



## Logo-centrismo y arte rupestre

ENRIQUE RUIZ ALBA

### Designación del mensaje

En este ensayo el logo centrismo como fuente de interpretación del lenguaje será analizado en detalle, la inmediatez y postergación a la palabra asumida por la escritura y luego transferida a los diseños en roca.

A nuestro parecer el esfuerzo interminable y extensivo por designar lo signo gráfico tomando como punto de partida la necesidad de decodificación de un posible mensaje recrea aún más el espíritu logo centrista de la palabra hablada y nos aleja de los verdaderos procesos sociales a entender.

Derrida (1967) nos habla de la concepción humana por el cual la mente y los procesos de pensamiento reflejan el mundo, y la realidad, por lo tanto la palabra es el grado de pureza a ser decodificado y codificado en el mensaje escrito y en nuestro caso específico diseñado en roca.

La recurrencia de investigaciones basadas en asignar una designación a la palabra se extiende hasta el estudio de la expresión rupestre donde muchos investigadores han tratado de asociar los diseños a mensajes.

La semiótica nos trae de regreso al análisis de la palabra hablada y a su significado que no es más que la representación fónica del concepto general.

Ferdinand Saussure (1916) hace una diferencia clara entre el significado y significante en donde el significado es el contenido del significante, claro está que este es un análisis meramente lingüístico. Es decir que en un conjunto de fonemas cualquier palabra en conjunto tiene un concepto mental en cada ser humano que puede mostrar variaciones relevantes o no.

Jacques Lacan (1968) nos da una visión diferente de la relación entre significado y significante que es más incluyente y dinámica donde los objetos y relaciones sociales pasan a ser significantes. En el estudio del arte rupestre esto constituye una piedra angular ya que hablamos de diferentes significados codificados bajo los mismos significantes u objetos diseñados.

Un diseño netamente local de un signo X que sea por ejemplo un camélido en su significado, será en otro lugar o área un signo numérico de fines administrativos, en este caso la relación entre significante y significado es obvia. A la vez Lacan esta dando al diseño sobre el soporte hegemonía de objeto cultural siendo este parte registro cultural. Derrida señala que las tesis logo céntricas presuponen una teoría tradicional del signo que unifica el carácter heterogéneo de significante y significado. Bajo esta perspectiva los trabajos hechos hasta hoy donde se magnifica la necesidad de decodificación son en realidad una reafirmación de que el significado se hace presente en el pensamiento por medio de las prestaciones del significante lo cual genera la necesidad de interpretación. En otras palabras lidiamos continuamente con inexactitudes que son signo gráficamente irrepresentables las cuales debemos resarcir con otras inexactas interpretaciones.

Algunos investigadores hacen deducciones en base a contextos primarios donde se ubica el soporte cuando en realidad debería ser en base a la concepción del contexto que tuvo el artista, es poco prudente además

asumir que la misma percepción de las áreas y entorno inmediato sea parecido o inclusive el mismo, al que el artista observó. En el método científico que Bunge (2002) describe existen ciertos parámetros a la investigación el más importante quizás es el planteamiento del problema en si y de allí pasamos a la búsqueda de soluciones que serán contrastadas con el fin de replantear otras teorías.

Hacia eso apuntamos en esta incesante nueva búsqueda de ideas. El problema inicial que encontramos y el de mayor envergadura es la continuidad de presunciones en base a percepciones propias de los investigadores, no existe una dimensión ordenada real para decodificar un mensaje en base a signo-grafías sino que por el contrario estamos interpretando interpretaciones y de-construyendo signos los cuales no sabemos si son pre o post palabra que es en si el meollo del asunto.

No sabemos si el diseño es respuesta o incentivo, aún no definimos si es idioma o interpretación del idioma. Nos encontramos de esta manera haciendo presunción de las interpretaciones, creando sinfonías de fonemas y desarmonizando los signos al designar un valor interpretativo específico por diseño o grupo de diseños.

Para Derrida la presencia y la ausencia son condiciones necesarias para que exista el signo que para él es: la palabra; de otra forma la relación de coincidencia entre significante y signo o palabra es obvia por lo que se necesita de variables interpretativas como la recurrencia, adición, exclusión y combinación sólo entonces podremos acercarnos a la idea de significado.

