente “nada es arte” para confluir prácticamente en “la no existencia del arte”. Debido a toda ruptura con lo “antiguo” con el afán de inventar cada día más “novedades” -actitud típicamente comercial- empezando con las vanguardias del siglo XX hasta la actualidad. Los criterios, valoraciones, juicios emitidos por élites, lobbies, estructuras pseudo-culturales injertadas a ideologías con el único objetivo de justificar su validez, han “ampliado” o deformado y a lo

mejor destruido todos los instrumentos para un acercamiento más objetivo a las producciones artísticas.

Es necesario, encontrar y determinar algunos puntos fijos donde poder construir o formular científicamente paradigmas que puedan ayudar a identificar aquellos aspectos que resulten ser fundamentales en una obra y otros que sean espurios a la misma. Hasta ahora no ha habido disciplinas relacionadas con el mundo del arte que se hayan organizado para profundizar los conocimientos sobre el arte de los cazadores-recolectores. Se pueden entender los trabajos de Matilde Múzquiz (autora de la neo-cueva de Altamira) en la investigación de las técnicas cuyos resultados le han llevado a afirmar, por ejemplo, la unicidad de la autoría de los bisontes de la Cueva de Altamira. Otro trabajo en esta dirección es de Juan María Apellaniz², que busca las relaciones formales entre distintos elaborados para poder definir posibles autorías. Artículos y estudios interesantes que siguen la misma línea como el de Jose Antonio Fdez-Lombera³, que utiliza una sistematización bastante completa de los datos gráficos obteniendo unas informaciones sobre las proporciones y la ejecución de los grabados de los omoplatos bastante interesante. Hay que hacer notar que en los últimos años se están publicando obras de investigación sobre las tipologías de los trazados gráficos que representan las figuraciones del paleolítico superior como los trabajos de Emmanuel Guy⁴ y Marc Azéma,⁵ además de otras publicaciones y artículos de especialistas en el arte del paleolítico superior.

La necesidad de revisar los esquemas que hasta ahora regían, definían y “explicaban” los testimonios gráficos de los cazadores-recolectores -aunque hay hoy día publicaciones, que se remiten todavía a los postulados actualmente invalidados- se hace necesaria para abrir otras vías alternativas.

Con el avance de las nuevas tecnologías utilizadas para determinar con más exactitud las dataciones, se contribuye a redefinir las distancias cronológi-

² Juan María Apellaniz: Modelo de análisis de la autoría en el arte figurativa del paleolítico 1991. (Universidad de Deusto)

³ Proporción y Autoría Arte Mueble Paleolítico Figuras de los Omóplatos de “El Castillo” (Puente Viesgo, Cantabria, España)

⁴ Emmanuel Guy: Préhistoire de sentiment artistique. 2010

⁵ Marc Azéma: L'art des caverns en action. Ed, Errance, Paris, 2010

cas y a revisar las hipótesis interpretativas como por ejemplo la lectura de paneles compuestos por muchas representaciones superpuestas no sincrónicas.

Estas disciplinas han mermado en cierto modo los conceptos básicos epistemológicos del prehistoriador.

Actualmente está del todo asumido, o casi, que desde el hallazgo de la cueva de Chauvet⁶, los paradigmas o modelos interpretativos referidos a conceptos crono-estilísticos ya no se acoplan con las informaciones que se van obteniendo con los últimos descubrimientos. Lo mismo sucede con la separación entre arte mueble y parietal⁷ o sobre el concepto de “arte” aplicado a las representaciones del Paleolítico Superior.⁸

Justificación

El hombre del paleolítico superior, y si acaso finales del paleolítico medio, vistos los últimos descubrimientos⁹ y las nuevas dataciones, es el centro de interés de este trabajo. Abordar, desde un enfoque psico-gráfico-plástico, los elaborados de los cazadores-recolectores, es determinante para acercarnos más al autor y por consiguiente acercarse más a su estructura cultural. Fijar la atención sobre las líneas que configuran la imaginería del paleolítico superior nos tendrá que hacer notar aquellas actitudes que estén relacionadas con la ósmosis donde las estructuras y construcciones mentales se traducen en formas.

Finalidad de la investigación

- Conocer más de cerca el autor de los elaborados gráfico-plásticos.
- Estudiar sus composiciones bajo un enfoque cerebro-creativo-técnico.
- Realizar posibles conexiones con la humanidad actual.

⁶ Situada al sur de *Francia*, en Vallon-Pont-d'Arc (Ardèche)

⁷ La Grotte Chauvet y la división “arte mueble”-“arte parietal”. RAMPAS, 7, 2004-2005.

⁸ “El Arte por el Arte”:Revisión de una teoría historiográfica

⁹ Cueva de Nerja (Málaga) se han encontrado las pinturas de unas focas cuya datación se estima unos 43.500 y 42.300 restos de carbón a 10 cm, de las pinturas. años. Sanchidrián.

- Aportar conocimientos sobre la presencia constante de elementos gráficos en las sociedades humanas.
- Profundizar los mecanismos de interrelación entre humanos.
- Buscar los posibles mecanismos que originan manifestaciones relacionadas con la “comunicación estética”: el arte.

El núcleo de la tesis consiste en demostrar, mediante la elaboración de modelos que sean objetivamente válidos, espacios relacionados con la actividad creativo-artística sea en el ámbito de la producción como en el de la educación y formación.

Preguntas

Para que una investigación tenga su punto de partida es necesario tener una o varias preguntas a que contestar. El hombre del paleolítico Superior y más concretamente el autor de las representaciones gráficas, ¿demuestra en sus obras unos conocimientos propios de los procesos del “hacer artístico”? ¿Se puede “medir” la madurez gráfico-plástica de las obras y de su autor? Aclarado lo anterior surge otra pregunta: ¿La configuración cerebral se encuentra hace aproximativamente 40.000 años en la última fase evolutiva respecto al humano actual o es exactamente idéntica? Si el cerebro del hombre del final del paleolítico medio e inicio del superior era idéntico al actual ¿cabe pensar que “simétricamente” hacia atrás, al tiempo me refiero, puede que tenga la misma configuración? Siempre en el ámbito de las hipótesis ¿es plausible pensar de encontrar algún tipo de representación gráfico-plástica de la misma calidad artística de las que se han encontrado por ejemplo en Chauvet pero 80.000/100.000 o 200.000 años más antiguas? Estas son las preguntas que motivan este trabajo de investigación.

Un poco de Historia

Es indispensable ante de todo echar una mirada atrás en el tiempo para tener una visión panorámica de los postulados y teorías relacionadas con los elaborados gráfico plásticos del paleolítico superior.

Hasta ahora se sabe que los elaborados gráfico-plásticos aparecen aproximadamente hace unos 40.000 años con el *Homo Sapiens sapiens*.

Es exactamente al final del paleolítico medio y principio del paleolítico superior donde se empiezan a tener figuraciones, sea de animales que de signos además de antropomorfos. Se realizan estas representaciones sobre diversos soportes como paredes de cuevas en forma de grabado, pintura o relieve, sea sobre la misma pared de piedra o modelados en arcilla en su interior, grabados y pintados en el exterior; arte mueble sobre astas de ciervos, marfil y piedras.

A continuación, sin tener la intención de ser exhaustivos, se realiza una breve exposición sobre los conceptos o llaves de lectura de las representaciones del arte del paleolítico superior. E. Lartet, H. Christy (E.Lartet, H Christy 1865-1875) y E. Piette (E. Piette 1907), definen las representaciones como arte totémico y propiciatorio. Estas imágenes tienen carácter “decorativo”, y se suponen realizadas en momentos de ocio por un hombre de las cavernas vacío de contenidos religiosos y muy débil en contenidos mentales. Otra idea del origen del arte paleolítico derivada de observaciones etnográficas formulada por Sálomon Reinach es la de productos para rituales mágicos relacionados con la caza y la fertilidad (S. Reinach 1903). Con el abad Breuil (H. Breuil 1952) las consideraciones anteriores de S. Reinach se amplían del concepto del sacro. Se estructura una visión propiciatoria y de iniciación con tanto de celebrante. Las reproducciones realizadas por el abad Breuil de los bisontes de Altamira, preciosas pinturas hechas con la técnica del pastel, han servido por muchos años a investigadores y estudiosos para tener una idea de la tipología artísticas que luego han resultado estar equivocadas en algunos detalles importantes de su publicación "Quatre cents siècles d'art pariétal". Considerar obras de arte los elaborados del paleolítico superior ha llevado, por ejemplo, al abad H. Breuil (1952), a definir “zonas”

evolutivas temporales desde las más simples hasta las más complejas: la auriñaco-perigordienne y la solutreo-magdalenienne. Las diferencias en las técnicas utilizadas en el uso del color, las perspectivas determinadas por convenciones relacionadas con las posturas de los animales. Las reproducciones de gran talento artístico de los bisontes de Altamira realizadas a pastel por el abad Breuil han sido objetos de estudio por muchos investigadores a pesar de contener ciertos errores, seguramente debidos a la escasa visibilidad. Se menciona de forma soslayada Raphaël (M. Raphaël 1945 -1986) que atisba en su visión estructuralista la idea de que el estudio de las figuras, sus medidas, proporciones, la iconografía y las técnicas empleadas pueden aportar datos sobre la misma sociedad que las creó.

Más investigadores quieren revisar las ideas de H. Breuil, y se unen a Raphaël, Peter Ucko y André Rosenfeld (P. Ucko, A. Rosenfeld 1967). Su determinismo en considerar el contexto como único vehículo para leer el significado de las pinturas rupestre y automáticamente separa el arte mueble del arte rupestre, concluyendo que la atribución de un posible significado es prácticamente inviable.

La mitad del siglo XX ve el advenimiento de las teorías estructuralistas. Se refutan las ideas de H. Breuil. Peter Ucko y André Rosenfeld proponen una visión contextual del origen del arte prehistórico (P. Ucko, A. Rosenfeld 1967). Más explícito será Leroi-Gourhan y A. Laming-Emperaire a organizar este período de la prehistoria en cuatro fases: la primera como prefigurativa, realizada en el Musteriense y Chatelperroniense. La segunda llamada primitiva, abarca los períodos Auriñaciense, Gravetiense-Perigordienne. La tercera fase estaría comprendida entre el Solutrense y la primera etapa del Magdaleniense llamada también fase arcaica, concluyendo en la fase clásica perteneciente al Magdaleniense medio y final, observando una “degradación” del estilo en la parte conclusiva del Magdaleniense (A. Leroi-Gourhan 1971).

Jean Clottes y David Lewis-Williams (1996) proponen una actividad chamánica para la realización de productos gráfico-plásticos derivados de la asunción de alimentos alucinógenos para alcanzar ciertos estadios neuropsíquicos capaces de obtener alucinaciones traducidas posteriormente en imágenes características del pleistoceno superior.

Para resumir de forma esquemática las ideas importantes que se han fraguado durante la evolución del pensamiento arqueo-paleo-antropológico en relación con el material analizado hasta nuestros días sobre las representaciones del paleolítico superior:

Lartet y Christy 1865-1875; Piette E. 1907: arte por el arte, actividad decorativa desarrollada en el "tiempo libre".

Reinach S. 1903: Magia y Religión como utilización del arte para ritos propiciatorios, magia simpática; controlar e influenciar sobre los elementos, el medio y la actividad cinagética.

Durkheim 1912: Magia y Religión como identificación con el medio (fauna y flora). Culto a los antepasados. Identificación sea a nivel individual sea a nivel colectivo con el tótem.

Breuil H. 1952 Begoüen 1958: continúan con la visión de la Magia y de la Religión en relación con la estructura de los lugares que "contienen" las representaciones: la cueva. Religiosidad ritual-cultural-propiciatorio. Santuario oculto destinado a los iniciados.

Ucko y Rosenfeld 1967: retoman las consideraciones precedentes, religión, ritualidad, eventos sociales y económicos, valores simbólicos además de la comunicación. El contexto es el que marca las pautas para su desarrollo.

Leroi- Gourhan y Lamming Ampereire 1962-71: continúan y desarrollan los conceptos estudiados anteriormente y añaden una visión ligada al ámbito sexual. Hacen hincapié en el carácter religioso y el convencimiento de la cueva como santuario estrechamente ligado al contexto. Realizan una exhaustiva investigación sobre las técnicas, los temas, la composición hasta la localización. En el 1981 definen el arte como instrumento al servicio de la organización social, perteneciente a marcadores étnicos. Organizan una metodología que sistematiza y justifica la evolución estilística basada en una refinación y apropiación de configuraciones y convenciones gráficas universalmente reconocidas.

Clottes y Lorblanchet 1995: Concuerdan con los investigadores anteriores sobre la cueva-santuario y niegan el concepto estilo-ciencia versus arqueología.

Las últimas novedades en la investigación de la realidad del paleolítico superior acercándose al paleolítico medio, vienen de las nuevas dataciones, ma-

yor conocimiento sobre la relación entre neandertales y homo sapiens, nuevos hallazgos, informaciones aportadas por nuevos campos del conocimiento como el de la genética, entre otros, están remodelando los paradigmas actuales, obligando a generar nuevas situaciones interpretativas.

Motivación de la investigación

Después de la panorámica sobre los distintos paradigmas utilizados y alguno de ellos todavía en “boga” procedo a presentar mi planteamiento.

Este trabajo no está dirigido a establecer nuevas dataciones, ni nuevas formas de establecer cronologías exactas o en descubrir algunas nuevas figuras ni a descifrar lo que antes eran signos anónimos. Es el acercamiento al autor, al hombre del paleolítico superior observando sus elaborados, sus técnicas y sus procesos, individuar la existencia de procesos, las acciones relacionadas con la creatividad. Conocer los autores mediante la observación de sus elaborados gráficos, comprender la configuración de una mente capaz de crear convenciones gráficas, cuya validez perdura hasta nuestros días. Una mente capaz de “descubrir” valores pictóricos universales, sintetizar de forma “razonable” expresiones, movimientos y peculiaridades propias de los animales además de individuar - no crear - valores simbólicos intrínsecos a las imágenes observadas.

El trabajo de investigación está estructurado para individuar y posiblemente analizar las conexiones entre los siguientes ámbitos:

- Ámbito gráfico plástico.
- Ámbito alegórico simbólico.
- Ámbito fisiológico psíquico.

Datos para la investigación

Para dar respuesta a los interrogantes propuestos en este trabajo se han necesitados una serie de datos objetivos que se han extrapolados de la siguiente forma:

- Analizar las representaciones de felinos bajo el punto de vista gráfico-simbólico.
- Analizar elaborados actuales para comparar los niveles iconográficos.
- Establecer recursos geométricos aplicados a las estructuras de las representaciones.
- Comprobar la existencia de procesos modulares en la creación y la composición de las representaciones.

A nivel bibliográfico sobre los felinos no existe mucho material, debido a la escasa presencia de estos animales en el “arte” paleolítico hasta el descubrimiento de la cueva de Chauvet en el 1994. Dos publicaciones han sido muy determinantes para la elaboración de este trabajo. En una de ellas se ha realizado un interesante trabajo de catalogación, sistematizando una gran cantidad de informaciones relativas a las representaciones, materiales, soportes, técnicas, relaciones gráficas naturales etc.... El texto en cuestión es el de Michel Rousseau¹⁰: “Les grands félins dans l'art de notre préhistoire “. Hay que hacer notar que este texto, aunque muy interesante, no está actualizado con las informaciones derivadas de nuevos descubrimientos como, por ejemplo, la cueva de Chauvet con 72 felinos, la cueva de Roucadour¹¹ (Thémines, Lot) una de las muchas cuevas de Quercy (Francia), descubierta en el 1965, con 22 felinos que, con sus figuraciones han revolucionado los porcentajes de las representaciones del área franco-cantábrica como se puede visualizar en la tabla siguiente que compara solo los datos de los animales de Chauvet con los porcentajes de A. Leroi-

¹⁰ “Les grands félins dans l'art de notre préhistoire “ Editorial:Paris : A. & J. Picard, 1967.

¹¹ Roucadour es una gran cavidad muy frecuentada por los espeleólogos desde A E.-A. Martel a finales del siglo XIX, la cueva de Roucadour, como la de Escabasses, asocia con un hábitat prehistórico un arte parietal descubierto en 1962 por Jean-Paul Coussy y Pierre Taurisson. Desde el 1963 hasta 1966 han sido estudiadas las representaciones por el abad André Glory y su ayuda el abad Jean-Louis Villeveygoux hasta sus muertes accidentales. Después de un largo período de inactividad en el 2002 Michel Lorblanchet con una colaboración pluridisciplinaria, en particular de Jean-Marie Le Tensorer.

Gourhan. El otro texto muy valioso y de reciente publicación (en particular por la cantidad de imágenes de felinos) es: “Les Félins de la grotte de Chauvet” de Jean Clottes y Marc Azéma (Paris, 2005). Además de estas dos publicaciones ha sido de gran ayuda el aporte fotográfico del libro de Lorblanchet: “Art Parietal Grottes Ornees de Quercy”¹².

Objeto del estudio

El tema central de este trabajo es el ser humano y más concretamente el connubio que existe entre la persona que realiza una imagen, el proceso utilizado y su valor simbólico. Visto que las representaciones prehistóricas se refieren a la utilización de formas relacionadas, en la casi totalidad con animales, el objeto de estudio ha sido uno de

| Animales | Cueva de Chauvet | porcentaje | Área Franco Cantábrica según Leroi-Gourhan |
|---------------|------------------|------------|--|
| Felinos | 72 | 21,24 | 1,36 |
| Mamuts | 66 | 19,47 | 9,66 |
| Rinocerontes | 65 | 19,17 | 0,75 |
| Caballo | 40 | 11,80 | 28,76 |
| Bisontes | 31 | 9,14 | 24,00 |
| Cabra montesa | 16 | 4,72 | 8,29 |
| Uros | 14 | 4,13 | 6,45 |
| Oso | 13 | 3,83 | 1,69 |
| Renos | 12 | 3,54 | 3,96 |
| Megacero | 7 | 2,06 | 0,37 |
| Ciervo | 2 | 0,59 | 11,64 |
| Antropomorfo | 1 | 0,29 | |

Tabla de Raffaele C. De Marinis: “L’arte paleolítica”

esos animales. La elección ha sido desde el principio muy clara y por dos puntos muy concretos:

- La problemática que la cueva de Chauvet ha suscitado en relación a la clasificación crono-estilística.
- La calidad gráfica de algunos de los felinos representados en esta misma cueva.

Como ya comentado anteriormente, el león no ha estado muy presente en los estudios sobre el “arte” del paleolítico superior, por su poca presencia hasta el descubrimiento de Chauvet. Como se puede apreciar en esta tabla de C. De Marinis se evidencian los porcentajes de los animales representados antes del descubrimiento de la cueva de Chauvet, convirtiéndose el león en uno de los animales más representados. Es claro que el fenómeno se localiza en una sola

¹² Algunas observaciones sobre este texto se presentan en el anexo 6

cueva en particular, aunque existen otras con una notable presencia de estos animales. Quitando el caso del hombre león de Holhenstein-Stadel¹³, una estatuilla de marfil, y otras representaciones en arte mobiliario, el interés en los investigadores se ha dirigido hacia los animales muy presentes en el bestiario prehistórico como los bisontes, caballos, renos, ciervas, mamut...

Después del descubrimiento de la cueva de Chauvet el cómputo sobre la cantidad de animales presentes en los paneles y arte mueble que le situaban en los últimos lugares se modifica al alza adquiriendo una notable importancia en la recopilación del bestiario actual y en las publicaciones que han seguido al hallazgo.

¿Por qué propio el león?

El león dentro del bestiario del paleolítico superior es un caso singular. Es el gran predador, es un predador como el hombre, es un “cazador”. Es el único animal que puede competir con el hombre (técnica de caza organizada), es el único “animal” que convierte al hombre en una deseada presa, (cuando un león “degusta” un ser humano por primera vez se convierte esta víctima en el bocado preferente, por su sabor y facilidad de ser cazada).

La presencia de este animal en el mismo ambiente o espacio vital del hombre cazador-recolector crea a la fuerza una situación de antagonismo, existe una confrontación, una tensión. Es en el momento de coexistencia el peligro número uno, pero también lo es, de otra forma en momentos históricos no coevos.

Otro punto importante para la elección del león es su estrecha vinculación sea con los humanos prehistóricos sea con los humanos actuales.

¹³ Estatuilla de hombre-león. Auriñaciense. Altura de la figura: 28cm. Excavaciones de O. Völzing y R. Wetzel (1935 y 1939). *Baden-Wurtemberg - Nord-Est de Ulm - Cueva de Hohlenstein - Stadel, Valle del León*. Coordenadas de la cueva: Latitud (WGS84): 48.550345, Longitud (WGS84): 10.183547 Altitud: 0.0

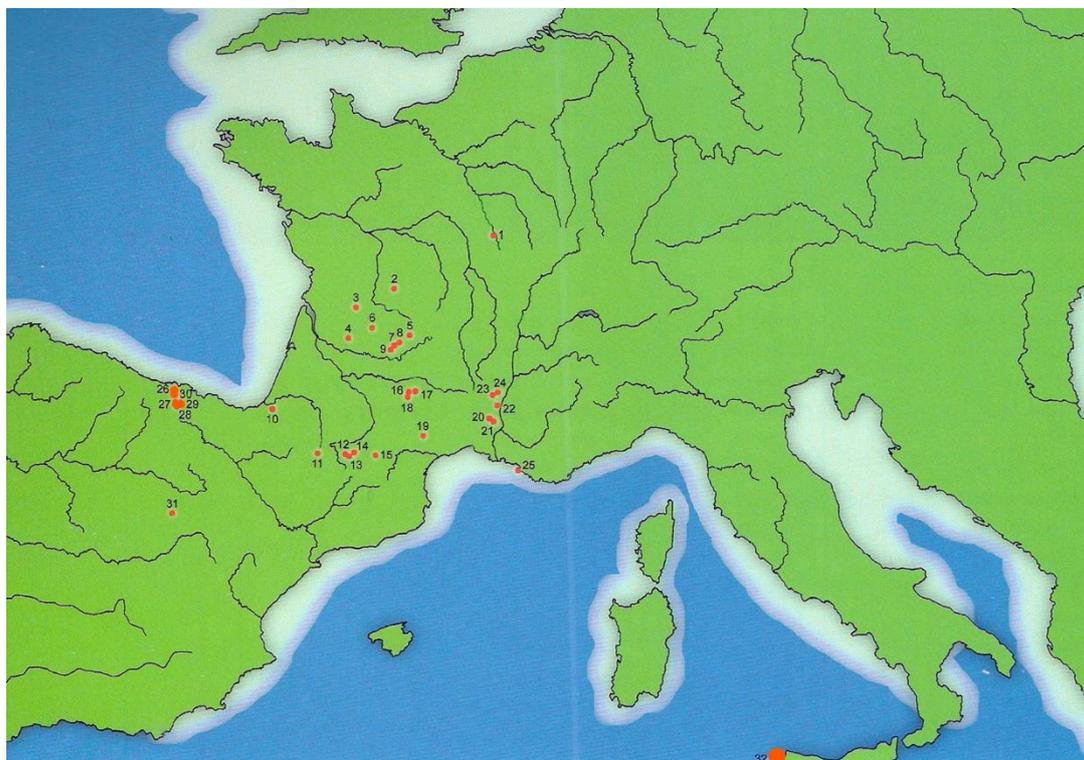
La representación de este animal, por su “dominante” presencia a lo largo de toda la historia del arte y la historia de la humanidad ha sido otro punto fuerte para la investigación. El león no ha cesado prácticamente nunca de representar, sea simbólicamente que alegóricamente, realidades necesarias para la comunicación entre las sociedades-culturas de todo el orbe terráqueo.

La elección de este animal ha sido también empujada por el notable valor técnico-gráfico-estético observado en algunas de sus representaciones, en especial modo las de la cueva de Chauvet. Sobre este punto habrá más información más adelante.

Marco geográfico

Se han analizados algunas de las representaciones del paleolítico superior en la zonas meridional europea y parte de Europa central, sur de Francia, Alemania, España e Italia cómo resulta del mapa representado en la figura.

Las localidades y el número de la representaciones se encuentran el anexo 6.



Mapa publicado en el libro de Jean Clottes y Marc Azéma: Les félins de la grotte Chauvet.

Metodología

El procedimiento estructurado para obtener una visión amplia y global del fenómeno estudiado y de los distintos apartados que lo constituye es un proceso metodológico. Siempre la metodología debe tener en cuenta las características propias y los límites de la investigación y ser maleable para adaptarse a las distintas informaciones que se vayan obteniendo a lo largo de la investigación y que de forma inevitable, irán dirigiendo toda la investigación.

