

01921
139



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

**“Origen de las Artes Visuales
Una aproximación psicológica”**

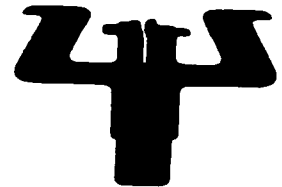
T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA
P R E S E N T A :

DANIEL LOZANO MAYA

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

DIRECTORA: MTRA. CONCEPCIÓN MORÁN MARTÍNEZ
REVISORA: LIC. BLANCA ESTELA REGUERO REZA



M É X I C O , D . F . 2 0 0 3



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Nacional Autónoma de México, mi *alma mater*.

A mi mamá: Ma. Del Carmen Maya Castro por ser inagotable fuente de apoyo y ejemplo de firmeza . A mi hermano: Juan Roberto Lozano Maya, a quien tanto admiro y de quien tanto aprendo a cada momento.

A la Facultad de Psicología y a sus profesores por la oportunidad brindada de formarme y crecer personal y profesionalmente.

A Roberto Mercadillo, por ser el fiel acompañante en tantas aventuras y por ser el oportuno catalizador de esta tesis.

A mis grandes amigas: Lupita Terán y Yoaly Arana por su grata amistad y por los años juntos, a Roxxy Rodríguez por su siempre desinteresado apoyo y a Israela por su sinceridad y calidez.

A mi sínodo: Concepción Morán Martínez, Blanca Reguero Reza, Margarita Lagarde Lozano, Miriam Camacho Valladares y Sotero Moreno Camacho. Por su valioso tiempo e incansable colaboración para la elaboración de este volumen, y –sobre todo– por su valiosa amistad.

A la Dra. Marie-Aretú Hers Stutz por su amable colaboración y por las pláticas e intercambio de material e ideas que seguramente nutrieron este texto

“La psicología cobra importancia al estudiar el origen, sus causas y al ofrecer alguna aproximación sobre la presencia del arte en la actualidad”

Gisèle Marty

ÍNDICE

- 1 Advertencia

- 5 **Capítulo I. *La psicología del arte***
 - 7 Sobre el objeto
 - 8 Sobre el método
 - 8 Historia de la Psicología del Arte
 - 8 Orígenes de la relación psicología y arte
 - 9 Crecimiento y desarrollo de la Psicología del Arte
 - 10 El arte como viñeta de ilustración: el Psicoanálisis
 - 11 El Conductismo y el estudio del arte: crónica de un intento
 - 13 Psicología y forma: la Gestalt
 - 15 El estudio de la cognición y el arte: ¿camino infranqueable?
 - 17 Psicología y arte. ¿qué sucede actualmente?
 - 19 Arte y psicología: una relación a entablada...

- 23 **Capítulo II. *El arte como experiencia***
 - 29 Arte y vida cotidiana
 - 30 El sello de garantía
 - 35 El artista y el arte
 - 38 La experiencia estética

- 41 **Capítulo III. *Arte y Evolución: el comienzo y la ruta***
 - 44 Arqueología Cognitiva. ¿Es posible saber que pensaban?
 - 47 Lo gradual
 - 47 Lo explosivo
 - 48 Arte visual y Evolución: evidencias y consideraciones...
 - 49 La Paleopsicología y el modelo de Cheyne
 - 56 ¿Antítesis?: el caso de Nadia
 - 59 La ciencia del arte

- 69 Epílogo

- 75 Referencias

ADVERTENCIA: ¿POR DÓNDE EMPEZAR?

LO IDEAL SIEMPRE SERÍA QUE UN PSICÓLOGO sólo fuera eso. Pero —afortunada o desafortunadamente— no es así. Un psicólogo se nutre no sólo de su formación académica en el periodo escolar. También tiene vida personal, mitos, aficiones, creencias

y todo un bagaje cultural y un sistema social que de una u otra forma se inmiscuye en su labor profesional.

Mi caso no es una excepción, mi fascinación y pasión por el arte me lleva indiscutiblemente a fusionarlo con la psicología.

La relación entre ambos constructos no es sólo producto de mi pasión o de la de alguien más: si mi argumento resulta convincente, podrá verse en el primer capítulo que la relación ha existido desde hace mucho tiempo.

A lo largo y ancho de dicho capítulo se busca facilitar la explicación de los lazos y vínculos entre la psicología y el arte. No sólo los existentes, sino también los potenciales. Lo que se intenta es mostrar —de una manera muy rápida— los alcances y limitaciones que ha tenido cada corriente psicológica que

se ha aproximado al estudio del arte. Se busca mostrar de manera breve un recorrido —que de ninguna manera pretende ser una historia de la psicología general— de los acontecimientos principales en la psicología que puede ser utilizada para el estudio del arte. La historia va de la gesta de la ciencia psicológica hasta los proyectos actuales que esta ciencia desarrolla en el estudio del arte hasta el presente.

El Capítulo I deja claro también que al hacer referencia a los orígenes del arte en este trabajo, el énfasis se sitúa en lo visual, aunque algunas de las premisas presentadas también resultan útiles para el arte en general.

Por ser un texto sobre arte visual preponderantemente, se favorecen los ejemplos a través de la inclusión de dibujos, pinturas, o imágenes que considero serán de ayuda para abstraer ideas o conceptos para el

mejor entendimiento de lo que se expone.

En el Capítulo II por ejemplo, se encontrarán imágenes y ejemplos que van del arte antiguo hasta las vanguardias más contemporáneas: un recorrido que lo mismo se dedica a los egipcios o griegos que a Gabriel Orozco, un artista contemporáneo mexicano de fama internacional. La *Sopa de Campbells* de Andy Warhol se encuentra conviviendo en las páginas de este capítulo con imágenes religiosas del siglo XII: el arte es ejemplificado lo mismo con obras de Caravaggio que con un tenedor de mesa común. No se busca bocetar historia del arte alguna, sino simplemente dar a conocer diferentes objetos que han sido llamados “artísticos”, ya sea en el momento en el que fueron hechos o mucho tiempo después. No se trata de definir al arte, sino que se busca –en la medida de lo posible– ejemplificarlo y abstraerlo.

Cavilaciones propias y ajenas sobre el arte han sido incluidas, para hacer manifiesto lo complejo que es no sólo estudiarlo, sino simplemente definirlo.

El último Capítulo trata las relaciones de la evolución del hombre con la evolución de sus creaciones, tratando de envolver ideas y teorías que lo mismo cruzan en evolución, antropología, psicofisiología, arqueología o estética. No se busca desenredar madejas, sino unir la mayor cantidad posible de hilos. Se manifiesta la necesidad de buscar convergencias interdisciplinarias para crear un cuerpo de conocimientos que oriente sobre el origen y función del

arte más allá de las versiones ontológicas.

Leroi-Gourhan menciona: *“desde los tiempos más lejanos, una de las preocupaciones fundamentales del hombre ha sido la búsqueda de sus orígenes. (...) La búsqueda del misterio de los orígenes y los sentimientos que en ella se funda, nacieron, sin duda, con los primeros destellos de la reflexión: ya el hombre de Neanderthal, hacia el fin de su larga historia, recogía fósiles y piedras con formas curiosas.”*

Puede notarse entonces, que el estudio del pasado no es nuevo. Hablando sobre el tema de la arqueología, Eduardo Matos Moctezuma (comunicación personal, 20 de Agosto, 2001) comentaba alguna vez la relación que los aztecas entablaron con los dioses teotihuacanos a través de la excavación y búsqueda en Teotihuacan. En el catálogo “Descubridores del pasado en Mesoamérica” relata lo siguiente: *“los pueblos mesoamericanos tenían dos maneras de unirse al pasado: por un lado buscaban la relación con los dioses y decían ser obra de ellos (...). Por el otro, buscaban relacionarse con pueblos anteriores que se consideraban como parámetro de grandeza humana. Así, lo humano grandioso y lo divino inmarcesible eran la forma de justificar y legitimar su presencia en la tierra. Varios casos tenemos de esto, Los aztecas por ejemplo, trataron de relacionarse con los dioses a través del mito del Quinto Sol (...). Esto los llevó a excavar en Teotihuacan para conocer la obra de los dioses. Fue así como trasladaron piezas allí encontradas para ofrendarlas a sus dioses en el*

Templo Mayor de Teonochtitlan. También imitaron esculturas, pinturas y arquitectura teotihuacana (...). La relación con los dioses quedaba así legitimada."

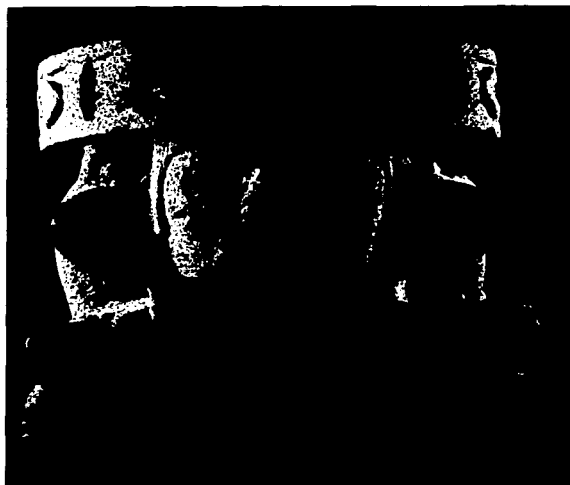


Dios huehuetéotl
teotihuacano

Matos hace énfasis en la diferente intencionalidad que tiene un arqueólogo y la que los mexicas tuvieron, aunque *grosso modo*, parece la misma: conocer el pasado, nuestra procedencia y entender nuestra presencia actual.

El trabajo desarrollado en este volumen cumple una función similar: buscar el origen y las causas del arte del arte para poder entender su misión actual.

No he escatimado la inclusión de vivencias y anécdotas personales que me permiten —en ciertos momentos— ejemplificar o aclarar mis ideas.



Dios huehuetéotl
mexica

Más allá de esta Advertencia, se encuentra el primer capítulo que establece el cauto proceder de la psicología con respecto al arte.

FALTA DE ORIGEN
TESIS CON

I. LA PSICOLOGÍA DEL ARTE

"Existe una ambivalencia muy real en nuestra actitud hacia el estudio psicológico del arte. Por un lado, consideramos la experiencia del arte tan personal y privada, tan íntimamente relacionada con nuestra personalidad individual que ninguna teoría psicológica pura, y menos aún las dependientes de técnicas 'objetivas', podría probar y explicar su significación. Por otro lado, la misma naturaleza fundamental de tales experiencias, y la importancia que les concedemos, exige que cualquier psicología que pretenda describir fielmente las relaciones que entablamos con el mundo diga también algo sobre la función del arte."

NEGRO DE ORIGEN
LESES CON

J. Hogg

DESPUÉS DE LEER EL TÍTULO DEL PRESENTE capítulo, lo que puede obviarse es que se expondrá y posteriormente se utilizará algún tipo de paradigma psicológico que pueda explicar el arte; de hecho, lo primero que hay que manifestar es por qué estudiar el arte desde la

perspectiva de la psicología. Hogg (1969) ha manifestado de manera muy sencilla la paradójica razón de que la psicología encuentre en el arte un objeto atractivo de estudio¹. El tratar de aproximarse al arte desde una perspectiva psicológica, requiere definir y exponer la corriente a través de la cual se pretende hacerlo. Suena –en cierta medida– obvio expiarse de algún modo haciendo mención de la

existencia de la Psicología del Arte, pero entonces la pregunta surge: ¿Qué es la psicología del arte? Gisèle Marty escribe al respecto: *"Decir en términos de lo que se ha dado en llamar la folk psychology, es decir, de una forma común y alejada de los tecnicismos lo que es la psicología del arte, resulta bien fácil. La mayor parte de la gente entiende lo que es tener una experiencia artística, y es capaz de describirla con mayor o menor acierto desde el punto de vista del sentido común. Son muchos también los que intuyen que esa capacidad de emocionarse ante una obra de arte*

¹ Sobre esta paradoja ya han hablado otros psicólogos, Gisèle Marty por ejemplo, en su libro *Psicología del Arte* (vid Marty, 1999, pp.33-34) expone de manera muy evidente a la vez de completa esta idea.

forma parte de las características de la naturaleza humana. Súmense dos y dos, y se obtendrá la verdad de Pero Grullo, de que la psicología del arte es la parte de la psicología que se encarga de explicar las experiencias artísticas.

Pero cuando los psicólogos se han planteado cómo se hace eso que parece tan obvio, las dificultades se acumulan en una medida descorazonadora” (Marty, 2000, p. 13)

Resulta entonces que, aunque la definición de psicología del arte mostrada es relativamente sencilla de entender expone otros problemas, particularmente en referencia al método. Es cierto que las experiencias artísticas deberían de ser estudiadas por la psicología (Marty, 1999) aunque no queda muy claro cómo es que esto resulta posible. Obviamente, la psicología del arte debe –como la psicología general– ayudarse de otras ciencias y disciplinas, así que aportaciones de la Filosofía, la Historiografía, la Historia del arte, la Estética, la Antropología, la Paleontología, la Arqueología, la Sociología, la Biología, la Neurobiología y muchas otras ciencias y ramas del conocimiento serán útiles al ser incluidas dentro del discurso y del bagaje epistemológico de la psicología del arte. Aunque para tal efecto ciertas reservas y consideraciones deben ser tomadas:

“La morfología, la crítica de arte, y la historia del arte cargan el acento en las obras de arte, mientras que la psicología del arte se centra en la conducta y las experiencias de las personas que las hacen y usan. Pero todas estas ramas se solapan. Para comprender la obra de arte debemos

prestar atención a su contexto humano, y viceversa. En la psicología del arte se evitan los juicios de valor, morales o estéticos, pero rara vez se consigue”. (Munro, 1969, p.22)

Ante la advertencia de éste último autor, habrá entonces que ser muy cuidadosos al seleccionar lo que las diferentes ramas del conocimiento puedan aportar a la psicología del arte, con el fin de evitar sesgos o malentendidos. Es de entenderse que cada una de éstas ciencias y disciplinas tiene su propia porción de la realidad a estudiar y que pueden coincidir en ciertos puntos o bien, arrojar datos que sean de utilidad a otra ciencia o estudio. Pero lo que no debe perderse de vista –aún esta coincidencia– es la diferencia existente entre la finalidad y el medio o medios que podría tener la psicología del arte y cualquier otra disciplina de conocimiento (como la historia del arte por ejemplo) cuando estudian un objeto o tema común. Es decir, aunque la psicología del arte y la historia del arte puedan estudiar en determinada circunstancia una misma obra o autor, es un hecho que persiguen diferentes metas al hacerlo. Así, una distinción debe ser hecha en razón del objeto de estudio y del método.

Se ha partido del hecho de que otras ramas del conocimiento pueden hacer aportaciones, pero no se define en qué medida existe una diferencia entre el campo de estudio de la psicología del arte y de éstas otras aportaciones y parece entonces, que encontrar y entender un método o métodos (o bien, metodología o metodologías) de la psicología del arte es por demás complejo.

