



Aplicación de la teoría de adquisición del Segundo idioma en arte rupestre

ENRIQUE RUIZ ALBA

Si existió lenguaje escrito en el Perú y el proceso de adquisición del mismo se dio como tal, este proceso de adquisición debería ser identificado en el estudio de quilcas.

Basados en esta aseveración asumimos que el lenguaje escrito si existió en Perú.

Adquisición del segundo idioma se refiere a lo que los observadores aprendan pero no refiere practicas en la enseñanza del idioma, sin embargo en este artículo presentamos la idea de enseñanza y adquisición ocurriendo al mismo tiempo.

Nosotros pensamos que el lenguaje escrito fue aprendido, pero también fue adquirido como un proceso natural. Krashen (1982) hace la diferencia entre enseñanza y adquisición; la enseñanza se refiere a los aspectos conscientes del lenguaje y su proceso de aprendizaje mientras que adquisición refiere a los aspectos subconscientes.

Krashen también menciona INPUT como la forma de promover y acelerar la adquisición de un segundo idioma, esto explicaría la cantidad, extensión, recurrencia y magnitud de algunas quilcas como un esfuerzo de estimular una respuesta y probablemente universalizar ciertas formas específicas.

Esta teoría propone la idea de generalizaciones como elemento lógico de razonamiento humano. Este elemento es contrastado por individuos a través de su experiencia de vida, es así como normas de convivencia son establecidas.

Basados en estos hechos asumimos que estas generalizaciones deben seguir un proceso para ser adquiridos, dicho de otra forma el traspaso de conocimiento tomo muchas rutas.

De repente la primera ruta fue la de compartir elementos similares en diseño, lingüísticamente encontramos quilcas que actúan como puntos de referencia donde el mismo idioma sería usado en la comunicación.

La identificación de un grupo social es algo a considerar desde que la edad y geografía definen necesidades y desarrollo para cubrir necesidades puntuales.

Analizamos estos niveles de generalizaciones:

El primer nivel que encontramos es el de **Manipulación** en otras palabras la familiarización con estas "quilcas" que son referenciales de técnicas de trabajo y obras de arte.

Cualquier observador hubiera manipulado estas quilcas ya que son el resultado final de este proceso artístico, lo que en taxonomía Anderson (2001) llama **Creación** y Bloom and Krathwohl (1956) **Síntesis**.

La manipulación es la referencia a esta categoría taxonómica en el estudio del lenguaje.

Curiosidad pudo haber sido la primera arma en este proceso de adquisición del idioma.

Pasando al segundo nivel, el de **observación** encontramos el primer escalón propuesto por esta teoría: **Discriminación** y **Asociación** por ésto entendemos la diferenciación que observadores hacen cuando están expuestos a diferentes diseños.

Imaginemos una pizarra donde muchos productos son mostrados como zanahorias, sandías, tomates y plátanos. La primera asociación que la gente debería hacer es la de poner todo el grupo como productos de no origen animal, la segunda reacción sería la de **discriminar** entre frutas y vegetales.

Imaginemos ésto pero en términos rupestres, diferenciando llamas y vicuñas de cactus y otras formas de acuerdo a su forma y tamaño, y a la dispersión de las formas en el soporte.

Como investigadores, podemos extender este nivel a conceptos. En otras palabras no es sólo la asociación de diseños que encierran un mensaje más bien la asociación de mensajes que ordenan una idea completa.

El siguiente nivel es el de **aplicación** por ésto entendemos:

La respuesta a estímulos que es básicamente el seguimiento de procedimientos e instrucciones, aún cuando esto es más aplicable a una sesión de aprendizaje creemos que es posible ver esto en el proceso de adquisición del idioma

En previos artículos hablamos de una "función estética" que es una respuesta a un estímulo alimentado por la imagen o grupo de imágenes generando una necesidad de respuesta en el observador quien se convierte en un artista de forma instantánea.

En este nivel el observador que responde será parte del proceso artístico y difusión de la información. Los niveles de segregación, discriminación y manipulación deben estar presentes con el propósito de asegurar continuación.

Análisis que viene a ser el siguiente nivel, es la contrastación de ideas. Clasificación y segregación también toman lugar en este nivel; lo que es alternativo es el orden en el cual estos eventos se dan.

Es muy posible que la aplicación pre-exista al análisis pero a veces se da el caso inverso; sea como fuese no es poco común encontrar diferentes casos con diferente orden.

Creación es un nivel que no debe ser confundido con el de aplicación y seguimiento de procedimientos, creación implica libertad, claro esta que la experiencia vivencial cuenta pero será la interpretación personal y percepción de la realidad de cada individuo la que definirá la selección de cada diseño o grupo de diseños con el propósito de codificar mensajes; dicho de otra forma creación del lenguaje, creación del lenguaje escrito. Sin embargo la creación de un nuevo lenguaje no será un evento significativo sin el reconocimiento, estudio de estos diseños, quilcas y mensajes codificados. A este nivel llamamos **Evaluación**.

Uso y aplicación de la teoría de adquisición del segundo idioma

Para este propósito estaremos analizando las quilcas del sitio de Palmo (Echevarría 2011).

