



## Teoría del aprendizaje y arte rupestre en el Perú

ENRIQUE RUIZ ALBA

### Una visión constructivista-social del proceso de codificación y decodificación del mensaje

Según Lev Semionovich Vygotsky (1985) el principio de todo conocimiento no es la mente humana sino la sociedad dentro de una cultura en una época o fase histórica y el lenguaje es la herramienta cultural de aprendizaje, por lo que sin lenguaje no hay mayor aprendizaje. Si el diseño rupestre, o más propiamente la quilca para los andes, es la fuente de aprendizaje, entonces sin él mismo no hay construcción de relaciones sociales y desarrollo; por lo tanto los centros de quilkas, o rupestres, son escuelas de aprendizaje.

### Constructivismo social y teoría del aprendizaje

Tomemos todos los principios Vigotskianos y analicemos su aplicabilidad al mundo rupestre, en su mayoría tomados de su libro "Pensamiento y Lenguaje" de 1985.

"El aprendizaje y el desarrollo son una actividad social y colaborativa que no puede ser 'enseñada' a nadie. Depende del estudiante construir su propia comprensión en su propia mente." (Vygotsky, 1985)

El proceso de aprendizaje es una actividad social, en el arte rupestre tenemos esta relación artista-observador de la cual deducimos que es un proceso de transferencia del conocimiento directo. La comprensión del diseño y decodificación del mensaje se da en base al grado de exposición del observador a estos diseños, lo llamamos enseñanza cognitiva.

"La Zona de Desarrollo Próximo puede ser usada para diseñar situaciones apropiadas durante las cuales el estudiante podrá ser provisto del apoyo apropiado para el aprendizaje óptimo." (Vygotsky, ob. cit)

El grado de exposición define el grado de preparación y entendimiento. Sólo es en base a la frecuencia y cantidad de sitios visitados y observados que el observador se encontrara en un lugar privilegiado de interpretación en el arte rupestre.

"El docente debe tomar en consideración que el aprendizaje tiene lugar en contextos significativos, preferiblemente el contexto en el cual el conocimiento va a ser aplicado." (idem.)

Esta es una fascinante referencia contextual y en esto no tenemos la menor duda que el contexto que estimuló al artista y creo estas escuelas de aprendizaje es el mismo que influencia y prepara al observador a decodificar el mensaje.

El conocimiento se basa en relaciones sociales y además en la relación que existe entre el medio ambiente y el sujeto.

Existe también una comparación tácita entre los sujetos y su realidad con las realidades de otros sujetos.

Grennon y Brooks (1999) mencionan que el constructivismo internaliza, reacomoda y transforma información que ocurre a través de nuevos aprendizajes. El aprendizaje es entonces una actividad individual enmarcada en contextos funcionales, auténticos y de gran nivel en significancia.

El proceso de internalización del aprendizaje es netamente personal, es una lucha entre los parámetros

inductivos y deductivos en el cerebro humano. Pero la motivación y estímulo es el proceso natural de las estructuras que van quedando de lado y dando paso a otras.

Algunas consideraciones lógicas derivadas del proceso de interpretación lingüístico de los diseños en roca son los siguientes:

El mensaje es la variable que permite distinguir si el artista está adquiriendo o aprendiendo el lenguaje. Esta nueva dimensión del diseño nos permite ahondar en los procesos de transformación social y saber si el artista intentaba comunicarse y estimular una respuesta en los grupos locales o de paso, o si por el contrario el artista era local y estaba utilizando diseños universalizados en orden de enviar un mensaje sin esperar respuesta alguna.

En el primer caso; en orden de decodificar el mensaje debemos conocer las reglas de utilización de los diseños, en otras palabras la disposición de los mismos en el soporte o conjunto de soportes y el significado individual de cada uno de ellos como del conjunto.

Desde el punto de vista estructuralista tenemos una serie de elementos que al interactuar producen un resultado específico que es diferente a la suma de sus efectos si es que son tomados de forma separada o alterna.

Siempre debemos recordar que es un patrón de uso el cual debe ser interpretado como tal. Los diseños están allí sobre el soporte por una razón específica y nada es hecho arbitrariamente por tanto la recurrencia en sí, es el idioma basado en la repetición.

La repetición origina distinciones y diferenciaciones claras que serán fáciles de reconocer. El artista no busca diferenciar su diseño por el contrario todo está hecho bajo la premisa de inclusión y macro funciones de lenguaje.

Patterson (1999) nos habla de la gramática en el estudio moderno del idioma, y su uso específico de reglas en la correcta aplicación del mismo es totalmente aplicable al arte rupestre del Perú donde la disposición de los diseños en el soporte y la forma de los mismos en si crean un patrón de uso y aprendizaje al mismo tiempo.

También hacemos hincapié en el uso e interpretación correcta de estas formas, una vez más es el orden y la disposición de los diseños son los que originan este patrón de uso, recurrencia y universalización del idioma.