Aunque el encontrar un campo autónomo de estudio no es un problema exclusivo de la psicología del arte; sino de toda psicología que pretenda –en contraposición a la de *sentido común*– ser *científica* (Marty, 2000, p. 42). Marty menciona dos exigencias para poder establecer condiciones precisas para conseguirlo: primero, contar con un concepto propio; y la segunda impone el contar con una aproximación técnica, es decir, metodológica. (Marty, 2000, p. 45)

Así, habrá que entender cómo es que la psicología estudia al arte partiendo de dos singularidades requisitadas por el párrafo anterior; la caracterización y distinción del objeto de estudio de la psicología del arte con respecto a otras ciencias y cómo es que lo estudia.

Lo primero entonces, es definir la región óptica (es decir, el objeto de estudio) de la psicología del arte.

SOBRE EL OBJETO

En razones de definición, ya ha sido dicho que la psicología del arte se ocupa principalmente del *arte*, aunque sus procesos pueden o no ir dirigidos hacia objetos de esta índole, tal es el caso de los no artísticos como la naturaleza, los procesos creativos o el cerebro humano mismo. La descripción y explicación de los fenómenos de conducta y experiencias humanas en relación con el arte resultan ser una región óptica delimitada para la psicología del arte. (Munro, 1969 p. 28).

Ahora bien, si tomamos en cuenta éste último argumento, queda la siguiente duda: ¿qué es el arte?, y la respuesta no es sencilla, desde hace más de 2500 años se ha intentado responder a dicha interrogante, cabe hacer la aclaración de que la finalidad de este capítulo es la definición de la psicología del arte, en uno posterior se dedicará un estudio al constructo *arte*. Para poder estudiar las experiencias humanas relacionadas con éste, habrá entonces que delimitar lo que es una *experiencia estética*; problema también postergado para un ulterior capítulo.

Schuster y Beisl (1978) mencionan: “*Los objetos de arte son ‘la huella que deja’ la conducta humana. La verificación de estas formas de conducta y sus fundamentos internos constituye la tarea de una Psicología del arte.*” (Citados por Marty, 1999 p. 35)

“*Una obra de arte, sería, por tanto, un producto original elaborado por el hombre artificialmente con la intención de comunicar algo*” (Fernández-Arenas, 1984, p. 27).

De manera muy puntual y concisa, Fernández-Arenas expone una buena definición de lo que puede entenderse por arte para fines de este apartado sobre el objeto de la psicología del arte. Aunque la consecuente sentencia de lo que se agrupa bajo el concepto de arte también se hace explícita: “*El campo del arte es muy amplio. Englobaría todas las manifestaciones formales realizadas por el hombre, desde las literarias y musicales hasta las edilicias, pasando por las formas del*

espectáculo y las llamadas aplicadas o decorativas." (Fernández-Arenas, 1984, p. 25)

Fernández-Arenas (1988) en su libro "Arte efímero" también incluye otras artes no siempre contempladas en las clasificaciones de éstas; entre ellas están la preparación y decoración de la comida, la perfumería, la confección de vestidos y moda, el tatuaje, el maquillaje y el peinado en el caso de las técnicas artísticas del cuerpo humano. De las técnicas artísticas de los elementos menciona el arte floral, la jardinería la estética del jardín y la pirotecnia, entre otras. Y refiere un apartado con técnicas nuevas como el video y la iluminación artística.

Es importante acotar en este punto que el objeto de esta tesis está enfocado (como puede notarse por el título) en las artes visuales, aunque no por ello se han omitido las demás artes como parte de la tarea que puede desarrollar una psicología que se dedique al estudio del arte.

SOBRE EL MÉTODO

Es imposible hablar de *el método* de la psicología del arte, debido a que a través de los diferentes estudios de la psicología del arte se han utilizado diversas aproximaciones. Considero más apropiado la inclusión de un recorrido histórico por el desarrollo de la psicología del arte y la exploración de su metodología, razón por la cual me resulta obligado incluir el siguiente apartado:

HISTORIA DE LA PSICOLOGÍA DEL ARTE

Orígenes de la Relación Psicología y Arte

En los orígenes de la psicología moderna, encontramos el pensamiento de W. Dilthey (1833-1911), quien planteó la dualidad entre las Ciencias de la Naturaleza y las Ciencias del Espíritu. Desde la perspectiva de esta dualidad, el objetivo de la psicología sería comprender al ser humano como entidad histórica.

Frente a este camino planteado por Dilthey hacia la mitad del siglo XIX, la psicología tomó el camino de las Ciencias de la Naturaleza, vinculándose a una nueva disciplina que entonces emergía: la fisiología.

Así, surgió una generación de fisiólogos en Alemania que se detallará más adelante, pero lo importante a mencionar aquí es la pérdida notable de la base filosófica de la psicología y su nueva vinculación al paradigma científico recién creado.

Para entender esto hay que ir un poco más a detalle con lo que sucedía en la última parte del siglo XIX donde se encontraba inmersa la psicología. Aparecen dos corrientes de pensamiento filosófico en disputa: una se basaba en la influencia de Locke y los empiristas ingleses, para quienes las ideas provenían de sensaciones producidas por el ambiente. La consigna era buscar o descubrir las leyes de asociación de ideas simples para construir ideas complejas. La segunda posición pertenecía a la

influencia de la filosofía de Kant, donde existía el principio de que las ideas se originan (o están) en la mente humana y no pueden descomponerse. Así, había que investigar cómo es que la conciencia accede a las ideas y la utilización de la introspección se presentaba como el mejor método para ello. (Hothersall, 1997)

La psicología de entonces se encontraba una fuerte dicotomía que generó dos corrientes o tendencias básicas:

- la que pretendía considerarla como una ciencia natural, siendo el objeto de estudio la investigación de los procesos reflejos y sensoriales elementales, (fisiologismo) y,
- la que entendía y pugnaba por una ciencia mental cuya finalidad era el estudio de las propiedades emergentes de los procesos psicológicos superiores (memoria, motivación, percepción, etc.).

Este desfase o dualidad se ve cuestionado alrededor de 1860, cuando aparecieron tres libros con una influencia marcada en el ulterior desarrollo de diferentes disciplinas, incluida la joven psicología. En primer lugar cabe mencionar *El origen de las especies* de Charles Darwin, donde se cuestionan las ideas de salto y ruptura evolutiva y se defendía la continuidad en el desarrollo de las especies. En segundo lugar, *La psicología* de Fechner, en la que se resaltaba la importancia de los contenidos cuantitativos de la mente humana. Hay que mencionar además que

Fechner fue uno de los fundadores de la estética experimental (como se verá más adelante) que trató de medir la respuesta de los individuos ante los estímulos visuales. Por último, Sechenov publica *Reflejos del cerebro*, donde manifiesta la necesidad de aislar los reflejos sensoriales motores simples en términos de disposiciones nervio-musculares, además de impulsar el estudio de mecanismos como el de la inhibición-excitación nerviosa como vía para explicar el comportamiento del cerebro.

Hay tres vías de investigación entonces favorecidas por la aparición de estas publicaciones que marcan el desarrollo de la psicología como disciplina científica:

- la relación entre psicología humana y animal (psicología comparada),
- la relación ambiente-mente, y
- la vinculación psicología-fisiología.

El positivismo como corriente filosófica domina esta época, por lo que la psicología se ciñe a la influencia de éste.

Crecimiento y Desarrollo de la Psicología del Arte

Fechner (1801-1887) junto con Wundt fue uno de los primeros que introdujo el método experimental como método propio de la psicología. Comienza estudiando la relevancia de los estímulos visuales y dedica al tema del arte –en su dimensión de estímulo visual– la obra *Estética experimental* (1871-1876) donde formula leyes generales y constantes para la

experiencia artística. Entre estos principios, destacan –por su ulterior influencia– los siguientes:

-el *umbral estético* que establece que existe un límite perceptivo por encima del cual sólo lo agradable o desagradable puede considerarse como tal, y
-el de *placer estético*, sujeto de forma simultánea a diversas condiciones que varían según su combinación con los diferentes estímulos visuales.

Fechner después añadirá una idea que tendrá posterior repercusión cuando se considera el papel que desempeña la experiencia previa de aquel que interpreta los estímulos visuales. Para Fechner siempre, y especialmente en el arte, el encuentro con los signos externos (imágenes, palabras o sonidos) da lugar a reconocimiento porque los investimos de recuerdos e impresiones personales.

Otro autor que trabajó la relación psicología-arte fue Theodor Lipps(1851-1914), quien elaboró su teoría de la *empatía estética*. Para él, la empatía es el acto mediante el cual el sujeto se traslada al objeto para reencontrarse con él y encontrar todo lo que ignoraba de sí mismo. Este proceso implica una solidaridad fundamental de cada individuo con el universo. Lipps plantea la necesidad de fundamentar lo que hasta entonces era una disciplina filosófica: la estética, en los principios del positivismo.

En esta misma época, autores como Dessoir (1867-1947) se opusieron a considerar a la estética como la ciencia del arte, y mantuvieron

la distinción entre una filosofía del arte que se dirige a la búsqueda de la esencia de éste, y la ciencia del arte que trata de analizar de una manera objetiva y de acuerdo con los principios del positivismo, todas las expresiones artísticas reconocibles. (Hernández, 1997)

Así, una parte de la psicología se encontraba en consolidación respecto al estudio del arte; mientras, la psicología de base asociacionista buscaba responder una pregunta importante: *¿por qué nos atrae el arte?* A esta cuestión también trató de responder una tendencia de la psicología: el psicoanálisis.

El arte como viñeta de ilustración: el Psicoanálisis

Es casi un hecho que al abrir algún libro sobre psicología del arte, encontraremos alguna alusión a Freud y al psicoanálisis (en este punto, este texto deja de ser una excepción). Hernández (1997) argumenta que esto puede deberse al hecho de que Freud un día tomó como ejemplo para ilustrar su teoría una narración sobre la Gradiva, el recuerdo infantil de Leonardo DaVinci, o reinterpretó la escena bíblica de Moisés ante la escultura homónima de Miguel Ángel. Aunque Freud reconoció su incompetencia en temas artísticos, mostró interés por las obras y la biografía de los artistas, porque le permitían ilustrar algunos temas relacionados con la teoría sobre el sujeto psicológico que intentaba construir. Freud trató en repetidas ocasiones temas estéticos pero recalcando siempre que lo que trataba era verificar el funcionamiento de

determinados mecanismos psicológicos en la actividad artística. El arte es entonces, sólo un modelo para validar su teoría psicológica. (Hernández, 1997) Por tanto, hay que tener mucho cuidado sobre el valor que pueda darse a los comentarios de Freud sobre el arte. Aunque existe la posibilidad de que otros autores, como Munro (1969), opinen diferente: *“Sin embargo, la interpretación psicoanalítica del arte y los artistas puede seguir siendo profundamente reveladora si se usa con prudencia y se complementa con otros datos.”* (p. 40). Y bajo esa perspectiva, suena más sensato el usar el psicoanálisis no como herramienta única, sino como sinergia de diferentes medios de información (incluido en psicoanálisis mismo).

Carl Gustav Jung (1875-1961) delimitó el campo de la psicología del arte en los siguientes términos: *“sólo la parte del arte que comprende los procesos de formación artística pueden ser objeto de estudios de tal género, no la que representa la esencia misma del arte. Esta segunda parte que intenta descubrir en qué consiste el arte en sí mismo no puede convertirse en un objeto de investigación psicológica, sino únicamente de un examen estético artístico.”*(citado por Hernández, 1997, p. 73) La anterior sentencia la hace en un texto sobre Picasso, donde acepta con amplia claridad la reserva que tiene al hablar sobre el arte de este artista para sólo referirse a la *psicología de su arte*, subyacente en las creaciones artísticas de este pintor.

Jung considera que –aunque no es la única vía para ello– el arte puede poner al ser humano en contacto con el fondo originario de su ser.

Jung escribió más sobre arte que Freud. Y sus teorías han sido aplicadas –junto con la de otros psicoanalistas menores como Adler, Stekel, Kris y otros– al campo de la personalidad, la crítica de arte y la educación artística. (Munro, 1969)

Ha sido visto entonces, que el psicoanálisis carece de relevancia como teoría del arte; debido a que éste no forma parte de su estudio, sino que sólo facilita la exposición de sus discursos a través de interpretaciones que ejemplifiquen sus postulados. Aunque siempre existe la posibilidad de pensar en el psicoanálisis como una ayuda complementaria que facilite la adquisición y obtención de información a partir de otros datos.

El Conductismo y el estudio del arte: crónica de un intento

A diferencia del camino tomado por el psicoanálisis y sus seguidores, el conductismo decide investigar otras variables al respecto del arte y la conducta.

El conductismo tiene una visión de la conducta humana un tanto simplificadora, pero lo importante es que trata de transformar la conducta en unidades de análisis que pueden ser convertidas en variables susceptibles de sujetarse al modelo del método científico experimental. La tendencia conductista se vincula a la psicología hasta la mitad de los años mil novecientos cincuenta; cabe mencionar que el conductismo surge mientras la influencia del neopositivismo se encuentra vigente, lo

que puede explicar el porqué se adosa de manera tan fiel al modelo científico experimental. Caparrós (en Hernández, 1997, p. 75) menciona que las leyes psicológicas no son más que casos especiales de la física, así que las premisas psicológicas en esta tendencia sólo son legítimas si hacen referencia a hechos corpóreo-conductuales.

Un inicio de esta tendencia podemos situarlo en la obra del fisiólogo soviético Ivan Pavlov (1849-1936) tras sus estudios sobre la reacción condicionada. La premisa a notar es que la acción derivada del condicionamiento de un estímulo es un acto de aprendizaje. Otro punto relevante es la aportación de Skinner (1904-1990) quien realiza una definición de dos tipos de comportamiento. El *reactivo* y el *operativo*. El primero es desencadenado por ciertos estímulos y es preponderante de los animales, mientras que el segundo depende de los subsecuentes estímulos que confirmen o disminuyan la conducta inicial. (Zepeda, 1994)

Según lo anterior, el comportamiento estético de individuos que están frente a una obra se verá reforzado por la atracción que ciertas obras artísticas ejercen sobre ellos.

Los estudios de Skinner pronto pasaron a ser una ilusoria panacea, ya que se creía que si se podían controlar las consecuencias de un comportamiento, también sería posible moldear el comportamiento operativo. Como ejemplo de ello está el libro *Walden Dos*, escrito por el mismo Skinner, libro de ficción y utopía

donde la sociedad es modelada a partir de reforzadores y castigos²; existe también el libro de Anthony Burgess llevado al cine exitosamente por Stanley Kubrick: *La Naranja Mecánica*. Independientemente del impacto a artes como la literatura o el cine, la influencia del paradigma skinneriano y su tradición marcan en el conductismo la importancia de la investigación sobre el papel de los factores diferenciales en la respuesta de los individuos. Y esto comenzó a hacerse utilizando obras artísticas como estímulos visuales.