Existen mucha teorías filosóficas sobre la metodología en la investigación, no quiero hacer aquí una disquisición sobre las más válidas pero si quiero subrayar un concepto para mi muy interesante sobre la flexibilidad de los sistemas metodológicos:

« La metodología es normativa en la medida en que muestra cuáles son las reglas de procedimiento que pueden aumentar la probabilidad de que el trabajo sea fecundo. Pero las reglas discernibles en la práctica científica exitosa son perfectibles, no son cánones intocables, porque no garantizan la obtención de la verdad; pero, en cambio, facilitan la detección de errores». Mario Bunge (1997)¹⁴

Es preciso aclarar que inicialmente este trabajo estaba planeado como un estudio antropológico sobre la necesidad de la presencias simbólico-alegórica de la figura del león en las sociedades de cazadores-recolectores. Investigar en la sociedades primitivas actuales, con la intención de encontrar elementos, datos, correspondencias, para dar respuesta a las preguntas sobre la presencia y el significado de las representaciones de felinos en el paleolítico superior. Por este motivo el modelo metodológico diseñado para esta tarea pertenecía al ámbito estrechamente antropológico.

Durante la búsqueda de informaciones el rumbo de la investigación se ha re-direccionado y enfocado en el ámbito de los procesos que intervienen en la producción de elaborados gráfico-plásticos-simbólicos. Por este motivo he enfo-

¹⁴ Mario Bunge, La Ciencia: su método y su filosofía. Buenos Aires (1997) Sudamericana pág. 64

cado este trabajo de investigación siguiendo directivas que son prerrogativas del ámbito artístico, elaborando una metodología que según mis criterios, creo que sea la más adecuada.

De forma muy esquemática estos son los puntos de interés:

- Analizar elementos gráfico-plásticos característicos y peculiares en las representaciones de los felinos del paleolítico superior.
- Realizar elaborados gráfico-plásticos actuales para datos inferenciales.
- Definir hipótesis de procesos psíquicos-cerebrales que subyacen los elaborados gráfico-plásticos.
- Determinar criterios que están a la base de los procesos creativos.
- Obtener respaldo cualitativo y cuantificativo.
- Identificar códigos semióticos y semánticos.

Los elaborados han sido analizados mediante el sistema deductivo e inductivo. Deductivo para individuar en las características e informaciones generales actualmente reconocidas, elementos puntuales particulares y el método inductivo para obtener a partir de las informaciones particulares líneas de interés general.

Las líneas que se buscan son las que puedan permitir la individuación de conexiones entre las posibles motivaciones, la idea inicial y el producto final.

Al analizar el aspecto cerebral he querido buscar informaciones relacionadas con el lenguaje y la creatividad. En el caso del lenguaje han resultado interesantes los datos sobre el gen “FOX P2” y, por lo que se refiere a la creatividad, los procesos cerebrales que intervienen en esta actividad humana y el perfil del creativo.

Estos dos últimos puntos tienen el objetivo de mirar hacia el “ambiente interno” de aquellas personas “especiales” que, en momentos “especiales”, han fijado sin saberlo o de forma premeditada imágenes que han perdurado aproximadamente 40 milenios, hasta nuestros días.

Puede que la consideración de que dibujar un caballo solo es dibujar un caballo y nada más. Que no merece la pena buscar motivaciones en lo profundo

del ser para poder vislumbrar significados esotéricos relacionados a filosofías o primitivos pasos hacia una religiosidad cuyo objetivo es propiciar divinidades que abran las puertas del más allá. Definir a estas sociedades muy “primitivas” bajo todo los aspectos sociales está bastante arraigada en la sociedad actual, en especial modo entre las personas más alejadas de este tipo de estudios como también entre los jóvenes estudiantes, que están formados según la cultura actual. La simpleza de estos cazadores-recolectores está también contemplada por algunos estudiosos. Un ejemplo entre varios:

«Gente simple y primitiva, de vida sencilla. No deberíamos presuponer, pues, grandes complejidades a sus esquemas de pensamiento, ni tampoco a sus manifestaciones gráficas. Una figura de ciervo representa, ni más ni menos que eso, un ciervo, y en verdad no existe razón alguna para dudar de que una composición donde aparece un ciervo tenga que ver con otra cosa que con los ciervos». José Antonio Fdez-Lombera ¹⁵.

El convencimiento de que un dibujo solo refleja un acto sin ninguna relación con su autor, el momento, la situación es, desde mi punto de vista, de creativo en el ámbito de las artes visuales, extremadamente simplista y demuestra pocos conocimientos del hacer gráfico plástico. Como demostración de las complejas variables que intervienen en esta actividad he diseñado cuatro campos de trabajo, que son los cuatro ámbitos anticipados anteriormente y que se desarrollan a continuación:

AGP. Ámbito Gráfico Plástico

El estudio ha observado la siguientes pautas:

- Análisis de las representaciones actuales de felinos.
- Análisis de las figuraciones felinas del arte rupestres y algunas mobiliar.
- Observación de parámetros relacionados con la geometría y síntesis esquemático-modular aplicados para la resolución de figuraciones sea en las actuales que en las del paleolítico superior.

¹⁵ RAFAEL MAURA MUARES Making off: técnicas y autoría en el arte paleolítico. Departamento de Prehistoria y Arqueología. Pág.48 UNED

Para la obtención de estos datos he elaborado plantillas métricas para poder individualizar aquellos puntos neurálgicos donde se puedan reconstruir unas posibles estructuras geométricas que estén a la base de las primeras fases para la realización de las figuraciones. Las dos plantillas se han realizado para estudiar las relaciones métricas de la cabeza y de la figura entera del felino original (con el debido margen de tolerancia).

Elementos buscados:

- Iconicidad
- Proporciones
- Convenciones
- Preferencias en la elección de la postura del animal
- Observación de posibles autorías: individual o colectiva.

Para la obtención de elaborados gráficos actuales he decidido utilizar los elaborados de los alumnos, tercero y cuarto de la ESO¹⁶ que, sin previo aviso, se han visto en el “apuro” de dibujar leonas en movimiento observadas en algunos video elegidos y propuestos por el autor de este trabajo. Se han elegido vídeos sobre las leonas por ser felinos sin melenas y de esta forma lo más parecido al león de las cavernas.

El hecho de poder observar de forma directa el animal objeto de estudio no ha mermado la obtención de los datos requeridos para el análisis comparado porque lo interesante del animal son sus estructuras típicas de los felinos como el esqueleto las zonas de fuerzas (masas musculares), estructuras dinámicas (movimiento)...

Los elaborados se han realizado en tres tiempos distintos:

1. Observación y posterior ejecución. Capacidad mnemónica: se ha realizado esta actividad para simular las observaciones del animal durante los tiempos dedicados a la caza y en un momento posterior definir de forma gráfica la representación del animal utilizando las informaciones presentes en la memoria.

¹⁶ La justificación teórica de la prueba se argumenta más adelante.

2. Observación y ejecución sincrónica. Rapidez visual y síntesis: la simulación utilizada en estos caso ha tenido como objetivo el de una intencionalidad en la observación y subitánea reproducción, para poder estudiar la figura sin apoyarse forzosamente a las construcciones-figuraciones mentales presentes en el cerebro.

3. Reelaboración de los datos obtenidos por los autores. Capacidad de reorganizar las informaciones, sin la observación directa: capacidad de mejorar y definir mediante la utilización de convenciones gráficas. En este punto se ha querido averiguar la capacidad de utilizar las destrezas adquiridas en las prácticas de análisis (dibujar) y perfeccionar las figuraciones aportando, de forma muy personal, las mejoras necesarias para una representación gráfica satisfactoria. En este apartado se han obtenidos datos sobre algunos criterios propios de la composición. Al incorporar varias figuras en una misma superficie se ha notado una cierta elección de los motivos gráficos más importantes, jerarquizando las posiciones de los mismos y las proporciones. Para este tipo de elaboración es necesario seguir una metodología precisa de la que se ha indicado su praxis anteriormente en el apartado "Procesos perceptivos y reproducción gráfico plástica". En este trabajo se desarrollan los primeros dos ámbitos de los tres propuestos por ser el tercero un bloque en sí en la tesis doctoral:

AAS. Ámbito Alegórico Simbólico

Búsqueda de indicios sobre la utilización de las representaciones como elementos descriptivos o simbólicos que pertenecen a un discurso gráfico-alegórico. La criba utilizada para determinar si una imagen entra en la categoría de símbolo se explica en el apartado específico que se expone más adelante. Para individuar valores puramente alegóricos-descriptivos, se ha diseñado un estudio con alumnos de educación secundaria obligatoria para determinar aquellos aspectos que cumplen con la praxis descriptiva de una imagen. Sintéticamente:

- Análisis del proceso de extracción de imágenes simbólicas.
- Definición del concepto y espacio del simbólico;
- Valores semánticos, semiológicos;

- Relación significante-significado.

AFP. Ámbito Fisiológico Psíquico

Considerando que la mano de un individuo de por sí no hace prácticamente nada es necesario conocer, cómo el instrumento principal -el cerebro- dispone de mecanismos para lograr, mediante procesos y tecnología varias, concretizar lo abstracto. El punto extremo de este enfoque se sitúa probablemente más allá de la normalidad. Toda imagen encierra en sí misma su esencia de modo que se necesita un cerebro que sepa desarrollar un proceso eidético.¹⁷ Eidético es un *modus faciendi* para buscar o determinar la esencia de una imagen para luego poderla representar en cualquier lugar y soporte. Por ejemplo, en psiquiatría existen patologías relacionadas con el autismo que permiten al cerebro retener de forma muy rápida una gran cantidad de informaciones visuales, (memoria fotográfica). Estas consideraciones no se pueden rechazar de antemano para poder tener una visión algo completa del individuo que ocupa su tiempo en trazar “signos y trazos”. A veces, el alejarse de consideraciones estrictamente fisiopatológicas nos puede conducir a interpretaciones que se alejan bastante de una posible realidad, con hipótesis equivocadas. Además se quiere echar un vistazo a las posibles novedades aportadas por la investigación genética. Brevemente:

- Creatividad, genética y ciencia neuropsíquica;
- Configuración de la personalidad ligada a exigencias de expresión y utilización del lenguaje gráfico-plástico.

ASS. Ámbito Semiológico Semántico

En estos últimos años la investigación está desarrollando estudios bajo el enfoque de la Semántica y la Semiología aplicadas en varios campos del conocimiento y en particular modo en ámbitos relacionados a la expresión creativa.

También en arte prehistórico hay estudios que aplican criterios propios de la semántica y semiología como en el caso de Georges Sauvet *et alii*.¹⁸

¹⁷ **eidético, ca.** (Del gr. εἰδητικός, relativo al conocimiento). adj. *Fil.* Que se refiere a la esencia.

¹⁸ Essai de sémiologie préhistorique (Pour une théorie des premiers signes graphiques de l'homme). In: Bulletin de la Société préhistorique française. 1977

Planteamiento general

Observación inicial, punto de partida y consideraciones preliminares

El encuentro con el panel de Chauvet, y más exactamente con la zona donde están representados los caballos, me ha llevado mentalmente a una obra de Franz Marc¹⁹. Esta relación muy estrecha entre las dos obras, es un ejemplo

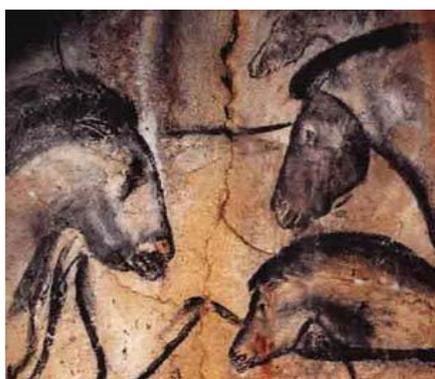


gráfico-simbólico que demuestra eficazmente lo que se afirma en este trabajo. Las informaciones que transmiten los dos elaborados, son unidireccionales e inequívocas. Esta comparación expresa, en definitiva, el punto inicial de la investigación y prácticamente su punto final.

Comparando estas dos elaboraciones gráficas se obtienen dos informaciones muy interesantes: la primera es que por sus características exclusivamente relacionadas con las artes visuales la “distancia” entre las dos obras es prácticamente inexistente, a pesar de existir entre ellas una distancia temporal que es aproximativamente de unos 32.500 años.

La segunda información vierte sobre la cultura. ¿Es la madurez que expresa F. Marc fruto de su importante preparación cultural en sentido humanístico y artístico? El haber recibido lecciones por parte de profesores, el estudiar, leer, practicar, formarse, ¿ha sido necesario para llegar a un nivel de pensamiento técnico-artístico-expresivo como lo alcanzado en su obra? El hecho de estar formado técnicamente, culturalmente y haber tenido maestros, ¿es una condi-

¹⁹ Franz Marc (Munich, 1880-cerca de Verdún, Francia, 1916) Pintor alemán. Cursó estudios de filosofía y teología y, entre 1899 y 1903, estudió en la Academia de Bellas Artes de Munich. Viajó por Italia, Grecia y Francia; en París descubrió la pintura fauvista, que tuvo una gran influencia en su estilo. Desde 1906 comenzó a estudiar la anatomía de los animales detalladamente, labor a la que consagraría toda su carrera artística. Para Marc, los animales encarnan la belleza pura, y es a través de la naturaleza como se busca la espiritualidad.

ción necesaria para producir obras de arte cuyo valor resulta estar aprobado y reconocidos en todos los ámbitos culturalmente elevados?

Si esto es así se produce una situación cuanto menos inquietante, o el artista de Chauvet posee el bagaje cultural de F. Marc obtenido en situaciones parecidas, conjetura muy poco probable, o en la obra de F. Marc no han influido de ninguna manera todos sus conocimientos. Esta consideración es también muy poco probable y para nada posible. Siempre, en todo signo se reflejan las emociones, conocimientos y capacidades de la persona que lo realiza.

Nace espontánea la siguiente pregunta: “¿Las dos obras confrontadas demuestran que existe alguna progresión evolutiva?.”

Bajo el enfoque estrictamente gráfico, resultan inexistentes los procesos evolutivos entre la representación de la cueva de Chauvet y el cuadro de Marc. Resulta evidente esta “homogeneidad” entre las dos obras, considerando, por ejemplo, los valores gráficos que vertebran y sustentan las dos representaciones. Estos valores se han mantenido inmutables: masa, estructura propia del animal representado, expresión, simulación, definición. Para concretizar los valores antes mencionados intervienen obligatoriamente habilidades mentales propias de personas hábilmente “creativas que se necesitan para analizar, sintetizar, “abstraer” y sistematizar.

La observación de este fenómeno me ha llevado a hipotizar que la capacidad de plasmar formas bi-tri-dimensionales correspondientes a “realidades” que pertenecen al mundo sensible y “abstracto”, no es tanto una progresión gradual de experiencias gráficas del Homo sapiens, sino que es algo que constituye, caracteriza y determina de forma ontológica el ser humano.

He querido mirar, analizar y acercarme a los elaborados del paleolítico superior, desde un punto de vista diferente, el de un diseñador gráfico y creativo, olvidando por un momento la enorme distancia temporal que me separa. Por eso he necesitado converger mi atención sobre un valor no “discutible”, un elemento que pudiese contener en sí mismo un elevado grado simbólico, una presencia que haya atravesado los milenios para ser “común” también a mi realidad de gráfico, para poder de esta forma establecer posible puentes, el león.

PARTE II

Conceptos relacionados con el ámbito Gráfico-Simbólicos

En esta segunda parte quiero definir una serie de conceptos vinculados al léxico utilizado para la descripción de representaciones gráficas.

Abstracto

Concepto de “abstracto” aplicado a la creación de imágenes gráficas. Antes de empezar a definir o enmarcar conceptos propios de lo abstracto, resulta interesante aclarar los significados o acepciones de las palabras mismas y en particular modo su etimología. Por ejemplo, el RAE en relación a abstraer define: (Del lat. *abstrahĕre*).

1. tr. *Separar por medio de una operación intelectual las cualidades de un objeto para considerarlas aisladamente o para considerar el mismo objeto en su pura esencia o noción.*
2. intr. *Prescindir, hacer caso omiso. Abstraer DE examinar la naturaleza de las cosas. U. t. c. prnl.*
3. prnl. *Enajenarse de los objetos sensibles, no atender a ellos por entregarse a la consideración de lo que se tiene en el pensamiento.*

Las definiciones 2 y 3 se alejan un poco del sentido que se suele entender por algo definido abstracto. La primera definición se acerca más, pero con claros límites. ¿Qué se puede entender por pura esencia o noción?

Como afirma el RAE, es necesario, por tanto, tener una realidad inicial, que contenga algo (la esencia) y posteriormente la acción de abstraer: sacar fuera, considerar del objeto solo su “pura esencia”.

Es evidente que hablar de signos abstractos resulta desviante, es más conveniente, en mi opinión, hablar de signos desconocidos o de reducción al esencial de formas más compleja.

Lo cierto es que los “signos” y no trazos, son productos derivados de una elaboración mental bastante compleja. En definitiva los signos son la reducción a

mínimos términos mediante una sabia operación de geometrización, fruto de una capacidad innata/natural o fruto de un razonamiento. Supongo que la segunda explicación corresponda más a las características humanas.

Reducir a simples signos realidades más complejas ha sido el mecanismo que ha derivado en la invención del lenguaje escrito.²⁰ Si se trata de un mensaje, el signo (significante) deberá de estar estrechamente relacionado con el significado. Mi pregunta ahora es la siguiente: en las representaciones de los cazadores-recolectores ¿nos encontramos delante de imágenes cuyo valor son alegóricos o simbólicos, o son imágenes ya sintetizadas para la elaboración de comunicaciones?

| Alfabeto Fenicio | | | | | |
|------------------|--------|-------------|-------|--------|-------------|
| Signo | Nombre | Significado | Signo | Nombre | Significado |
| 𐤀 | Aleph | Buey | 𐤁 | Mem | Agua |
| 𐤂 | Beth | Casa | 𐤃 | Nun | Pez |
| 𐤄 | Gimel | Camello | 𐤅 | Ayin | Ojo |
| 𐤆 | Daleth | Puerta | 𐤇 | Peh | Hora |
| 𐤈 | He | Postigo | 𐤉 | Qaph | Cabeza |
| 𐤊 | Waw | Uña | 𐤋 | Resh | Perfil |
| 𐤌 | Chelh | Cerco | 𐤍 | Shin | Diente |
| 𐤎 | Yodh | Mano | 𐤏 | Tav | Señal |
| 𐤐 | Koph | Palma | 𐤑 | Samecl | Tronco |
| 𐤒 | Lamed | Látigo | 𐤓 | Zayin | Puñal |

Resulta interesante el estudio de Marcel Otte, que revisa las características gráficas, considerando los signos como morfemas de un lenguaje articulado mediante la disposición en el espacio, la ubicación dentro de la cuevas, las relaciones de proporción además de las técnicas utilizadas. Otte se atreve a vislumbrar hasta un diccionario semiológico del paleolítico:

«...nous pouvons parexemple édifier assez aisément un “dictionnaire” des signes paléolithiques.»²¹(pág. 126).

Lenguaje, Alegoría y Símbolo

Lenguaje

Es fácil intuir que, según cuanto dicho anteriormente, cada signo o serie de signos que se pueden ver representados en una pared o en un hueso contiene en sí mismo un valor formal y un valor como significado.

²⁰ Un ejemplo es la letra Aleph se representa de forma sintéticamente geometrizada la cabeza de un buey

²¹ ARTS PRHÉHISTORIQUES L' articulation du langage Marcel Otte

El aspecto formal de una imagen está relacionado con el significante - la forma contenedor- y su significado, subordinado a su configuración gráfica y su posición dentro del contexto iconográfico.

Estas dos situaciones siempre están presentes, estableciendo mecanismos y dinámicas de interrelación jerarquizadas.

Detrás de cada imagen -compuesta por signos contextualizados- existe una voluntad, y si toda acción humana es fruto de su cultura, esa misma acción, contendrá mensajes y códigos propios de la cultura que la crea. De modo que las representaciones de los cazadores-recolectores encierran, a la fuerza contenidos culturales propios de su cultura. Resulta interesante lo definido por el estructuralista L. Strauss:

«Toda cultura puede considerarse como un conjunto de sistemas simbólicos en el que, ante todo, destacan el lenguaje, las reglas matrimoniales, las relaciones económicas, el arte, la ciencia, la religión»²².

Alegoría

De la imagen al lenguaje el paso es breve. Si las imágenes son un producto cultural, por estar producidas por seres humanos, son contenedores de mensajes. De forma que, si una imagen es parte de un “discurso” es conveniente y más correcto considerar las representaciones como forma de comunicación alegórico-simbólica, estéticamente válidas, más que formas artísticas.

Alegoría, deriva del griego: *állēi*, en otra manera y *agoréuein*, hablar²³.

Todos los elaborados gráficos son claramente alegóricos, aunque estos actúen de forma implícita. Siempre una imagen cumple función de lenguaje. Enfocar las pinturas rupestres como relatos o parte de estos, encuadrando las representaciones como módulos alegóricos, puede producir más informaciones sobre los autores de aquellas culturas e hipotizando posibles significados.

²² Lévi-Strauss, Claude. Antropología estructural Editorial:Barcelona Paidós, 1987.

²³ Diccionario de la Real Academia: «**alegoría**. (Del lat. *allegoría*, y este del gr. ἀλληγορία). 1. f. Ficción en virtud de la cual algo representa o significa otra cosa diferente. *La venda y las alas de Cupido son una alegoría*. 3. f. Esc. y Pint. Representación simbólica de ideas abstractas por medio de figuras, grupos de estas o atributos». (Notar la mención: Representación simbólica)

Símbolo

Desde que se empezaron a estudiar las representaciones del paleolítico superior se ha hablado del sentido simbólico encerrado en ellas. La palabra simbolismo siempre ha sido acompañada por otras dos: magia tótem, sacro etc. Actualmente la actividad gráfico-simbólica se está incorporando a posibles rituales del “chamanismo” (J. Clottes y D. Lewis Williams).

Si observamos lo que dice el RAE respecto de la palabra símbolo,²⁴ nos reenvía al lenguaje: «*representación visible de una realidad cuyas convenciones son socialmente aceptadas*». Explicando la acepción de alegoría reenvía a la palabra símbolo y del símbolo al lenguaje.

Según el Grande Dizionario Garzanti della Lingua italiana se puede observar lo siguiente sobre la palabra símbolo:

«simbolo 1. *Oggetto, individuo o altra cosa concreta che può sintetizzare una realtà piú vasta o una entità astratta. Dal lat. symbōlu(m), e questo dal greco symbolon, “segno di riconoscimento” deriv. di symbálllein “mettere insieme”*»

Antiguamente un “*symbálllein*” era una moneda, tablilla o un medallón roto en dos partes que tomadas cada una de forma aislada no significaban nada, pero, cuando se juntaban otra vez adquirirían todo el significado completo. Solían, los anfitriones, regalar a sus huéspedes una “*tessera hospitalis*” que permitía al huésped o a un descendiente suyo volver después de treinta a cuarenta años y “demostrar” la unión de estrecha amistad con los descendientes del anfitrión. Esa mitad de tablilla representa a todos los efectos a la persona.

Mircea Eliade (1974) lo define de la siguiente manera:

«*El símbolo revela ciertos aspectos de la realidad -los más profundos- que se niegan a cualquier otro medio de conocimiento. Imágenes, símbolos, mitos,*

²⁴ « **símbolo**. (Del lat. *symbōlum*, y este del gr. σύμβολον).

1. m. Representación sensorialmente perceptible de una realidad, en virtud de rasgos que se asocian con esta por una convención socialmente aceptada.»

*no son creaciones irresponsables de la psique, responden a una necesidad y llenan una función: dejar al desnudo las modalidades más secretas del ser».*²⁵

También son interesantes las consideraciones sobre los arquetipos de C. G. Young, donde lo simbólico visualiza y revela el subconsciente, o lo que afirma Heidegger de la obra de arte como alegoría y símbolo:

« Es verdad que la obra de arte es una cosa acabada, pero dice algo más que la mera cosa, otro asunto, es algo distinto: es alegoría. Además de ser una cosa, la obra de arte tiene un carácter añadido. Tener un carácter añadido, llevar algo consigo. La obra es símbolo. La alegoría y el símbolo nos proporcionan el marco dentro del que se mueve desde hace tiempo la caracterización de la obra de arte. Pero ese algo de la obra que nos revela otro asunto, ese algo añadido, es el carácter de cosa de la obra de arte.» (1995, p. 13-14)²⁶

Después de esta breve panorámica sobre las ideas relacionadas con el significado de símbolo que son de dominio público, quiero definir otra visión sobre este mismo concepto.

Constatando la continuidad de determinadas formas simbólicas, cuya interpretación y uso presentan unas constantes entre las culturas que las adoptan, se puede intuir lo siguiente: la “preexistencia de los signos-símbolos”²⁷.

Existen una serie de signos vinculados a realidades que configuran las estructuras del pensamiento humano particularmente relacionadas con su realidad existencial.

La actividad simbólico-creativa que desarrolla el ser humano es la de individualizar y no crear aquellos signos o combinaciones gráficas, vinculándolos a rituales, ceremonias o ejes estructurales para narraciones que sirvan para trans-

²⁵ M. Eliade, *Imágenes y símbolos*, Taurus, Madrid, 1974, 12.

²⁶ M. Heidegger, *El origen de la obra de arte*, en *Caminos de bosque*. Alianza, Madrid, 1995.