Acuñemos un término propio y llamemos "universalización del idioma" al resultado del análisis de estas variables. La homogenización de signo grafías bajo concepciones recurrentes debido a la repetición de los patrones de diseños. Aún así no estamos a una legua de lograr acercarnos a la decodificación del lenguaje, lo único que hemos hecho es designar los signos es decir desdibujar y de-construir lo construido, pero en vez de hacerlo un ladrillo a la vez hemos demolido el muro con aserciones fuera de contexto.

Este fenómeno es explicable porque ni uno ni otro puede ser una realidad única. La verdadera aplicación del significante y el significado es la relación entre la concepción del artista sobre cierta palabra hablada y la representación gráfica y esa significación particular que luego se hace general deriva en el significado.

Algunos de los inconvenientes más claros en nuestro análisis es el que encontramos en el psicoanálisis de Freud (1896) o en la fenomenología Husserliana donde casi por completo el hombre queda reducido a su expresión lingüística, es decir que se otorga a la palabra un estatus primario y privilegiado del conocimiento.

El proceso de construcción o de diseño de estas manifestaciones rupestres empieza mucho antes de la etapa artística donde se reconocerán métodos y técnicas como funciones y estilos cognitivos. En realidad empieza con la irrupción del pensamiento en la palabra que a posterior será la guía o maqueta mental a ser representada sobre el soporte. El pensamiento según Derrida contiene la presencia del sentido y verdad es decir el contenido es la razón y el propósito.

Pero en el arte rupestre existe una relación muy cercana entre la palabra hablada y la signo-gráfica sin



que exista un orden lógico entre ellas a esto llamamos: *función estética*.

### Función estética

Hemos llamado función estética al proceso mental y físico que lleva al observador a responder con otro diseño al diseño original y que genera un espectro procesual de diferentes connotaciones culturales que van más allá de la cronología, diseño, técnica y propósito.

La función estética es por definición un hecho social, Durkheim define un hecho social como el resultado de todos los fenómenos ocurridos en la sociedad, pero como el mismo afirma, bajo esta concepción no existiría función orgánica o biológica natural del ser que fuese ajena a la denominación de hecho social. Es precisamente todos los hechos que el ser humano realiza dentro de su concepción inicial de inclusión y que ya encuentra al nacer como resultado de este conocimiento que pasa entre generaciones y que se asume como el adecuado.

Dice Durkheim: "Estos tipos de conducta y pensamiento no solamente son exteriores al individuo, sino que están dotados de un poder imperativo y coercitivo en virtud del cual se le imponen"

Es por tanto esta función estética un hecho social pero que debe ser analizado desde su concepción inicial e integral pero más aún es un proceso social ya que obedece a un incentivo y termina en una representación física de esa reacción.

Existen muchas definiciones para lo que hemos llamado función estética pero no debe confundirse con la función estética tradicional usada por los poetas o escritores que utilizan diferentes figuras literarias con el fin de centrarse más en la forma que en el contenido. La función estética en el arte rupestre esta adherida y forma parte de ese contenido en estructura e interpretación pero muy a menudo se manifiesta con diferentes técnicas y representaciones lo que conlleva a confusión en el análisis.

Casos específicos de de esta función estética en el arte rupestre son:

- A. La Reproducción,
- B. El Paralelismo
- C. La Analogía
- D. La Mutación
- E. La Corrección

A. *La reproducción*, es la imitación exacta del mismo diseño por cual se intenta responder al artista original y primario y a través de la misma reproducción enviar el mensaje de entendimiento y aceptación. Es similar a lo que en historia del arte llaman efecto espejo. Así encontramos diseños claramente definidos y otros que al tratar de imitar al primero denotan ciertas características fisonómicas diferentes.

B. *El paralelismo*, previa interpretación es una representación del mismo diseño pero usando otro diseño u otra fuente de transmisión con el único propósito de comunicar e intercambiar. En este sentido la función comunicativa prima sobre la estética aunque esta sea la que da origen al proceso comunicativo. Por lo tanto un camélido que es representado de forma realista puede tener de contraparte una representación abstracta o figurativa en su función estética.