Autores como Dewar y Eysenck pusieron énfasis en destacar el factor "interés" por la pintura como elemento diferencial central de la elección y valoración de obras artísticas en sus estudios con grupos de similar nivel cultural. Francés y Voillaume (1966) por su parte, mientras Gordon (1956) por la suya contrastaron las valoraciones de expertos y profanos para señalar coincidencias o variaciones inter e intragrupalas. (Hernández, 1997)

Francés focalizó sus investigaciones en buscar las diferencias entre grupos de niños y adultos, donde encontró que el criterio de estos últimos era más estable. Francés también señaló una serie de rasgos tenidos en consideración a la

² Es precisamente esta característica de modelamiento lo que hace diferente a *Walden Dos* de otros libros utópicos como *La República* de Platón, *La Ciudad de Dios* de San Agustín, *Utopía* de Tomas Moro, *La Ciudad del Sol* de Campanella, *Nueva Atlántida* de Bacon o *Un Mundo Feliz* de Huxley; donde la utopía reside en el modelo de sociedad.

hora de realizar atribuciones a las obras presentadas³. (Hernández, 1997)

Ejemplos como los anteriores resumen de cierta manera las diferentes líneas de investigación y acción de la corriente conductista; sobre la cual hay que resaltar la atractiva idea de ceñir el comportamiento al método científico experimental positivista; aunque la aproximación de esta tendencia fue interesante, a la larga se dieron cuenta los científicos que era muy difícil tomar obras artísticas como sólo estímulos sin caracterizar cualitativamente a éstos (realmente caían en un serio reduccionismo al considerar a una obra de arte como simple "estímulo"). Además de que el paradigma conductista *estímulo-respuesta* no admitía ni soportaba modelos multivariados, y es precisamente esta variedad de factores lo que hace tan difícil el estudio objetivo del arte.

Otra de las aportaciones de esta escuela fue el hecho de que se consideró la preferencia hacia obras artísticas como dependiente de múltiples factores que fueron estudiados: el nivel de instrucción, sexo y edad, entre otros. Mientras que para un mismo individuo o grupo se experimentaron las preferencias ante diferentes "estímulos visuales" que variaban entre el arte figurativo y abstracto, o arte antiguo y contemporáneo por mencionar algunos ejemplos.

³ Estos rasgos eran el realismo, la originalidad y el carácter de referencia de la obra al arte clásico o al contemporáneo (entendiendo a éste, por lo general, como Expresionismo Abstracto)

Lo que probablemente sea más importante de esta escuela es el rigor con el que intentó hacer sus investigaciones y el destacar la diferencia individual como tema de estudio.

Psicología y Forma: La Gestalt

En 1879, en Leipzig, Alemania surgió el primer laboratorio de psicología a cargo de Wilhelm Wundt. Esto marcó un buen arranque para la nueva ciencia, preocupada por ajustarse al método científico experimental a través de ser cualitativa y explicativa. En contraposición a esta escuela, surge la escuela de la Forma o Gestalt, para quienes la experiencia de la conciencia no es elemental y sensorial, sino estructurada (*gestalten*) y consiste en procesos estructurados con propiedades y leyes del todo. Para la Gestalt la psicología debía proceder de manera fenomenológica y descriptiva.

La influencia de dicho actuar fenomenológico no se redujo a la Gestalt ni al ámbito de lo perceptual. Fue un instrumento metodológico de muchos desarrollos psicológicos y antropólogos alemanes principalmente —aunque en otros países europeos también causó impacto— que propugnaron desde la perspectiva de un enfoque holista, una psicología que tuviera como objeto la personalidad en su totalidad y la investigación a partir de sus experiencias cotidianas (en contraposición con el estudio de elementos psicológicos básicos estudiados en condiciones experimentales).

El creador de la Gestalt es Wertheimer, la pretensión de la esta escuela es introducir los objetos significativos ante la conciencia subjetiva. Esta corriente psicológica se nutre ideológicamente de ciertas bases de la física dinámica; de donde toma la noción de *campo* como un todo caracterizado por la interacción interna y la tendencia al equilibrio; idea que comparte con la escuela artística Bauhaus, donde se entiende que el cambio en alguna parte de éste afecta a todo él y a sus partes. (Hothersall, 1997)

Köhler observó que los sistemas físicos en la naturaleza se regulan por fuerzas y estructuras. Una deducción de este autor fue que la actividad psicológica –y la neurológica ligada a ésta– como parte de la naturaleza se regularían por los mismos principios de campo. Comienzan especulaciones de un isomorfismo; una correspondencia topológica –de orden– entre los campos perceptivos y cerebrales subyacentes, a modo de relación entre el mapa y el espacio geográfico. (Hothersall, 1997)

Lo substancial a resaltar, es la relación estrecha entre la Gestalt (como psicología) y el arte. Muchos de los principios de esta psicología influyen de manera honda a los artistas de una corriente artística llamada Bauhaus.

En Berlín, en 1909 se funda la Nueva Asociación de los Artistas. Kandinsky en el año siguiente produce su primera composición abstracta, al mismo tiempo que inicia la redacción del texto *De lo espiritual en el arte* (que se publicará un par de años después).

En ese mismo año, Wertheimer escribió el artículo fundacional de la Gestalt, donde trata sobre fenómenos perceptivos, en particular sobre la visión de movimientos, sostiene –al igual que Wundt lo hizo respecto al mismo tema– que las condiciones en las que se presenta un fenómeno son ajenas a cualquier cualidad sensorial ya que depende de unas condiciones y relaciones situacionales globales. En 1920 Wertheimer publica su libro *El pensamiento productivo*, donde busca apartar –a través de discretos ataques– las prácticas pedagógicas del aprendizaje basadas en principios conductistas (tales como aprendizaje ensayo-error, memorización y asociativo entre otros), ofreciendo como alternativa el favorecer el aprendizaje basado en la “comprensión de relaciones⁴”. En 1921, Wertheimer, Köhler, Koffka y los psiquiatras Goldstein y Gruhle fundan la revista *Psychologische Forschung*. Las ideas de estos psicólogos van a estar presentes en uno de los grupos que en 1922 participa en el Congreso de Dusseldorf, que constituye un intento de los artistas de llegar a una plataforma de síntesis frente a la polarización de visiones sobre el arte existente.⁵ Un año después, en 1923, Wertheimer formula las primeras leyes gestaltistas

⁴ La idea de comprensión en este caso, hace referencia a la percepción del todo como campo ordenado, donde las relaciones medios-fines se perciben correctamente.

⁵ La visión “*sintética*” sostenía que el individualismo era indispensable y declaraba que el arte debía ser una disciplina totalmente independiente de otras. La otra visión, la “*constructiva*” era más próxima a los principios de la Gestalt, opinaba que el arte no era totalmente subjetivo, consideraba que tenía una base general que podía ser científicamente definida y de naturaleza constructiva.

de la organización perceptiva, que luego completarian Koffka, Köhler y otros psicólogos de esta escuela. (Hernández, 1997)



Boceto para Composición 2
Wassily Kandinsky,
1909-1910

En 1938

Hitler suspende
la revista

Psychologische Forchung, que en los Estados Unidos de América (país hacia donde emigraron gran cantidad de los psicólogos de la Gestalt debido a las hostiles condiciones de la Alemania de la época) reapareció como *Psychological Research*.

La Gestalt como psicología marcó hondas huellas en la pintura de la época a través de la influencia que tuvo en importantes artistas (Wassily Kandinsky y Paul Klee por ejemplo). Algunos de estos profesores –al igual que los artistas del Renacimiento– trataban de engañar al ojo, pero no con la aplicación de principios de representación a través de la perspectiva, sino a través de la utilización de las premisas de la Gestalt en ilusiones perceptuales, problemas de figura-fondo y otras representaciones. Principios que según los teóricos de la Gestalt a fuerza de

observaciones se transforman en leyes que determinan la estructura y organización de nuestro campo perceptivo. (Hothersall, 1997)

Bajo la idea de que la percepción es el primer paso para el arte, la problemática de ésta permite a la psicología mantenerse dentro de los estudios fisiológicos, situar la temática del reconocimiento perceptivo en términos ecológicos o de contexto, lo que supone situarse más allá de la imagen retiniana y, sobre todo, adaptar la problemática de la percepción a la psicología cognitiva.



Amanecer
Paul Klee.
1919

El estudio de la Cognición y el arte: ¿camino infranqueable?

Tras el auge del conductismo de los años 20 y 30, hacia los años 40 se plantea que ésta perspectiva no es capaz de responder a los fenómenos comportamentales. Los estudios realizados en animales se ven insuficientes para la explicación del comportamiento humano.

Diversos factores generan hacia la década de los 50 una crisis en la psicología; entre éstos se encuentra el declive del neopositivismo⁶; la crisis teórica del modelo asociacionista de la psicología del aprendizaje⁷ y la recuperación de la noción de mente y de la experiencia interna, lo que generó la reapertura hacia la reflexión filosófica sobre problemas psicológicos.

A finales de los años 50, la influencia de teóricos como Bruner, Lévi-Strauss y Chomsky, entre otros, se hace manifiesta en una serie de congresos sobre psicología⁸. La psicología entonces comienza a fijarse en estructuras diferentes. Cabe mencionar que no sólo inicia una revolución en la psicología, sino en muchas otras ciencias y disciplinas, incluso llamadas "ciencias cognitivas". Una probable explicación a esto lo trae la aparición de computadoras y de teorías informáticas ligadas a esta máquina. Las potencialidades que ofrece dicho instrumento inmediatamente generan que muchos investigadores, científicos y teóricos vuelquen sus miradas y trabajos sobre ellas. (Hernández, 1997)

La idea de máquinas que pudieran hacer cálculos complejos, almacenamiento de información,

procesos de reconocimiento y otras funciones inmediatamente abre la posibilidad de analogarlas al ser humano y a sus procesos cognitivos. En las computadoras se observa la utilización de símbolos y pautas de lenguaje, ello genera que se reflexione sobre la situación de éstos dos componentes en el contexto del ser humano.

Si bien, los conductistas focalizaron en su momento la atención en las respuestas visibles ante un estímulo, los cognitivistas prestaron cuidado al proceso (recepción, almacenamiento, manipulación, utilización, evocación) de información, lo que estableció un paralelismo – erróneo en cierta medida– entre lo que sucede en el proceso mental de una persona y en el mecanismo interno de una computadora.

En esta nueva perspectiva de las cosas surgen dos enfoques fundamentalmente: el primero de ellos busca entender a las computadoras como un simil del pensamiento humano; el segundo enfoque considera que la actividad cognitiva humana debe ser descrita en términos de símbolos, esquemas, imágenes, conceptos y otras formas de representación mental. (Baddeley, 1999)

A partir de estas dos visiones, se desencadenan una serie de teorías que ponen diferente énfasis en el estudio del lenguaje (ya sea en su desarrollo, adquisición, evolución o mantenimiento), los procesos de aprendizaje, los de la memoria, el pensamiento a través de imágenes y otros temas.

⁶ Hay que mencionar que el neopositivismo era precisamente el respaldo epistemológico del conductismo.

⁷ El modelo asociacionista pronto es sustituido por el modelo cognitivo (basado en la teoría de la información y en la teoría general de sistemas).

⁸ Es a este periodo lo que Howard Gardner (Gardner, 1988) llama la "revolución cognitivista".

Realmente, la idea de pensar en la mente humana como una comparación de la computadora conlleva bastantes problemas: la estructura anatómico-funcional del cerebro tiene aún mucho de desconocido, a diferencia de las computadoras, donde cada parte y proceso es bien distinguido. Aunque las computadoras y el ser humano parezcan funcionalmente iguales, el estudiar los procesos de éstos denotó que las computadoras son mucho más seriales, mientras que el pensamiento humano parece seguir procesos paralelos. (Baddeley, 1999) Habrá que adicionar la idea de que las computadoras pueden recibir, almacenar, procesar y evocar datos, pero ello solamente cuando se las solicita, el retomar este modelo en el caso de los humanos excluye las nociones de *olvido* por ejemplo, además de que en el caso del arte, desde tiempo atrás se habían dado cuenta los diferentes teóricos que el bagaje personal a cada individuo interfiere con sus reacciones ante obras artísticas.

La idea de la “mente” como un computador pronto dejó de ser atractiva, aunque cabe mencionar que abrió muchas líneas importantes de investigación y generó muchas preguntas sobre los procesos artísticos. El enfoque cognitivo propició muchos cambios en la relación de la psicología con el arte; cambios que aún se conservan vigentes.

PSICOLOGÍA Y ARTE: ¿QUÉ SUCEDE ACTUALMENTE?

“La psicología, como ciencia humanista, está comenzando a nacer de un inestable acercamiento entre las interpretaciones filosóficas y poéticas del hombre por un lado y las investigaciones experimentales sobre los músculos, los nervios y las glándulas por otro. Y apenas hemos llegado a acostumbrarnos a lo que pudiera ser una tal ciencia de la mente cuando nos vemos enfrentados con la tentativa de abordar científicamente la más delicada, la más intangible, la más humana de las manifestaciones humanas. Ensayamos una psicología del arte.” (Arnheim, 1980)

Hacia el año de 1967, Rudolph Arnheim escribía lo anterior, en su libro *Hacia una Psicología del Arte*, donde incluye un pequeño ensayo —que no por breve deja de ser consistente— llamado *Orden del día para una psicología del arte*. En dicho ensayo llama la atención en el hecho de que no se hayan hecho análisis serios e investigaciones más profundas sobre el fenómeno del arte, y lo vuelve aún más llamativo al mencionar lo acostumbrado que están los historiadores del arte, por ejemplo, en ver en alguna única pieza la manifestación de la mentalidad de una toda una cultura dada; menciona también la asimilación del arte en la cultura cotidiana al grado tal que hasta *educación artística* es incluida en planes curriculares de escuelas.

De manera muy concreta expone algunos campos en los que la

psicología del arte tiene una amplia posibilidad de inserción e investigación y que no han sido exploradas del todo.

Un primer rubro que menciona es el del campo de la motivación, donde considera inexplorado el fenómeno de que se produzca y se consuma arte sin explicar en dónde o por qué resulta esto placentero.

Plantea otra potencial línea de investigación en el campo de las expresiones que acompañan a las obras de arte, y en el estudio de factores emocionales y cognitivos que posibilitan entender o empatizar con las obras.

Al respecto de lo visual, denuncia la falta de investigación al respecto de las preferencias explícitas generalizadas en los espectadores ante cierto tipo de composiciones. Sobre el rubro de la percepción de profundidad en la pintura, deja claro que la teoría de la figura-fondo no tiene porque seguir en la situación en la que la dejó Edgar Rubin en 1915. Menciona la falta de estudios sobre las percepciones del color y los factores subjetivos que éste acarrea, tal como los estados de ánimo asociados a ellos.

Incluso, penetra en los terrenos del cine preguntando cómo a través de algunos ángulos visuales en sucesión se puede percibir un espacio unificado. Sobre la música exhibe la incapacidad de mostrar de manera científica cómo es que determinadas formas musicales dan lugar a experiencias musicales concretas.

Sobre casi todos los problemas que plantea, deja claro que ha habido

artistas o personas que de forma empírica han dado explicaciones, pero también manifiesta que es un claro campo para investigación de la psicología del arte y que aún no se brindan respuestas.

Del año en el que Arnheim escribe esto a la fecha, muchas (o tal vez todas) las preguntas que plantea siguen sin una respuesta precisa, así que su título: *Orden del día para la psicología* sigue siendo vigente.

Algunas páginas atrás mencioné la importancia, en términos de relación y método, que la psicología cognitiva tenía al respecto de los enfoques psicología-arte.

La psicología cognitiva ha replanteado la relación entre la psicología del desarrollo y el conocimiento estético de los individuos, sobretodo después de la publicación de los trabajos del Proyecto Cero (o Project Zero en su idioma original) de la Universidad de Harvard.