²⁷ Esta definición será ampliada oportunamente en un capítulo dedicado exclusivamente a este argumento y a los paradigmas que sustentan esta hipótesis, en una posible futura tesis doctoral.

mitir los conocimientos de una cultura: evidentemente se trata de signos que vertebran el mensaje y la comunicación.²⁸

Se puede objetar que no existe ninguna demostración de la preexistencia de los símbolos, sino que el ser humano con sus fantasía creativa decide ocasionalmente inventar o ensamblar formas o signos que necesita en aquel momento y que cumplan ciertos requisitos.

Para contestar a la objeción quiero enfocar el asunto hacia la geometría en la naturaleza. Todo lo que existe se rige por estructuras geométricas que cumplen con las distintas leyes en que están configuradas. Son estructuras que son parte de nuestro entorno desde siempre, en los minerales, vegetales, y animales.



Me pregunto, ¿de dónde surge el teorema de Pitágoras? ¿Ha sido creado o ha sido descubierto? El teorema de Pitágoras no es pues un caso aislado, los patrones matemático-geométricos estructuran muchas formas en la naturaleza; hay numerosos ejemplos: los fractales, las sucesión de Fibonacci, patrones que siguen el número áureo y que dan lugar a formas totalmente armónicas y perfectas.

La proporción áurea o extrema proporción o también proporción divina está presente en la “naturaleza”. El número de oro, tanto usado por los griegos en toda su producción escultórica y arquitectónica, hasta la más común de las

²⁸ Siempre en el ámbito de los signos es interesante mencionar el trabajo notable realizado por Genevieve von Petzinger. La investigadora ha recopilado una base de datos sobre los signos encontrados en las cuevas hasta ahora conocidas, determinando situaciones espacio-temporales relacionados entre sí por la presencia de unos mismos signos. El enfoque de esta investigación es, supongo, demostrar la existencia de un lenguaje, que resulta existir antes del “gran salto”

tarjetas monederos, visa o la más común, la del bus, cuyo formato es un rectángulo áureo responde a la siguiente fórmula matemática:

$$a : b = \frac{1+\sqrt{5}}{2} = 1,61803398875\dots$$

Volviendo a la idea de “preexistencia del símbolo”, la geometría y sus ritmos presentes en la naturaleza son ciertamente fuente de inspiración y reflexión para el hombre del paleolítico y están presentes en todo tipo de representación que esté relacionada con lo visible.

El símbolo por ser tal debe ser simple en la forma y aportar múltiples elementos para dar la posibilidad a la mente del observador, de poder “entrar” siempre con más profundidad “dentro” del símbolo mismo como por ejemplo: el punto, la cruz, el círculo, el triángulo, el cuadrilátero, los claviformes, las mano, los tectiformes.

Todos estos son elementos gráficos extremadamente simples pero, seguramente, cargados de valores profundos. El autor de las representaciones, atento a los mensajes que le ofrece su medio, logra descifrar y leer de forma consciente el lenguaje de los símbolos. Mediante una de la formas de comunicación, la más directa y persistente, la comunicación gráfica, los reorganiza para aumentar y alimentar la cultura propia y social.

Existen intentos de enfrentarse a la idea antes propuesta como por ejemplo el de Mary Douglas que, en su libro “Símbolos naturales” (1978), afirma en la introducción:

« La Naturaleza ha de expresarse por medio de símbolos. A la Naturaleza se la conoce por medio de símbolos basados en la experiencia, símbolos que son producto de la mente, es decir, artificios o convencionalismos, y, por ello contrarios a lo natural»

Más adelante afirma:

«El problema se ha estudiado a lo largo de los siglos, y finalmente se ha concluido por rechazar la posibilidad de existencia de símbolos naturales. Continúa diciendo: «Cuanto más de cerca se examinan las condiciones de interacción

humana, más inútil e incluso ridícula parece la búsqueda de símbolos naturales.»

Apoyándose en el pensamiento de los sociólogos franceses de L'anné sociologique, y los postulados de Durkheim y Mauss (1903; 82, 87): el núcleo del primer sistema natural no es el individuo, sino la sociedad. La autora presenta una vía intermedia, más que en la existencia de símbolos naturales, enfoca en la siguiente dirección:

«Habremos de buscar, pues, tendencias y correlaciones entre el tipo de sistemas simbólicos y el de sistemas sociales».

Mary Douglas toma como ejemplo el cuerpo humano como elemento simbólico común en y para todas las culturas, analizando los rituales y la estrecha interrelación de estos con el cuerpo como instrumento “privilegiado” para el desarrollo de los mismos. No se mencionan ejemplos relacionados con elaborados gráfico-plásticos.

En mi opinión, el cauce trazado por los estudios de la semántica y de la semiología puede conducir próximamente a un acercamiento sobre este tema de la preexistencia de los símbolos y su aplicación al “arte” prehistórico.

Determinados los límites “geográficos” de la alegoría y el símbolo, el siguiente punto tratará sobre algunos postulados que puedan ayudar a delimitar un elaborado detectable por el sentido de la vista y las técnicas pertinentes.

Gráfico y/o Pictórico

Visto que se han siempre tratados las representaciones prehistóricas como obras de arte, supongo que pueda resultar interesante poner unos límites a este tipo de producción humana; supongo que con este apartado no me haré muchos amigos. Existen muchos textos de historia del arte donde la terminología resulta un poco equívoca, o más bien, no aclaran o no entran en el mérito de las diferencias entre una representación dibujada y otra pintada, afirmando que todas son obras de arte.

En los estudios que se han realizado sobre las **representaciones** del paleolítico superior ²⁹, se han utilizado criterios aplicados a productos artísticos, considerando perteneciente al mismo ámbito, una cierva de la cueva de Ramales con la “Balsa de la Medusa” de T. Geriacault o los edificios empaquetados del artista Christo Valdimiroff Javacheff.

Como anteriormente mencionado, esto ha sido una forma equivocada de enfrentarse a la problemática de las “interpretaciones” del arte paleolítico.

Reflexión sobre las diferencias entre dibujo y obra pictórica

Un dibujo es en esencia el resultante de una idea inicial plasmada de forma rápida para fijar los elementos fundamentales, más importantes o necesarios para “bloquear” la idea en el tiempo. Los dibujos-bocetos suelen estar “aislados”, apartados, son en definitiva apuntes.

Otros tipos de dibujos-signos-pictogramas cumplen todos, a nivel gráfico, las características propias de este tipo de actividad: comunicar rápidamente el mensaje en su totalidad. La utilización de más “dibujos” en una composición más amplia induce a un tipo de comunicación, siempre directa y rápida y con más contenido. Una pintura, o sea, un dibujo que delimita un espacio, más, la aplicación de zonas policromadas, implica por parte del observador un tiempo más amplio para poder realizar la lectura del “mensaje”.

Un ejemplo en este sentido puede ser el siguiente. El retrato del pintor Caravaggio por parte de otro pintor, Ottavio Leoni, (1621) y una obra del mismo Caravaggio. La primera obra es un dibujo que responde a todas las peculiaridades antes mencionadas respecto a un elaborado gráfico. Éste cumple su objetivo: parar el tiempo. De forma rápida, característica del dibujo, aunque se utilizan lápices de color, se definen los rasgos de la persona retratada, su expresión.



²⁹ Los criterios utilizados en los primeros decenios de la investigación en el ámbito prehistórico estaban todos direccionados a evaluar una representación rupestre de la misma forma que se analizaba la obra de un autor del Renacimiento del Neoclasicismo. Como ejemplo la definición de la cueva de Altamira como la capilla Sixtina del cuaternario es toda una declaración de intenciones.

El fondo o superficie del elaborado es solamente un soporte.

Al analizar el autorretrato al óleo, se ve como también el fondo es parte matérica



de la obra. Al no ser condicionado por el tiempo, el retrato al óleo, aunque pintado “*alla prima*”,³⁰ ofrece un acabado completo, donde el discurso interpretativo-alegórico se amplía; en este caso preciso, el segundo retrato es un fragmento³¹ de una obra más grande, aislado de su

to. Gracias al tipo de técnica se puede considerar como un discurso cerrado para el artista y completamente abierto para el observador. Continuando con el ejemplo he considerado otra obra del mismo autor Caravaggio: La muerte de la Virgen María (1606).



Esta obra mide 369 x 245 cm. Aquí se puede notar y apreciar fácilmente la estructura o discurso compositivo que configura toda la obra y la utilización y resolución de las variables cromáticas que responden al estudio realizado previamente.³²

Por lo que se refiere al significado, no voy a profundizar por no ser este ni el lugar y ni el momento apropiado.

Aunque el continente revela, más que una realidad una situación verista, “fotográfica”, la obra expresa, con un alto valor estético, unos significados no-realistas, más bien alegóricos-simbólicos.

³⁰ Es una técnica húmeda más concretamente al óleo, que consiste en establecer los tonos definitivos de la obra. Diversamente a la característica más general de la técnica al óleo que utiliza una serie de veladuras, estratos sutiles y transparentes de color para poder, mediante varias superposiciones obtener el tono final, mucho más intenso y profundo de la misma tonalidad obtenida “*alla prima*”.

³¹ Caravaggio, David y Goliat, (1605)

³² Sea el discurso compositivos que las variables cromáticas tienen que responder al “espacio físico” que contiene todos los elementos que componen el mensaje.

En definitiva, el tiempo físico-psíquico que se necesita para recorrer el entramado de una obra pictórica de este calado es “numéricamente” diferente de lo exigido en una obra gráfica ³³.

Conclusión de la observación: hay que lograr diseñar instrumentos de análisis, que permitan la individuación de aquellas representaciones que se dirijan hacia un “apuntar” de forma rápida conceptos o transmisión de mensajes unívocos, como en los elaborados gráficos, y poder individuar aquellas obras cuya estructura y suma de distintos significantes se diferencian de las representaciones gráficas, además poder individuar aquellos aspecto propios del ámbito decorativo.

El dibujo

Para poder empezar a hablar sobre la capacidad humana de crear imágenes, es conveniente conocer, o por lo menos, intentar tener una definición literal de la palabra dibujo.

Las acepciones de la palabra dibujo y la acción de dibujar, según el RAE ³⁴, son bastante pobres.

Si se busca la palabra línea salen unas cuantas definiciones, más relacionadas a conceptos o actividades, pero no se logra apreciar su profundidad.

Según el “Grande Dizionario Garzanti della lingua italiana” la palabra dibujar, que obviamente no existe, pero su equivalente sí y es “disegnare” dice en su primera acepción:

«1. *Rappresentare l'immagine di ql.co. per mezzo di linee e di segni... dal latino designare, comp. dē, de-' e signare, deriv. di sīgnum, 'segno'.*»

La palabra signum, significa, marca, sello. De esto se deduce que la actividad de dibujar-disegnare, equivale a la de representar imágenes por medio de líneas-trazados y signum-marcas.

³³ La formación cultural será la que determina la cantidad y calidad del tiempo dedicado a la observación y posterior apropiación de los valores transmitidos de forma directa e indirecta por la obra misma.

³⁴ Diccionario de la Real Academia Española

Se deduce de todo lo anterior que dibujar no es propio de soluciones tridimensionales (profundidad), y que la actividad de dibujar se utiliza para la creación de imágenes.

Aclaradas las definiciones de los diccionarios, es el momento de determinar con más profundidad la actividad de dibujar.

El ser humano, realiza trazos lineales y signos cuya combinación premeditada ofrece la posibilidad de comunicar ideas y conceptos relacionados con la realidad o de origen “abstracto” cuya interpretación-lectura está abierta a múltiples significados, a veces opuestos a los intencionados. Dibujar es analizar y posteriormente determinar.

La actividad de analizar es una actividad específicamente mental que usa el dibujo como instrumento direccionados al conocimiento del objeto estudiado. Solo se puede dibujar lo que se conoce. Solo se puede dibujar con el cerebro. Parece una definición bastante superficial, pero es todo lo contrario. En este trabajo se ofrecen datos que sustentan este pensamiento. Mediante el dibujo es posible transmitir conocimiento, ideas, mensajes en forma de imágenes. Este bagaje cultural que reside en el cerebro se traduce en signos y convenciones que tienen la capacidad de comunicar en su esencia, pero de forma clara y unívoca la imagen que reside en la mente del autor.

¿Qué es un dibujo y a qué sirve?

Después de definir algunas diferencias entre una obra gráfica y otra pictórica veamos las cualidades y prerrogativas del dibujo.

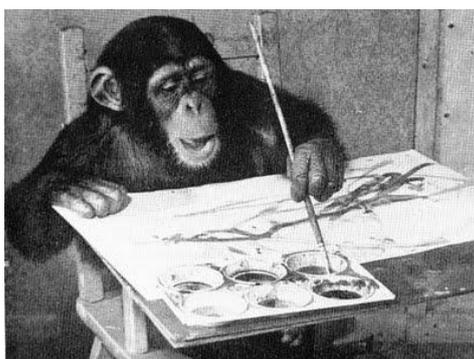
El dibujo se compone de líneas, trazos, texturas que se modulan para obtener formas, sean estas cerradas o abiertas. Las líneas pueden ser curvilíneas, rectas y mantener en la mayoría de los casos el mismo grosor.

Las características principales del dibujo son: analizar, definir, establecer patrones y convenciones. Para poder dibujar hay que conocer:

«si no puedo dibujarlo es que no lo entiendo...». Esta frase no es de ningún artista, sino de un físico y matemático: Albert Einstein.

La capacidad de dibujar, capacidad solamente humana ³⁵ está vinculada al conocimiento, al estudio y a la disciplina, además de una cierta disposición genética. A través de la actividad del dibujo es posible establecer y definir aquellos puntos de referencias necesarios para la codificación intelectual-visual de cualquier realidad perteneciente a nuestro entorno y a la visualización de conceptos.

Para utilizar el dibujo con el fin de poder analizar, estudiar, definir, es necesario conocer metodología, procesos, además de una educación visual previa.



Congo "pintando"

Los niños, humanos muy pequeños, cuando tienen acceso a instrumentos que les permiten trazar signos, se "expresan" con gráficos ininteligibles, no porque no saben dibujar, sino porque sus instrumentos cerebrales, que sirven para analizar, no están todavía "maduros" culturalmente y la coordinación mano cerebro está sin las ne-

cesarias horas de prácticas para afinar los movimientos que intervienen en la acción de dibujar.

Cuando la acción cerebro-mano va adquiriendo más destreza y aumentan los conocimientos, esos mismos trazos (líneas rectas, curvas, mixtas, puntos, ángulos) comienzan a ser inteligibles: la mamá, el papá, la flor, el sol.

Resulta muy interesante que la primera "conquista" gráfica, alrededor de los dos años y medio es la de cerrar un círculo.

Otro elemento indispensable es una formación-educación en el ámbito de los procesos para la utilización de un lenguaje visual ³⁶. Por lo tanto, un elaborado gráfico es una imagen cuya estructura, significante-significado, es el resultado final de una operación cultural donde han intervenido una cantidad enorme de

³⁵ Se quiere, con todos los medios convencer, no sé por qué motivo, aunque lo puedo imaginar, que se han realizado experimentos con primates que intentan realizar obras gráfico-pictóricas, cuyos resultados parecen dirigirse a las posibilidades cerebrales similares a aquellas humanas. Sobre esto es interesante el revuelo que se organizó alrededor de Desmond Morris y de Congo el chimpancé pintor.

³⁶ Siempre en el ámbito de los experimentos con los monos resulta interesante el caso de Kanzi un bonobo, donde los investigadores han intentado "evolucionar" al animal en el lenguaje, con resultados bastantes pobres según el análisis del lingüista Steven Pinker (1994, p.151) confrontando la abisal distancia entre los logros obtenidos por Kanzi y los un niño de tres años.

variables, sean subjetivas que objetivas, además de demostrar un uso mayor de uno de los dos hemisferios cerebrales: el derecho, que es la parte del cerebro que menos se utiliza. El dibujo permite analizar y describir de la misma forma que el lenguaje escrito. Mediante la utilización de palabras se puede, en un texto, desglosar características específicas de fenómenos y sus efectos. La capacidad del lenguaje es la de transmitir ideas, conceptos, formas. El límite del lenguaje escrito como el lenguaje hablado consiste en que las informaciones enviadas deben ser obligatoriamente filtradas por los niveles culturales claramente diversos del receptor del mensaje. La inmensa variabilidad de los matices crea cierta dificultad al momento de obtener la misma definición por parte del emisor y del receptor. Este límite del lenguaje hablado y escrito se supera bastante con el lenguaje del dibujo. Al dibujar el león de la cueva de Chauvet, el autor quiere mostrar esa imagen y el observador recibe aquella misma imagen: la comunicación es directa e inequívoca. Solo los valores metafórico-alegórico-simbólicos pueden ser propios de cada persona que observa la imagen, pero, los valores gráfico-plásticos quedan fijados para siempre y para todos.

También el dibujo posee un léxico, una “gramática” porque es otro tipo de lenguaje. En nuestros días, el dibujo técnico es un lenguaje universal. Después de haber sido “mejorado” con la normalización estudiada y aplicada en prácticamente todo el orbe terráqueo, se ha convertido en una forma de “hablar” exacta e inequívoca.

No es posible interpretar de forma incorrecta un dibujo de una pieza, la gráfica de la imagen expresa completamente su significado.

Es inevitable no hablar del lenguaje cuando se trata el argumento del dibujo: dibujar y hablar son las dos caras de una misma moneda.

Es materia de investigación el inicio del lenguaje en el ser humano y los mecanismos involucrados. La actividad relacionada con la expresión visual gráfico-plástica está estrechamente involucrada en la estructuración del lenguaje por la igualdad que existe entre la imagen y la serie de sonidos vinculados a la misma.



Resumiendo: el dibujo se sirve de unos recursos como las formas cerradas, abiertas, texturas, convenciones, determinando así la posibilidad de crear sobre una superficie bidimensional soluciones tridimensionales, además de resolver sobre un mismo espacio situaciones temporales no sincrónicas.

Para conocer una realidad hay que individuar sus características fundamentales, las interacciones de las distintas partes que configuran esa misma realidad, además del contexto espacio-temporal donde está ubicada y su valor respecto de las demás realidades.

Al analizar-dibujar un animal lo primero que el cerebro obliga a hacer es el “contenedor” general: la forma más simple relacionada con la silueta: un león sentado se puede encajar en un triángulo.

Esta operación, simple a primera vista, necesita de capacidades y habilidades que exigen una intervención peculiar del cerebro.

El hemisferio izquierdo se encarga del lenguaje verbal y racional, sigue un recorrido serial, transformando la realidad en números, letras y palabras. El hemisferio derecho no es verbal, es intuitivo: piensa con modelos, formas y figuras que organizan el todo, no acepta simplificaciones ni números ni letras ni palabras ³⁷. El simple hecho de querer dibujar, por ejemplo, un animal, conlleva ante todo, observar que consiste en un proceso de exploración, selección, análisis y síntesis ³⁸.

De esta forma, la actividad de dibujar requiere la intervención de los dos lados del cerebro. Volviendo a las capacidades y conocimientos que intervienen en la realización de dibujos se puede afirmar hoy día que se necesitan básicamente cinco elementos configurativos para la realización de un dibujo que cumpla con sus requisitos mínimos y todos estos están relacionadas con la percepción visual: contornos, espacios, relaciones, luz y sombra y visión global.

Para poder entender las relaciones y mecanismos que interactúan entre los elementos configurativos citados anteriormente es útil visionar los postulados

³⁷ “The Fabric of Mind” Richard Bergland. Viking Penguin New York 1985 p.1.

³⁸ Este simple proceso.....

de la teoría gestáltica.³⁹ Los cazadores recolectores del paleolítico superior con sus representaciones demuestran una capacidad, presente en la actualidad y manifiestan la total uniformidad con el ser humano contemporáneo, en especial modo, con la persona que realiza actividades gráfico-plásticas. Por tanto, si un cerebro de hace 40.000 años es prácticamente igual al actual, se podría suponer la posibilidad de encontrar representaciones de la misma calidad icónica, que sean más antiguas de 80.000 años BP.

Si se quiere objetar o ver de otra forma la cuestión, se tendría que admitir que el nacimiento de las producciones gráfico-simbólico-alegóricas, para no decir el nacimiento del lenguaje, surgiría de la nada y por motivos en la actualidad desconocidos, confesando con toda honestidad una profunda y oscura ignorancia, excluyendo a priori fases evolutivas⁴⁰ relacionadas con la capacidad de representar lo más fiel posible la realidad.

Este cerebro, el de los cazadores-recolectores y parece ser que también el de los neandertales⁴¹ como el del hombre actual, tiene la capacidad total y completa, en todas sus funciones y mecanismos, de observar un conjunto de elementos, (significantes intrínsecamente simbólicos) y según sus propias características culturales los reorganiza para alcanzar un objetivo: comunicar.

Siempre una imagen es una comunicación o parte de ella y siempre surge mediante la interacción entre la idea y las “herramientas” ofrecidas por el medio

³⁹ Teoría Gestalt

La psicología Gestalt nace de los estudios de Max Wertheimer (1880-1943), relativos fenómenos perceptivos, el cual junto con otros alemanes, Wolfgang Kohler (1887-1967) y Kurt Koffka (1886-1941) contribuyeron al enfoque, de tal manera que es costumbre pensar en estos tres como los autores de la teoría de la Gestalt. La palabra Gestalt se puede traducir como forma, aunque tiene más acepciones, todas ellas son prácticamente sinónimos: figura, estructura etc. El axioma que sintetiza toda la teoría de la Gestalt es: «El todo es más que la suma de las partes». Esta teoría está compuesta por distintas leyes que intervienen en la percepción visual: ley de figura y fondo, cierre, de proximidad, de continuidad, de semejanza, de contraste y de inclusividad.

⁴⁰ Existe en la actualidad una idea de que el “arte” no tiene que ser a la fuerza la representación de figuras naturales realistas más bien puede estar relacionada con signos abstractos o geométricos que, siempre según el paradigma evolutivo, serían estos, los signos origen del “hacer” arte.

⁴¹ Las recientes investigaciones en la cueva de Nerja en Málaga han ofrecido la posibilidad de incluir entre los autores de las representaciones parietales del paleolítico superior y medio también a los neandertales.

donde el autor vive, de forma que la elaboración de una imagen sigue las mismas pautas que la observación de esta misma.⁴²

Sobre las capacidades que intervienen al momento de reproducir imágenes representativas de la realidad o de la esfera simbólica hay que aclarar dos conceptos muy importantes:

1. No todas las personas tienen la misma capacidad cerebral para utilizar correctamente el lenguaje gráfico. Es sabido que es la parte derecha del cerebro que se ocupa de la visión espacial y de las ideas “abstractas” además de la capacidad de leer, escribir y traducir de forma gráfica ideas y conceptos. Ahora bien, la predisposición cerebral es importante pero hay un factor determinante que es la creatividad.

2. A la base del saber hacer en el ámbito gráfico-plástico existen “escuela” y prácticas. Toda persona que tiene predisposición en el ámbito de las artes necesita, aunque sea por imitación/copia una escuela, una formación que canalice su aptitud para un rápido y buen desarrollo de las capacidades y una buena educación visual. Para obtener resultados satisfactorios se necesitan muchas horas de prácticas. El proceso de pasar de la realidad a un imagen está subordinado a una serie de reglas o praxis que hay que conocer y poner en práctica. En primer lugar es la vista. El ojo es el sentido humano que se puede engañar más fácilmente. Por este motivo la educación visual es fundamental para el proceso inicial de observación y análisis de las imágenes que componen el entorno.

⁴² Considerando los mecanismos de la teoría gestáltica sobre la percepción visual del ser humano se puede afirmar que la re-composición de los elaborados gráfico-plástico se reorganizan prácticamente de la misma forma:

1. Observación: conjunto, significantes, relaciones.
 2. Almacenar interrelaciones entre significantes: variables.
 3. Necesidad comunicativa.
 4. Configuración mensaje => objetivo: retroalimentación y elaboración de la imagen / imágenes, cargar valores simbólicos-alegóricos.
 5. Realización del elaborado: elección del soporte (para reconstruir el conjunto inicial de la observación) y realización gráfico-plástica.
 6. Lectura y respuesta del usuario.
 7. Aceptación y/o modificación final o final provisional, debido a las modificaciones realizadas a lo largo del tiempo por otras sociedades o grupos humanos.
- Es a partir del punto 5 donde se empieza la reconstrucción de lo observado y se recompone según lo exigido por las circunstancias. Estos siete pasos son necesarios para obtener una solución satisfactoria para la emisión de un mensaje y el posible conseguimiento total o parcial del objetivo que está a la base de toda la operación de comunicación.

En segundo lugar, es necesario para el cerebro determinar los puntos fuertes de cada figura que se esté analizando. Hay que codificar las proporciones y esto significa establecer relaciones métricas entre las distintas partes. En el arte mueble y parietal, las proporciones del caballo grabado, de bulto entero o dibujado, mantiene siempre las mismas relaciones entre las distintas partes que configuran el animal. Esto denota la codificación geométrica de las superficies características del animal representado expresando la necesidad de crear patrones, modelos y procesos ejecutivos.

El tercer paso es el conocimiento de las posibilidades técnicas ofrecidas por los instrumentos a disposición y mediante la creatividad renovar tecnología para alcanzar nuevos resultados.

Dibujar es para todos, saber dibujar no.

¿Copiar? La actividad gráfica que tenga una notable calidad estético-iconológica, no es una prerrogativa que esté al alcance de todos los componentes de la especie humana, en la sociedad actual como en la sociedad paleolítica de cazadores-recolectores.



