

Macrofunciones de las quilcas o el arte rupestre en el Perú

ENRIQUE RUIZ ALBA

El análisis macro funcional del lenguaje se vuelve necesario para el entendimiento de las quilcas o arte rupestre en el Perú. Michael Halliday (1973) menciona la funcionalidad del lenguaje estableciendo y manteniendo relaciones interpersonales y a través de las mismas el intercambio de información, ideas, opiniones y sentimientos.

Es discutible que a través de un diseño o grabado en roca se pudiera enviar tal información pero es seguro que cierto tipo de información fue pensada, plasmada y recibida en su momento. Entonces la primera macro función es netamente social.

Otra macro función es la de servicio por ser una vía de adquisición de información es decir que se convierte en punto de referencia y difusión a todo aquel que desee saber más de cualquier tópico. En el plano netamente arqueológico local podemos suponer que fue utilizado para actividades de producción, advertencia sobre enfermedades y áreas endémicas y más posiblemente demarcación territorial.

Algo que aún no se ha mencionado es el objetivo estético de los diseños en roca. Este pone al descubierto una nueva dimensión del arte rupestre en el Perú por el cual el diseño intento generar una respuesta en el observador.

La función estética es la relación entre el observador y diseño que genera una respuesta en el observador convirtiéndose en artista en un momento posterior.

Es necesario ver al diseño en roca como el vehículo del lenguaje, o "target language". Es como responder una poesía con otra o una narrativa utilizando el mismo género literario. En el arte rupestre peruano las respuestas se dan usando los mismos diseños o mismo conjunto de diseños e inclusive partes aisladas y segregadas de algunos motivos en roca.

El observador inicial de una figura o diseño en roca se convierte en artista a su vez al plasmar las mismas figuras en respuesta a esa motivación primaria. Por supuesto que algunas figuras llevarán ahora ciertas

modificaciones, alteraciones, omisiones y nuevas creaciones propias del artista.

Un ejemplo recurrente es el de diseños de camélidos en diferentes tamaños y dimensiones, el mensaje posiblemente refiere a cantidades de ganado, o áreas de pastoreo y estacionalidad de verdes durante el año para valles y punas. La función social es netamente comunicativa, la función de servicio sería de alertar o guiar a puneros ganaderos para mantenerse alejados o llegar a zonas de intercambio. Estos diseños generan una reacción interna en los observadores que al llegar a su destino o en el camino van dejando su propia versión estética. Es este proceso el que conocemos como universalización del lenguaje.

El por qué de las variaciones en diseño y disposición de estos motivos en la roca es en base al principio de "language teaching" o de enseñanza del idioma. Hasta determinados momentos de desarrollo cultural es lógico suponer que la universalización de los motivos o diseños estuvo antecedida (o superpuesta sea el caso de su desarrollo) por corpus de imágenes netamente regionales o locales basadas en la filosofía de vida que cada grupo tuviera. Cada área de concentración de arte rupestre en el Perú debe ser vista como una escuela de lenguaje con fines comunicativos, a partir de los cuales se pretendió homogeneizar y universalizar el lenguaje.

Lo opuesto a formas universales son las formas de adquisición natural local. Así tenemos:

Formas universales vs formas de adquisición local natural

En Sojabaya departamento de Moquegua encontramos motivos figurados (Fig. 1) muy similares al "Dios de las Serpientes" de Miculla (Fig. 2) ¿Cómo un personaje que puede estimarse netamente local, como el "Dios de las serpientes" de Miculla, viaja hasta otros valles en Moquegua?

Esto puede ser explicado en base al proceso



Figura 1. Sojabaya en Moquegua, Representación abstracta de un personaje alado, similar al Dios de las serpientes de Miculla.



Figura 2. El "Dios o personaje de manos de serpiente", supuesta deidad local. Aquí ya tomo una personalidad clara y propia de la zona que conecta generaciones de artistas a través de una tradición cultural.



de universalización del lenguaje. En Sojabaya encontramos al personaje en proceso de universalización mientras que en Miculla ya está universalizado.

La cronología por consiguiente es más tardía en Sojabaya bajo el principio de universalización. Pero también existe la variable estética de la cual hablamos líneas arriba, por la cual los puneros o viajeros comerciantes representaron las formas vistas en estas escuelas de idioma o centros rupestres y luego las reprodujeron en otras áreas.