El Proyecto Cero es un grupo de investigación de la Universidad de Harvard, que ha investigado el desarrollo de procesos de aprendizaje en niños, adultos y organizaciones por más de 34 años, la página web que habla sobre la historia de este equipo admite que actualmente Proyecto Cero está ayudando a crear comunidades de educandos independientes y reflexivos, buscando promover el pensamiento crítico y creativo. La misión explícita es entender y facilitar el aprendizaje, el pensamiento y la creatividad en las artes y otras disciplinas, para los individuos y las instituciones.

El proyecto fue fundado en 1967, por el filósofo Nelson Goodman, para estudiar y mejorar la educación en las artes. Goodman creía que el aprendizaje del arte debería ser estudiado como una actividad cognitiva seria, el "cero" fue establecido al pensar en el campo de estudio, de allí tomó nombre el proyecto.

Gardner y otros componentes del Proyecto Cero han investigado, desde su fundación, la competencia simbólica en la especie humana; es decir, su capacidad para producir y utilizar símbolos; tema investigado ya en los estudios sobre lógica y lenguaje. El Proyecto Cero se centró en las artes, tomando como antecedentes a Goodman, (noción de noticidad) y a Piaget (la concepción del desarrollo de la inteligencia), y de forma parcial a Cassirer (el papel de los mitos) y Langer (el arte como una forma discursiva experiencial).

El enfoque seguido por Gardner y otros, ha intentado explicar la conducta estética describiendo las estructuras o los esquemas a partir de los cuales se organiza y almacena el conocimiento, y los procesos que se llevan a cabo entre la entrada de la información al sistema cognitivo humano y la salida de éste.

Gardner (Gardner, 1994) concibe su teoría del arte como desarrollo simbólico, donde existen tres sistemas que interactúan en el desarrollo:

a) el sistema de creación, que produce hechos o acciones. Sería el ámbito del creador o el intérprete;

b) el sistema de percepción, relacionado con las discriminaciones y reconocimiento, que sería la esfera del crítico, y

c) el sistema de sensación, que tiene que ver con el efecto en el receptor de la obra.

El grado de interrelación de estos sistemas se incrementa con el desarrollo, lo que justifica la relación entre psicología del desarrollo y arte.

David Perkins y Howard Gardner fungieron como codirectores del proyecto de 1972 al 1 de Julio de 2000, cuando el Dr. Steve Seidel, un experto en evaluaciones alternativas para estudiantes, fue nombrado director.

ARTE Y PSICOLOGÍA: UNA RELACIÓN YA ENTABLADA...

"La psicología ha pretendido configurar su saber como disciplina empírica en aras de lograr un estatus científico. El arte, sin embargo, se constituye como saber, pero sin hacerlo como disciplina. Hay un saber artístico, pero no una disciplina artística, sino varias que constituyen a dar sentido al saber artístico." (Hernández, 1997, pp. 56)

Bajo la concepción de este autor, la psicología "construye" la realidad, no trabaja con *fenómenos*, sino con *objetos de conocimiento* que requieren de teorías para su elaboración. El arte mientras tanto, aparece como un *fenómeno* que no aspira a construirse en teoría sino a generar teorías desde

diferentes disciplinas interesadas en ello.

El marco de la relación entre psicología y arte puede entenderse desde un doble punto de vista:

- el arte, las obras y las biografías de los artistas forman parte de las representaciones sociales de los individuos de una cultura. Entiéndase que desde este punto de vista, las cosas son estáticas.
- la psicología por el contrario, constituye una representación de la realidad individual y social cambiante. Y se concibe entonces que la materia de estudio de esta perspectiva es dinámica.

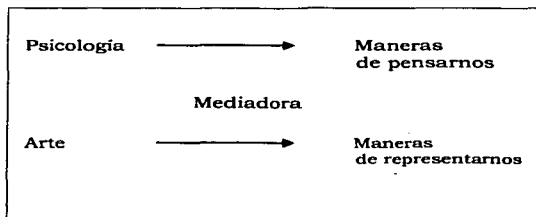
Bajo el entendido de este último punto, dependiendo de la corriente psicológica que aborde al arte, se obtendrán representaciones de la realidad de diferentes ejes geográfico-histórico.

Es interesante leer que Hernández justifica el interés que la psicología tiene por el arte a partir de que es éste interés precisamente el que le permite —de cierta manera— legitimarse, ya que afirma que *“la psicología desde sus inicios, ha intentado ser reconocida mediante la expansión de la finalidad de su objeto de estudio al mayor número posible de problemas e intereses de la sociedad”*. (Hernández, 1997, pp. 58).

Algo así podría suceder con la interpretación que Freud hace del recuerdo infantil de Leonardo (o de la Grativa, o del Moisés de Miguel Ángel),

ya que no se presenta como la tarea de un historiador, sino como ejemplo de una estrategia interpretativa para ser utilizada por el psicoanalista.

“Arte y psicología cumplen con funciones mediadoras en la construcción de las concepciones sobre el individuo y sus relaciones con diferentes contextos” (Hernández, 1997, pp. 59). Y para comprender mejor esta aseveración, he incluido un diagrama que expresa esta función interesadora:



Cuadro 1
Psicología y arte
como mediadores

Lo notable en este capítulo ha sido exhibir a la psicología del arte como una filial bien legítima de la psicología general; ha sido posible delimitar el complejo y variante objeto de estudio (y los objetos que periféricamente tiene que estudiar) para poder entender lo complicado del arte; sobre las maneras de hacerlo se ha descrito cómo lo han hecho los psicólogos a lo largo de la historia de ésta ciencia, notando que los factores culturales, sociales, filosóficos y políticos incurren de manera directa con cómo y qué estudiar. Y ha sido expuesto cómo los métodos de

aproximación hacia lo psicológico en el arte han sido variados. El recorrido al parecer termina en el Proyecto Cero de Harvard, aunque es cierto que existen otros científicos e investigadores en otras coordenadas geográficas tratando de aproximarse a estos fenómenos, como el caso de Gisèle Marty en la Universidad de las Islas Baleares, Mimi

Marinovich en Chile, o J. A. Cheyne en Canadá.

Con este capítulo, ha sido abierta la puerta introductoria a la psicología del arte, ahora resta comenzar a indagar en el vestibulo de dicha construcción el —no fácil de explicar— concepto de arte.

II. EL ARTE COMO EXPERIENCIA

"Todos quieren entender el arte. ¿Por qué no intentar entender el canto de un pájaro?"

Pablo Picasso

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

LA TAREA: DEFINIR EL ARTE

DICHA ENCOMIENDA NO ES NI HA SIDO nunca sencilla; diversos filósofos, estéticos, artistas mismos, antropólogos y muchas disciplinas en general han tratado de hacerlo. El arte no sólo se ha intentado definir desde diversas ramas del conocimiento científico —e incluso no científico—,

sino que también incontables autores han tratado aproximarse a dicho fin a lo largo de muchos siglos. Mencionar a cada uno de ellos haría una lista interminable, además de que a ello habría que sumar el concepto o definición ontológica a cada persona. En algún espacio de este capítulo se hace un breve recuento histórico que muestra esta concepción tan diversa de las definiciones del arte.

Probablemente el hecho de que el arte —sea éste lo que sea— tenga connotaciones tan subjetivas imposibilita su objetiva definición.

Así, podremos notar que el definir el arte es una tarea difícil —y prácticamente imposible— si pensamos en crear una convencionalización de elementos de carácter subjetivo en una definición que posea características objetivas. Aún con la advertencia de la

imposibilidad de definir el arte, mucha gente ha intentado hacerlo (incluso, quien ahora escribe este texto lo trata en este breve capítulo).

Pueden advertirse en el capítulo anterior las diferentes aproximaciones hacia diferentes objetos relacionados con el concepto *arte* que la psicología del arte puede tener. Razón por la cual es más que indispensable definir este concepto o idea para tener un horizonte lo más amplio posible al respecto de lo que significa o refiere. La tarea –obviamente– no es sencilla, pero es imposible pensar en una psicología del arte que no entienda o no quiera aproximarse a lo que *arte* significa.

Entre los objetivos de esta tesis se encuentra la búsqueda del origen del arte en la especie humana. No puede buscarse el origen del *arte* si no se reflexiona en lo que este concepto representa y en la constante metamorfosis que tiene; es necesario entender las características básicas de su definición para –a partir de ellas– poder buscar el origen de tal en la especie.

Parece que el constructo *arte*, así como su definición son muy antiguas; varios son los autores (Marty, 1999; 2000; Hart, 1999) que al tratar de definir el arte se refieren inicialmente a Platón.

2400 años atrás, Platón en su *República* consideraba a la *pintura* como antónima al *pensamiento*, argumentando que el pensar es ir más allá de lo obvio, mientras que pintar es sólo copiar la apariencia de

algo removido de la realidad. Contrario a este pensamiento, el filósofo francés Maurice Merleau-Ponty, quien entre las décadas de 1940 y 1960 hizo una extensiva producción de libros sobre existencialismo, percepción y características de las experiencias artísticas; consideró que el pensador y el pintor persiguen fines similares, utilizando imágenes en la persecución de nuevos aprendizajes o *insights*. (Hart, 1999)

Gombrich en *La Historia del Arte*, (Gombrich, 1995, p. 82) explica un poco cómo era diferente el concepto de arte que actualmente tenemos al que poseían los griegos: “*No debemos suponer (...) que en aquellos días los artistas se contaron entre las clases intelectuales de la ciudad. Los griegos acomodados, que regían los negocios de ésta y que empleaban su tiempo en argumentar interminablemente el en ágora, y acaso también los poetas y filósofos, consideraban en su mayoría a los pintores y escultores como gente inferior*”. Y la razón está un poco más adelante: “*Permanecían en sus fundiciones cubiertos de sudor y de tizne, se afanaban como vulgares braseros y, por consiguiente, no eran considerados miembros cabales de la sociedad griega.*” Entonces, notamos que el hecho de que hicieran su trabajo con las manos y no con el intelecto –como lo hacían las clases nobles– les confería menor estatus social, aunque no tan bajo como a los artesanos egipcios o asirios, quienes carecían de participación en asuntos de gobierno.

Al referirse a la edad media y los principios del Renacimiento, no hay muchos cambios respecto al concepto de *arte* y *artista* del que tenían los griegos, el artista medieval carecía de la

importancia que actualmente le concedemos (tanto a nuestros artistas como a los del pasado). Sólo eran simples ejecutantes de lo que la burguesía, la iglesia, el gobierno o quien tuviera poder, les pidiera hacer. Y esto aplica a la escultura, música, arquitectura y pintura, por mencionar algunas manifestaciones de lo artístico. Respecto al arte, Gombrich (1995, p. 31) menciona un ejemplo que pone de manifiesto la voluntad de quien encarga un trabajo sobre la voluntad del que lo realiza. "Un escándalo típico de esta clase se produjo en torno a Caravaggio, artista verdaderamente atrevido y revolucionario que pintó hacia 1600. Le fue encomendado un cuadro de San Mateo para el altar de una iglesia de Roma. El santo tenía que ser representado escribiendo el evangelio, y, para que se viera que

los evangelios eran la palabra del Dios, tenía que aparecer un ángel inspirándole sus escritos. Caravaggio, que era un joven artista apasionado y sin prejuicios, consideró cuán penosamente un pobre anciano jornalero, y sencillo publicano, se habría puesto de pronto a escribir un libro, así pues pintó a San Mateo con la cabeza calva



San Mateo
Caravaggio,
1602

y descubierta, los pies llenos de polvo, sosteniendo torpemente el voluminoso libro, la frente arrugada bajo la insólita necesidad de escribir. A su lado pintó un ángel adolescente, que parece acabado de llegar de lo alto, y que guía con suavidad la mano del trabajador, como puede hacer un maestro con un niño. Cuando Caravaggio hizo entrega de su obra a la iglesia en cuyo altar tenía que ser colocada, la gente se escandalizó por considerar que carecía de respeto hacia el santo. El cuadro no fue aceptado y Caravaggio tuvo que repetirlo."

El desenlace de la historia es que Caravaggio no se aventuró más e hizo la representación tal como la época lo permitía.¹

Puede verse entonces que el concepto de arte actual (que se abordará más adelante) es diferente del concepto griego o renacentista. Así, resulta provechoso analizar más adelante cuáles son las características que del concepto *arte* se conservan tras el paso del tiempo.

Las concepciones de lo que es el arte comienzan a modificarse tras el Renacimiento, donde se da una mayor importancia al hombre, sus ideas y su



San Mateo
Caravaggio,
1602

¹ El caso de Caravaggio no es único; también sucedieron anécdotas parecidas con Paolo Veronese (cuando pintó "La última cena" que se transformó en "Banquete en casa de Levi" e incluso con Miguel Ángel Buonarroti tras la encomienda de la Capilla Sixtina. Y eso, al referirse al Renacimiento, pero los casos abundan desde tiempos anteriores al renacimiento hasta, seguramente, la fecha actual.

trabajo, por tanto se favorece más la idea de los artistas, aunque el ejemplo anterior de cotos de poder procede del Renacimiento; el cambio en la concepción del hombre y la visión de éste da más

fuerza a los artistas, quienes comienzan a conseguir mayor estatus en las redes sociales.

Aproximadamente, a finales del siglo XVIII y principios del XIX se gesta la idea del artista más parecida a la que en este momento tenemos (que más adelante será analizada).

El recorrido continúa hasta encontrarnos en la actualidad con definiciones sobre arte, que

—en diferencia a las antiguas— no proceden de artistas o filósofos, sino de otras disciplinas del saber científico. Incluso, podemos encontrar algunas definiciones, que aunque dictadas por científicos, poseen un cierto sentido romántico: *"Las teorías del arte visual van desde curiosos puntos de vista*

'anárquicos' a la idea de que el arte provee el único antídoto a lo absurdo de nuestra existencia" (Ramachandran & Hirstein, 1999, p. 16) y ampliando la anterior opinión, Ramachandran recurre a una definición de arte que pertenece a Penrose: *"El único escape de este valle de lágrimas"* (Penrose, 1973, citado por Ramachandran & Hirstein, 1999, p. 16)

Algunos otros autores se centran en la definición de arte haciendo alusión particular a una o varias de las manifestaciones que éste tiene, como el siguiente caso: *"propensión a crear y disfrutar pinturas y esculturas"* (Ramachandran & Hirstein, p. 16). Aunque algo notable en esta definición es el hecho de que se plantea al arte no únicamente como una capacidad de producción sino también de recepción, aunque el autor sólo la hace aplicable a pintura y escultura (no obstante, yo considero que podría ser válida también para las demás artes).

Sigfried Giedion (1981, p. 26), historiador, refiere sobre el tema lo siguiente:

"El arte es una experiencia fundamental. Surge en los albores de la necesidad de expresión del hombre. Precede a la arquitectura. El periodo que hubo de transcurrir entre los primeros intentos del hombre de destilar sus sentimientos a través de formas visuales (perfil y color) y el nacimiento de la arquitectura, en los comienzos de las civilizaciones sumeria y egipcia, fue varias veces más largo que el periodo histórico

entero. De hecho, al menos diez milenios antes de ser moldeado el primer ladrillo rectangular, la pintura había alcanzado ya un alto grado de monumentalidad, según vemos en las cavernas abovedadas de Lascaux y Altamira."