Cueva del Pendo



Cueva de Covalanas

Es interesante notar que, en las distintas representaciones gráficas, más que en las plásticas, de mismos animales, se vislumbran unas importantes y llamativas diferencias estéticas iconográfica,⁴³

o como en otros casos, ofrecen parecidos que inducen a pensar la existencia de una misma autoría. Siguiendo este enfoque es determinante saber si las representaciones son sincrónicas o no.

⁴³ En este contexto la definición de estética iconográfica se entiende la relación de la estructura geométrica y proporcionalidad entre las distintas partes del animal representado, no solo con el fin de representar fielmente (grado de iconicidad) el animal, sino también de lograr un elaborado armónicamente satisfactorio.

Considerando el caso de imágenes no sincrónicas, lo lógico es que se trate de dos autores distintos y puede haber dos situaciones posibles: un estilo diferente o una copia de un tipo de representación realizada en tiempos anteriores⁴⁴.

Esta idea puede estar sostenida, por ejemplo, observando la relación que existe entre las ciervas de la cueva de Covalanas y las de la cueva de El Pendo.

Las dos representaciones están realizadas con la técnica del tamponado, relacionada, en el caso de la cueva de Covalanas, al Solutrense. Por deducción, considerando el estilo, las ciervas del cueva del Pendo corresponderían a la misma época.

Pero en un artículo publicado en el volumen número I de la obra La Arqueología de la Bahía de Santander⁴⁵ (pág. 227-249), resulta lo siguiente:

«Antes de abordar la discusión sobre la cronología de las manifestaciones de El Pendo, hay que referir el intento de datación absoluta que practicamos en 1997, cuando se detectó la presencia de restos de carbón en algunas de las grietas que enmarcan las manifestaciones del panel central del friso. Así, fue posible obtener una muestra de carbón para su datación por Carbono 14 AMS en la grieta ubicada sobre la línea cérico-dorsal de la figura de cierva nº 5, la cual enmarca la manifestación en su parte superior. Dicha muestra ofreció una data francamente desconcertante: AA29660, 11.345 +/- 80 B.P., la cual sitúa los restos de carbón ubicados junto a las pinturas en el Magdaleniense Superior/final.»

La diferencia cronológica entre Covalanas, con su estilo pictórico que se desarrolló en los valles centrales de la región cantábrica durante el final del Gra-

⁴⁴ Parece que a lo largo de las investigaciones en arte de la prehistoria, supongo por la dificultad de datar con exactitud las representaciones, se haya optado a individualizar estilos pertenecientes a épocas específicas, contando con la constante evolutiva: desde lo más tosco hasta lo más refinado, estéticamente hablando. El considerar copias posteriormente realizadas de imágenes existentes en otras cuevas parece no haber encontrado muchos defensores.

⁴⁵ El Conjunto Rupestre Paleolítico de la cueva de el Pendo (Escobedo De Camargo) Ramón Montes Barquín (Museo de Altamira) Fundación Marcelino Botín, Santander 2003

vetiense e inicios del Solutrense (entre 25.000 y 19.000 años antes del presente) y la datación de las representaciones de la cueva El Pendo, unos cuantos milenios después inducen a pensar a la posibilidad de copias.

No es descabellado aceptar la idea de que algunas representaciones pueden ser copias de otras realizadas en tiempos anteriores.

Saber dibujar

¿Por qué existen en un mismo espacio figuraciones que tienen distintos grados de estética iconográfica, formando parte de la misma composición sincrónicas, considerando además la estructura compositiva del panel que las contiene?

Es notorio que la actividad del dibujo es una disciplina. Para alcanzar unos grados elevados en las representaciones que tienden a reproducir formas naturales, se necesita ante todo y sobre todo una metodología y consecuente práctica.

Se puede sin temor afirmar que hasta hayan existido formas de transmisión de los conocimientos relacionados con la actividad gráfico-plástica. En este trabajo se quiere demostrar que efectivamente las capacidades para poder plasmar con unas pocas líneas y una óptima calidad, composiciones, conceptos, ideas, hasta relatos, resulta bastante complicado si no se dedica o emplea una buena cantidad de tiempo y esfuerzo mental.

Para cerrar este argumento sobre el saber hacer en el ámbito gráfico plástico se puede afirmar que: un dibujo es un mensaje exhaustivo, realizado en poco tiempo y con pocos medios materiales siendo el resultado derivado de muchos recursos culturales.

Sintetizar y simplificar

El cerebro del dibujante debe a la fuerza procesar una gran cantidad de variables cuando se enfrenta en especial modo a seres vivos.

Como en todas las actividades nas una buena y eficiente metodología es necesaria para obtener resultados satisfactorios.

Para consolidar los conocimientos visuales correspondientes a una imagen es imprescindible seguir las siguientes fases:



Cierva de Santo Adriano (Asturias)

1. Dedicar un tiempo a la observación:
 - a. Individuar las líneas portantes del sujeto entero: esqueleto.
 - b. Establecer las masas simplificadas geoméricamente.

2. Dibujar lo individuado en el punto 1a.

3. Establecer los espacios que ocupan las formas básicas de las masas a lo largo del esqueleto: esta labor debe tener en cuenta las relaciones entre las partes. Lo que significa determinar las proporciones.

4. Centrar la atención en los elementos característico de la figura: el cuerpo, la cabeza, “enganches” de las extremidades con el cuerpo central....

5. Definir la geometría que estructura la cabeza y las partes más peculiares: ciervo= cuernos, etc.

6. Mediante la utilización de convenciones gráfico-plásticas obtener la profundidad.

- a. Interrupción de líneas
- b. Textura de relleno
- c. Tintas planas/difuminado.
- d. Interrelación entre figuras: superposición, intersección, contacto, tamaño, sombreado.



La praxis de geometrización y de reducir las masas en sólidos simples ha sido siempre para el cerebro del dibujante una herramienta necesaria, también para los grandes dibujantes del Renacimiento; es interesante el caso del artista

italiano Luca Cambiasi (Moneglia, Liguria 1527 - San Lorenzo del Escorial, Madrid 1585) cuyo ejemplo resulta, en mi opinión, muy esclarecedor. Detrás de una composición siempre está un estudio gráfico que sustenta todo el discurso gráfico. Al considerar un dibujo como un mensaje de un discurso gráfico es necesario utilizar un lenguaje que sea entendible para los destinatarios-receptores.

Una mirada sobre el lenguaje

En 2001 se publicó en la revista Nature un artículo sobre la investigación de Lai et alii⁴⁶ del centro Wellcome Trust de genética humana de la Universidad de Oxford donde resultaba que el gen FOX P2 era el causante, desde generaciones, de problemas relacionado al lenguaje de la familia KE.

Los estudios efectuados sobre el posible origen de este gen, que existe en los otros animales, pero “trabaja” en otras direcciones, sitúan al FOX P2 alrededor de unos 200.000 años (Enard et alii, 2002: 871). Este hecho coincide casualmente con la presencia del Homo sapiens y la aparición reciente y repentina de una tecnología compleja, asociada a la creatividad de los humanos modernos durante la transición del Paleolítico Medio al Superior. Mellars (2002: 46-48), lo sistematiza en 12 cambios, relacionados a varios procesos (surgimiento de objetos artísticos, ritos funerarios o, más en general, todo tipo de manifestaciones simbólicas), indicando la aparición bastante reciente del lenguaje (cfr. Tattersall 1998, 2002 entre otras muchas referencias).

La creatividad

Se puede definir creatividad como la capacidad de elaborar informaciones con el fin de crear ideas u objetos originales y funcionales, no es pues una prerrogativa única de los artistas, sino que comprende todos los ámbitos de la vida.

⁴⁶ LAI, C. S.; FISHER, S. E.; HURST, J. A.; VARGHA-KHADEM, F.; MONACO, A. P. A forkhead-domain gene is mutated in a severe speech and language disorder. Nature, 2001, nº 413, p. 519–23.

Aun así, debemos diferenciar entre creatividad y fantasía: la creatividad hace uso de la fantasía para así poder alcanzar sus fines, no crea de la nada, sino elabora. La fantasía, en cambio, es más libre e idealizada, capaz de pensar cualquier cosa, incluso la más absurda, increíble e imposible.

La metafísica defiende la idea de creación “ex nihilo”: la divinidad crea de la nada el mundo, asignándole una existencia individual; este concepto solo aparece en la religión judía, por tanto la cristiana católica.

A pesar de esto, en numerosas culturas aparece esta idea de creación, concebida como la acción de uno o varios seres divinos sobre un algo ya pre-existente (caos). Diversos son los medios por los cuales se consigue: la palabra, el moldeamiento de una figura, autosacrificio o metamorfosis, o la emanación.

En algunos casos, la creación se atribuye a un ser secundario (demiurgo), a veces antagonista de la entidad divina.

Por lo que respecta a la creatividad, hoy en día no existe una definición de creatividad aceptada por todos, ni de la manera de aprenderla, enseñarla o transmitirla.

Tampoco encontramos un acuerdo en lo referido al proceso creativo; las teorías más destacadas son presentadas por: el médico y físico alemán, Helman Helmholtz, que distingue 3 fases, cuya duración es variable (menos en la tercera). La primera – saturación - representa la consciencia por parte del individuo de la existencia de un problema, se recopila información, se piensa de una manera libre, se busca y escucha; para poder solucionar el problema deberá obtenerse la mayor cantidad de información posible, por tanto, como afirma Todd Lubart en sus estudios, la creatividad es especializada, es decir, que se puede ser creativos en unos determinados campos pero en otros no ; a esta le sigue la fase de incubación, en la que el problema crea un estado de incomodidad y dificultad. El individuo busca respuestas, elaborando el material recopilado a través de la reflexión; con frecuencia el problema es parcialmente apartado, aunque tiende a aparecer periódicamente. La tercera fase, iluminación, es inmediata, sin la participación de la voluntad consciente, donde la mente se ve iluminada y sobresale la intuición.

Por otra parte, la propuesta del prestigioso matemático, científico teórico y filósofo de la ciencia Henri Poincaré añade una cuarta fase al proceso creativo

descrito por Helmholtz: la verificación, que se define como el momento en el cual la solución asume una forma concreta y comprueba su utilidad y exactitud.

Posteriormente Jacob Getzels aumentaría este proceso con lo que considera la primera fase: la formulación o descubrimiento (más tarde G. Kneller la denominaría intuición primaria). Las personas verdaderamente creativas no sólo resuelven problemas existentes, sino que se plantean otros que jamás han surgido en lo que ya es un acto creativo y que sigue unas determinadas metodologías donde destacan el análisis (preparación y verificación) y la síntesis (incubación e iluminación).

Otro aspecto dentro del proceso creativo lo encontramos en el estudio de los mecanismos psicológicos formales de dicho proceso. Dentro de la psicodinámica encontramos dos corrientes de pensamiento: la freudiana, que explica la creatividad como una manera de resolver los conflictos provocados por las represiones sexuales del individuo provocadas tanto por factores innatos (latentes) o ambientales (educación). Es decir, posee un carácter psicopatológico.

Por otra parte encontramos al célebre pediatra, psiquiatra y psicoanalista inglés D. W. Winnicott, que defiende la idea de que la creatividad forma parte del ser humano, intrínseca a él y de una manera “sana” de vivir.

Siguiendo este concepto, el psicólogo Mac Kinnon ha realizado estudios para intentar localizar características comunes entre individuos creativos y el resultado refleja algunas tales como la responsabilidad e independencia, seguridad psicológica, introversión, comportamientos con cambios bruscos entre los más destacados; también afirma que un ambiente estable y sin autoritarismos durante la infancia favorece todos estos aspectos.

El filósofo alemán Erich Fromm identifica cinco condiciones indispensables para la creatividad: perplejidad, típico de los niños pero que en el adulto se pierde dejando paso a la vergüenza ante la sorpresa; para el creativo la perplejidad es el primer paso para la aparición de un problema. Concentración, es decir, con todos los sentidos y la mente concentrados en el momento presente; experiencia del YO, donde el ser creativo entiende esta entidad como verdadera generadora de nuestros actos. La capacidad de aceptar los conflictos (muy unido a la perplejidad), y no evitarlos, para así no acallar ni apagar emociones y senti-

mientos; la disposición de nacer cada día, considerando cada proceso creativo como un nuevo nacimiento.

Como se ha dicho, durante el proceso creativo juegan un papel fundamental todas las ideas, conceptos, información en general sobre el problema a resolver. Así pues, el asociacionismo propone diferentes metodologías para lograr unificar estas ideas. Para el psicólogo Lev Vygotski, esta asociación se realiza mediante dos procesos: el primero determinado por los estímulos ambientales, donde la información se recibe, transforma y elabora; y el segundo determinado por estímulos psíquicos, donde las ideas se asocian uniéndose con otros elementos ya presentes en la mente del individuo.

Para que el proceso creativo pueda realizarse, se han estudiado diferentes metodologías, unas operaciones básicas, entre las que podemos destacar: la mediación, repetición, semejanza, fusión, sustitución, cambio de función...

No cabe duda que nada sería posible sin una postura positiva por parte del individuo, en el que tendrán que existir unas fuerzas para que este proceso culmine. Estas fuerzas son: la motivación, el conocimiento del problema (competencia y saturación), frustración, curiosidad y perseverancia. Una vez que estas fuerzas formen parte del individuo, es necesario que éste active el proceso creativo, empezando comportándose como un ser creativo, haciendo preguntas en vez de dar respuestas; identificar un instrumento que funcione como “punto creativo” y que al trabajar con él ayude a encontrar la “inspiración”; cambiar la perspectiva, ver las cosas de una manera insólita, fuera de la rutina; evitar procesos estereotipados; no limitarse a un único campo de estudio; apuntar cualquier dato, por insignificante que parezca; permanecer siempre receptivo; acostumbrarse al riesgo y finalmente no dejar de interrogarse nunca, alimentando constantemente tu mente con la fantasía, la creatividad y las preguntas.

Perfil del creativo

La elaboración de las representaciones de la prehistoria ¿eran prerrogativas de todo el grupo social o pertenecía a unas personas “especiales”, que dedicaban una buena parte de su tiempo o del tiempo del grupo para dedicarse a la actividad de “ilustrador”?

La operación de catalizar todas las propiedades, características y peculiaridades relacionadas con la actividad gráfica, se realiza por medio de la creatividad.

De forma muy esquemática defino algunos rasgos que dibujan un posible perfil del creativo

La creatividad puede definirse técnicamente en psicología como la generación de procesos de información, productos o conductas relevantes para una situación de destreza o conocimiento insuficiente.

Aunque algunos teóricos la definen como la generación de algo que es a la vez nuevo y útil, es difícil alcanzar una definición que acepten la mayor parte de los autores, pues existen tres grandes aproximaciones teóricas a la creatividad: procesos, característica de la personalidad y producto.

Probablemente una definición que acepta los enfoques anteriores es creatividad como identificación, planteamiento o solución de un problema de manera relevante y divergente. Las variables frecuentemente utilizadas para medir la creatividad son:

- Fluidez: alta frecuencia de ideas.
- Flexibilidad: transformación de las ideas.
- Elaboración: grado de acabado.
- Originalidad: alejamiento de la norma.

Cuatro fases parecen estar presentes en el proceso creativo:

(no necesariamente seriadas)

1. Preparación;
2. Incubación;
3. Inspiración;
4. Verificación

El cazador-recolector que



puede que no sea solo cazador, sino que realice solamente el “oficio” de comunicador, además del lenguaje verbal, si ha existido, y mediante el lenguaje gráfico-plástico.

La mente instrumento principal para la elaboración y representación de las imágenes

Antes de hablar del creativo, es importante tener una idea lo más posible clara sobre el órgano principal que es el responsable de la creatividad.

No hay que caer en el error de que todos somos creativos y cualquier cosa que esté relacionada con el ser humanos es una obra creativa.

Todo ser humano tiene la capacidad de imaginar pero no todos logran realizar y concretizar lo que imaginan. La persona que utiliza medios, instrumentos y elabora nuevos procesos para materializar lo que imagina, ese es un creativo.

¿La mente del hombre es fruto también del grande salto o es un lento proceso evolutivo? ¿Por qué, desde unos 40.000 años este proceso evolutivo se ha mantenido sustancialmente igual?

Explorar en la mente del hombre no es tarea fácil, existen muchos, estudios, y de vez en cuando surgen novedades, localizando siempre con más exactitud las áreas del cerebro que intervienen en acciones o situaciones particulares. En este océano de información he querido buscar un punto de partida para poder en un segundo momento profundizar más sobre la creatividad.

Steven Mithen⁴⁷, en su Arqueología de la mente, trata la posible evolución de la mente. Este autor sintetiza cuatro momentos las etapas de la evolución de la mente del ser humano y sus capacidades para la realización de obras de arte:

⁴⁷ ARQUEOLOGÍA DE LA MENTE (Mithen, S., 1998); Origen del arte de la religión y de la ciencia.

- Fase 1 y 2: orígenes africanos.
(6 - 5,8 millones de años)
- Fase 3: colonización de Europa y Asia.
(1,8 millones de años y 300.000 años)
- Fase 4: la colonización de Australasia y continente americano
Homo Sapiens: aparece hace 195.000 años, es la única especie que queda en la actualidad sobre el planeta aunque cohabitó con otros homos, se expandió rápidamente por Europa y Asia, paso posteriormente a América y a Oceanía. Con una capacidad craneal de 1700 cm³.

Su estudio se basa en las principales teorías de la evolución del género Homo:

- Modelo multirregional, del H. erectus en África, Asia y Europa con variaciones regionales evoluciona al H. sapiens.
- Modelo africano: El Homo sapiens evoluciona en África desde el H. heidelbergensis, éste género se divide en dos especies, H. sapiens y H. neanderthalensis, esta última extinguida aunque coexistió con sus primos los H. sapiens.
- Modelo mixto: Otras teorías dan por bueno el modelo Africano, pero acepta cruces con pobladores regionales existentes ya en la región.

S. Mithen define el cerebro como una navaja suiza, que cuando está cerrada no se aprecia la cantidad de instrumentos específicos que encierra en su interior. Considerando la mente completa de una instrumentación capaz con el tiempo de desarrollar todas sus potencialidades, S. Mithen describe la progresión del cerebro humano según tres fases:

- Fase1. Mentes dominadas por un área de inteligencia general: reglas generales para aprender y tomar decisiones.
- Fase 2. La inteligencia general se completa con la inteligencia especializada múltiple que actúa en distintos ámbitos aislados entre sí.

- Fase 3. Fluidez cognitiva: los distintos ámbitos de la inteligencia especializada trabajan conjuntamente.

Utilizando el símil de la catedral, S. Mithen propone lo siguiente: la nave de la catedral es la inteligencia general con dos puertas donde el input sensorial transmite informaciones derivadas del ámbito sensorial. Continuando con el ejemplo, el autor considera tres capillas en la mente especializada, estrechamente relacionadas con la actividad de los cazadores-recolectores:

- Inteligencia técnica,
- Inteligencia social
- Inteligencia de la historia natural.

La tercera supone dos versiones:

- a) intercomunicación direccional entre nave central con sus nuevas puertas de comunicación y la nave de la inteligencia especializada y sus capillas;
- b) la inteligencia general mantiene las entradas sensoriales y organiza una nueva puerta omnidireccional que se comunica con las distintas capillas de la mente especializada.

El estudio de Steven Mithen resulta bastante interesante por el compendio de conocimientos relacionados con los distintos niveles evolutivos, aunque con muy pocos referencias o testigos óseos para poder construir una secuencia que demuestre el proceso de formación de la complejidad de la mente humana.

Los experimentos con los primates, atisban situaciones que a primera vista se dirigen hacia conjeturas posiblemente relacionadas con proceso evolutivos, pero, un análisis más atento y exhaustivo del mismo fenómeno, reintroduce la fenomenología al propio ámbito animal.

Concluyendo esta segunda parte lo único cierto es que los mecanismos que intervienen antes de tocar la pared de una cueva con un carbón son muchos y complicadísimos y parecen estar presentes en la humanidad bastante recientemente y de “golpe” no más atrás de unos 200.000 años.

PARTE III

El León

Esta tercera parte se divide en dos apartados. El primero trata el león en sus características anatómicas y etológicas. El segundo apartado es una panorámica sobre la presencia de la figura del león en la historia del hombre, utilizando algunos de los elaborados gráfico-plástico-arquitectónicos con representaciones de felinos, demostrando así la continuidad con los autores del paleolítico superior.

El león de las cavernas “*Panthera leo spelaea*”.

Taxonomía y evolución

Los expedientes más antiguos del *Panthera leo* en África datan de 1,5 millones de años atrás. Hace 700.000 años el león apareció en Europa por primera vez con el *Panthera leo fossilis*, en Isernia, Italia. De este felino se originó el león de las cavernas (*Panthera leo spelaea*), hace aproximadamente 300.000 años. Posiblemente, a finales del Pleistoceno, el león cavernario emigró a Norteamérica, dando lugar al león americano (*Panthera leo atrox*). El león solía ser común en Eurasia norteña y América a finales del pleistoceno, y allí se extinguió al final de la última glaciación, hace aproximadamente 10.000 años.

Características generales

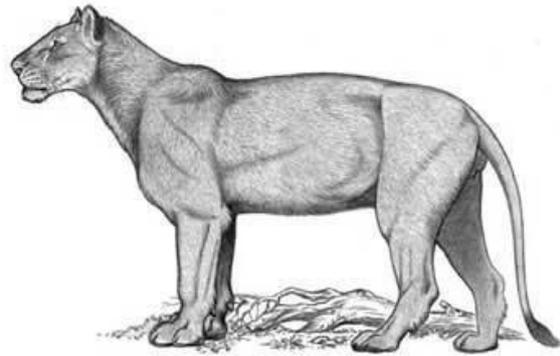
El león es un depredador extremadamente fuerte de la familia de los félidos y actualmente es el mayor de los carnívoros africanos. El macho se caracteriza por la melena, que en el pleistoceno no tenía, dándole una apariencia más corpulenta, con el objetivo de atraer a las hembras y ahuyentar a los enemigos.

Al contrario de todos los demás felinos, el león es un animal social, vive en manadas de 15 o 20 miembros. Alguna manada puede tener un líder, otras tienen hasta más líderes si son de la misma camada. Suelen marcar celosamente su territorio entre 20 y 400 Km², cuya dimensión depende de la cantidad

de los componentes, disponibilidad de agua y de presas. La caza se realiza al atardecer y principalmente se encargan las leonas. Estos felinos tienen una vista excepcional y ven bien también en la oscuridad.

Estructura anatómica

Los machos miden alrededor de 2,7 metros de longitud inclusive la cola, que es de unos 90 cm de longitud. Su altura hasta la cruz es de 1 metro aproximadamente. El peso oscila entre los 200 y los 250 kg; las hembras son algo más pequeñas. En comparación con otros felinos resulta tener un tronco más corto, tórax ancho y vientre plano. Es un animal muy musculoso, en particular modo el tórax y las extremidades delanteras.



Un león puede transportar entre sus dientes una cebra adulta. Los pies anchos y cortos están provistos de largas uñas. Los cachorros nacen con una piel moteada que al llegar a adultos se convierte en parda y uniforme, es corto y de tacto suave, la cola acaba con una borla. La cabeza es ligeramente cuadrada y la cara más bien pequeña, nariz chata y orejas redondeadas. Los ojos son pequeños y de color amarillento. En el hocico hay de 6 a 8 filas de bigotes táctiles. Los grandes caninos han evolucionado para agarrar y matar las presas y la acción de los molares funcionan de forma similar a las tijeras para poder desgarrar la carne. La mandíbula es potente y está muy desarrollada.

Comportamiento Social

El león es de por sí muy perezoso, pasa la mayor parte del día descansando y durmiendo. La actividad de matar es solo por el hambre. La caza puede ser una actividad muy organizada. Un ejemplo es el de una leona que se pone cerca de una manada de ñus donde sopla el viento. La manada huye atemorizada en dirección contraria donde la esperan otros leones escondidos. El león suele estar, en la estación seca, cerca de charcos, bien sabiendo que antes o después alguna presa se acercará. Atacan al cuello las víctimas y suelen ser siem-

pre las leonas las que trabajan más, pero los primeros en aprovecharse de las presas son los machos. En ausencia de comida se pueden convertir en carroñeros. Los cachorros son juguetones, torpes en principio y ágiles y vigorosos al crecer. La madre enseña a sus cachorros a cazar. Los machos que no pertenecen a la manada, en ocasiones, matan a los cachorros de otra manada, de la que quieren ser su nuevo líder.

Está claro que los leones son capaces de matar a los de su especie y además los más indefensos y los humanos. Algunos adoptan estos hábitos en tiempos de escasez,



Cave Lion by Heinrich Harder

o cuando son viejos o están enfermos, o cuando las personas invaden el territorio. Una vez que un león, o cualquier otro carnívoro grande, establece esta costumbre, se convierte en una verdadera amenaza, porque sólo trata de comer personas. Los seres humanos somos muy lentos (en la persecución, los leones logran alcanzar una velocidad de 58 kilómetros por hora) y nuestra fortaleza no se compara con la de estos animales. Por tanto somos presa bien fácil de atrapar. Después de definir algunas de las características propias del animal es conveniente ver como este animal ha acompañado al hombre a largo de su historia.