Tomaremos en consideración dos de las hipótesis usadas en la teoría de adquisición; el primero es el de INPUT donde nueva información es procesada en base



a información anterior conocida por el observador. El propósito es el de activar conocimiento previo "Schemata".

El primer nivel de adquisición del lenguaje basado en estos paneles escritos es la manipulación, el observador estaría manipulando y tocando estos soportes. Lo más importante es el reconocimiento de las dimensiones. Los observadores tendrían una idea exacta de los diseños y también del terreno y áreas aledañas.

Toda esta manipulación ocurre bajo el principio de antropometría donde las dimensiones humanas juegan un rol importante en la evolución humana.

Diseño y arquitectura requieren información estadística acerca de la distribución de dimensiones corporales. Esto es usado con el propósito de perfeccionar y mejorar la vida humana. Los cambios de vida y estilos de vida ocasionaran cambios en la externalización de este fenómeno.

Por consiguiente, para familiarizarse con el área trabajada, estos observadores solo tendrían una idea de lo que es el medio ambiente.

Nosotros creemos que la manipulación fue realizada bajo este principio, lo que Quetelet (1869) llamara: el estudio de las relaciones humanas en base a dimensiones humanas tomando el hombre promedio como el punto de partida.

El grado de manipulación o activación de conocimiento previo (Schemata) le da al observador un *restricted input*, en realidad incentiva más preguntas que respuestas pero prepara al observador para el próximo nivel que es el de **clarificación** de ideas, probablemente al hacer que un diseño se convierta en el más representativo de todo el soporte.

Una vez que esto sucede; el *restricted output* toma lugar, éste se da basado en cierto grado de entendimiento de los diseños y es bastante limitado en expresión.

En ciertos casos encontramos un auténtico *output* que no es limitado en expresión, eso lo sabemos porque va mas allá de la información adquirida en el previo proceso de adquisición.

Esto se pone de manifiesto con la aparición de nuevas formas y diseños; acerca de significados tenemos nuestras reservas.

Sitio El Palmo

Es lo que llamamos "Escuela de aprendizaje", en otras palabras el sitio de mayor envergadura y concentración cultural del área.

En la Fig. 1 vemos diseños expresados en estos soportes, todos tienen patrones similares. Probablemente sean chavinoides. En esta foto lo que observamos claramente es una lagartija vista solo en una dimensión, la de planta.

En la segunda foto (Fig. 2) vemos figuras geométricas y diseños de forma de X y cuadrangulares.

En siguiente foto (Fig. 3) tenemos un Huamán con las alas abiertas que a su vez origina patrones geométricos.

En la siguiente foto (Fig. 4) vemos un Amaru visto de planta y hecho de formas geométricas como triángulos y líneas.

Aquí tenemos reglas escondidas que debemos descifrar:

. Para representar un animal, debe ser hecho visto de

planta.

- . Todas las formas son unidimensionales.
- . Deben tener detalles antropomorfos.
- . Una forma geométrica hace una parte del cuerpo.
- . La unión de estas formas geométricas hace todo el cuerpo.

El próximo nivel es la clarificación, esto puede ser visto en la Fig. 5 donde las representaciones son simples pero claras en expresión.

En la Fig. 6 tenemos *restricted output*. Aquí observamos una figura que no está de planta pero que es definitivamente zoomorfa y que ha sido hecha de patrones geométricos.

En realidad lo que interpretamos es que las instrucciones no fueron seguidas al 100%, pero esto es fácil de entender cuando tenemos alta concentración de diseños en un mismo lugar. La adquisición del lenguaje es diferente para cada observador, algunos habrían captado rápidamente estos mensajes mientras que otros lo hubieran hecho de forma más lenta.

En la Fig. 7 tenemos un repertorio de formas que obedece a interpretaciones particulares de diferentes observadores quienes se convirtieron en artistas debido a ese impulso.

Vemos patrones geométricos, abundancia de líneas y formas, algunos diseños antropomorfos y la continuación de patrones a traves del soporte.

Lo que si es claro es que es LIBRE, nada mas aparte de esta aseveración puede ser confirmada. Si los diseños son claros o confusos se vuelve relativo, aún la distribución espacial y técnicas de elaboración son secundarias debido a que tenemos todo el proceso de adquisición.

Conclusiones

El proceso de adquisición y el de aprendizaje van de la mano debido a que clarificación es necesaria en la mayoría de los casos. Probablemente la existencia de un maestro fue implícita.

Schemata fue la herramienta más poderosa para incentivar codificación, de-codificación e interpretación.

Schemata no toma lugar de la nada, por el contrario los diseños fueron cuidadosamente seleccionados, entonces no existió un fenómeno alguno que fuese natural, instintivo o casual.

Este nivel fue de preparación con el propósito de dirigir a los observadores en solo una dirección y solo una.

Los diseños Schemata fueron los primeros en cronología pero quedan como un producto evolucionado en esencia.

Como en previos artículos creemos que los observadores se convierten en artistas cuando reaccionan a este impulso (*restricted input*) y este se da a través de un estilo cognitivo de adquisición del lenguaje.

Hubo diferentes artistas acorde al nivel de exposición a las imágenes. Algunos fueron los visionarios quienes introdujeron nuevas formas de codificar los mismos o diferentes mensajes

Es por esto que creemos que adquisición del lenguaje y aprendizaje sucedieron a la par.

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