Fernando Hernández, profesor de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona, retoma una definición planteada por autores como Langer (1953) y Zolberg (1990), que especifica al arte como *"una construcción social cambiante en el espacio, el tiempo y la cultura, que hoy se refleja en las instituciones, los medios de comunicación, los objetos artísticos, los artistas y los diferentes tipos de público"* (Hernández, 1997, p.53) y a manera de aforismo reduce en lo siguiente: *"El arte es un mediador cultural"* (Hernández, 1997, pp. 54)

Jaques Maquet, un antropólogo, menciona: *"El arte ha sido 'construido' principalmente por los historiadores del arte como un dominio bastante autónomo, en el que la cronología y la secuencia de las escuelas y los estilos son los temas principales. Para algunos filósofos, el arte es la manifestación contingente de la belleza trascendental. Para los críticos de arte, los objetos visuales expresan las intenciones y las habilidades de un artista individual. Para los psicólogos experimentales, el arte es un estímulo que genera respuestas cuyas variaciones pueden ser medidas. Los psiquiatras ven en el arte una sublimación de los impulsos reprimidos, y los comerciantes de arte ven una fuente de productos de mercado."* (Maquet, 1999, p. 19)

En esta definición, Maquet establece su planteamiento sobre la concepción de arte como un constructo

acuñado y creado por los historiadores del arte, aunque podemos encontrar que esto no es así en el sentido estricto, los filósofos, como pudo notarse párrafos atrás, parecen ser los primeros en hablar sobre el tema y actualmente, muchas disciplinas del saber científico y no científico abordan esta noción. La colección de las diferentes conceptualizaciones que del arte se tiene (dependiendo del cuerpo de conocimientos que se aproxime a dicha idea) es muy interesante y permite entender lo complicado de definir -lo que visto así no es uno, sino- varios constructos. Así, nos encontramos con otro problema para definir el arte: el hecho de que éste constructo (¿o constructos?) parece ser diferente dependiendo de la luz de la ciencia o disciplina ante la cual se exponga.

Hay que mencionar que el objetivo de este tratado sobre definiciones de *arte* se centra en este constructo; razón por la cual no se somete a juicio la veracidad o validez de las definiciones; así por ejemplo, puede contrastarse la idea mostrada en el capítulo precedente sobre el concepto de arte (que sugiere la psicología experimental) con la idea reduccionista que Maquet atribuye a los psicólogos experimentales.

Maquet también expresa la idea de que *"El arte es una parte de la realidad socialmente construida. Nuestra primera tarea es aprehender qué parte de la realidad y describirla"* (Maquet, 1999, p. 26).

A través de esta última definición y de la que enuncian Langer y Zolberg, puede notarse la coincidencia de que el arte es un asunto social: independientemente de lo que pueda decir a un individuo se establece su caracterización en una red social.

De las características comunes a estas definiciones, podemos encontrar el deseo de expresión, el tomar al arte como una forma de manifestar la realidad de manera diferente y el verlo como algo cambiante.

Tras el proceso de aprehensión del arte nos dirigimos a otro fenómeno interesante, que se refiere a entender cómo interactuamos con éste. Ante esto, Gisèle Marty (1999) menciona que una aproximación mínima a cualquier experiencia artística obliga a tener en consideración al menos dos elementos que pueden distinguirse por separado dentro de la misma. Es lo que ella llama 'elementos externos' y 'elementos internos'. Por *elementos externos*, Marty considera a las obras de arte en cuestión; ya sea una escultura, una pintura, una sinfonía o una película. O sea, *"esa referencia exterior que podríamos considerar en cierto modo 'objetiva', es decir, ajena hasta cierto punto a quienes están contemplando la obra de arte en cuestión"* (p. 121) En contraposición a ese elemento 'objetivo', los *elementos internos* de la experiencia artística son subjetivos, y está formado por *"todos aquellos sujetos que sienten la emoción típica de cualquier experiencia artística"* (p. 122) y en este rubro quedan incluidos tanto los creadores como los espectadores del arte.

Se nota pues que el arte no es fácil de definir ni de entender, las características que posee son difíciles de

enunciar o enumerar. Incluso, la relación que establecemos con el arte tiene también diferentes componentes como puede notarse en el párrafo anterior. Así, resulta importante tomar todo esto en cuenta para poder concebir cómo es que el hombre actualmente se relaciona con este concepto y cómo es que esto ha evolucionado.

ARTE Y VIDA COTIDIANA

Si definir el arte es tan complejo como hemos visto anteriormente, la gente común y corriente, la gente de la vida cotidiana ¿posee estas definiciones también? o ¿accede a ellas?, yo hipotetizo que no, que sería la mayoría incapaz de dar una definición de arte; pero las respuestas acertadas a estas preguntas (o un intento por hacerlo) sería tema de otro estudio; lo que sería más prudente es pensar que independientemente de que puedan o no dar una definición, bien podrían distinguir entre lo que es arte y lo que no lo es.

Los diccionarios suelen aportar el entendido o la representación social de lo que las palabras o conceptos representan, así que tras la enorme enumeración de definiciones anteriormente mostradas, el diccionario "Pequeño Larousse Ilustrado", en su edición de 1979, se presenta como un potencial ejemplo de lo que es el arte para la sociedad, tras la palabra hay algunas cosas interesantes, como una clasificación de las artes:

"Método, conjunto de reglas para hacer bien una cosa. (...) el arte constituye un orden gratuito que busca la distracción y el goce estético. Obra humana que expresa simbólicamente, mediante diferentes materias, un aspecto de la realidad entendida estéticamente. Bellas artes: pintura, escultura, arquitectura, música y literatura".

Parece que el diccionario no agrega mucho al bagaje creado ya por las anteriores definiciones, aunque aporta una idea de cómo catalogar lo que es arte, y dejar afuera otras manifestaciones al mencionar a las Bellas artes. La definición del Pequeño Larousse menciona a la estética, concepto que ha sido reservado para explicarse después.

Tras el uso del diccionario para entender la idea del arte, recuerdo un autor que también usó un libro de gran volumen para explorar la idea cotidiana del arte: el antropólogo Jaques Maquet (Maquet, 1999) comenzó a investigar la categoría *arte* para la gente que vive en los Ángeles, utilizando primero la guía telefónica clasificada de dicha ciudad. El hallazgo fue que entradas de "Escuelas de Arte" a "Galerías de Arte, Comerciantes y Especialistas" abarcan a la mayoría de las instituciones, las ocupaciones y las redes sociales reconocidas asociadas a los objetos de arte. Así, pueden ser encontrados lugares especializados en la exhibición de este tipo de objetos; en la venta de pinturas, esculturas y grabados; especialistas en renta o alquiler de los mismos y expertos en restauración entre otros. En dichas entradas también se exhibe, además de información sobre escuelas que enseñan cerámica, fotografía, dibujo, diseño industrial y pintura; tiendas con suplementos y materias primas

necesarias para el arte. Y por último, se mencionan los museos de arte del área, lugar de exhibición de los objetos de arte (Maquet, 1999). Esto último es muy importante (el museo como lugar de exhibición de objetos de arte) y será retomado unos cuantos párrafos más adelante.

Así, podemos entender o inferir que lo encontrado en la guía hace referencia al *objeto de arte*, es interesante ver la diferencia de las artes mencionadas e implicadas en la Guía telefónica clasificada de Los Ángeles y las clasificaciones y entendidos del arte de siglos pasados. Ello puede deberse a que la Guía telefónica está agrupada y orientada respecto a categorías comerciales; así, podríamos inferir que el concepto arte allí mencionado es de carácter puramente comercial, pero aún así nos da una noción sobre el "entendido social" (por nominarlo de algún modo) de lo que es el arte para la comunidad de Los Ángeles. Maquet advierte: "*La categoría del objeto de arte no se fundamenta sólo comercialmente.*" (Maquet, 1999, p. 34) y reconoce la posible existencia de diferentes categorías focales que pueden existir (en escuelas, institutos y museos de arte por ejemplo), además de la que los expertos en el tema pueden tener (docentes, profesores, conservadores, restauradores), diferente de la de los imponentes complejos arquitectónicos (salas de exposiciones, galerías, aulas o restaurantes por mencionar algunos). Aunque reconoce que estas categorías pueden hallarse relacionadas. Esto, refuerza la idea

anteriormente expuesta sobre los "diferentes" constructos de *arte*.

Esta última distinción entre las categorías de comercialización del arte y las que pertenecen a instituciones abre una nueva consideración; "*todo el mundo sabe que entre las cosas de nuestro alrededor hay una clase distinta de cosas conocida como objetos de arte y todo el mundo sabe dónde encontrarlas: en museos y galerías.*" (Maquet, 1999 p. 35) Así, nos encontramos con un problema a tratar: la legitimación del arte.

EL SELLO DE GARANTÍA...

Con poca holgura a ambigüedades, podría decirse que el museo y la galería son lugares de legitimación del arte; es decir, puede entenderse que en dichos lugares es un hecho (hablando de un entendido social) que encontraremos objetos de arte.

Recuerdo que tras el pasado proceso de restauración y reapertura del Museo Nacional de Arte (Proyecto MUNAL 2000²), se abrieron algunas salas llamadas "de orientación", donde el propósito es ayudar al visitante a familiarizarse con ciertos lenguajes del arte. En alguna de las salas aparece un video interesante, donde se muestra una escultura expuesta en la Alameda Central y la gente que pasa por allí cerca es filmada a través de una cámara oculta. Lo mismo sucede con una escultura idéntica en el Palacio de Bellas Artes. Puede verse en dicho video cómo la gente pasa muy cerca de la pieza e ignora a la misma en el contexto de la Alameda Central, pero puede contrastarse con el video tomado en el Palacio de Bellas

² Véase Torre, 2001

Artes, donde la gente parece fijar vista y atención a la pieza.

El análisis del someramente relatado video puede arrojar algunas especulaciones; una de ellas podría ser que simplemente la gente que transita por la Alameda Central y el público que asiste a ver las exposiciones de Bellas Artes es diferente. Otra explicación sería pensar en el museo como un lugar destinado para *ver y observar las cosas*, un recinto dedicado a resguardar y exponer piezas para ser miradas. Y por tanto, donde encontraremos objetos de arte; así, estaremos más sensibilizados a observar dichos objetos si se encuentran en un lugar destinado a ello (como puede ser el Palacio de Bellas Artes) que a observarlos en un lugar donde es sabido que no se encuentran cotidianamente (la Alameda Central por ejemplo). Así, nos enfrentamos con un factor social que "certifica" de algún modo que los objetos y obras encontrados en él son objetos de *arte*; a dicha circunstancia me refería al hablar sobre la *legitimación del arte*; parece sencillo entender esto, pero pueden presentarse algunas contradicciones como se muestra a continuación.

La gente más o menos reconoce que lo expuesto en museos y galerías es arte, aunque esto no es siempre constante. La ambigüedad anterior obedece al hecho de que de vez en cuando, algunas piezas encontradas en este tipo de instituciones pueden no ser consideradas como artísticas por algunos visitantes. De hecho, actualmente nuevas corrientes de

arte contemporáneo y estilos de expresión diferente como el arte objeto, el arte conceptual y las instalaciones generan reacciones de "*esto no es arte*" en algunas personas, con su consecuente sentencia "*esto no debería exponerse en los museos*".



Gotas Virgenes
Yolanda Gutiérrez,
1994.
Esferas de vidrio soplado con
agua pura. Instalación con 60
esferas

Maquet [1999]
expone un
argumento
parecido

escuchado en el Museo de Arte Moderno de New York, donde unos espectadores mencionaron el ya citado: "*esto no es arte*" mientras miraban un cuadro de las series *Mujer*, de Willem de Kooning, o *Sopa de Campbell*, de Andy Warhol.

Reconocemos de algún modo que las piezas expuestas en un museo deben

de tener un cierto "valor artístico"; cuando nos encontramos incapaces para reconocerlo o entenderlo generamos una disonancia cognoscitiva entre lo que esperamos



Mujer
Willem de Kooning,
1949

y lo que obtenemos; de allí la frustración, enojo o decepción resultantes como los mostrados en los ejemplos anteriores. Aunque es significativo ver como hasta este punto han sido expuestos ya algunos indicadores de "lo artístico": uno es el indicador comercial (la guía telefónica como ejemplo), otro es el criterio de localización (la legitimación de la institución museo-galería), y otro es el "valor artístico", siempre será más fácil identificar a los objetos de arte por su pertenencia a la red museo-galerías; y de este último se desprende también el valor de la legitimación por el autor de la obra (el artista).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Sopa de Campbells
Andy Warhol,
1949.

Si hemos visto que el problema de la "legitimación del arte" procede de un valor de localización, es decir, culturalmente existe la identificación del objeto de arte en ciertas instituciones (museos o galerías); habría que entender la historia y creación de los museos para averiguar el por qué de esta concepción, aunque eso sería muy exhaustivo y cambiaría el foco de este estudio.

Describamos pues la conducta de los visitantes en un museo: ante todo, el silencio parece imperar... La gente camina por los pasillos cautelosamente, deteniéndose cierto tiempo en algún

punto para mirar un cuadro, para posteriormente continuar su pausada y silenciosa marcha y detenerse frente a otra obra para sólo mirarla.

Los visitantes alternan esta conducta con la de mirar las cédulas y fichas técnicas que acompañan a los cuadros u objetos de arte en exhibición y a la información presentada a lo largo de la exposición. Incluso, no es extraño notar que buscan una posición determinada para apreciar mejor la obra, y cambian su ángulo de visión constantemente hasta encontrar uno que al parecer es el más adecuado. A veces, el silencio es interrumpido por la explicación de algún docente o por el comentario que algún visitante hace respecto a la obra.

“Es apropiado hablar suavemente para no perturbar a otros observadores. Uno debería abstenerse de tocar algo y de sentarse sobre las sillas exhibidas. Uno puede sentarse sobre los bancos colocados en relación con las cosas que se ven y no de una manera que favorezca la conversación como en una sala de estar o en la sala de espera de un hotel.

Tal comportamiento se espera generalmente en el museo. (...) La conducta en el museo claramente expresa que los visitantes están allí para mirar los objetos de la exposición.” (Maquet, 1999, p. 38)

A través de este tipo de conducta; no sólo observada en museos, sino también en galerías, casas de coleccionistas, bazares de antigüedades y jardines de esculturas por citar algunos; podemos inferir la finalidad social de los objetos de arte: ser mirados.

“Pero ¿qué de los sillones del Siglo XVIII, el objeto de plata, las mesas y los escritorios se exhiben en nuestros museos de Bellas Artes? Ellos se hicieron para usarse, para sentarse, comer, servir una taza de té o escribir y en realidad se utilizaron de esa forma.” (Maquet, 1999, p. 39)

En este punto, cabe una importante consideración respecto a los objetos de arte. Maquet refiere que en el libro de André Malraux *“Museo sin Paredes”*, se hace una distinción que considero de substancial mención para reconsiderar los objetos de arte. Existen objetos de arte *por destino* y *por metamorfosis*. Dicha catalogación reside en la intención de fabricación o elaboración del objeto por su origen.