La presencia del león en la historia

Mi intención con este apartado es presentar sintéticamente algunas pinceladas sobre la presencia de la figura del león en distintas épocas y en distintas culturas.

Como no puede ser de otra forma, los testimonios “materiales” provienen todos del ámbito artístico, o para ser más exactos del ámbito gráfico-plástico.

El paleontólogo sudafricano Bob Brain logró, mediante un paciente estudio como “forense” sobre restos óseos de hace dos millones de años, (restos de casi todos los animales de la sabana), reinterpretar lo que se pensaba en un pri-

mer momento, fuesen indicios de comidas de australopitecus y homo, además de observar evidentes actos de canibalismo. B. Brain determinó que lo que aparentaba canibalismo no correspondía a la realidad. Se trataba más bien de restos de comida de un gran felino. El autor de esas carnazas era el Dinofelis, un pariente del tigre diente de sable. Seguramente también el Homo ha sido presa y comida fácil para estos grandes felinos.

Con esto quiero afirmar que el león es desde siempre una presencia inquietante y misteriosa, en la realidad del ser humano.

Desde el descubrimiento del fuego, el hombre se ha convertido en el señor y dueño de todo lo creado. Todos los animales por grandes que pudieran ser se han convertido en parte de la economía del ser humano, pero el caso del león es diferente, este animal es algo más: es el antagonista. Tiene el poder de invertir la situación: de hombre cazador a hombre cazado, esto no pasa con ningún otro ser vivo.



Con lo expuesto anteriormente, se pueden entrever unas posibles motivaciones que empujan, sugieren o subyacen la necesidad de la representación del león.

Entre las primeras representaciones, quitando el descubrimiento de la cueva de Chauvet, destaca la estatuilla de marfil de unos 30.000 años encontrada en Alemania, Hohlenstein-Stadel: el hombre león. Existen distintas interpretaciones, puede que sea un Chamán con una piel de león o una metamorfosis de animal a hombre o viceversa.

La segunda es una pintura sobre una piedra, ha sido encontrada en Sudáfrica y más concretamente en una cueva llamada Apolo 11. Su datación es de unos 26.000 años, representa según los expertos un felino cuyas patas traseras parecen ser humanas. Se supone que las patas han sido añadidas posteriormente como también los cuernos.

En la cueva de Chauvet se puede ver la representación gráfica del más grande ataque de felinos nunca visto.

En Italia, en el abrigo “Riparo Tagliente”, en la provincia de Verona, una piedra grabada que pertenece a una sepultura, fechada alrededor de unos 11.000 años representa un león de las cavernas. Con este hallazgo resulta claro el vínculo de la piedra y la imagen con el enterramiento.

A estas primeras manifestaciones es conveniente acercar, aunque de forma inferencial, comportamientos y prácticas relacionadas con las sociedades primitivas actuales, que utilizan la figura del león.



Período neo-asirio (siglo IX a.C.)
escenas de caza de Ashurnasirpal I

En algunas culturas africanas se creía que mirar a un león pudiese reducir al hombre a la impotencia sexual. Entre los Masai la circuncisión que introducía a la madurez la realizaba un chamán vestido con una piel de león que mordía de forma simbólica los genitales del joven. Entre los Adamaua la persona que se encargaba de este rito se cubría la cara con una máscara

de felino. En las tribus de los Tschamba los instrumentos para este tipo de iniciación estaban contenidos en un custodia hecha de piel de león. Por lo que se refiere a los Nuer, pueblo nilótico, resulta interesante la figura del hombre de la piel de leopardo, que es una de las tres figuras más importantes de la tribu. Es el encargado de apaciguar y arreglar los casos de venganza. Este hombre felino cumple todos los elementos para poder ser comparado a la estatuilla del hombre león de Hohlenstein-Stadel.

En la cultura etrusca, la tumba de los toros en Tarquinia, (Lazio, Italia), se puede observar la representación de un felino y más exactamente una pantera que, para los etruscos, estaba vinculada a Dionisio. Este animal es de color azul porque, además de ser el dios del verano y de la fertilidad, es también el dios del más allá, de forma que, el felino se convierte otra vez en alegoría del tránsito entre la vida a la muerte.

En el antiguo Egipto el sol estaba representado por el león. Es de este período uno de los ejemplos más claro de la conexión entre el hombre y el felino:

la Esfinge. En el libro de Carl Gustav Young, “Simbolos de transformación” escribe:

«La religión mitraica posee un extraño dios del tiempo, Aún llamado también Cronos o deus leontocephalus, porque su representación estilizada es una figura humana con cabeza de león de pie y en actitud rígida».

Siguiendo con la mitología griega, la pantera está asociada a Dionisio, un dios que ha sido despedazado y regenerado como indican distintas versiones.

Otro caso de relación muerte y vida que encuentra su paralelo también en la mitología egipcia en la divinidad Osiris, que fue cortado a pedazos y devuelto de nuevo a la vida. En la cultura de los sumerios la presencia del león es muy rica, un ejemplo es la vasija de alabastro proveniente del templo Uruk 3.200 a. C.

Otro ejemplo de la importante presencia de leones viene del antiguo Egipto. La paleta del rey Narmer 3000 a.C., de la I dinastía, proveniente de Hierakonpolis, con dos leones cuyos cuellos alargados configuran un disco probablemente relacionado con el sol.

En el templo de Shara en Iraq (3000 a.C a Tell Agrab), se encuentran leones en relieve sobre un objeto para ofrendas.

En un sigilo cilíndrico sumerio, (2500 a.C., tumba de Ur), se representa un imagen de Gilgamesh mientras lucha contra dos leones.

Escenas de caza del rey Assurbanipal (1669-1630 a.C., palacio real de Nínive, Babilonia, actualmente en el British Museum).

El león sumerio que está de guardián del templo de Dagan, dios de los amorreos, Mari (XIX siglo a.C.) actualmente en el museo del Louvre en Paris.

La puerta de los leones en Micenas (XIII siglo a.C. Grecia). Los felinos están en la puerta principal de la ciudad, desarrollan una “actividad” de protección.

Probablemente la costumbre de poner leones como protección de la entrada de las ciudades pertenece a la cultura hitita. Un ejemplo es la puerta de los leones de Hattusas, capital del imperio.





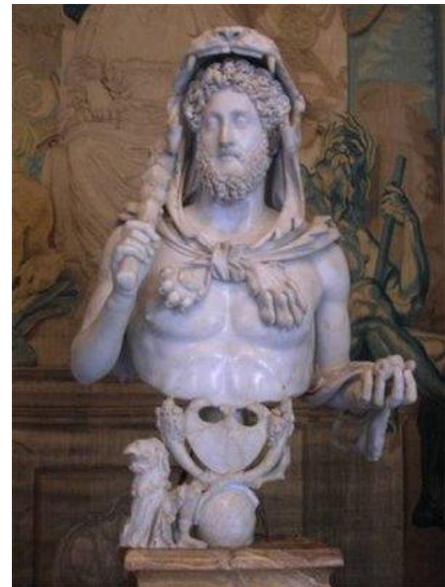
Puerta de los leones, Hattusas (XIII a.C.)

Con el imperio asirio el león se convierte en símbolo de poder por ser el rey de los animales, representando así el poder del reino.

En esta imagen se pueden apreciar las convenciones relacionadas con las distintas partes anatómicas del león y su evidente geometrización.

Avanzando en el tiempo, en la época helenística en el III y II siglo a.C. se pueden observar las representaciones relacionadas con el mito de Hércules y el león. El demostrar una fuerza capaz de matar a un león es un signo característico de un ser que participa de propiedades divinas. En el museo Barraco se encuentra una escultura en bronce que representa a Hércules con su clava y la piel del león Nemeo. En el II siglo d.C. el retrato de Comodoro, representado como Hércules revestido con la piel de león, en particular modo su cabeza en el interior de las fauces del felino. Esta escultura sugiere una estrecha relación con los mitos ancestrales de las sociedades de cazadores-recolectores.

Los hombres-leones o figuras zoo-antropomorfas, como el hombre-león de helerd (ya mencionado) o como la que está presentada en la cueva de Trois-frère, indican la existencia de unas cualidades que poseen algunos hombres, los chamanes, que tiene la capacidad de utilizar el poder del león, con todo su valor simbólico, para mediar entre el reino terrenal y el más allá.



En la Edad Media es cuando se recuperan todos los símbolos que pertenecen a la Iglesia y los que pertenecen a otras culturas. Estos símbolos se reorganizan para elaborar un lenguaje capaz de transmitir los conocimientos y la doctrina cristiana, este lenguaje, también llamado "*biblia pauperum*", capaz de expresar los conceptos más importantes del cristianismo utilizando exclusivamente valores alegórico-simbólicos. En el bestiario medieval está muy presente la figura del león.



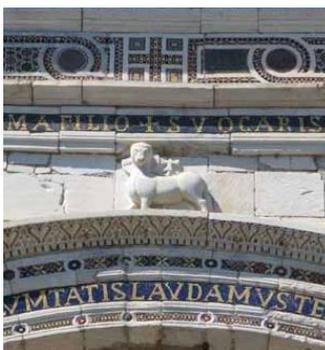
Catedral de Santa Maria Maggiore, acabada en el 1210. Civita Castellana (VT) Italia

En la Sagrada Escritura aparece más de 100 veces la palabra león y leones y los restantes que son más de 50 son leoncitos, leopardos, etc....

La figura del león siempre en este texto sagrado es el animal más importante para el pueblo de Israel. En efecto, será la tribu del león o sea la de Judas que quedará como el resto elegido del pueblo de los israelitas.

En la visión del profeta Ezequiel el Tetramorfo que representa parte de la Gloria de Dios está representado por cuatro animales, uno de ellos el león.

El valor asignado no es unívoco, representa sea valores positivos que negativos. Esta figura está presente en toda la sagrada escritura, desde el Génesis hasta el libro del Apocalipsis. En algunas iglesias o catedrales románicas como, por ejemplo, la de Civita Castellana en provincia de Viterbo (Italia), en el arco central del pórtico se representa un cordero místico con cabeza leonina, para aunar los aspectos de mansedumbre y de poder sobre la muerte, relacionada con la Resurrección de Cristo (simbolizado en el cordero degollado).



Detalle del cordero leonino

Siempre en esta catedral, como en otras, se retoma el discurso de los leones que están en las puertas para proteger el lugar sagrado de las fuerzas del mal.

También en la actualidad el león está fuertemente presente y perdura en todos sus valores. Esto se puede apreciar, por ejemplo, en las imágenes publicitarias.

Una de ellas utiliza como felino un tigre. El lema de esta publicidad y la imagen que la representa son bastantes elocuentes; estamos en los años 60/70.

Muchísimas empresas en la actualidad están utilizando este animal en sus publicidades. Para re-

PUT A TIGER IN YOUR TANK!



Publicidad Arte Santander 2012 Aparcamiento Las Cachavas

marcar esta consideración, se presenta a continuación una de las imágenes utilizadas en la información de la feria de arte de este mismo verano 2012 en Santander.

Este animal resulta ser una presencia constante, un elemento simbólico casi indispensable en los mensajes visuales trasmitiendo valores y características tan antiguas como la humanidad.

PARTE IV

Aspectos gráfico-simbólicos relacionados con la representación del león

Para sustentar la hipótesis inicial, que los autores de las representaciones en el paleolítico superior eran personas con un perfil bastante específico bajo el aspecto cultural e intelectual, he elaborado un estudio con alumnos de 3º, 4º de educación secundaria obligatoria (ESO).

La otra pregunta motivadora de este estudio ha sido averiguar si la actividad de dibujar era dominio de todos los que pertenecían al clan o era una cualidad rara, además, individuar posibles relaciones gráficas⁴⁸ entre los dibujantes modernos y los del paleolítico superior.

Justificación del estudio

La elección de los alumnos del segundo ciclo de la ESO, es debido a su etapa de adolescentes.

En esta etapa de la vida se producen cambios corporales, afectivos, cognitivos de valores y de relaciones sociales como:

- Cambios importantes en la constitución física.
- Conflictos relacionados con su cuerpo, los modelos y estereotipos propuestos por la sociedad.
- Por lo que se refiere al ámbito intelectual desarrolla el pensamiento abstracto y puede realizar operaciones lógicas formales para la resolución de problemas complejos
- Integración social en el grupo de iguales; proceso de emancipación familiar, cuestiona los modelos parentales.
- Se estrechan lazos grupales, se configuran grupos de ambos sexos. El grupo permite practicar conductas, roles y habilidades que serán parte de la estructura final del carácter.

Además se concretizan estas características⁴⁹:

- La perspectiva temporal, orientación en el tiempo y en el espacio
- La seguridad en sí mismo
- La experimentación con el rol, énfasis en la acción
- El aprendizaje interés por el contacto con el medio ambiente y una estrategia del aprendizaje vital.

⁴⁸ Las representaciones gráficas (dibujo) de cualquier forma natural requiere el uso de convenciones que permitan identificar de forma clara y contundente las informaciones necesarias para poder "leer" correctamente la imagen.

⁴⁹ <http://www.monografias.com/trabajos71/perspectivas-teoricas-adolescencia/perspectivas-teoricas-adolescencia2.shtml>; Autor:Roberto Rodrigo Riquelme Krebsler
San Antonio - Paraguay Mayo de 2009

- Polarización sexual: adecuado grado de desarrollo del propio interés sexual.
- Liderazgo y adhesión: adecuada integración al grupo de "pares".
- El compromiso ideológico, orientación valorativa y participación en el ambiente.

Estos puntos fundamentales o elementos caracteriales que la etapa de la adolescencia ofrece, configuran un cuadro claro de una personalidad que, puede enfrentarse, sin miedos al reto de sintetizar y reinterpretar una realidad mediante la actividad gráfica de forma ciertamente muy personal.

Siempre que se habla de una etapa evolutiva hay que tener en cuenta los extremos: no todo los jóvenes responden de la misma forma a los impulsos propios de la adolescencia, siempre se notan personas que son más maduras respecto de su edad y otros exactamente están en el lado opuesto.

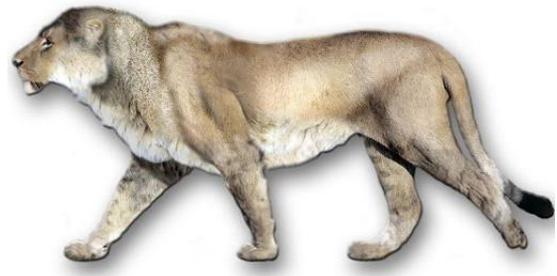
Estas oscilaciones favorecen la amplitud del abanico de posibilidades de reacción frente al problema de representar una realidad tridimensional en movimiento sobre un soporte bidimensional.

* * *

Estructura de la prueba

Se han analizado representaciones de felinos realizadas en la actualidad por alumnos de secundaria obligatoria: 3º y 4º de la ESO. El objetivo fundamental ha sido averiguar si en estas representaciones se podían encontrar las convenciones utilizadas para la representación del león, con el fin de establecer una *praxis* que se acercara lo más posible a la de los dibujantes del paleolítico superior.

Para poder observar el extinguido león de las cavernas, he utilizado videos sobre leonas, por ser similares al animal estudiado debido a la ausencia de melena. Los dos vídeos trataban sobre leonas cazando y sobre el adiestramiento por parte de unos domadores de un circo. En este segundo vídeo había muchas ocasiones de ver a los felinos verticalmente.



La prueba ha constado de las siguientes fases:



1. Ver el vídeo de las leonas cazando y en momentos donde la figura se podía apreciar con detalle su figura entera lateral.
 2. Repetición del vídeo y contemporáneamente dibujar apuntes de las partes más relevantes y representativas del león.
 3. Proyección ralentizada y posteriormente congelar la imagen por 60”.
 4. Con la imagen en pausa el joven tiene 5 minutos para dibujar detalles.
- Repetición de las cuatro fases con el segundo vídeo.
5. Realización de una figura completa utilizando los apuntes tomados en las 4 fases anteriores.

Es indudable que se pueden elaborar mejores metodologías y más complejas en sus estructura para poder obtener datos sobre las capacidades gráfi-

cas. En este caso he centrado la prueba para obtener datos sobre los siguientes puntos:

- a. capacidad de concentración-observación-memorización.
- b. rapidez-efectividad: determinar elementos identificativos.
- c. sentido de la proporción: capacidad de geometrías estructurales.
- d. profundidad en captación de detalles.
- e. convenciones gráficas: del animal y de su realidad tridimensional.
- g. nivel de trazo-línea configurador de superficies y masas.
- f. texturas.

Estos datos ofrecen una panorámica del individuo sobre su configuración cerebral en el ámbito de la percepción visual. Los primeros cuatro puntos sobre citados responden a la capacidad visual según la teoría gestáltica, el dominio de estas cualidades permite una buena comprensión de lo observado y consecuente capacidad de reproducción corroborada por una práctica en el ámbito gráfico (tres puntos siguientes).

Análisis de los elaborados

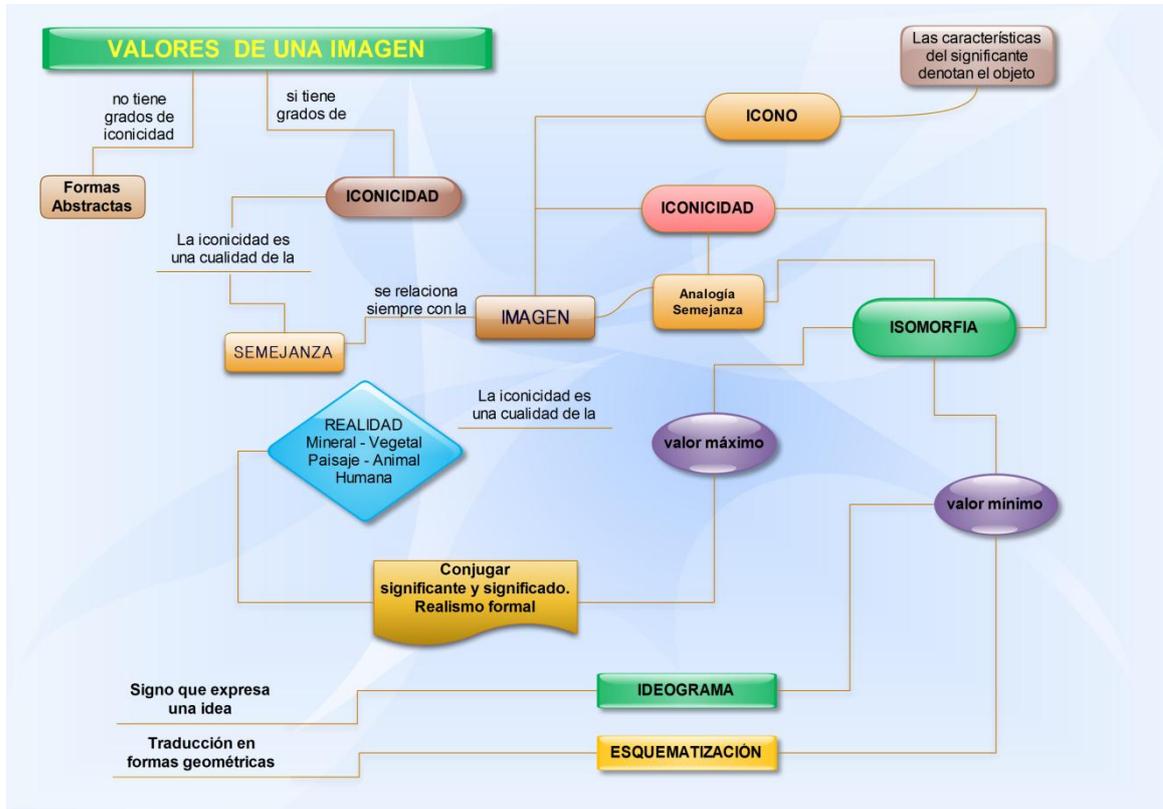
El análisis de los elaborados se ha basado en la observación de los distintos niveles o grados de iconicidad,⁵⁰ las convenciones y aplicación de relaciones geométrico-estructurales.

Para definir más claramente los trayectos que unen la realidad y su imagen se muestra a continuación un mapa conceptual donde se pueden apreciar las correlaciones entre valores de iconicidad y las proyecciones gráficas correspondientes.

Considerando que una imagen es un hecho concreto, en este caso, visual, las posibilidades que esta ofrece son dos: una sin ninguna relación formal con la realidad y por consiguiente, al menos que se trate de un signo que pertenece a un código, resulta ininteligible. La segunda posibilidad es una imagen que

⁵⁰ Anexo 1 tabla con los grado de iconicidad.

está relacionada con la realidad con mayor o menor grado de iconicidad y que resulta ser inteligible, por lo menos a un primer nivel superficial (formal o signifi-
cante).



Iconicidad

La importancia de los valores de iconicidad está relacionada con la posibilidad de poder cuantificar una serie de característica que pertenecen a las imágenes que reflejan una relación con la realidad.

Existen varias formas de establecer criterios para la evaluación y posterior calificación. A continuación se ofrecen unos ejemplos que determinan los valores de iconicidad considerando las características relacionadas con las teoría de la psicología de lo forma y la percepción visual.

En el mapa conceptual se pueden ver reflejadas las relaciones entre dos tipos de imágenes, una abstracta, cuyo recorrido es bastante breve pero tiende a reconectarse con los ideogramas y las imágenes esquemáticas.

La otra es una imagen que contiene y transmite elementos de iconicidad, responde a una serie de registros todos relacionados entre sí y entre el origen de su iconicidad que consiste en la propia realidad.

Clasificación de los signos según la semiótica de Charles Peirce

- Índice: extrema cercanía de la imagen con la realidad.
- Icono: la imagen sustituye analógicamente la realidad, por equivalencia o similitud.
- Símbolo: aceptación social de la imagen-signo representativa de la realidad.

Una imagen fotográfica puede contener más de una función de realidad e involucrar componentes indiciales, icónicos y simbólicos. Por este motivo podemos apreciar y hablar de función icónica dominante para expresar la forma más evidente que soporta una imagen.

Criterios para medir la iconicidad de una imagen

Román Gubern: tasa de iconicidad

Es posible medir de forma empírica y con criterios estadísticos la iconicidad. Para realizar esta operación es necesario controlar dos variables matemáticamente cuantificables:

- N = cantidad (n/100) porcentaje de sujetos que logran identificar una forma visual relacionada con una realidad específica.
- T = Factor temporal (segundos). Velocidad en relacionar la imagen con su correspondiente real.

La fórmula sería la siguiente: Tasa de iconicidad= N / T

A mayor número de identificaciones y menor tiempo empleado corresponde un elevado grado de iconicidad. Esto permite obtener medidas de comparación del grado de iconicidad en distintos grupos socio-culturales.

Justo Villafañe ⁵¹: escala de iconicidad

Resulta bastante completa la observación de Justo Villafañe e interesante su decrecer en la escala considerando la pérdida de elementos significativos para la identificación de la imagen con su correspondiente en la realidad.

Según J. Villafañe:

«La escala de iconicidad se basa en la semejanza entre una imagen y su referente. Es una convención construida para representar mediante una serie, de mayor a menor, los diferentes tipos de imágenes de acuerdo a su nivel o grado de iconicidad. Cada grado decreciente supone que la imagen pierde alguna propiedad sensible de la que depende la iconicidad».

Escala de los 12 grados de Abraham Moles ⁵²

La escala de doce puntos que ilustra la iconicidad fue elaborada por A. Moles para la Hochschule für Gestaltung, de Ulm y permite una primera clasificación de las imágenes fijas o de los esquemas más diversos por medio de la comparación. Resulta una escala algo más completa de la de Villafañe pero más relacionada al diseño gráfico, diversamente del enfoque artístico de J. Villafañe.

Tabla comparativa entre A. Moles y Robert Estivals ⁵³

Esta tabla se dirige más a la capacidad de la percepción visual. Sus cinco grados proponen un decrecer en la capacidad de leer y entender la imagen.

Competencias que intervienen en la comprensión de las imágenes

⁵¹ La escala decreciente de J. Villafañe se encuentra en el anexo 1

⁵² La tabla se encuentra en el anexo 2

⁵³ La tabla comparada se encuentra en el anexo 3

- **Iconográfica:** asociar la imagen con la realidad; despiece de las partes que configuran la imagen
- **Cultural:** retroalimentación de las imágenes que son parte del bagaje cultural adquirido a lo largo de las experiencias vividas o asimiladas a nivel socio-cultural.
- **Lingüístico-comunicativa:** describir verbalmente de forma exhaustiva el significante y posibles significados de la imagen.
- **Espacio y tiempo:** lograr identificar espacios y tiempos.
- **Estética:** capacidad de percibir valores intrínsecos propios de la construcción y ejecución de la imagen.
- **Ideológica:** posibilidad de utilizar la imagen con fines ideológicos propios.

Procedimiento para obtención de datos

Para evaluar la iconicidad de los elaborados he tenido en cuenta:

- Proporciones anatómicas reales del animal
- Aspecto gráfico direccionado a la representación expresiva
- Existencia de signos convencionales propio de los felinos
- Valor negativo: aspectos relacionado con el ámbito de los dibujos animados y del cómic.