C. *La analogía*, que es una representación del mismo diseño pero a manera de sondeo o alcance interpretativo. La idea en general es de transmitir e intercambiar unidades signo-gráficas que posean la misma significación pero en diferentes estructuras. Por ejemplo la representación de ganado en cantidad y especies nativas que tranquilamente se pudieran dar en diferentes diseños abstractos o figurativos pero a la vez en diseños realistas y zoomorfos que posean el mismo significado y significante.

D. *La mutación*, que es la combinación de las representaciones en un proceso lineal. Normalmente este es un proceso que se da al encuentro de dos tradiciones diferentes en áreas colindantes o procesos paralelos. Así un diseño C evolucionara tomando formas y partes de diseños A y B con el propósito de unificar. El significado sigue siendo el mismo aunque el proceso de mutación involucra a los significantes en un dinamismo procesual que hasta el momento no parece haber sido de provecho para los investigadores sociales.

E. *La corrección*, que sólo se da en el contexto comunicativo y tiene por característica tomar partes representativas de los diseños y omitirlos o añadir nuevos detalles a una representación previa. La idea en si es el de no permitir que un diseño se universalice bajo premisas erradas o aún no entendidas por grupos específicos de gente.

Si un diseño no se conoce o entiende no tiene significado alguno para cierto grupo aislado en geografía, la universalización no es exitosa y el mensaje o intento de decodificación fracasa por lo tanto la corrección es un intento de remarcar el proceso antes que el producto. De esta premisa es que planteamos que los procesos sociales son en realidad controlados a través de los hechos sociales en el desarrollo de lo pueblos.

También se puede dar que una vez universalizada la signo-grafía y existiendo ya un significado claro se pretenda crear más lenguaje a través de la omisión, variación o adición de otros detalles sobre formas pre establecidas; una vez más un claro rasgo procesual que pone al descubierto la premisa de que estos centros rupestres han sido centros de aprendizaje del idioma.

Derrida también nos dice que la pureza de la palabra en cuanto a su descripción de significado es un sueño inalcanzable, la palabra plena ni ha existido ni existirá jamás. Es decir, que el anhelo de un signo que sea plenamente descriptivo o de un lenguaje que se adecue a la realidad sigue siendo utópico e inexacto.

En base a esto afirmado por Derrida podemos asumir que lo opuesto a la función estética es:

- *La producción*; es aquí donde todos los procedimientos perdurables que son parte de la palabra están comprendidos en la escritura y en nuestro caso específico: el diseño en roca donde finalmente podemos llegar al registro cultural para fines arqueológicos definidos. El diseño regula los sistemas significantes especialmente los de índole oral, y es de éste que nace el lenguaje y es el factor principal en la presunción simbólica de los diseños. Las interrogantes más elementales y adherentes al ser humano se darán a través de paradigmas comunicativos e interpretativos pero como ya fue expuesto hay que ver estos diseños como hechos culturales y sociales mas no como una extensión



de la palabra: Existe una relación procesual entre cada diseño, múltiples macro funciones y muchos casos específicos dentro de esa función estética ya descrita.

El diseño definitivamente es un punto de partida en la comunicación que no es subalterno a la palabra y que más bien genera e incentiva al lenguaje de forma directa. Además es el punto de equilibrio o desequilibrio del lenguaje por el cual el significante y significado se encuentran siempre en el mismo espectro de interpretación de grupos sociales. Sólo donde hay sociedad se da un hecho social y un hecho social no se da más que en una sociedad u orígenes de la misma. El contexto mismo de Durkheim por el cual excluye procesos biológicos propios del ser humano es el apropiado a servir de fuente de análisis y guía al investigador social.

Enrique Ruiz Alba  
Asociación Peruana de Arte Rupestre  
E-mail: [enriquemanuelruiz@gmail.com](mailto:enriquemanuelruiz@gmail.com)

### Bibliografía

- BUNGE, Mario. 1985. *La Ciencia su Método y su Filosofía*. Ediciones Siglo Veinte. Bs As.  
DERRIDA, Jacques. 1972. *La différence. Marges de la Philosophie*, pp.3-29, Les éditions de minuit, Paris.  
FREUD, Sigmund 1987 [1896]. *The Aetiology of Hysteria*. Standard Edition, Vol. 3.  
LACAN, Jacques. 1970. *The Language of the Self: The Function of Language in Psychoanalysis*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

## 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 chronology 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**