Tenedor Francés
Parte de un juego de
tenedor y cuchara
Segunda mitad del
siglo XVIII. Plata
Vermeil

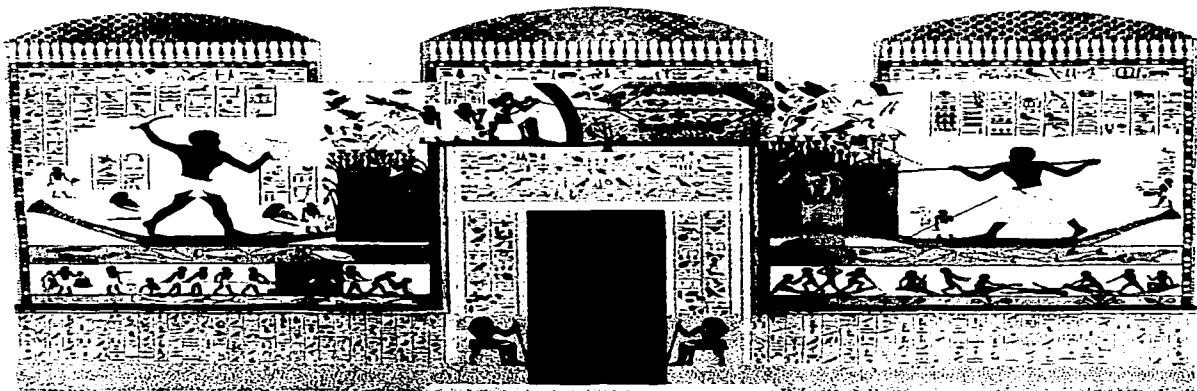
Arte por metamorfosis se refiere a objetos elaborados en un inicio con una finalidad diferente a la creación de objetos artísticos. Estos objetos se "convierten" en arte cuando se integran a la red museo-galería, o cuando son legitimados por algún tipo de experto o expertos que coinciden en el hecho de que el objeto es arte. Cabe mencionar que este tipo de objetos pudo haber pertenecido en un principio a un contexto muy diferente al de la red museo-galería. Imaginemos por ejemplo, alguna figura del siglo XII que fue hecha para presentar la imagen de alguna Virgen y el carácter de veneración a ésta (un fin religioso), que posteriormente sea considerada obra de arte (escultura o talla) e incorporada a algún museo. Allí, la pieza religiosa sufrió una metamorfosis en varios sentidos, el primero es contextual: pasa de ser un objeto religioso a uno artístico.

Vigen de las batallas
Hacia 1225-1235



La segunda

Pintura Mural en la tumba
de Knumhotep
Hacia 1900 a. C.



metamorfosis reside en la función, que en este caso se transforma de un objeto para ser venerado en uno para ser mirado. En el caso de alguna pintura egipcia, se vuelve arte ya que no hay posibilidad de reproducción idéntica, debido a que es una civilización extinta, además de que permite saber como era esa cultura; eso posibilita que se vuelva arte, después de que fue hecho como decoración de un templo funerario.

Cuando un objeto es construido o hecho con la finalidad de ser un objeto de arte, hacemos referencia a objetos de *arte por destino*. Como ejemplo encontramos la gran mayoría de las "producciones artísticas" de los últimos tres siglos. Y sólo es cuestión de recordar cuántos cuadros hemos visto sobre paisajes, bodegones y otras obras hechas con la finalidad de crear arte.

Esta distinción entre arte por destino y por metamorfosis no es sencilla, no se establece explícitamente en la cultura cotidiana, sino que depende en parte importante de la mirada del observador, fundamentada en el conocimiento histórico general.

Gombrich (1995, p. 32) menciona: *"Un cuadro parece algo muy distante cuando está, con su cristal y su marco, colgado de la pared; y en nuestros museos, muy justamente, está prohibido tocar los objetos a la vista. Pero originalmente fueron hechos para ser tocados y manejados, comprados, admitidos o rechazados."*

Mencionando este ejemplo como colofón, hay que indicar otro valor de legitimación de *lo artístico*:

EL ARTISTA Y EL ARTE

En el caso del arte por destino, siempre es elaborado por artistas, a quienes conferimos una cierta genialidad con respecto al grueso de la población. En la línea de seguir escribiendo sobre el arte desde la perspectiva de lo cotidiano a la gente, es un valor de legitimación también el entendido de que *el artista hace arte*.

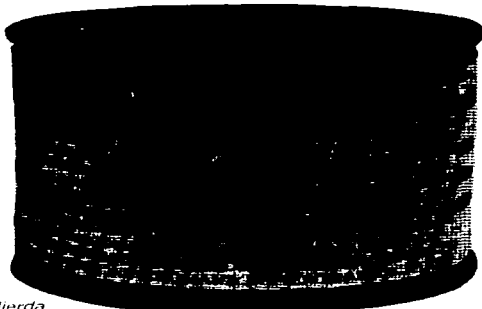
No suele ser muy discutida dicha premisa, sobretodo, pensando en el sentido de la definición del arte entendido como una transformación de las cosas, eso siempre es realizado por un factor humano: el artista.

Si se discute sobre "el arte y el artista" y se presume a alguno como consecuente del otro, se caerá en el vicioso y fatal cuestionamiento de William Petty sobre el orden del origen del huevo y la gallina: no hay arte sin artistas y no hay artistas sin arte.

Cuando un artista es reconocido por el público o la gente receptora de su trabajo, es un hecho que cualquier obra o creación que haga será considerada como objeto de arte³.

³ Además de que a este circuito de artista-obra-espectador hay que agregar algunos elementos que complican la relación en el llamado "mundo del arte": críticos, medios de difusión, historiadores, dueños y directores de galerías y museos, dealers, patrocinadores, publicidad, etc.

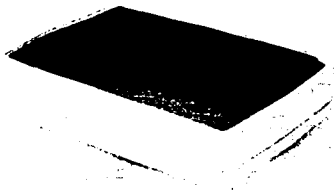
**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



Mierda
de artista
no. 066
Piero
Manzoni,
1961

Hay artistas que comprenden esta legitimación concedida de manera social y la cuestionan, como Piero Manzoni, quien bajo la lógica (absurda, por cierto) de que todo lo que hace un artista es arte, mandó enlatar heces fecales y las entendió y exhibió como arte. O Gabriel Orozco, un muy afamado artista internacional que ha triunfado en múltiples exposiciones, quien presentó en una galería una simple y llana caja de zapatos vacía, mostrándola así: simple, llena o vacía de significados según la interpretación del observador.

Caja de
Zapatos Vacía
Gabriel Orozco
1993



El concepto del artista como productor de arte funciona de manera muy concisa hasta encontrar piezas como las descritas en el apartado anterior, que causaban la reacción "esto no es arte" o incluso las mencionadas en el párrafo anterior. Ello se desprende de la idea que reside en la gente respecto al hecho de que el artista debe tener cualidades excepcionales que hagan que su obra sea total y plenamente irreplicable, además de que se considera de algún modo, que las obras artísticas deben de tener cierta "estética" o belleza.

Escribir sobre estética supone nuevos retos al autor de este texto. "Según el uso cotidiano, la 'estética' se practica en los salones de belleza". (Krieger, 2002) Y eso es totalmente cierto, basta hojear de nuevo la guía telefónica para encontrar lo que la gente entiende como tal, y resulta que hay "estéticas" para niños y hasta para perros.

Estética Canina "Winnifer"

PROMOCION PERMANENTE

PERRO CHICO	\$100 ⁰⁰
MEDIANO	\$130 ⁰⁰
GRANDE	\$150 ⁰⁰

Dr. Angélica María Olvera Ceballos
Médico veterinario especialista

Cel. 04455 3083 7447

Anuncio de Estética
Canina
Obtenido de la
sección amarilla

Aunque el concepto inicial de estética fue otro: "Aún cuando la filosofía del arte puede remontarse a las primeras especulaciones acerca de la belleza en el Hippias mayor de Platón, y no ha dejado de tener una presencia continua en toda la historia del

pensamiento, será Kant quien formule las exigencias para una Estética trascendental entendida como ciencia de los principios a priori de la sensibilidad."



Anuncio de Estética infantil
Obtenido del internet

De esta manera Marty (1999, p, 25) deja

claro que los primeros estudios sobre belleza pueden remontarse a Platón, quien comienza a especular sobre lo que es bello, sentando las bases para posteriores discusiones. Y es notorio que entre esas discusiones, importante papel ha tomado la psicología en el factor de descubrimiento de preferencias hacia lo "bello". Contemporáneo a Kant, Alexander Baumgarten plantea una estética más alejada de los "innatismos" de Kant, para sugerir que *lo bello* es un signo más que un valor. (Marty, 1999) En el sentido más coloquial, podríamos entender a la Estética como una disciplina encargada de estudiar lo bello.

El recorrido de cómo pasa la *estética* de ser el estudio de la belleza a cómo hoy día se considera como un lugar de cosmetología es

MAN - LUX
ESTÉTICA

vanguardia - día a día - las tendencias

- Tendencias de moda
- Estilos vanguardistas
- Diseño de imagen
- Servicio y calidad

TELÉFONO 5793-2169

Av. Sor Juana Inés de la Cruz No. 333 Col. Evolución C.P. 57700, Cd. Mérida, Yucatán

DESCUENTO 10% en todas las compras



extraño, tal vez debido a que se cree que en estos salones se puede crear belleza digna de ser estudiada por esta rama de la filosofía. Pero lo verdaderamente importante no es el uso que se hace de esta palabra, sino el hecho de creer que las piezas de arte deben de contener en sí mismas ciertos atributos de estética o de belleza; así el no encontrarla puede ser la explicación mas cercana al hecho de que la gente reaccione contra las obras o los artistas que carecen de ella.

Anuncio de estética
Obtenido de la sección amarilla

Aunque hay que entender que la evolución y desarrollo de los conceptos de belleza puede haber cambiado y eso está relacionado directamente con los contextos culturales. Gombrich expone de manera muy clara en su libro *Arte e Ilusión* (1998) teorías sobre fenómenos de representación que se encuentran estrechamente relacionados con lo que se considera o no bello. Lo que Gombrich propone en dicho texto es un tratado sobre lo que el llama "enigma del estilo", y se refiere al grado de realidad que concedemos a las pinturas. Y propone como ejemplo el grado de realidad que conferimos a diferentes estilos, como el griego o el egipcio en contraposición a otros estilos más actuales. Y evocar las teorías de *Arte e Ilusión* tiene relación con la idea de que así como hay cambios en el estilo de representación, también habrá cambios en el concepto de belleza.

Lo que puede explicar el porqué hay gente a la que no le guste algún cuadro o alguna obra de arte como en los casos explicados en algún apartado anterior.

Es precisamente la idea de lo que nos atrae o no lo que se explicará a continuación.

LA EXPERIENCIA ESTÉTICA

Si bien han sido definidos —en alguna parte de este capítulo— dos tipos de arte según su origen, y algo se ha dicho sobre la estética o belleza que puede o no estar contenida en éstos, hay una cosa aún no clara: ¿qué es lo que nos atrae de estos objetos? Es un hecho que se establece una relación entre el objeto de arte y su espectador, que ya ha sido explicada gracias la consideración de los elementos internos y externos de esta relación objeto-espectador. Y hay que mencionar que la psicología no ha estudiado el interés que podemos sentir hacia ciertas obras de arte más allá de una explicación de corriente puramente hedónica; aunque en el tenor de referirse a la cultura de lo cotidiano, es fácil recordar esta atracción o interés cuando recordamos alguna visita hecha a un museo donde seguramente encontramos una pieza que captó nuestra atención por algún tiempo. Y en el momento surgen algunas preguntas que podrían acercarse al estudio de esta correspondencia obra-espectador: ¿Qué es lo que sentimos al verlo?, ¿cuánto tiempo lo observamos?, ¿qué fue lo que en él nos llamó la

atención?. Lo que estamos haciendo a través de esta serie de cuestionamientos es una reflexión sobre nuestra experiencia en relación a un objeto de arte. De manera similar, la psicología recurría a la introspección como medio para obtener información sobre procesos ocurridos en la experiencia subjetiva de las personas. Aunque resulta un tanto obvio que características tan subjetivas no pueden ser estudiadas con preguntas tan generales o ambiguas que pueden prestarse a diferentes interpretaciones por parte de los sujetos o el experimentador. Razón por la cual dejaron de utilizarse para dar paso a otros modelos y métodos, que ya han sido reseñados en el capítulo anterior.

Jaques Maquet (1999) menciona: *“Estas dudas y objeciones metodológicas descansan sobre una cierta concepción de objetividad que se ha desarrollado desde el estudio científico de los fenómenos físicos. Los criterios aplicados en ese campo sencillamente no pueden trasladarse al estudio de los fenómenos mentales.”* Puede ser visto entonces que es un asunto verdaderamente complejo desentrañar la intrincada red que la sencilla palabra de 4 letras: *arte* propone: los artistas, la relación que entablamos con él, el cómo lo entendemos, cómo ha cambiado y cómo es posible definirlo. Sobre éste último tópico, tratar de definir el arte, Gombrich (1995, p. 15) menciona: *“No existe, realmente, el Arte. Tan sólo los artistas. Éstos eran en otros tiempos hombres que cogían tierra coloreada y dibujaban toscamente las formas de un bisonte sobre las paredes de una cueva; hoy, compran sus colores y trazan carteles para las estaciones del metro.”*

Y así pues, el siguiente capítulo atiende y versa sobre los artistas que hacían bisontes con tierra coloreada que Gombrich menciona.

III. ARTE Y EVOLUCIÓN: EL COMIENZO Y LA RUTA...

"La obra de arte es como un presente del pasado, un signo, síntoma o documento icónico de una manera especial que tiene el hombre de manifestarse en imágenes, comunicando una concepción del universo. La producción de imágenes es un sistema de lenguaje que expresa en signos el conocimiento de un determinado modelo de sociedad."

Fernández Arenas

A TRAVÉS DE LA ANTERIOR SENTENCIA QUE **HACE** Fernández Arenas, se puede concebir a la obra de arte como una evidencia material de hechos pasados. José Antonio Lasheras, Director-Conservador del Museo de Altamira menciona (8 Abril, 2003, comunicación personal) que las pinturas rupestres son

"Residuos fósiles de ideas de trascendencia", concepción que resulta en favor de lo que se menciona en el párrafo anterior: la obra de arte como un remanente de actos pasados. O como –para fines de este trabajo– puede entenderse: *"La obra de arte es un mundo en sí, perteneciente al pasado, pero proyectándose sobre el futuro".* (Fernández-Arenas, 1984, p. 20)

como una prueba material en el presente para el estudio de modos de vida del pasado; una evidencia física de acontecimientos y de pautas comportamentales plasmadas a través de pinturas rupestres o de objetos depuestos que han permanecido a lo largo del tiempo (artefactos, herramientas, esculturas, etc.).