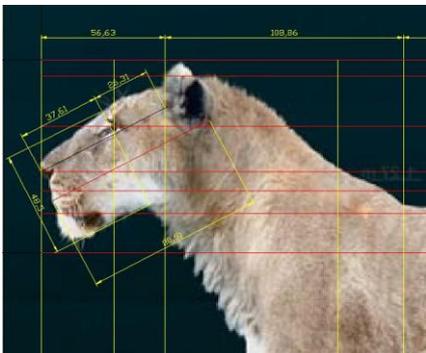
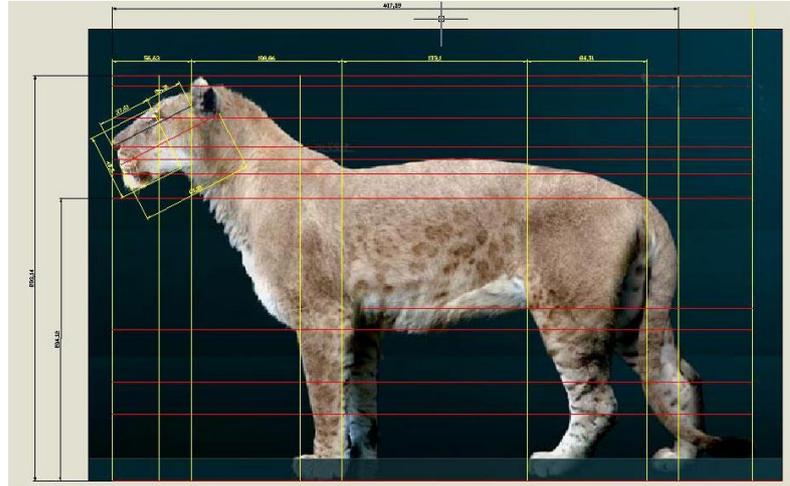
Los elaborados se han calificado según una escala de 10 puntos como sigue:

| | |
|-----|-----------------|
| A | = indefinible |
| A/B | = muy bajo |
| B | = muy bajo/bajo |
| B/C | = bajo |
| C | = bajo/medio |
| C/D | = medio |
| D | = medio/bueno |
| D/E | = bueno |
| E | = muy bueno |
| E/F | = óptimo |

Relaciones métricas

Para obtener una configuración capaz de establecer una serie de relaciones entre las varias partes del animal he creado una malla de referencia utilizando un software CAD.

Los coeficientes proporcionales se han aplicado a todos los dibujos. Esta medición ha tenido dos objetivos: el primero el de individuar la capacidad de observación y posterior traducción en la proporciones



de las representaciones del estudio realizado con los alumnos de educación secundaria. En segundo lugar averiguar si estas proporciones tienen alguna relación con las representaciones de los felinos de la cueva de Chauvet y otros felinos situados en otros yacimientos. En este estudio se ha profundizado más en establecer las relaciones métricas que existen en la configuración de la cabeza. Esto es debido al interés por averiguar si existe alguna relación entre las mediciones y las interesantes soluciones gráficas realizadas por los autores de “algunos” felinos de la cueva de Chauvet.

Los números relativos a la muestra estudiada son los siguientes:

| | |
|--------------------------------------|-------|
| Total agentes muestreados: | 118 |
| Total dibujos analizados en DIN A3+: | 932 |
| Total dibujos analizados en DIN A4: | 118 |
| Total dibujos estudiados: | 1.050 |

Con el material obtenido se han realizado las siguientes comprobaciones:

- Cuantificación de las representaciones: he querido averiguar cuál de las posturas ha resultado más interesante y de rápida codificación para ser representada.
- Cuantificar los niveles de iconicidad alcanzados: en esta base de datos se han podido visualizar los niveles de capacidad y actitud en el ámbito gráfico-plástico.
- Determinar en qué tipo de representación se ha notado el mayor o menor grado de iconicidad.
- Proporciones: averiguar en qué grado las representaciones cumplen con los parámetros de proporcionalidad relativas a las dimensiones del felino.

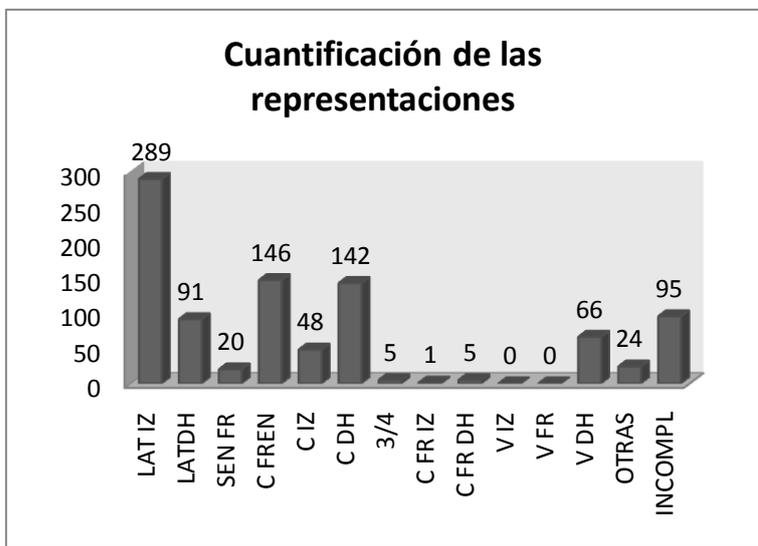
Datos obtenidos

Se presentan ahora una serie de gráficos y tablas explicativas de los resultados obtenidos.

La siglas que resultan en los gráficos se presentan en esta tabla, que además aporta los porcentajes de la cantidad de representaciones realizadas sobre un soporte DIN A3+ (325 x 460 mm).

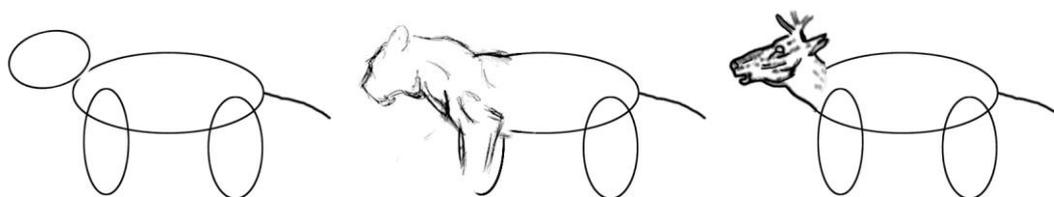
| POSTURAS | TOTAL DIBUJOS = 932p | | |
|--|----------------------|-----|--------|
| Lateral dirección izquierda | LAT IZ | 289 | 31,01% |
| Cabeza de frente | C FREN | 146 | 15,67% |
| Cabeza mirando a la derecha | C DH | 142 | 15,24% |
| Incompletos | INCOMPL | 95 | 10,19% |
| Lateral dirección izquierda | LATDH | 91 | 9,76% |
| Vertical dirección derecha | V DH | 66 | 7,08% |
| Cabeza mirando a la izquierda | C IZ | 48 | 5,15% |
| Otras posiciones | OTRAS | 24 | 2,58% |
| Sentada frontalmente | SEN FR | 20 | 2,15% |
| Escorzo | 3/4 | 5 | 0,54% |
| Cabeza frontal cuerpo lateral dir. derecha | C FR LATDH | 5 | 0,54% |
| Cabeza frontal cuerpo lateral dir. izquierda | C FR LATIZ | 1 | 0,11% |
| Vertical mirando a la izquierda | V IZ | 0 | 0,00% |
| Vertical mirando frontalmente | V FR | 0 | 0,00% |

Algunas observaciones, por lo que se refiere a la cantidad relacionada con las posturas,⁵⁴ (Fig. 1) los porcentajes describen una clara preferencia por la posición del animal lateral hacia la izquierda. Esto puede estar relacionado probablemente con nuestro sistema occidental de escribir y leer. Escribimos y leemos de izquierda a derecha, por este motivo el curso” gráfico suele utilizar mismo recorrido, para establecer el inicio, la parte central y el final del mensaje. Parece como si el “barrido” mental para visualizar neuronalmente la imagen se realizase



según dos fases distintas: la primera trata la figura-fondo.⁵⁵ La simplificación de la silueta de la figura se obtienen mediante la utilización de elementos geométricos fundamentales⁵⁶ que representan el espacio necesario ocupado por la figura. En la segunda se orientan los elementos que más definen al animal en cuestión, siguiendo un orden de importancia.

En las tres imágenes que siguen se puede apreciar que la estructura formal sintética puede “sostener” ciertos animales y no otros como se sugiere en los dos ejemplos siguientes.



Hay que de notar que en la realización de dibujos el trabajo del cerebro se reparte por los dos hemisferios: el izquierdo obliga la dirección secuencial del

⁵⁴ Las posturas han sido elegidas por los agentes del muestreo.

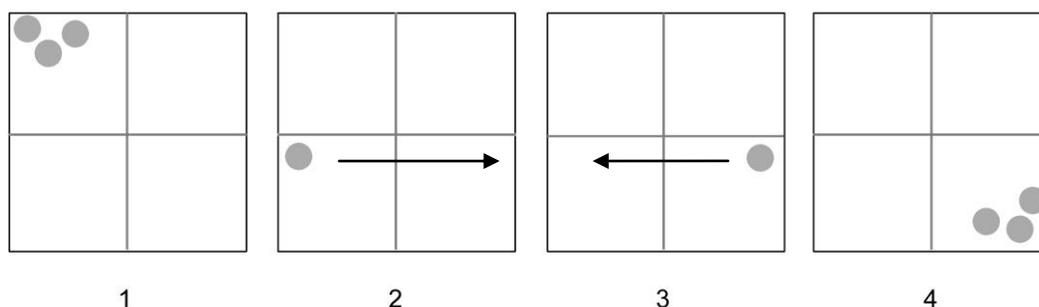
⁵⁵ Ley gestáltica

⁵⁶ Formas simples como los triángulos, cuadrados, rectángulos y círculos.

proceso gráfico, el hemisferio derecho se encarga de elaborar la figura utilizando todos los datos necesarios e imprescindibles para su exhaustiva representación.

Otra representación es la cabeza del animal que en algunos casos aumenta con parte del tren delantero. En este caso se trata de una imagen no completa, esto determina en el cerebro la exigencia de ver la imagen como completa y utiliza los mecanismos que están a su alcance.

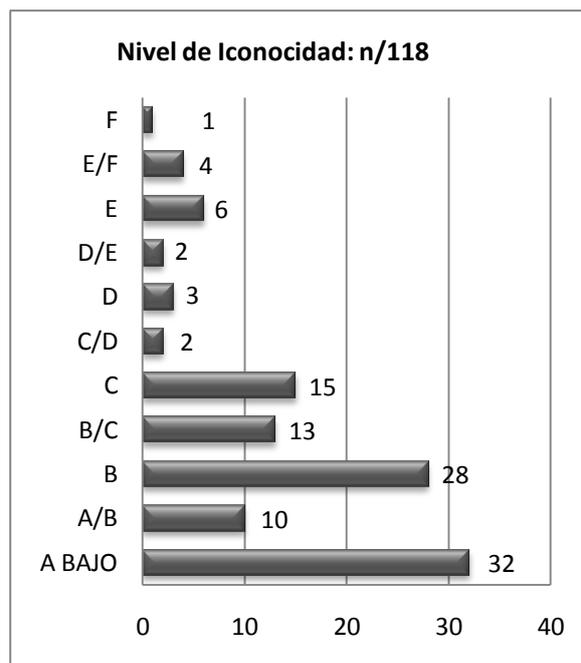
En la imagen que se presenta a continuación se puede observar como en el cuadrado 1 la situación de los círculos determina una sensación inicial, claramente opuesta a la sensación del cuadrado 4 que refleja una sensación final absoluta. En el cuadrado 2 al círculo le queda todavía espacio para recorrer, sin embargo, en el cuadrado 3, el círculo ha llegado hasta la “pared”, no es un final absoluto como en el 3, sino que es un final relativo.



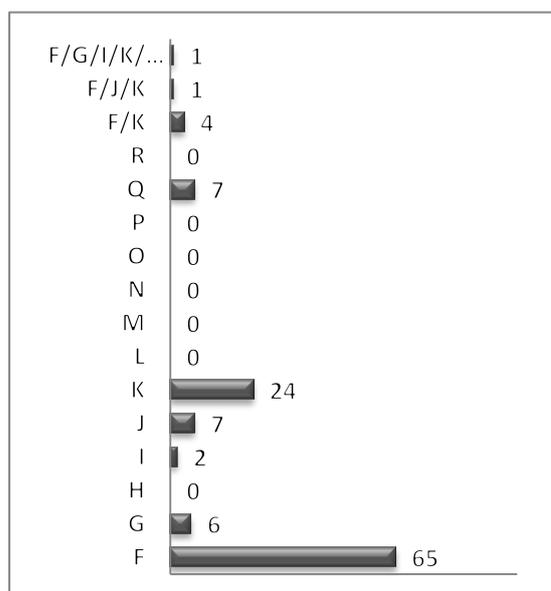
En el caso de la representación de la cabeza del león de perfil hacia la derecha resulta aplicada, de forma inconsciente, las consideraciones antes mencionadas.

Comparando los porcentajes relativos a las imágenes del felino visto de frente, 15,67% (solo la cabeza), se nota una enorme diferencia en los valores de iconicidad del gráfico que se muestra a continuación. Si se compara el nivel de iconicidad de los dibujos de las cabezas de león (K) se puede observar que en 24 alumnos esta postura del animal ha sido su mejor resultado y en los valores icónicos parten desde (A) hasta (E).

Por lo que se refiere al león representado de frente (I), solo existen 2 casos sobre 118 y su valor icónico no supera el nivel (B). Esto indica que el alto porcentaje de los dibujos están realizados según criterios gráficos que derivan de la retroalimentación debida a la asimilación de modelos propuestos por las grandes producciones de animación, además de los libros ilustrados para niños.



Tratando de observar los distintos grados de iconicidad se ha determinado lo siguiente: casi un tercio de los dibujos analizados muestra un nivel muy bajo. Otro tercio se mueve entre un nivel medio o medio/bajo. En los tres niveles más altos no se alcanza el 10%.



Conociendo las personas que están en los niveles más altos se puede añadir una información más: el nivel cultural en prácticamente la totalidad de los casos corresponde a valores altos y utilizando una terminología propia de la educación y formación son de notable sobresaliente. Existe algún caso que no está en la misma situación de nivel de formación, pero solo es debido a una falta de aplicación metódica al estudio

desde los primeros años de formación. Quisiera añadir que las capacidades y recursos personales de los que han obtenido los mejores resultados están todos a la misma altura.

Se detallan a continuación los porcentaje de personas correspondientes a los distintos niveles de iconicidad:

| | | | |
|----------|-----|----|---------|
| Muy bajo | A | 32 | 27,12 % |
| | A/B | 10 | 8,47 % |
| | B | 28 | 23,73 % |
| | B/C | 13 | 11,02 % |
| | C | 15 | 12,71 % |
| Medio | C/D | 2 | 1,69 % |
| | D | 3 | 2,54 % |
| | D/E | 2 | 1,69 % |
| | E | 6 | 5,08 % |
| | E/F | 4 | 3,39 % |
| Alto | F | 1 | 0,85 % |

Proporcionalidad

En la evaluación de los datos obtenidos he intentado enfocar también la búsqueda de información sobre las proporciones del animal en los elaborados.

El estudio de las proporciones ha sido dividido en dos partes: figura entera y solo la cabeza.

El resultado, analizando los mejores dibujos, ha sido muy escaso. No se logra en ninguno de ellos respetar siempre, con un buen margen de tolerancia, al menos dos de los cinco coeficientes proporcionales propuestos.

Convenciones y aspectos simbólicos

En todos los elaborados no se ha encontrado ningún caso relevante de personalización gráfico-simbólica utilizando las indicaciones de los rasgos propio del animal.

En los elaborados en DIN A4, no se han encontrado las mejorías esperadas, aún teniendo más tiempo a disposición. En este caso han revelado escasez de ideas y falta de definición en aquellas partes del animal donde se suele intervenir con las convenciones oportunas y personalizadas. Por este motivo no se ha podido proceder a cuantificar y confrontar este tipo de recurso gráfico.

Conclusión

A lo largo de este trabajo que se ha desarrollado en cuatro apartados se ha tratado de investigar sobre los aspectos gráfico-simbólicos en el ámbito del paleolítico superior y en concreto en la representación del león.

El centro de la investigación ha sido conocer un poco más de cerca el autor de las representaciones gráfico-simbólicas.

Por lo tanto, ha sido necesario y estaba en los planes de este trabajo, reconsiderar los conceptos muchas veces utilizados relativos al ámbito de la producción de elaborados gráficos del paleolítico superior como abstracción, símbolo, lenguaje, arte.

A su vez, he considerado importante realizar ejemplos que explicaran pequeños pero importantes matices del mundo de la creación y composición de imágenes. Más aún, profundizar en modo casi obsesivo sobre la creatividad y la actividad del dibujo, tan utilizada a largo de todo el paleolítico, sea éste realizado con carbón, grabado con sílex o hasta con los dedos.

Concluyendo, este trabajo ha intentado aclarar los siguientes puntos:

- 1. Capacidad gráfica:** aunque una persona tiene capacidades mentales estructuradas para la actividad gráfica, debe obligatoriamente formarse.
- 2. Capacidad creativa:** se ha visto que alrededor de un 25%, y no más, es el aporte genético, el resto es construir sobre los fracasos, o sea madurar a fuerza de experiencias. Sin una práctica constante no se obtienen resultados satisfactorios.
- 3. Calidad gráfica:** en los anexos 3 y 4 se evidencia los siguientes resultados. La muestra de 1.040 dibujos realizados por jóvenes que están en la etapa formativa de la ESO, comparada con las representaciones de Chauvet y un león de La Marche ha demostrado lo que se afirma en este trabajo: que el nivel de algunos de los dibujos del paleolítico superior son de una calidad gráfica muy alta y su nivel ha resultado ser bastante más elevado que los mejores resultados obtenidos por los jóvenes.

Es interesante considerar que entre los dibujos de la tabla que se han comparados con los de Chauvet y La Marche están en la práctica totalidad los elaborados de los alumnos con más talento artístico.

Diferentes grados de iconicidad: utilizando los criterios de iconicidad elaborados en este trabajo he observado que en las representaciones con muchas figuras, por ejemplo en el gran panel, donde hay muchos leones.

Apartando las pequeñas variaciones gráficas para diversificar posibles leonas, según como afirma Jean Clottes, existen unas cuantas imágenes que se alejan bastante de las figura con más alto nivel icónico. Debido a estas notables diferencias formales y estructurales, considero dos posibilidades:

1. La representación del animal es una metáfora de la realidad humana. Los leones son proyecciones de los mismos cazadores recolectores (considerar las características de las dinámicas cinegéticas propias de estos animales comparadas con las técnicas humanas), y, para diferenciar los distintos protagonistas humanos se realizan modificaciones gráficas al estilo de las caricaturas. Se puede sustentar esta idea con varias representaciones encontradas en prácticamente en todas las culturas, donde se representa el rey como un león destrozando con su fuerza sus enemigos, en ejemplo en esta dirección es la "*Paleta de la gran batalla*".⁵⁷

2. La segunda posibilidad, en mi opinión la más plausible, es la de entender la existencia de más autores con niveles gráficos diferentes. Se puede considerar una obra a "cuatro manos". La evidencia de una enorme distancia icónica entre las varias figuras que componen el gran panel, hace pensar a un autor principal que determina la estructura y composición de la obra ayudado por unos cuantos asistentes.

Si se opta por este segundo punto, la existencia de distintos autores claramente sincrónicos, que se encuentran trabajando juntos en las cavidades podría ser posible otra consideración. Según la literatura

⁵⁷ Anexo 14.

que se conoce hasta hoy, la cueva identificada como santuario, estaba estructurada según un orden especialmente relacionado con los posibles rituales. Se puede hipotizar que los dibujos realizados en sitio inaccesibles, aislados y escondidos, representen apuntes y estudios. Esto podría explicar la gran cantidad de animales sin terminar dispersos en todo el interior de la cueva. Esta observación se sustenta observando la semejanza (estructura e iconicidad) de los animales completos o incompleto pero coherentes dentro de una composición, con los incompletos disperso en el interior de la cueva.

4. **Calidad gráfica:** en los anexos 3 y 4 se evidencian los siguientes importantes resultados. La muestra de 1.040 dibujos realizados por jóvenes que están en la etapa formativa de la ESO, comparada con las representaciones de Chauvet y un león de La Marche ha demostrado lo que se afirma en este trabajo: que el nivel de algunos de los dibujos del paleolítico superior son de una calidad gráfica muy alta y su nivel ha resultado ser bastante más elevado que los mejores resultados obtenidos por los jóvenes. Quiero subrayar que entre los dibujos de la tabla están en la práctica totalidad los elaborados de alumnos con más talento artístico.
5. **Personalización:** se ha notado en los elaborados realizados para la prueba que son casi nulos bajo este aspecto. Por el contrario, el dibujante cazador-recolector demuestra un estilo personal en la gráfica utilizada y en las convenciones, muy relevantes en las representación de las cabezas.
6. **Aspecto simbólico:** considero que hablar de imágenes simbólicas refiriéndose a las representaciones del paleolítico superior no es muy acertado. Un símbolo, como explicado en el apartado pertinente, no es una creación gráfica, más bien es el resultado de un proceso cultural en cuyo objetivo principal está la universalidad de su reconocimiento como tal. El símbolo es reconocido contemporáneamente a sus va-

lores intrínsecos, cuando la sociedad que los encarna configura de este modo los aspectos determinantes de su cultura.

Por este motivo, las representaciones del paleolítico superior no cumplen estas características.

Algunas consideraciones finales

Estoy en parte de acuerdo con Emmanuel Guy que es necesario un acercamiento más profundo a las diferentes formas estilísticas utilizadas en las representaciones gráficas del paleolítico superior. También él reconoce que el descubrimiento de la cueva de Chauvet marca un antes y después en los criterios que definen la existencia de estos elaborados gráficos. Por eso propone la existencia de escuelas artísticas:

«Partant de l' analyse de plusieurs de centaine de figurations, cette etude met en evidence les propriétés formelles de ce qu' il faut bien appeler aune "ecole".» (pág. 12). Sin embargo, se nota en sus conclusiones la presencia del concepto, aunque de modo soslayado, de momentos diferentes, no tanto evolutivos pero si diferentes cuando afirma que existen rupturas entre el arte gravetiense-solutrense y magdalenense por sus diferencias, más esquemáticas las primeras a diferencia de la más naturalistas/realistas del magdalenense.

Concuerdo con Lorblanchet sobre el incorrecto uso del concepto de arte aplicado a los elaborados del hombre prehistórico. Lorblanchet afirma que hoy día no hay una definición aceptable para dar nombre o clasificar los dibujos-pinturas-relieves que pertenecen a una época muy lejana de nuestros paradigmas sobre la belleza y el goce artístico.

En resumen, considero las representaciones realizadas en el paleolítico superior como vehículo de conceptos para la transmisión de conocimientos útiles para su sociedad. No comparto ni la idea generalizada que las representaciones de los cazadores-recolectores son obras de arte ni las modalidades investigativas que se utilizan en sus estudios. Opino que estas representaciones están realizadas con un alto valor estético-gráfico fruto de un profundo estudio. Veo necesaria la colaboración interdisciplinar de investigadores formados en la historia y la técnica relacionada con la producción gráfico-plástico-simbólica.

Propuesta "Hornos de la Peña"

Durante el estudio y la elaboración del trabajo de investigación he tenido la ocasión de hacer una visita a la cueva de Hornos de la Peña⁵⁸ y detenerme en la observación de la figura "antropomorfa".

A raíz de las imágenes de felinos que han estado por bastante tiempo bajo mi mirada, al observar aquel grabado he asociado dicha imagen con otras similares.

Las dos primeras se citan en el libro M. Rousseau "Les grandes Fèlins dans l'art de notre Prèhistoire", una de ellas es la de un grabado sobre una plaqueta calcárea de unos 22 cm (pág. 61) encontrada en La Ferrasie, muy probablemente fechada en el auriñaciense. Sobre esta plaqueta existen dos observaciones bastante interesantes:

"Avant-train de félin (...) reconnaissable à sa tête courte et ronde, à son museau épais, à son oreille pointue et redressée." (D.Peyrony, 1934, p.76).

"L'ensemble paraît conforme à la majorité des représentations aurignaciennes: juxtaposition d'un avant-train (...peut-être de félin)..." continua "...fait fortuitement à l'animal une sorte de bec de perroquet" (A. Leroy-Gourhan, 1965, p.417, fig.225).

⁵⁸ La cueva de Hornos de La Peña está ubicada en La Peña un monte cercano a Tarriba (San Felices de Buelna, Cantabria). La descubre H. Alcalde del Río, en el 1903. Él mismo publicó los primeros resultados (Alcalde del Río, 1906), Se publicó posteriormente la ampliación de los resultados ampliados en Les Cavernes de la Region Cantabrique (Alcalde del Río et alii, 1911).

También hay una descripción de A. Laming-Empeaire que observa la oreja puntiaguda de un posible animal imaginario.