Piaget (1936) nos habla del proceso central de equilibramiento, que recurre a coherencias innatas del ser humano al momento de interpretar. El conocimiento procede de construcciones sucesivas y elaboración de nuevas estructuras. Al modificar, alterar, e interpretar los sujetos inanimados, vivos, e interpretarlos, el sujeto trata de encontrar un equilibrio alejándose de las incoherencias.

El desequilibrio aparente que encontramos en ciertas estructuras rupestres no es más que parte del contexto global que sobrepasa periodos y estilos ya que entre cada fase cronológica existen estos momentos de desequilibrio y desorden que generan una reagrupación de ideas y diseños que equilibran nuevamente estos procesos. Es entonces el desequilibrio lo que genera desarrollo y trae coherencia a la interpretación.



## Análisis del Soporte

De ser analizado el soporte en relación al artista, debe ser hecho bajo ciertas variables: contenido, organización, lenguaje de uso y mensaje.

El *contenido* es el vehículo para aprender o enseñar el idioma, aplicado al mundo del arte rupestre en el Perú el contenido se refiere a todos los diseños encontrados sobre el soporte, pero también a los métodos utilizados en su realización, como al mensaje codificado de estos diseños. Nunan (2007) menciona que el contenido debe ser relevante y deber ser suficiente a la vez.

Es necesario que el contenido sea relevante al contexto, el cual es el evento preservado en nuestro registro cultural que influencia el uso del lenguaje; la variación del mismo y en si el mensaje final. Es bajo esta premisa cultural que entendemos al soporte como objeto cultural, artefacto de interpretación y el más importante objeto de aprendizaje y comunicación.

El contenido no tiene más ni menos de lo necesario, por el contrario la densidad de estos diseños contextualizados se encuentra en armonía de forma, tamaño y número ya que el diseño esta contextualizado a una necesidad comunicativa específica que tiene principio y fin.

Otra variable a ser abordada en el estudio del arte rupestre es la *organización* de los diseños en el soporte, que es presentada de una forma lógica, agrupada o armoniosamente separada.

Existen otras variables que pueden romper la armonía del diseño original, como la respuesta del observador a través de otro diseño en el mismo soporte, a este fenómeno llamamos *función estética* por la cual el observador siente el estímulo creado por el diseño original y a su vez responde de una forma mediata o inmediata en el mismo soporte con otro diseño. Si esto sucede, el soporte mostrara esta sobre densidad de diseños que rompen con la idea original del observador y esa armonía se verá afectada.

La organización de los sitios es acorde a la necesidad o estímulo primario del artista o conjunto de artistas con la idea de cumplir una función social y otra de servicio. La función social es netamente comunicativa mientras que la de servicio es definida por la necesidad local.

El *lenguaje* es la siguiente variable a ser analizada; tenemos por ejemplo figuras abstractas, geométricas, figurativas, antropomorfas, zoomorfas y más denominaciones alternativas.

En si lo rescatable es la razón y motivo por el cual encontramos diferentes tipos de representaciones, quizás la respuesta este en el mensaje codificado por el artista y decodificado por el observador.

Motivos antropomorfos o zoomorfos son más fáciles de decodificar por consiguiente serían por excelencia los indicados a estar en áreas de paso y de acceso regional mientras que otros diseños que en si encierran un mensaje menos universal estarían en áreas locales y de contextos más exclusivos.

Otros diseños figurativos en origen serían elegidos por engranar las estructuras mentales de los observadores, haciéndolos más representativos y de relevante significancia. Otras razones fundamentales por las cuales un diseño abstracto o figurativo sería elegido en vez de uno antropomorfo o zoomorfo son por ejemplo

el beneficio de un patrón de reconocimiento que a su vez represente una alternativa a resolver problemas.

Una vez que un observador se haya acostumbrado a este patrón figurativo de formas sería muy atípico que se equivoque en la decodificación de futuros mensajes. En muchos casos los patrones figurativos o abstractos, como signos gráficos, son en realidad menos complicados de realizar y así se ahorraría tiempo.

Es más fácil universalizar formas figurativas, signo-gráficas y abstractas que cualquier otra forma regular. Entonces estaríamos hablando de un idioma universal y de dialectos alternos, que contribuyen al mismo idioma de forma constante y procesual.

El soporte, o conjunto de soportes, debería ser seleccionado en base al mensaje a ser enviado. Ya anteriormente vimos la necesidad de entender si este diseño estaba codificado y estimulaba una respuesta, o si por el contrario el diseño sólo permitía decodificarse y enviar un mensaje claro sin necesidad de esperar respuesta alguna sobre el mismo soporte.

En el primer caso es necesario o es implícito que existiera una respuesta a través de la función estética, es entonces que se buscarían y seleccionarían áreas de aprendizaje con soportes más amplios o mayor cantidad de soportes esperando esta sobreproducción de respuestas graficas.

## Conclusiones

El aprendizaje es contextual mientras que el estímulo primario y original del artista obedece a macrofunciones sociales, servicio y estética.