Después de estas menciones, el arte cobra una importante connotación

Ha sido expuesto en el capítulo anterior el hecho de que la experiencia estética se compone de dos elementos:

los internos y los externos. Marty (1999) propone que los objetos externos por lo regular trascienden la vida de sus autores o creadores, y por tanto, se convierten en evidencia útil e interesante al momento de hacer una investigación sobre el origen del arte; sugiere: *“la aparición del arte se puede identificar por la aparición de esos primeros objetos artísticos.”* (p. 122). El hallazgo de piezas muy antiguas que “indiscutiblemente” sean calificadas como arte es un asunto puramente de críticos e historiadores de arte más la opinión que arqueólogos y antropólogos puedan dar. Tratar la polémica de esto sería un tema propio para otra tesis, razón por la cual no entraré en mucho detalle al respecto. Pero tomando en cuenta que estos objetos existen –y las opiniones respecto a si son o no arte también– podemos tener idea de momentos remotos en los cuales el arte ha sido manifiesto y por tanto ha propiciado experiencias estéticas. Aunque existe una consideración al respecto: ¿no existen experiencias estéticas más remotas? La respuesta es difícil, las experiencias estéticas más remotas que podemos entender son las referidas por la evidencia material existente. *“El hallazgo de una pieza muy antigua que podemos calificar indiscutiblemente como ‘artística’ nos indica que en esa época se producían ya manufacturas de objetos de arte, pero no impide el que se pueda pensar en que hubo ya antes experiencias estéticas que o bien no dieron lugar a esa clase de objetos o sí que los produjeron pero no los hemos encontrado.”* (Marty, 1999, p.122) Resulta tajante tal aseveración: pudieron haber existido manifestaciones artísticas de las cuales no tenemos evidencia, como sucedería en el caso de las artes efímeras,

aquellas que sólo existen mientras son interpretadas: la música, la danza, el teatro y algunas otras. Actualmente, los registros más antiguos de “arte” hacen referencia a pintura rupestre o a objetos tridimensionales esculpidos o tallados (como se verá más adelante). Pero eso no descarta la posibilidad de otras manifestaciones artísticas; por ejemplo, Eccles (1996) menciona que gran parte de la evolución de los homínidos y de su desarrollo cultural es provisto por la cultura lítica (de piedra), aunque advierte: *“Podemos estar seguros que los Australopitecinos tenían una cultura bien desarrollada en madera, pero ello no deja restos fósiles, hay cierta evidencia del uso de hueso, cuernos y huesos dentoides por los Australopitecinos de Sudáfrica.”* (p. 133). Bahn & Vertut (1997) por su parte mencionan que se puede tener cierta seguridad de que la gente del paleolítico era perfectamente capaz de trabajar madera debido al pretendido uso que se debió tener de escaleras y andamiajes –además de la evidencia de cuencas donde debieron colocarse las vigas de los andamios– para poder pintar ciertos techos de algunas cuevas. Cabe recalcar que la facultad de atribuir capacidades o características de comportamiento es difícil si se carece de evidencias o indicios como los que se han mencionado. Bajo esta advertencia, no queda más que “confiar” en la evidencia fósil, ya que especular sobre la que no se tiene –ya sea porque no ha sido descubierta o bien porque no exista– crea muchas vaguedades. Marty (1999, p. 122) menciona: *“Como esa línea de pensamiento no nos conduce a ninguna conclusión efectiva acerca de cuál pudo ser, entonces el momento de las primeras experiencias*

estéticas, podemos admitir que éstas coinciden (al menos de forma provisional y en espera de nuevos hallazgos) con las pruebas materiales que tenemos a nuestro alcance. A primera vista, una coincidencia así parece incluso trivial; si los hallazgos arqueológicos identifican una serie temporal de objetos manufacturados que no deben ser considerados como 'artísticos', y a partir de un determinado momento muestran objetos que son verdaderas obras de arte, parece lógico deducir que es ése el momento de la aparición del arte."

Lo anterior es una estocada determinante al tema de estudio de esta tesis, ya que se expone en la última sentencia una sencilla propuesta para encontrar el origen el arte, pero los diferentes obstáculos con los que se encuentra la antropología y la arqueología son impedimento para hacer algo así. Además, debemos de tomar en cuenta que existe también el factor de los elementos internos en las experiencias estéticas de los cuales es prácticamente imposible tener un resto o evidencia fósil. Al respecto, menciona: *"Supongamos que queremos estudiar la experiencia estética de un sujeto ante algo que puede ser considerado o no como una obra de arte según diferentes puntos de vista. Enfrentemos al sujeto, por ejemplo, con las serigrafías de Andy Warhol que tienen una lata de sopa Campbell's como icono¹. ¿Considera o no el sujeto experimental que se trata de una obra artística? Tenemos varias formas de averiguarlo y así podemos, hasta cierto punto, intentar fijar las reglas que, en una determinada sociedad, época, clase social, nivel de*

educación, edad, etcétera, delimitan el alcance de lo artístico. Pero toda esa labor de objetivación exige que el sujeto esté presente y a nuestra disposición para someterlo a las pruebas experimentales pertinentes." (p. 123)

Tal cosa resulta totalmente imposible si pensamos en hacer una entrevista a un *Homo habilis* por ejemplo; y ello en dos sentidos: el primero reside en que ya no existe dicha especie, y el segundo en el hecho de lo improbable que sería que pudiéramos comunicarnos con uno de ellos en el ficticio caso de que tuviéramos contacto con alguno. Ante esto, hay que entender que estas manifestaciones traspasan una barrera temporal al igual que una cultural. Con esta idea, Cheyne (2001) menciona que los símbolos paleolíticos (haciendo alusión a pinturas rupestres) tuvieron un significado para quienes los hicieron que puede ser diferente para quienes los interpretan.

Debe ser bien entendido el concepto de que cualquier aproximación a los elementos subjetivos del arte prehistórico pasará por caminos indirectos. Y al entrar en los senderos de las atribuciones se cae en cierto grado de incertidumbre, pero existen evidencias arqueológicas o paleontológicas de casos donde queda manifiesto de manera clara y precisa la autoría de las obras y el propósito artístico (vid. Marty, 1999. p. 24). A más de eso, la arqueología provee a través de diferentes perspectivas elementos que pueden ser útiles para la interpretación de diversos hallazgos materiales y para poder hacer inferencias desde el terreno de lo psicológico.

¹ Puede consultarse dicha imagen en el capítulo anterior.

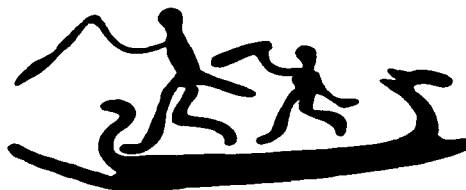
ARQUEOLOGÍA COGNITIVA: ¿ES POSIBLE SABER QUÉ PENSABAN?

Renfrew & Bahn (1998) refieren que la arqueología cognitiva es una de las ramas más nuevas de la arqueología moderna, definiéndola como el estudio de las formas de pensamiento del pasado a partir de los restos materiales. Retoman la idea de que el arte ha sido un terreno considerado para los historiadores de éste, y que a los textos el de los historiadores de la literatura, sin incluir necesariamente éstos los enfoques antropológicos. Relatan también los antecedentes de esta disciplina: *"para la época prehistórica, en la que se carece por completo de fuentes escritas, las primeras generaciones de arqueólogos tendieron, en su desesperación, a crear una especie de historia falsificada, 'imaginando' lo que el hombre de la antigüedad debía haber pensado o creído."* (p. 355)² Sobra mencionar que tras los nuevos métodos de la arqueología, —que poseen un mayor sustento teórico y tienen mayor apego científico— se llegó al abandono el estudio de las capacidades cognitivas del pasado.

El postulado del que parte la arqueología cognitiva que mencionan Renfrew & Bahn (1998) se basa en el

²En el caso de la arqueología en México, es posible también encontrar ejemplos así. Recientemente, el Antiguo Colegio de San Ildefonso organizó una exposición llamada *"Descubridores del Pasado en Mesoamérica"*, y en cuyo catálogo (ver Referencias) se compilan los textos que dieron sustento a la exposición. Puede consultarse también Bernal, 1992.

hecho de que lo que caracteriza a la especie humana de las restantes formas de vida es la capacidad para utilizar símbolos, lo que coincide con otros autores (Marty, 1999, 2000; Hart, 1999; Giedion, 1981; Gombrich, 1965, 1998; Maquet, 1986). Para poder entender los símbolos, que suelen ser arbitrarios, es necesario tener más información que el símbolo mismo: el ejemplo que plantean al respecto se reproduce a continuación, que hace referencia a dos personas que están encima de lo que podría ser un trineo o un barco; pero resulta necesario tener mayor información para poder precisarlo, aunque cabe la posibilidad de que en Escandinavia, durante la Edad del Bronce, los pobladores no necesitaran mayor información para entenderlo; y reitera la idea de que no es tan importante el descubrimiento del objeto individual *per se*, tomado aisladamente, sino el conjunto o la agrupación contextual donde fue localizado.



Grabado
Escandinavia,
Edad de bronce
Dos personas en un barco, ¿o en un trineo? El significado exacto de este grabado en roca de Escandinavia de la Edad de Bronce nos resulta confuso sin una evidencia adicional.

"El arte fue en el pasado un servidor del simbolismo y no el simbolismo un servidor del arte. Al psicólogo moderno tal vez le sea difícil

ajustar su mentalidad a esto, pues le han enseñado a mirar el arte en el contexto contemporáneo donde sirve a fines sociales tan distintos. (...) Es posible que el objetivo del historiador no coincida con el del estético o el del psicólogo." (Gombrich, 1969, p. 142)

Esta idea también podría no coincidir con el arqueólogo; en este punto cabe dejar bien clara la acotación de que se debe ser muy cuidadoso con el estudio de los símbolos (independientemente de que uno sea antropólogo, artista, psicólogo, lingüista o de cualquier otra disciplina o ciencia), ya que como Gombrich menciona en el párrafo anterior, hay que distinguir entre los vehiculos o medios y los fines o metas que se persiguen tras la utilización de éstos. Aunque ha sido ya expuesto en el capítulo anterior, no sobra insistir en este punto la idea de que es vital entender que cuando hablamos de "arte", sin tener bien claro si es arte por destino o por metamorfosis, se debe proceder con cautela para no interpretar que las cosas fueron hechas por razones artísticas, cuando pudieron ser realizadas de manera artística, pero buscando otro fin. Maquet (1999, p. 57) menciona: *"Si preguntásemos a los antropólogos si la sociedad que estudian produce arte visual, lo más probable es que ellos añadirían a sus respuestas una referencia con imágenes: 'sí, ellos tallan o graban, pintan o dibujan humanos y animales'; o 'no, ellos no hacen cuadros'. Aún tendemos a igualar el arte visual con las representaciones. Existen buenas razones para continuar con esta asociación."* Después de la mención que distingue entre arte y simbolismo, y entre fines y medios; se puede continuar con la exposición del

planteamiento de la arqueología cognitiva.

Renfrew & Bahn (1998) plantean el argumento de Lewis Binford, para quien carece de importancia alguna estudiar el pensamiento del hombre del pasado debido a que –según menciona– son las acciones las que pasan al registro material y no los pensamientos. Ante lo cual sugieren la idea de que lo estudiado –que es de naturaleza material– es resultado, en parte, de los pensamientos y las interacciones humanas.

Los rubros en los que puede aplicarse la arqueología cognitiva inciden en el estudio de manufactura de útiles, del reparto de alimentos, ocupación del suelo, mediciones (de tiempo, longitud y peso), identificación de símbolos de poder y jerarquías, monedas y formas de comercio, arte, estética, religión y conductas rituales entre otros. Y todos estos tópicos pueden ser traspolados al terreno de lo psicológico y ajustarse a modelos actuales para una mejor comprensión del pasado.

Resulta de peculiar importancia hablar sobre el diseño y la manufactura de útiles y herramientas. *"La producción de útiles simples sobre cantos (por ejemplo, las herramientas del Homo habilis) puede ser considerada como un acto sencillo y habitual, no muy diferente del chimpancé que utiliza un palo para remover un hormiguero; caso contrario al del Homo erectus, cuya fabricación de objetos tan hermosos como un bifaz achelense parece más avanzada."* (Renfrew & Bahn, 1998, p. 357). La problemática planteada puede

resolverse a través de un juicio estético para saber si algunos objetos son o no más hermosos, pero el mencionar que alguno es más avanzado según la cultura o especie supone nuevas problemáticas: ¿cómo estudiarlo más a fondo y cómo comprobarlo? Una posible respuesta brindada es la siguiente: *“Uno de los modos es calcular, por medio de experimentos, la cantidad de tiempo invertida en el proceso de fabricación. Pero un enfoque cuantitativo más riguroso, como el creado por Glynn Isaac, consiste en estudiar el margen de variación dentro de una industria artefactual”*. (Renfrew & Bahn., 1998, p. 357) El supuesto de éste método es que si el fabricante de útiles tiene una idea, imagen o concepto de lo que será el producto final, habrá útiles con acabados muy parecidos entre sí. Isaac (Renfrew & Bahn, 1998) ha reconocido la tendencia a lo largo del tiempo a producir una variedad o industria cada vez mas definida de tipos de útiles. Ello no sólo puede mostrar el grado y capacidad de previsión y planeación en cada cultura o periodo, sino que

también muestra la capacidad de aprendizaje que pudieron tener los diferentes grupos al fabricar facsímiles de las herramientas que discriminaron útiles. A continuación se reproduce un diagrama, de autoría de Glynn Isaac, que muestra la variedad de herramientas.

Puede verse en el diagrama que, conforme avanza el tiempo, hacia el Paleolítico Superior incrementa el tipo de herramientas y la frecuencia de su fabricación, lo que podría estar emparentado con la especialización de las actividades (y por ende, de las industrias artefactuales) y con un ambiente cultural con un desarrollo considerable: propicio para la reproducción (ya fuera por enseñanza y/o por aprendizaje vicario o de imitación) de la industria. Podría darse el caso de que, anterior al paleolítico superior, también se tuvieran claras las ideas de las herramientas a fabricarse, pero éste periodo se caracteriza por la permanencia del concepto de lo que se fabricará y la capacidad motora para hacerlo, lo que refleja una precisión mayor en el trabajo con las manos y la capacidad de coordinación con las ideas previstas. Este desarrollo psicomotor tiene relación directa con el desarrollo del encéfalo debido a que el lóbulo frontal —característico por su desarrollo en el ser humano—, posee la corteza de asociación frontal, encargada de controlar la conducta motora; además contener la corteza prefrontal,

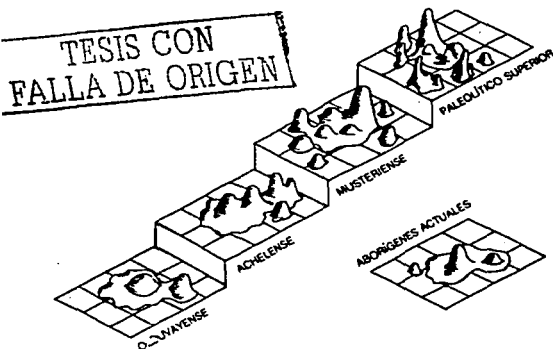


Diagrama de Glynn Isaac
Muestra la creciente variedad de instrumentos a lo largo del tiempo. Cada pico representa un tipo de útil diferente, cuanto más alto sea el pico, más común será el útil.

relacionada con la formulación de planes y estrategias. (Carlson, 1999)

Según Renfrew & Bahn (1998) otra forma de investigar el comportamiento de los homínidos es estudiar el tiempo de planificación, que define como el periodo entre la proyección y ejecución de un acto. *“Por ejemplo, si la materia prima utilizada para elaborar un útil lítico procede de una afloración rocosa concreta, pero el utensilio propiamente dicho es elaborado a cierta distancia (como documentan las lascas de desecho producidas en su manufactura), esto parecería indicar cierta intención permanente o previsión por parte de la persona que transportó la materia prima.”* (p. 358)

Uno de los factores a clarificarse es la atribución que se da a la generación de éstas capacidades cognitivas; puede aplicarse la idea de que en determinado momento surgieron de súbito o bien, puede entenderse que son el producto de un desarrollo gradual. Gisèle Marty (1999) al respecto, reconoce dos tipos de modelos para la exposición de teorías sobre el origen del arte: los gradualistas y los explosivos.