En Bayol en la cueva Collias, Gard. se halla un dibujo marrón rojizo y se define como:

"...D'une seule venue, la ligne évoque habilement quoique de façon schématique l'avant-train, le dos souple et la queue onduluse du Félin."

(E.Drouot, 1953, p. 400, fig 6 - à l'envers.) 90 cm.

Las otras imágenes pertenecen al bloque de elaborados por los alumnos de la ESO y en particular modo las que se refieren al animal en posición vertical.

Estas figuras me hacen pensar que la representación llamada antropomorfo, es más bien un felino. La línea cérvico-dorsal con el abultamiento a la altura de omoplato y la sinuosidad de la cola le delata bastante claramente.

La interpretación de "antropomorfo" debido a la posible representación de una falo es bastante forzada, vista la serie de grabados rectilíneos multidireccionales situadas cerca del mismo con sus intersecciones, pudiendo crear formas no premeditadas. Hay que destacar que la elaboración de esta figura ha necesitado una atención muy peculiar por utilizar, por ejemplo en sus trazados dos herramientas diferentes.

Para corroborar lo dicho anteriormente supongo que se encuentre en esta cueva otra figura interesante y digna de ser estudiada con más profundidad.

Se trata del animal desconocido que se suele presentar como un alce. Según mi opinión es la imagen otro felino.

Espero en un próximo futuro que se realicen nuevos estudios sobre esta cueva que pueda dar resultados importantes.

Bibliografía

ALCALDE DEL RIO, ERMILIO: Les cavernes de la région Cantabrique: (Espagne) par Alcalde del Rio, Henri Breuil et Lorenzo Sierra; planches et figures par H. Breuil. Editorial: Monaco: Vve. A. Chéne, 1911.

ÁZEMA, MARC: L'Art des cavernes en action.

Tome 2: Les animaux figurés. Animation et mouvement, l'illusion de la vie.

Édition Errance. Paris 2010

BARTRÉS FAZ, DAVID (coord.) Redolar Ripoll, Diego, (comp.):

Bases genéticas de la conducta Editorial Uoc, S.L 1ª ed., 1ª imp.(12/2008)

BUNGE, MARIO: La ciencia, su método y su filosofía Edición 2ª ed. Publicación Buenos Aires : Sudamericana, 1997 Descrip. física 187 p.

CLOTTE, Jean y David LEWIS-WILLIAMS (1996): Les chamanes de la Préhistoire. Transe et magie dans les grottes ornées. Paris: Seuil.- (2001):

Los chamanes de la Prehistoria. Barcelona: Editorial Ariel.

ENARD, W., Przeworski, M., Fisher, S., Lai, C, Wiebe, V, Kitano, T, Monaco, A. y S. Paábo (2002): "*Molecular evolution of FOXP2, a gene involved in speech and language*", Nature, 418, págs. 869-872.

GIROUX, H. (1990) Los profesores como intelectuales. Hacia una pedagogía crítica del aprendizaje. Paidós/MEC, Barcelona

La Grotte Chauvet y la división "arte mobiliario"- "arte parietal". RAMPAS, 7, 2004-2005.

JEAN CLOTTE, DAVID LEWIS-WILLIAMS: Los chamanes de la prehistoria /. Editorial: Barcelona : Ariel, 2001.

FREEMAN LESLIE, G.: La grotte d'Altamira / Leslie G. Freeman, Joaquín González Echegaray. (Paris?) : La maison des roches, cop. 2001.

LORBLANCHET MICHEL: La Naissance del Art Genese de l'art Prehistorique

MUNIBE (Antropologia-Arkeologia) 57 Homenaje a Jesús Altuna 179-188
SAN SEBASTIAN 2005

PARRA DUQUE DIEGO: Creativamente – Editorial Norma S.A. Bogotá - 2003

PINKER S. (1989) Learnability and Cognition, MIT Press, Cambridge, MA

PINKER S. (1994) The Language Instintic, William Morrow, Nueva York

RIVERA ARRIZABALAGA, ANGEL: Arqueología del Lenguaje, La conducta simbólica en el paleolítico. 2009 Ed.Akal S.A. Madrid

ROUSSEAU, MICHEL: Les grands félins dans l'art de nostre préhistoire.
A. & J. Picard. Paris 1967

SAUVET GEORGES, SAUVET SUZANNE, WLODARCZYK ANDRÉ: Essai de sémiologie préhistorique (Pour une théorie des premiers signes graphiques de l'homme). In: Bulletin de la Société préhistorique française. 1977, tome 74, N. 2. pp. 545-558.

TATTERSALL, I. (1998): Becoming human: Evolution and human uniqueness. New York, Harcourt Brace. Trad. de J. Solé, Hacia el ser humano. La singularidad del hombre y la evolución. Barcelona, Península, 1998.

TATTERSALL, I. (2002): "*The case for saltational events in human evolution*". En Crow, T.J. (ed.), *The speciation of Modern Homo sapiens*. London, The British Academy, págs. 49-59.

ANEXO 1

Escala decreciente de Justo Villafañe

| Grado | Nivel de realidad | Criterio | Ejemplo |
|-------|---------------------------------------|---|--|
| 11 | La imagen natural | Restablece todas las propiedades del objeto. Existe identidad. | Cualquier percepción de la realidad sin más mediación que las variables físicas del estímulo. |
| 10 | Modelo tridimensional a escala | Restablece todas las propiedades del objeto. Existe identificación pero no identidad. | <i>La Venus de Milo.</i> |
| 9 | Imágenes de registro estereoscópico | Restablece la forma y posición de los objetos emisores de radiación presentes en el espacio. | Un holograma. |
| 8 | Fotografía en color | Cuando el grado de definición de la imagen esté equiparado al poder resolutivo del ojo medio. | Fotografía en la que un círculo de un metro de diámetro situado a mil metros, sea visto como un punto. |
| 7 | Fotografía en blanco y negro | Igual que al anterior. | Igual que al anterior. |
| 6 | Pintura realista | Restablece razonablemente las relaciones espaciales en un plano bidimensional. | <i>Las Meninas</i> de Velázquez. |
| 5 | Representación figurativa no realista | Aún se produce la identificación, pero las relaciones espaciales están alteradas. | <i>Guernica</i> de Picasso. Una caricatura de Peridis. |
| 4 | Pictograma | Todas las características sensibles, excepto la forma, están abstraídas. | Siluetas. Monigotes infantiles. |
| 3 | Esquemas motivados | Todas las características sensibles abstraídas. Tan sólo restablecen las relaciones orgánicas. | Organigramas. Planos. |
| 2 | Esquemas arbitrarios | No representan características sensibles. Las relaciones de dependencia entre sus elementos no siguen ningún criterio lógico. | La señal de circulación que indica "ceda el paso". |
| 1 | Representación no figurativa | Tienen abstraídas las propiedades sensibles y de relación. | Una obra de Miró. |

ANEXO 2

Escala de Abraham Moles

| Nivel | Definición | Criterio | Ejemplo |
|-------|---|---|---|
| 12 | El referente físico como muestra | | Objeto en una vitrina... |
| 11 | Modelo bi o tridimensional | Colores y materiales arbitrarios | Reconstrucción ficticia a escala maqueta... |
| 10 | Esquema bi o tridimensional reducido o aumentado | Colores y materiales escogidos según criterios lógicos. | Mapas en 3 dimensiones, globo terráqueo... |
| 9 | Fotografía o proyección realista en un plan | Proyección perspectiva rigurosa, medios tonos y sombras. | Catálogos ilustrados... |
| 8 | Dibujo, fotografía de alto contraste | Continuidad del contorno y cierre de la forma | Catálogos, fotografías, técnicas. |
| 7 | Esquema anatómico | Apertura del carácter o del envoltorio; respeto por la topografía; valores arbitrarios; cientificación de elementos y simplificación | Corte anatómico, corte de un motor |
| 6 | Representación "estallada" | Disposición perspectiva artificial de piezas según sus relaciones de vecindad topográficas | Objetos técnicos en manuales de ensamble o reparación |
| 5 | Esquema de principio | Sustitución de los componentes por símbolos normalizados, paso de la topografía a la fotografía; geometrización | Mapa de conexiones de un receptor de televisión, mapa esquematizado del metro... |
| 4 | Organigrama o "esquema de bloque" | Los elementos son "cajas negras" funcionales conectadas lógicamente; presentación de funciones lógicas. | Organigrama de una empresa, flujograma de un programa competencial... |
| 3 | Esquema de formulación | Relación lógica, no topológica, en un espacio no geométrico, entre elementos abstractos. Los lazos son simbólicos y todos los componentes visibles. | Fórmulas químicas desarrolladas, sociogramas... |
| 2 | Esquemas en espacios complejos | Combinación en un mismo espacio de representación de elementos esquemáticos pertenecientes a sistemas diferentes. | Fuerzas y posiciones geométricas en una estructura metálica; esquema de estática; representación sonográfica... |
| 1 | Esquema vectores | Representación gráfica en un espacio métrico abstracto, de relaciones entre tamaños vectoriales. | Gráficos vectoriales en electrotecnia, polígono de Blondel para motor Maxwell... |
| 0 | Descripción en palabras normalizadas o fórmulas algebraicas | Signos abstractos sin conexión imaginable con el significado | Ecuaciones y fórmulas, textos... |

ANEXO 3

Escalas comparadas: Robert Estivals y Abraham Moles

| ROBERT ESTIVALS | | ABRAHAM MOLES | |
|----------------------------------|---|----------------------------------|--|
| Escala de Esquematzación Icónica | | Escala de Iconicidad Decreciente | |
| Grado 1 | Objeto o fenómeno tal como se percibe VER | Grado 12 | Aislamiento del objeto real |
| | | Grado 11 | Reproducción tridimensional a escala |
| | | Grado 10 | Reproducción tridimensional reducida o aumentada |
| | | Grado 9 | Reproducción fotográfica bidimensional |
| Grado 2 | Mostrar el objeto o fenómeno y su estructura VER Y COMPRENDER | Grado 8 | Dibujo o fotografía recortada |
| | | Grado 7 | Esquema anatómico de construcción |
| | | Grado 6 | Vista de <<despiece>> |
| Grado 3 | Mostrar la estructura u organización sin mostrar el objeto o fenómeno CONOCER | Grado 5 | Esquema, sustitución de los elementos por símbolos (convencionales) |
| | | Grado 4 | Organigrama o esquema de bloques |
| Grado 4 | Explicar sintéticamente y teóricamente la estructura del objeto NECESIDAD TEÓRICA Y GLOBAL | Grado 3 | Esquema de formulación (uso en las ciencias exactas, naturales, sociales etc.) |
| | | Grado 2 | Esquema en espacios complejos (relación de fuerza y posiciones) |
| | | Grado 1 | Esquema en espacios abstractos (gráficos vectoriales etc.) |
| Grado 5 | Explicar analíticamente la estructura. Intervención del lenguaje escrito necesario para que el lector comprenda adecuadamente el contenido. COMPRENSIÓN MEDIANTE LA INTEGRACIÓN DEL LENGUAJE ESCRITO Y LA ESQUEMÁTICA | Grado 0 | Descripción en palabras normalizadas, fórmulas algebraicas. |

ANEXO 4
FIGURA ENTERA: LONGITUD

| | | | | | | | | | | |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--|-------|-------|--------------|--------------|
| | | | | | | Los coeficientes A/TL - E/TL se refieren a las relaciones métricas que existen en el animal real: solo cabeza | | | | |
| | | | | | | Por debajo de la banda azul resultan los coeficientes métricos de algunos dibujos elegidos entre los más proporcionados. | | | | |
| 78,89 | 29,97 | 133,1 | 86,31 | 22,48 | 350,8 | 0,225 | 0,085 | 0,379 | 0,246 | 0,064 |
| A | B | C | D | E | TL | A/TL | B/TL | C/TL | D/TL | E/TL |
| 10 | 23 | 72 | 20 | 4 | 129 | 0,078 | 0,178 | 0,558 | 0,155 | 0,031 |
| 2 | 18 | 42 | 14 | 16 | 92 | 0,022 | 0,196 | 0,457 | 0,152 | 0,174 |
| - | 18 | 40 | 26 | 5 | 89 | 0,000 | 0,202 | 0,449 | 0,292 | 0,056 |
| 10 | 20 | 27 | 20 | 0 | 77 | 0,130 | 0,260 | 0,351 | 0,260 | 0,000 |

En las mediciones* del animal en sus partes proporcionales sea en longitud como en altura los resultados han sido prácticamente nulos.

*En todas las mediciones se ha tenido en cuenta el mismo margen de tolerancia.

| FIGURA ENTERA | | | | | | RELACIONES MÉTRICAS | | | | |
|--|-------------|---|--|---------------------------------------|------------------------------------|---|-------|-------|-------|-------|
| TOT ALTURA (SIN LA PARTE TERMINAL DE LAS PATAS NO SE MIDE) | ALTURA CRUZ | ALTURA INSERCIÓN PATA DE- LANT (ANT) DESDE CRUZ | ALTURA INSERCIÓN PATA DE- LANT (POST) DESDE CRUZ | ALTURA INSERCIÓN PATA POST (ANT) CRUZ | ALTURA CODO PATA POST (DESDE CRUZ) | Los coeficientes A/F - H/K se refieren a las relaciones métricas que existen en el animal real: cuerpo entero. | | | | |
| | | | | | | Por debajo de la banda naranja resultan los coeficientes métricos de algunos dibujos elegidos entre los más proporcionados. | | | | |
| 285,810 | 227,000 | 117,550 | 102,160 | 102,160 | 178,870 | 0,357 | 0,518 | 1,151 | 1,151 | 0,657 |
| F | G | H | I | J | K | H/F | H/G | H/I | H/J | H/K |
| - | - | 20 | 25 | 32 | - | - | - | 0,80 | 0,63 | - |
| - | - | 24 | 24 | 17 | 28 | - | - | 1,00 | 1,41 | 0,86 |
| - | 67 | 18 | 20 | 38 | 56 | - | 0,27 | 0,90 | 0,47 | 0,32 |
| - | 57 | 20 | 22 | 24 | 35 | - | 0,35 | 0,91 | 0,83 | 0,57 |

ANEXO 5:
 Proporcionalidad
 Comparaciones métricas

| Chauvet | | MEDIDAS REALES | | | | | | | COEFICIENTES | | | |
|---------|------------|----------------|------------|------------|-----------|------------|------------|----------|--------------|-------------|-------------|-------------|
| | | 37,61 A | 26,31 B | 63,92 C | 48,5 D | 38,76 E | 80,91 F | 9,4 G | 1,43 A/B | 1,32 C/D | 1,67 F/D | 4,00 G/A |
| Nº | | | | | | | | | | | | |
| | 48 | 65 | 50 | 115 | 85 | 65 | 128 | 16 | 1,30 | 1,35 | 1,51 | 4,06 |
| | 37 | 35 | 25 | 60 | 48 | 35 | 65 | 9 | 1,40 | 1,25 | 1,35 | 3,89 |
| | 58 | 27 | 20 | 47 | 27 | 27 | 47,5 | 6,5 | 1,35 | 1,74 | 1,76 | 4,15 |
| ESO | A-ESC 003 | 22 | 14 | 36 | 33 | 22 | 41 | 5 | 1,57 | 1,09 | 1,24 | 4,40 |
| | A-ESC 004 | 12 | 17 | 29 | 23 | 14 | 35 | 3 | 0,71 | 1,26 | 1,52 | 4,00 |
| | A-ESC 012 | 11 | 7 | 18 | 30 | 13 | 27 | 4,5 | 1,57 | 0,60 | 0,90 | 2,44 |
| | A-ESC 017 | 10 | 10 | 20 | 14 | 10 | 24 | 2 | 1,00 | 1,43 | 1,71 | 5,00 |
| | A-ESC 023 | 7 | 9 | 16 | 25 | 17 | 27 | 4 | 0,78 | 0,64 | 1,08 | 1,75 |
| | 3º-ALT 001 | 60 | 20 | 80 | 95 | 70 | 100 | 12 | 3,00 | 0,84 | 1,05 | 5,00 |
| | 3º-ALT 017 | 21 | 11 | 32 | 32 | 16 | 30 | 5 | 1,91 | 1,00 | 0,94 | 4,20 |
| | 3º-ALT 025 | 18 | 11 | 29 | 24 | 16 | 34 | 6 | 1,64 | 1,21 | 1,42 | 3,00 |
| | 4º-MRI 016 | 27 | 15 | 42 | 54 | 38 | 50 | 11 | 1,80 | 0,78 | 0,93 | 2,45 |
| | 4º-MRI 019 | 50 | 20 | 70 | 65 | 45 | 100 | 12 | 2,50 | 1,08 | 1,54 | 4,17 |

En esta tabla se puede observar una información muy interesante referente a las proporciones de los dibujos de Chauvet confrontados con los elaborados por los alumnos de la ESO.

Sorprendentemente se puede observar que el resultado final determina como mejores dibujantes los de la cueva de Chauvet, respecto a los jóvenes del siglo XXI. Analizando uno de los felinos de La Marche se han encontrados unos valores aceptables muy en línea con los mejores resultados de los dibujos actuales, pero inferiores a los de la cueva de Chauvet.

ANEXO 6:

Tabla con las localidades y el número correspondiente a los felinos representados

| Grotte | Localisation | Attribution chronologique | Félins |
|---------------------------------|----------------------|--|---------|
| FRANCE | | | |
| 1 Grande Grotte d'Arcy-sur-Cure | Yonne | Aurignaco-Gravettien | 1 |
| 2 Angles-sur-l'Anglin | Vienne | Magdalénien moyen | 2 |
| 3 La Chaire-à-Calvin | Charente | Magdalénien moyen | 1 ? |
| 4 Gabillou | Dordogne | Solutréen supérieur-Magdalénien ancien | 3 |
| 5 Lascaux | Dordogne | Solutréen supérieur-Magdalénien ancien | 11 |
| 6 Rouffignac | Dordogne | Magdalénien | 2 |
| 7 Font-de-Gaume | Dordogne | Magdalénien | 3 (1 ?) |
| 8 Les Combarelles I | Dordogne | Magdalénien | 3 |
| 9 La Mouthe | Dordogne | Magdalénien | 1 ? |
| 10 Erberua | Pyrénées-Atlantiques | Magdalénien | 1 |
| 11 Labastide | Hautes-Pyrénées | Magdalénien | 2 |
| 12 Les Trois-Frères | Ariège | Magdalénien | 6 |
| 13 Le Tuc-d'Audoubert | Ariège | Magdalénien | 1 |
| 14 Le Mas-d'Azil | Ariège | Magdalénien | 1 |
| 15 Le Portel | Ariège | Magdalénien | 1 |
| 16 Les Merveilles | Lot | Gravettien ou Solutréen | 1 |
| 17 Roucadour | Lot | Gravettien | 1 ? |
| 18 Pech-Merle | Lot | Gravettien-Solutréen-Magdalénien | 1 |
| 19 L'Aldène | Hérault | Aurignacien | 3 |
| 20 Baume-Latrone | Gard | Aurignacien ? | 1 |
| 21 Bayol | Gard | Solutréen | 1 |
| 22 Les Deux-Ouvertures | Ardèche | Solutréen | 1 |
| 23 Ebbou | Ardèche | Solutréen | 1 |
| 24 Chauvet | Ardèche | Aurignacien | 75 |
| 25 Cosquer | Bouches-du-Rhône | Solutréen | 1 |
| ESPAGNE | | | |
| 26 Altamira | Santander | Magdalénien | 1 ? |
| 27 El Castillo | Santander | Magdalénien | 1 ? |
| 28 Las Monedas | Santander | Magdalénien | 1 ? |
| 29 La Pasiega | Santander | Magdalénien | 1 ? |
| 30 La Clotilde | Santander | Aurignacien | 1 |
| 31 Los Casares | Guadalajara | Gravettien ou Solutréen ? | 4(3 ?) |
| ITALIE | | | |
| 32 Levanzo | Sicile | Magdalénien ? | 1 ? |

ANEXO 7: Algunas observaciones sobre el libro: Art Parietal Grottes Ornees de Quercy Lorblanchet

Cueva de LES MERVELILLES:

Se compone de una única sala oval (45x25 metros, altura media de 4 metros) El panel III se representa un león a trazo rojo de una longitud de 750 mm. y una altura aproximada de 300 mm. Esta falta del tren posterior y la cola parece un alargamiento de la línea cerviceo-dorsal. Otro felino más a la derecha está grabado solo hay una línea que abarca desde el hocico hasta la cola que va en dirección vertical inferior. Parece existir una relación entre león y caballo como lo son en la cueva de Combel

Pech-Merle:

Galerie du Combel: «cage du lion» ou antílopes: un león y tres caballos. El león está configurado por la cabeza y parte superior del tren delantero es visible la convención del omoplato desde la parte superior hasta el inicio de su pata delantera. La cabeza tiene 3 cuartas partes con difuminado en ocre marrón rojizo. Sus medidas son: longitud 1060 mm cabeza h150 x v 126; posición de la cabeza horizontal. Según el abad Lemozi la figura induce a la imagen de la leona blessée de un célebre bajo-relieve asirio. Lorblanchet atisba que se puede entrever una crinera. La línea ventral está remarcada por el relieve de la superficie

Cueva Rocamadour:

Contiene 22 +1 felinos grabados reconocibles. Es el segundo animal en porcentaje después del caballo 44 fig. Presentan cierta relación con las figuraciones de Chauvet. Es posible una hipotética origen Auriñaciense. Actualmente resultan más antiguas las representaciones de leones de Chauvet pero sin duda es, la cueva de Roucadour la segunda entre todas las cuevas con representaciones gráfico-plásticas en cantidad de representaciones de felinos.

¿Puede haber una conexión entre la cueva de Chauvet y Roucadour?

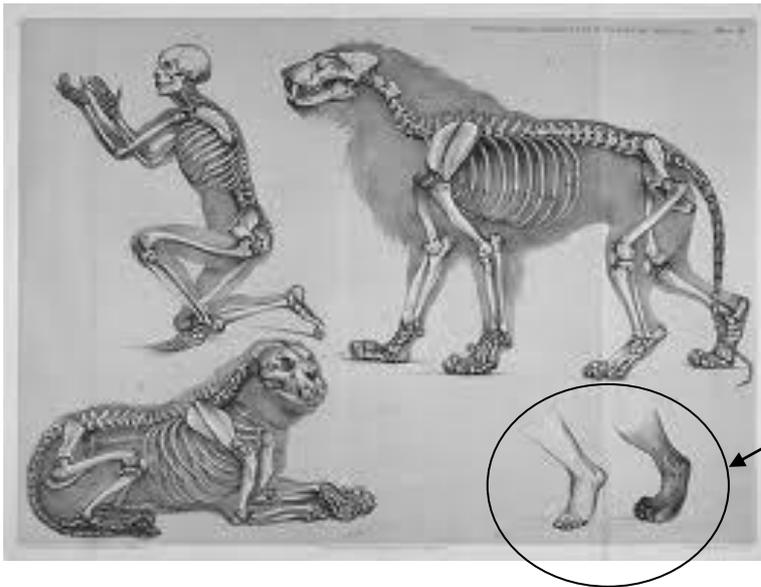
La Frise sculptée du Roc-aux Sorciers. Friso del abrigo: Bourdois

En el panel con relieves esculpidos en la misma cueva hay un león en el panel 7 de la zona figurativa 5 y un felino en la zona figurativa 6 en el panel 8. La representación de felino de la superficie decorada 6 es una cabeza de tamaño natural de perfil a la derecha, boca abierta. Las representaciones que se encuentran a Angles están dispersas entre el abrigo de Bourdoi y la cueva de Taillebourg.

Estos felinos están solitamente aislados o asociados a herbívoros.

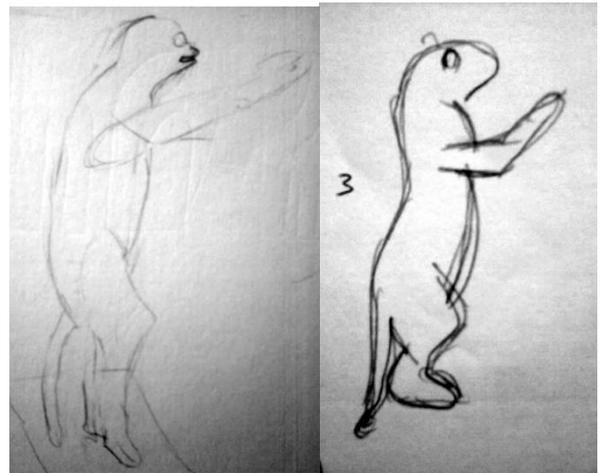
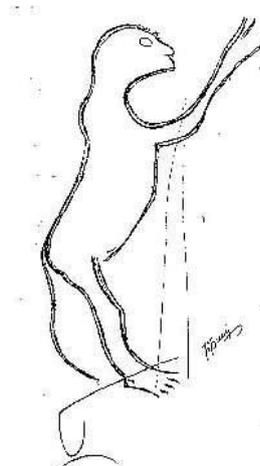
La representación del animal sin sus atributos sexuales no lleva a imaginar que la posición corresponde a un macho que está para empezar a rugir o una hembra que está llamando a sus cachorros. Es esta una forma de ver la forma de cazar o de señalar una zona. Llama la atención que el felino esté en la parte izquierda de una fisura o covacho en la roca y exactamente y simétricamente opuesto a un cáprido. Deducen que en este caso se está representando el peligro y la tranquilidad. Diferentemente en la cueva de Taillebourg los dos felinos están juntos en medio de unas representaciones de herbívoros. Uno de los felinos de la cueva de Taillebourg está finamente trabajado respetando ciertas estructuras plásticas propias del animal. Se propone una ambivalencia en los valores simbólicos del león-hombre.