Siendo Sojabaya un área de acceso al valle de Moquegua desde el altiplano, nos inclinamos a creer que los puneros que conocían también la ruta hacia el valle de Palca fueron los artistas de estos petroglifos en una etapa posterior.

La sola existencia de áreas aisladas que posean formas universales nos lleva a deducir la existencia de un complejo mayor.

Prabhu (1987) el gran lingüista Hindú nos habla de vacíos y diferencias del idioma que deben ser superadas para que la comunicación sea exitosa. El uso del arte rupestre y la enseñanza del mismo se da cuando el observador y el artista hacen el esfuerzo de superar esos vacíos, él menciona tres vacíos; el de información, razonamiento y opinión (Prabhu 1987).

El primer vacío es el de *información*, este se da en la transferencia de información entre dos partes o de un lugar a otro y que a su vez trae información codificada o decodificada al observador. Esto se da en cualquier ámbito del arte rupestre en el Perú donde la sola imagen genera ciertas respuestas en el observador.

El segundo es el vacío de *razonamiento* donde la necesidad inherente del hombre por deducir y descifrar información codificada toma lugar, el observador infiere acerca de relaciones y patrones sociales pre establecidos. El vacío de razonamiento se da en el arte rupestre peruano antes de la universalización del diseño, es decir antes que la forma sea universalmente conocida e interpretada en un área de dimensiones considerables.

Finalmente tenemos el vacío de *opinión*, el cual en el caso cultural se da en base a diferencias interpretativas personales, regionales, y sociales. Sabemos que cierta recurrencia de diseños con pequeñas alteraciones u omisiones obedecen a este principio.

Este proceso de universalización del lenguaje es posterior al proceso de adquisición del lenguaje. Stephen Krashen (1977), nos da un alcance real y sustancioso acerca de la enseñanza del lenguaje comunicativo y la enseñanza del lenguaje a través de un objetivo determinado o "Task based teaching".

En otras palabras para ciertas áreas tendríamos ciertas actividades culturales y en base a ellas ciertos diseños que serían plasmados en roca para cumplir con las tres macro funciones del lenguaje ya descritas con anterioridad. También Oller (1994), menciona cierto nivel de coherencia lógica entre las áreas a ser llenadas o descritas en base a interpretación del idioma sobre los soportes.

Es además obvio que la geografía y climatología coadyuvaban a definir el lugar y tema a ser plasmados en roca, también la ruta geográfica sería determinante al igual que el acceso a recursos naturales. El objeto de este proceso de adquisición de lenguaje era definido acorde al desarrollo cognitivo y la actividad productiva que ese poblador realizara. Se puede plantear entonces que el contexto arqueológico del arte rupestre en el Perú es entonces geográfico determinista en su mayor extensión

y las áreas de mayor concentración de arte rupestre eran escuelas del idioma.

Krashen (1977) nos habla de dos factores en este proceso de adquisición del lenguaje: el aprendizaje consciente y el proceso de adquisición subconsciente. Krashen afirma que al memorizar ciertas formas lo hacemos desde el consciente mientras que al comunicarnos lo hacemos desde el subconsciente.

En el Perú la parte consciente se da en el artista que al plasmar la imagen en roca tiene y posee una idea clara del objetivo final, mientras que el observador lo hace desde un punto de vista intuitivo e inexacto pero a la vez más amplio y con mayor espacio a la interpretación. Y una vez más este observador que se convierte en artista transfiere todo este conocimiento en un proceso estético al final.

Escuelas del lenguaje

Richards, Platt and Weber (1986) mencionan dos factores más en el desarrollo del estudio del lenguaje. En este caso es aplicable al estudio del arte rupestre en el Perú estas son la graduación y secuencialidad.

La *graduación* es el arreglo del contenido que es presentado de una forma coherente. Es definido en base a la complejidad del diseño, la recurrencia e importancia social que posea.

Esta definición nos sigue dando la razón en base a nuestra premisa de que estos centros rupestres eran escuelas de lenguaje. Entendemos así la graduación como el arreglo de diseños que van de lo más simple a lo más complejo acorde a las nociones de dificultad o complejidad.