El constructivismo forma parte del proceso artístico como del proceso de aprendizaje desde la motivación primaria del artista, hasta la interpretativa de los observadores.

Los observadores de estos diseños experimentan un gran estímulo que deriva en la continuación de los mismos por función estética. La continuidad de estos diseños no es siempre hecha utilizando el mismo idioma o tipo de diseños, llámense figurativos, abstractos o antropomorfos, por el contrario van de un idioma a otro de acuerdo a las necesidades o filosofía del artista.

Los observadores expuestos a este tipo de representaciones están conectados a actividades dependientes del lenguaje, quizá como puneros (comercio), pastores (pastoreo) y agricultores (producción).

Existen dos niveles en el aprendizaje de las representaciones, el primero es automático dependiendo del grado de especificidad del diseño y exposición al motivo por parte del observador.

En un segundo nivel encontramos las representaciones figurativas o abstractas cuya aprehensión en un principio no es automática, no obstante a través del proceso de universalización de las formas y grado de exposición al mismo diseño se vuelve automática. Lo que hemos denominado patrón de reconocimiento y uso.

Las formas se reconocen en base a diferenciaciones y no a diferencias. Las diferenciaciones obedecen a un patrón mientras que las diferencias son alternativas y en muchos casos casuales.

Las representaciones están contextualizadas, por lo tanto el aprendizaje por parte del observador es también contextualizado. Los observadores descifran el mensaje envuelto en el discurso en vez de aprenderlo de



forma aislada o segregada. Sólo en un contexto social se logra un aprendizaje significativo y esto es aplicable al análisis de las quilcas o arte en roca.

Lo que Piaget (1990) denomina una "equilibración maximizadora" es lo que nosotros llamamos universalización del idioma a través de figuras y diseños.

Enrique Ruiz Alba  
Universidad Nacional Mayor de San Marcos  
Asociación Peruana de Arte Rupestre (APAR)  
E-mail: [enriqueruizalba@gmail.com](mailto:enriqueruizalba@gmail.com)

## Bibliografía

Grennon Brooks, Jacqueline and Martin G. Brooks 1999. *In search of understanding: the case for constructivist*

*classrooms*. Association for Supervision and Curriculum Development, USA.

Nunan, D. 2007. *What is this thing called language?* Palgrave MacMillan, London.

Patterson, Nancy G. 1999. *The Role of Grammar in the Language Arts Curriculum*. Unpublished predissertation paper. University of Michigan

Piaget, Jean 1936. Rapport préliminaire sur l'enseignement des langues vivantes dans ses relations avec la formation de l'esprit de collaboration internationale. [Informe preliminar sobre la enseñanza de las lenguas vivas en sus relaciones con la formación del espíritu de la colaboración internacional]. *Bulletin de l'enseignement de la Société des Nations* 3: 61-66

Piaget, Jean 1990, *La equilibración de las estructuras cognitivas, problema central del desarrollo*. Siglo XXI de España Editores SA. Madrid.

Vygotsky Lev Semiónovich 1985. *Pensamiento y lenguaje*. La Pléyade, Buenos Aires.

## QUELLCA RUMI

VOLUMEN 1, NÚMERO 1. DICIEMBRE 2010  
REVISTA DE INVESTIGACIONES DE LA  
ASOCIACIÓN PERUANA DE  
ARTE RUPESTRE (APAR)  
MIEMBRO DE LA FEDERACIÓN INTERNACIONAL  
DE ORGANIZACIONES DE ARTE RUPESTRE (IFRAO)

ISSN: 2219-9314



## Contenido / Content

**Una introducción al arte rupestre del litoral norte de Tacna, los petroglifos de Punta Picata / Introduction to the rock art of the north coast of Tacna, the petroglyphs of Punta Picata** (Sp)

Jesús Gordillo Begazo, Adán Umire Álvarez y Gori Tumi Echevarría López. 5

**Código de Ética para visitas a sitios con arte rupestre (quilcas) / Code of Ethics to visits archaeological sites with rock art (quilcas)** (Sp /En)

**Tipología y cronología del arte rupestre del valle de Nasca y la cuenca del río grande de Nasca, departamento de Ica, Perú / Typology and cronology of the Nasca Valley and the Río Grande of Nasca, Ica, Peru** (Sp)

Ana Nieves. 17

**Some analytical observations of Bolivian rock art / Algunas observaciones analíticas al arte rupestre de Bolivia** (En/Sp)

Robert Bednarik. 33

**Las cuatro tradiciones del arte rupestre colonial del Cusco / The four traditions of the colonial rock Art of Cusco** (Sp)

Gori Tumi Echevarría López y Jhon Valencia Córdova. 43

**Pintura Chavinoide en los lindes del arte rupestre / Chavinoid painting in the boundaries of rock art** (Sp)

Toribio Mejía Xesspe. 55

**Glosario de Arte Rupestre**. 62