ANEXO 8:



Se suele interpretar como pies de humanos en algunos casos de felinos pero resulta ser una coincidencia formal

Por la dificultad de representar verticalmente una figura conceptualmente relacionada con la horizontalidad se antropomorfiza involuntariamente



Considerando los algunos de los dibujos analizados, se puede observar en estas dos imágenes a la derecha (La Ferrassie y Bayol) soluciones gráficas similares a la figura de Hornos de la Peña

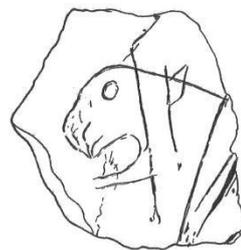


Fig. 58. La Ferrassie (a). Gravure sur plaque calcaire. 22 cm. (Musée des Eyzies). Avant-train de félin (?) avec vulves stylisées, dont une affuble la tête d'un bec de perroquet. Aurignacien IV. Style II.

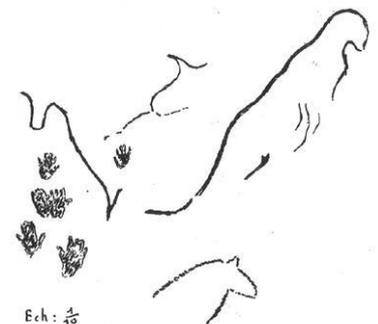


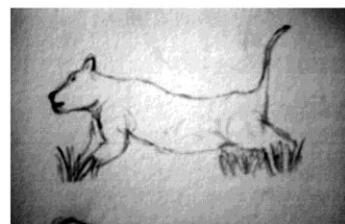
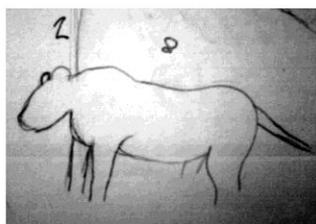
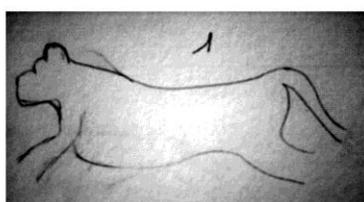
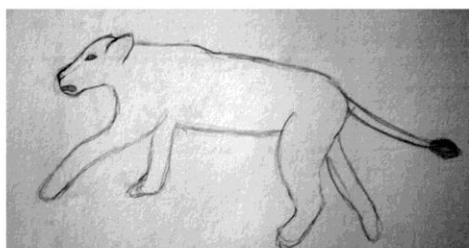
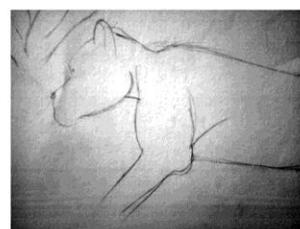
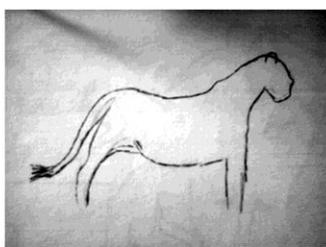
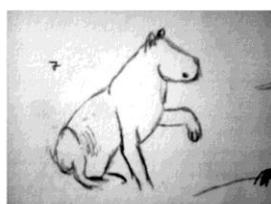
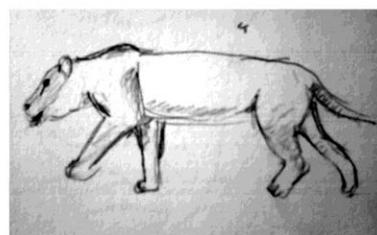
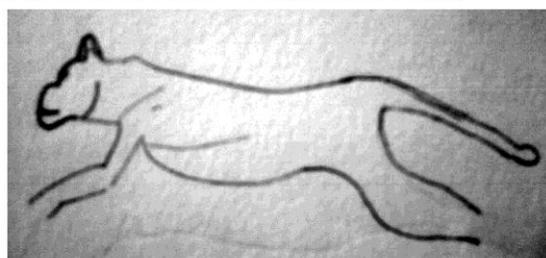
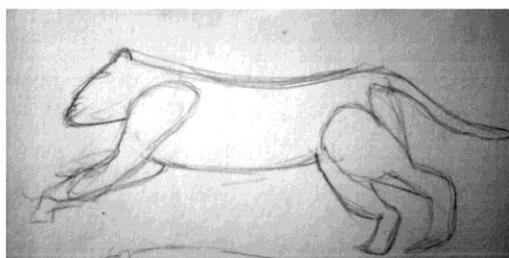
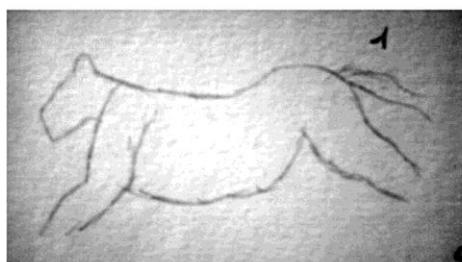
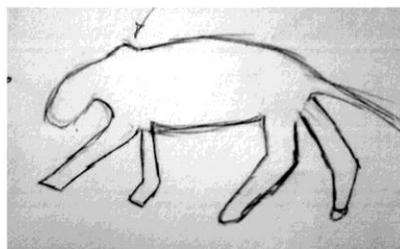
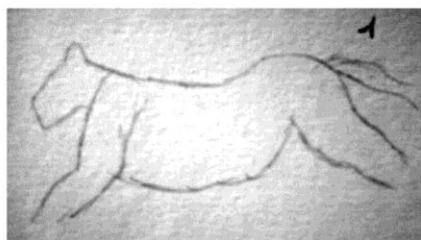
Fig. 69. Bayol (a)*. Peinture brune. 90 cm. Pfilin. (D'après LEROI-GOURHAN. Cf. DROUOT : figure à l'envers).

que sugieren una posible transformación posterior y probablemente casual de animal a antropomorfo. Estas imágenes están en el libro de Michel Rousseau:

“Les grands félins dans l’art de notre préhistoire”.

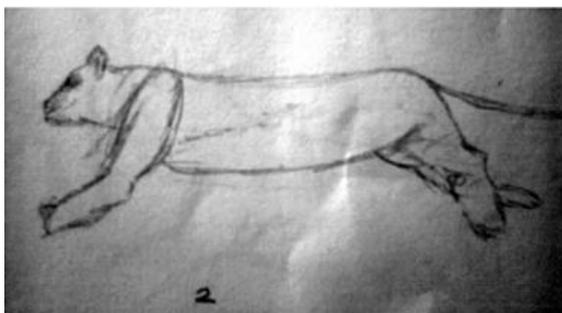
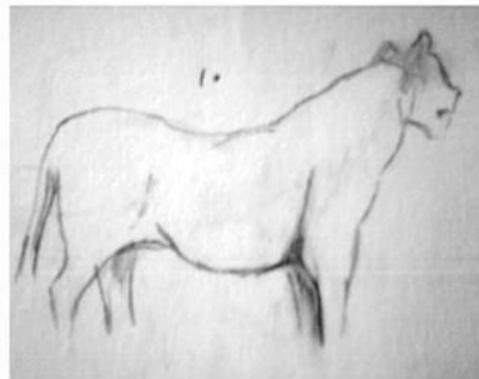
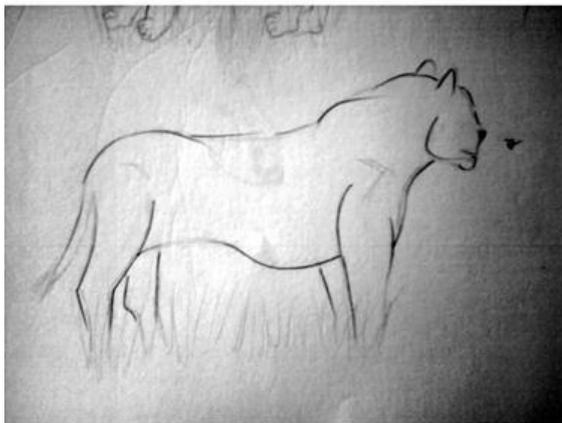
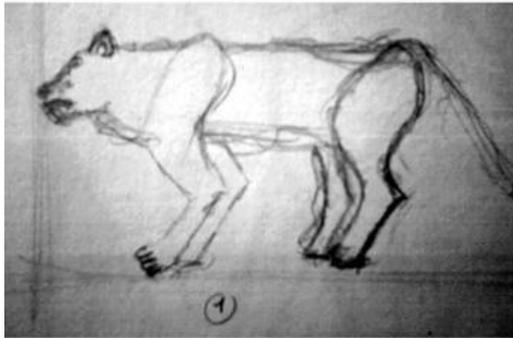
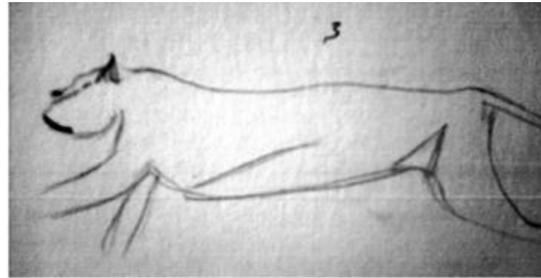
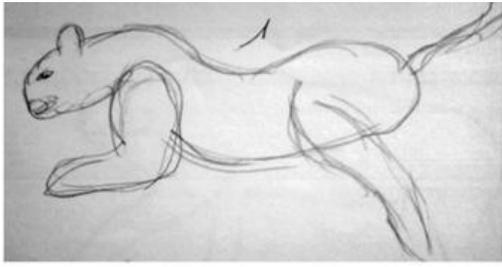
ANEXO 9:

Dibujos analizados: geometrización y convenciones



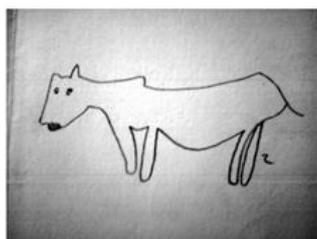
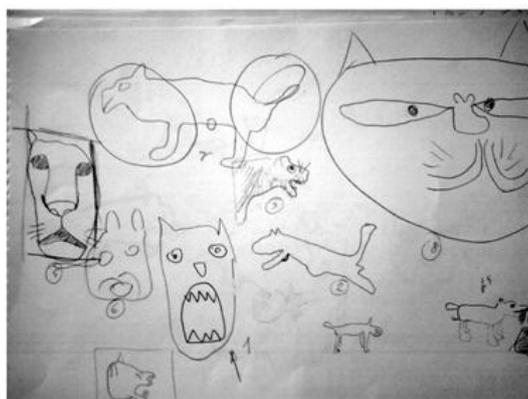
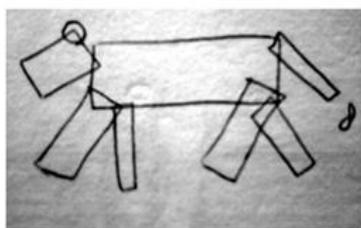
ANEXO 10:

Dibujos analizados que denotan presencias de convenciones lógadas a la geometrización de la formas.



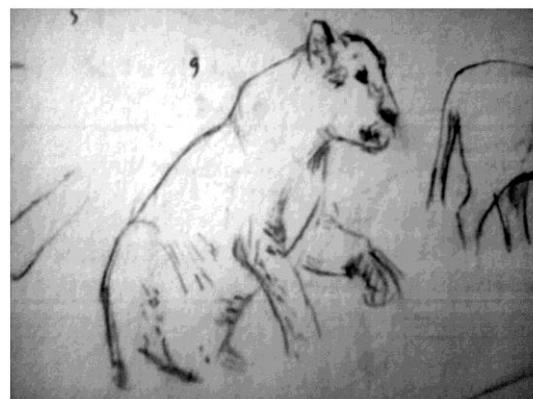
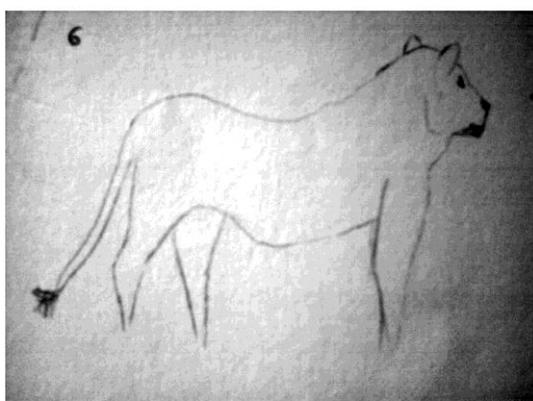
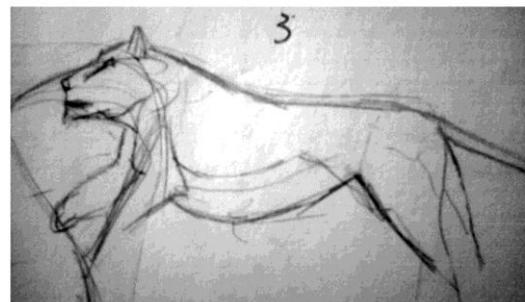
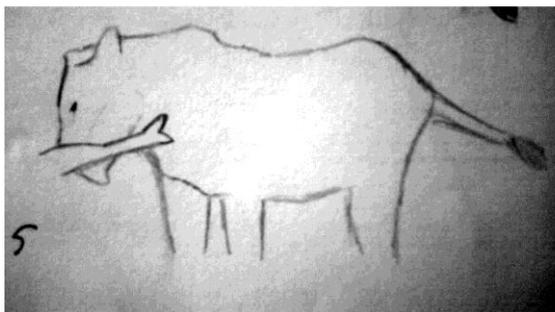
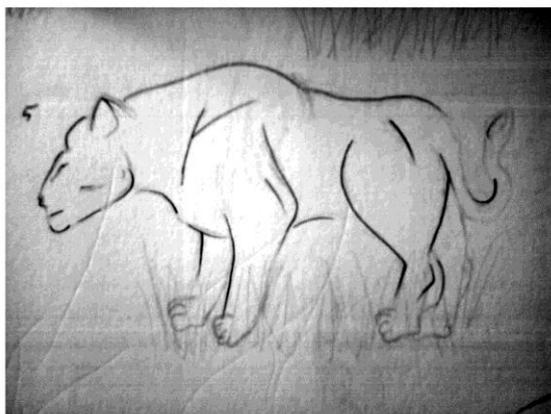
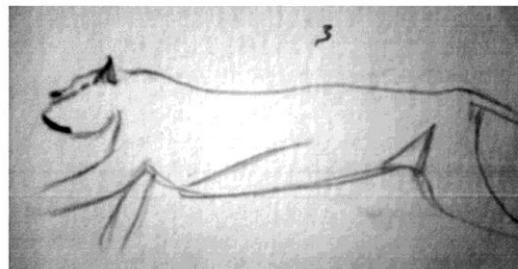
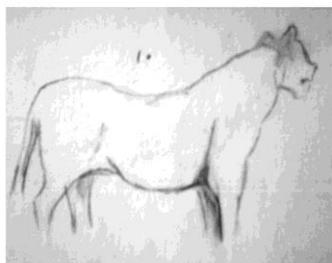
ANEXO 11:

Dibujos analizados: la primera demuestra que la misma calidad y estructura básica se repite. Las siguientes imágenes demuestran un nivel pobre en las proporciones y en la gráfica además de una fuerte presencia de estereotipos.



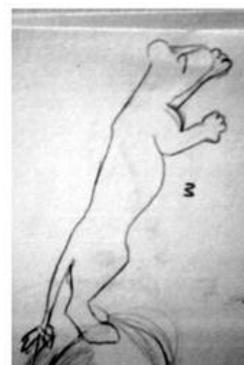
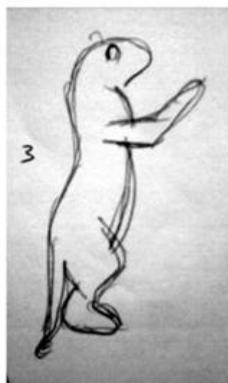
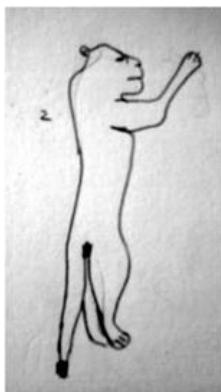
ANEXO 11:

Dibujos analizados: figura entera. Buena calidad



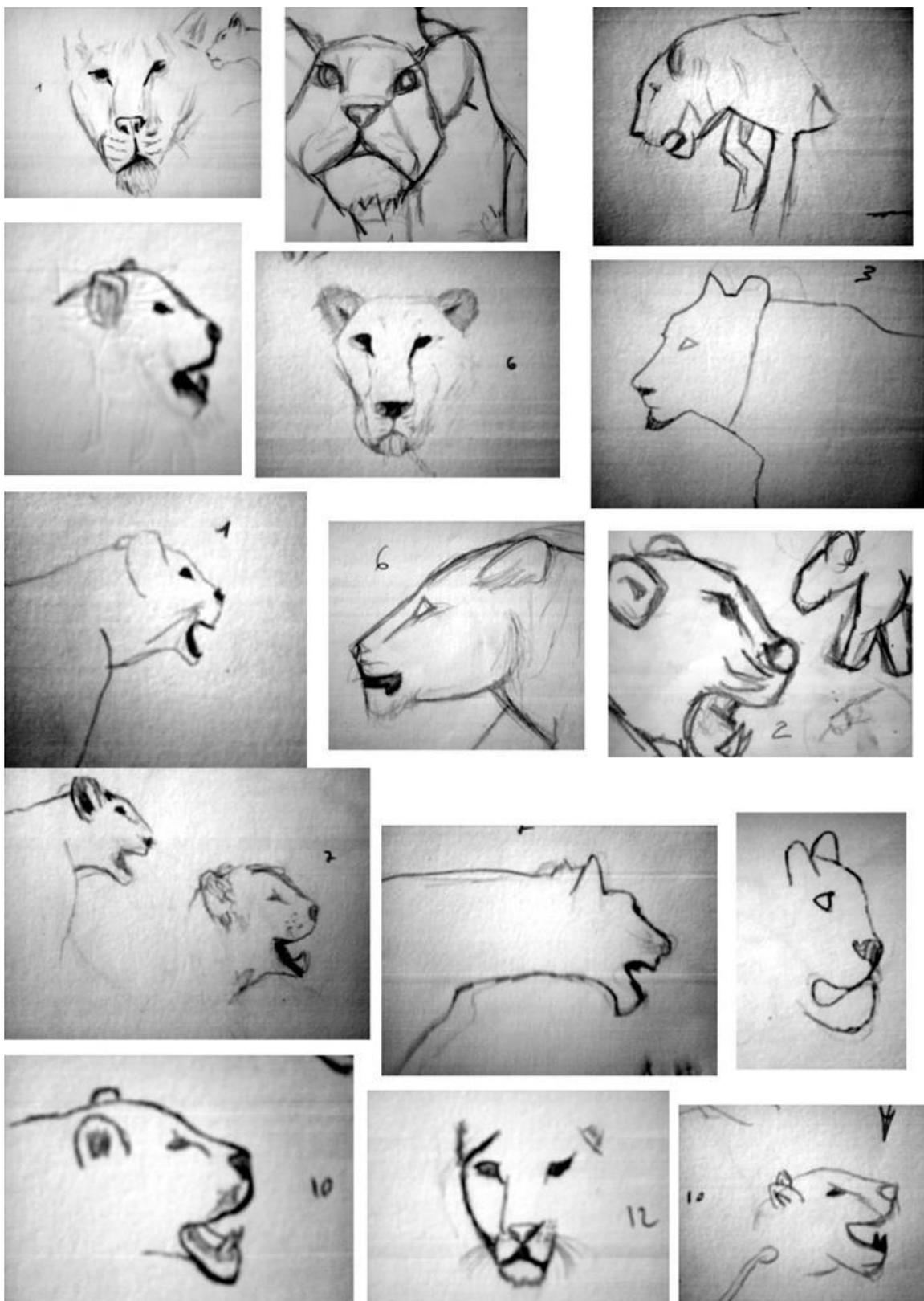
ANEXO 12:

Dibujos analizados: león en posición vertical



ANEXO 13:

Dibujos analizados: cabezas de león



ANEXO 14:

Paleta del Campo de Batalla.

| | |
|--------------|--|
| Título | Paleta del Campo de Batalla, del León Vencedor o de los Buitres |
| Autor | Anónimo |
| Cronología | c.3150 a.C. |
| Dimensiones | c. 20cm |
| Material | Pizarra |
| Técnica | Bajorrelieve |
| Localización | British Museum, Londres |
| Cultura | Nagada III |

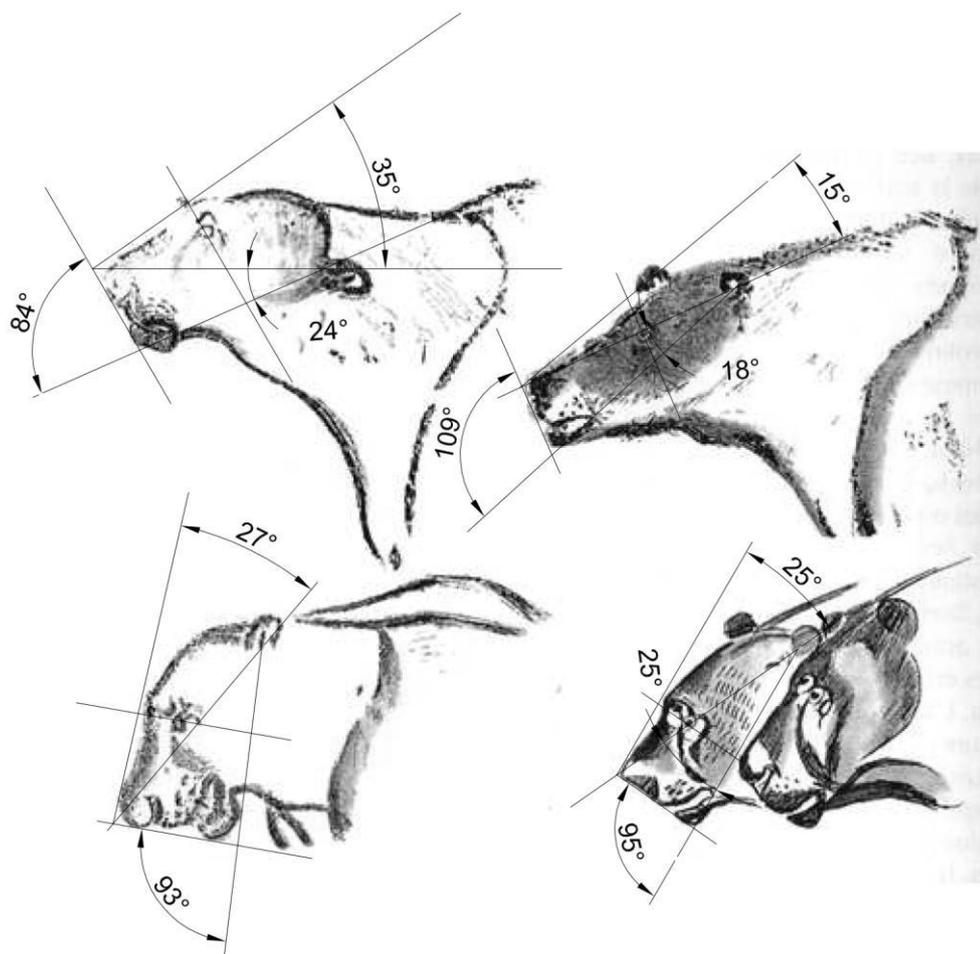
Comentario

Conmemora la derrota de un pueblo libio en el delta oriental. En ella aparece una escena de guerra con personajes vencidos de rasgos negroides que han sido hechos prisioneros y caminan desnudos con las manos atadas a la espalda, mientras que el león, que representa la encarnación del poder del rey que vence al enemigo en el campo de batalla ataca a uno de los cadáveres. En esta paleta la cabeza de los personajes se presenta de perfil mientras que los ojos aparecen de frente, plasmando ya en esta temprana obra uno de los convencionalismos más característicos de las representaciones figurativas en dos dimensiones que pervivirán a lo largo de las futuras etapas del arte egipcio.



ANEXO 15:

Diferencias gráfico-estructurales en la configuración de las distintas cabezas de león realizadas en la cueva de Chauvet.



la réalité, par le modèle, la perspective et les détails ajoutés. (En haut, abri Blanchard, Dordogne ; le reste, Chauvet ; d'après Tosello et Fritz, 2005).

Observando los distintos ángulos se notan las diferencias derivadas de una diversa estructura mental que está a la base de estas representaciones. El diferente concepto iconológico-estructural demuestra una diversidad mental y cultural en el ámbito gráfico-plástico.