La *secuencialidad* es el orden en cual los diseños son presentados al observador. Un contexto graduado no es lo mismo que un contexto secuencializado, razón por la cual el artista preferiría introducir o plasmar en la roca un diseño complejo en una fase temprana por ser de vital importancia. Un ejemplo de este caso son las cúpulas que son mencionadas en diferentes fases del análisis cultural (Echevarría 2011). Otro ejemplo clásico son las representaciones geométricas de cuadrados y las formas representativas de animales locales vistos de planta. En sí todos estos diseños están universalizados o en proceso de universalizarse de allí su introducción en contextos secuencializados.

En otras palabras el artista o conjunto de artistas decidió sobre la introducción de ciertos diseños y formas en base al nivel de dificultad o en base a la necesidad de comunicación inmediata.

Brown and Yule (1983) nos hablan de algunos factores que influyen en este proceso de representación y aprendizaje, esos pueden ser transferidos al arte rupestre de la forma que se ve en la Tabla 1.

Los factores de aprendizaje en los observadores se dan en base al estímulo mental originado por el diseño, la cantidad y calidad de conocimiento del observador, lo que los lingüistas conocen como "schemata". Schemata es el conocimiento retenido en nuestro cerebro a través de experiencias y procesos sociales que almacenamos en nuestro subconsciente. Todos estos datos e información son almacenados y permanecerán allí hasta que un estímulo externo lo exponga nuevamente.

La única forma por la cual estos observadores habrían accedido a este conocimiento durmiente sería a través de una larga y variada exposición a los diseños



Factores que influncian el arte rupestre en el Perú
Lo extenso del diseño o grupo de diseños
La densidad de información presentada siendo esta la cantidad de diseños, motivos, marcas o conjunto de diseños en un contexto rupestre
La cantidad de diseños simples o complejos
La velocidad a la cual se presentan nuevas formas
La audiencia a quien estos mensajes son dirigidos
Lo explícito de la información
Lo simple o complejo del mensaje por ejemplo una forma de redireccionar viajeros será más simple y clara de representar que un calendario estacional de cosechas.

Tabla 1. Factores que influncian el arte rupestre

desde su niñez, de esa forma reconocerían formas y figuras a los cuales etiquetarían un significado claro y específico. El proceso de decodificación del mensaje se dio en base a este conocimiento histórico y fueron ellos quienes entendieron y extendieron este conocimiento local hasta convertirlo en universal.

Brindley (1987) sugiere otros factores de aprendizaje como la facilidad y rapidez de procesamiento, motivación, nivel cultural y habilidad artística. Todos estos factores están sujetos a procesos sociales y culturales. En tiempo de guerra o de conflicto la motivación y rapidez en el aprendizaje se daría de forma distinta que en tiempo de paz por ejemplo.

Nuestra humilde conclusión es que la quilca o el diseño rupestre obedece a una filosofía de lenguaje y necesidad comunicativa, y es precisamente como lenguaje que debe ser visto y analizado.

Enrique Manuel Ruiz Alba
Asociación Peruana de Arte Rupestre
E-mail: enriquemanuelruiz@gmail.com

Bibliografía

- BRINDLEY, G. 1987. Factors affecting task difficulty. In D. NUNAN (ed.) *Guidelines for the Development of Curriculum Resources*. National Curriculum Resource Centre, Adelaide.
- BROWN, G. and G. YULE. 1983. *Teaching The Spoken Language*. Cambridge University Press, Cambridge
- ECHEVARRIA LOPEZ, Gori Tumi. 2011. A tentative sequence and chronology for Checta. *Rock Art Research* (28)2: 211-224.
- HALLIDAY, M.A.K. 1973. *Explorations in the functions of language*. Edward Arnold, London.
- KRASHEN, S.D. 1977. The monitor model for an adult second language performance. In M.K Burt, H.C. Dulay and M Finicchiario (eds.), *View points on english as a second language*. New York
- OLLER, J. W. & JONZ, J. 1994. *Cloze and coherence*. Bucknell University Press. Cranbury, NJ.
- PRABHU, N.S. 1987. *Second language pedagogy: A perspective*. Oxford University Press. RIE (1980) Newsletter 4 (special series) Bangalore. South India.
- RICHARDS, J., J. PLATT and H. WEBER. 1986. *The Longman Dictionary of Applied Linguistics*. Longman, London.