Lo Gradual

Marty (1999) menciona que el modelo gradualista sostiene que la capacidad de apreciar formas bellas achelenses tiene un avance gradual y permanente. Iniciando desde la construcción de instrumentos y piezas con simetría (entiende a la simetría como un primitivo estético). Lo que entonces apoya que a través de muchos años de gestación y evolución desemboca hacia el Paleolítico Superior en gran abundancia de objetos claramente clasificados y reconocidos como

artísticos. Este modelo no permite hablar de *el origen* del arte, debido a que se piensa en un proceso de evolución sucesiva que resulta difuso.

La secuencia a discutirse según este planteamiento (Marty, 1999, p. 127) es la siguiente:

(I). Un largo periodo, de más de un millón de años, en el que la cultura acheliense contiene (en África y Europa) bifaces simétricos.

(II). Un periodo de unos 100, 000 años, coincidente en su mayor parte con la última glaciación (Würm), en el que aparecen útiles a los que algunos autores atribuyen un simbolismo incluso religioso.

(III). Un periodo que comprende desde hace 40, 000 años a unos 10, 000 años atrás, y en el que se produce, desde sus inicios, una presencia masiva de objetos de intención estética ampliamente reconocidos como tales.

Los modelos gradualistas están a favor de un aumento en la complejidad de los atributos artísticos de las piezas o restos encontrados.

Lo Explosivo

En confrontación con el modelo gradualista del origen del arte existe el modelo explosivo, que apoya la idea de un surgimiento brusco de experiencias estéticas, relacionada con los dos elementos ya descritos: la producción o elaboración de piezas y los elementos

internos que éstas puedan despertar. Este modelo permite encontrar –teóricamente– un origen para el arte.

Independientemente de cual sea el modelo que se considere con mayor validez, ambos poseen características teóricas importantes: el modelo gradualista propone que la capacidad estética se desarrolla de forma gradual y continua, éstas capacidades evolucionan junto con la especie. Este modelo es difusionista, y no presenta un momento justo donde se genere el origen del arte que estamos buscando, no propone un surgimiento espontáneo, sino un continuo, lo que explica –de cierto modo– la presencia del arte hoy día.

En el caso del modelo explosivo, Marty (1999) menciona que Davidson y Noble en 1989 refieren que un dibujo requiere una comunicación previa para transformarse luego en un lenguaje. Según estos autores, los dibujos comenzaron a representar conceptos y luego palabras, allí –según ellos– los homínidos se volvieron humanos. Este modelo permite localizar el punto donde “aparece” el arte y también permite identificar a los protagonistas de dicho momento y las causas que originaron ese surgimiento. Desde la perspectiva de este modelo tendríamos que entender que la capacidad artística posee una funcionalidad adaptativa ante ciertas circunstancias donde se originó esta capacidad. Si es así, la psicología cobra importancia al estudiar el origen, sus causas y al ofrecer alguna aproximación sobre la presencia del arte en la actualidad.

Periodos culturales y fechas
Algunos datos presentados en este texto provienen de hallazgos de la región Franco-Cantábrica, razón por la cual ha sido incluida esta guía referencial sobre los periodos culturales y sus fechas. [Tomado de Bahn & Vertut, 1997]

ARTE VISUAL Y EVOLUCIÓN: EVIDENCIAS Y CONSIDERACIONES...

“Según la acumulación de evidencia de los últimos 200 años, puede concluirse que la actividad gráfica debió de aparecer antes de los 33, 000 años antes de nuestra era, durante la última glaciación (Würm), en el periodo del Paleolítico Superior (Del Auriniaciano al Magdaleniense en Europa) y alcanzó su apogeo durante las culturas Solutrense-Magdalenienses (22,000-10,500).”

(Cheyne, 2001) Este autor menciona que las evidencias consisten en imágenes grabadas, rasguñadas, escarbadas, desbastadas y/o pintadas en piedra, hueso, marfil y cornamentas. Y dentro del arte visual, también está incluido el arte portátil o mobiliario, que, por cierto, es más abundante que el arte parietal (pintura en muros) encontrado en rocas, refugios prehistóricos y

El Paleolítico Medio (periodo de los Neanderthales), también es llamado Musteriense, después del descubrimiento del sitio de Le Moustier (Dordogne), es continuado por el Paleolítico Superior (periodo de los Cro-Magnones), que fue dividido en una serie de fases nombradas tras el descubrimiento e diferentes sitios en Francia. La siguiente es una tosca guía a dichos datos:

Châtelperroniense:	comienzo c. 35,000 AC
Auriniacense:	c. 30,000 AC
	(en algunas áreas se piensa que inició antes)
Gravetiense:	c. 25,000 AC
Solutrense:	c. 20,000 AC
Magdaleniense Temprano:	c. 15,000 AC
Magdaleniense Medio:	c. 13,000 AC
Magdaleniense Tardío:	c. 10,000 AC
Aziliano:	c. 8,000 AC

El Magdaleniense también ha sido dividido en una secuencia de fases (I-VI), aunque rápidamente fue abandonada por los prehistoriadores.

ocasionalmente en grandes profundidades de las cuevas; especialmente en las regiones de Dordogne, Ardèche y Lot en Francia, y en la región de Cantabria en España. (Bahn & Vertut, 1997) Sobre el arte portátil, Renfrew & Bahn (1998, p. 362) mencionan lo siguiente: *“La gran mayoría de las figuras identificables son de animales, pero, tal vez, las piezas más famosas sean las llamadas ‘figurillas de Venus’.* Dicha actividad gráfica es exclusivamente (o virtualmente) asociada a los modernos *Homo sapiens (Homo sapiens sapiens)* en sitios de África, Australia, Medio Oriente y en Europa. *“Ésta es la evidencia más temprana de humanos –o de cualquier otro organismo– que crearon trazos que no son residuo de actividad instrumental como la fabricación de herramientas, construcción de refugios o resultado de caminar sobre cenizas volcánicas”.* (Cheyne, 2001)

“Las primeras pinturas rupestres son la primera expresión irrefutable de un proceso simbólico capaz de llevar una rica herencia cultural de imágenes y probablemente historias de generación a generación.” (Deacon, citado por Humphrey, 1999)

El estudio de las pinturas rupestres y del arte mobiliario parecería materia indiscutible de los arqueólogos, antropólogos y demás estudiosos afines del área, pero J. A. Cheyne (2001) propone un modelo para hacerlo desde perspectivas que incluyen la ciencia psicológica.

La Paleopsicología y el modelo de Cheyne

J. A. Cheyne, investigador de la Universidad de Waterloo en Canadá, propone en su ensayo *“Indicios de la Conciencia”* (2001), un modelo basado en la paleopsicología, cuya aproximación intenta invalidar el postulado de que el “grafista” (el sujeto que crea los gráficos) posee capacidades cognitivas de simbolización, ello debido a que considera que para tal discusión hay poca o cuestionable evidencia además de las frágiles interpretaciones de las imágenes por sí mismas.

Sigfried Giedion (1981, p. 27) menciona: *“El arte es una experiencia fundamental. Brota de la pasión innata del hombre de construir un medio de expresión de su vida interior.”* Cheyne (2001) por su parte, considera que en lugar de asumir que las habilidades cognitivas de simbolización y las tradiciones culturales encuentran “expresión” en los gráficos, hay que invertir el argumento, así que propone que las actividades simbólicas y tradiciones culturales, mitos y rituales son –en parte– resultado de la producción de imágenes.

Cheyne (2001) hace una distinción entre la paleopsicología y la psicología evolutiva y sociobiología, resaltando que las últimas intentan explicar el comportamiento humano contemporáneo en referencia a la evolución de ciertos escenarios o conductas, mientras que la paleopsicología busca generar explicaciones y modelos psicológicos para las evidencias arqueológicas

basándose en las actuales investigaciones y teorías psicológicas. *“La Psicología evolutiva y sociobiología intentan explicar el presente en términos del pasado. La Paleopsicología se aproxima a aplicar la psicología para entender mejor el pasado.”*

Al escribir sobre las pinturas rupestres, Cheyne (2001) atribuye que no pudieron ser dibujados los animales allí representados a partir de una copia en el momento, es decir, tomándolos como modelos³, sino partiendo de la memoria y la imaginación, lo que representa una buena capacidad perceptual, atencional y memorística de los sujetos que los dibujaron. Como ejemplo de lo anterior, reproduzco un bisonte pintado en una galería de Altamira y uno de estos animales en vida libre.



³ Bahn & Vertut (1997) mencionan la idea de que en algunas cuevas han sido hallados restos que confirman la ocupación de éstas por los humanos con fines de vivienda, pero por el tamaño de las cuevas y los pasillos, aunado al hábito propio de los animales, es difícil pensar en bisontes, venados, caballos o mamuts que hallan estado dentro de las cuevas para ser pintados.



Puede notarse en las imágenes, que la línea que trasera parte del animal (donde sale la cola) hacia las patas delanteras de éste, que marca un cambio en el pelaje es notoria en ambas imágenes, lo que demuestra capacidades de atención y memoria al momento de realizar la imagen en la cueva (incluso, puede notarse el cambio en el colorido de las zonas divididas por la línea en ambas imágenes).

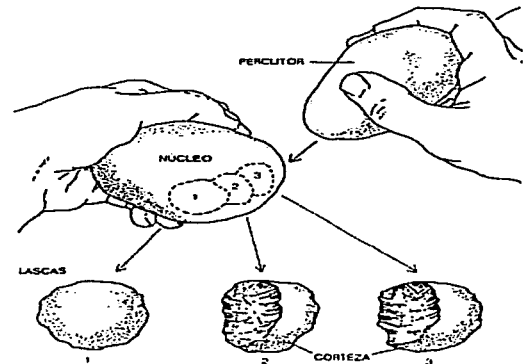
Esto último acarrea la conclusión de que las estructuras (tanto culturales como biológicas) que soportan los procesos de percepción, memoria e incluso imaginación, como Cheyne (2001) menciona, debieron de ser parecidos al nuestro.

Lo anterior acarrea un difícil debate sobre el origen del hombre, según Cheyne, esta discusión típicamente comienza con los Australopitecinos, quienes poseen estructura cerebral póngida (como los chimpancés) y debido a la falta de pruebas convincentes de que tuvieran

cultura⁴, fueron en la siguiente tabla separados del género *Homo* y situados en el tiempo geológico. El género *Homo* (*Homo habilis*, *Homo erectus* y *Homo sapiens*) fue situado en el tiempo cultural debido a su estructura cerebral y a la asociación que tienen con artefactos culturales.

Años antes del presente	TIEMPO GEOLOGICO	TIEMPO ARQUEOLÓGICO	Años antes del presente
10,000	Holoceno	Neolítico Mesolítico	10,000
	Pleistoceno Superior	Paleolítico Superior	35,000
		Paleolítico Medio	90,000
128,000		<i>Homo sapiens</i> (moderno) <i>Homo sapiens</i> (Neandertal)	
	Pleistoceno Medio	Paleolítico Inferior	
730,000		<i>Homo sapiens</i> (arcaico)	
	Pleistoceno inferior		
	<i>Australopithecinos</i>		
	<i>A. boisei</i>	<i>Homo erectus</i>	
	<i>A. robustus</i>	<i>Homo habilis</i>	2,900,000
	Pleistoceno Antiguo		
	<i>A. aethiopicus</i>		
3,400,000	<i>A. africanus</i>		
	<i>A. afarensis</i>		
	<i>A. ramidus</i>		

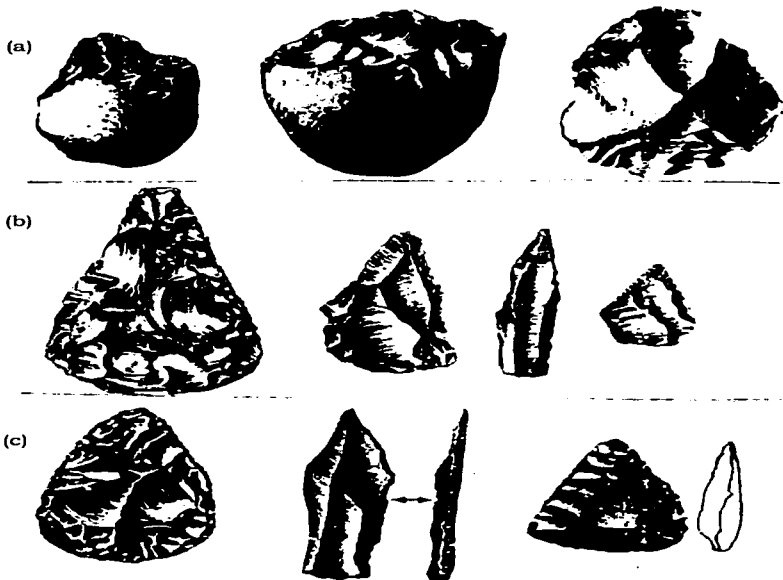
un equipo que pudo ser efectivo para destazar cadáveres de animales y para preparar la carne para un consumo más efectivo. Eccles reconoce que el estilo Achelense fue ampliamente distribuido con la difusión de los *Homo erectus* y los *Homo preneandertalis*. (Véase cuadro de herramientas y periodos)



Eccles (1996) menciona que las primeras herramientas de piedra pertenecen al tipo Olduvaiense y se encuentran asociadas con los *Homo habilis*. Dichas herramientas se encuentran hechas por el golpeo contundente de pequeñas piedras para obtener un filo para cortar, tajar y raspar. Mucho tiempo después, el *Homo erectus* mejoró la técnica para producir lo que es llamado el estilo Achelense. Las hachas de mano y otras pequeñas herramientas conforman todo

El estilo más reconocido de todas las variedades de herramientas de piedra pertenece al estilo Musteriense, hecho por la técnica de hojuelas que fue desarrollada por los *Homo neandertalis*, y se basa en piedras escogidas con ciertas formas y características que son golpeadas por otra piedra usada a manera de martillo para desprender finas hojuelas o escamas de piedra, así que muchas herramientas útiles podían ser manufacturadas de la piedra escogida. Además de las hachas de mano bien realizadas existen raspadores, puntas y las típicas hojas o escamas de delgados bordes. Estas

⁴ Confróntese con el argumento que provee Eccles (1996) al principio del capítulo sobre la cultura de los *Australopithecus*.



Herramientas y periodos

(a) Herramientas líticas. Dos cortadores y un hacha de mano hechas por Homo habilis hace 1 millón de años o más.

(b) Hachas de mano afiladas, cortadores, cuchillos y una punta hechos por el Homo erectus entre 1 millón y 400,000 años atrás, pertenecientes al estilo Achelense.

(c) Cortador, punta y herramientas delgadas afiladas hechas por escamación, producto del hombre de Neandertal, de 50,000 a 100,000 años atrás. Estilo Musteriense.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

herramientas pudieron ser útiles no sólo para la carnicería de animales, sino también para la preparación de pieles que eran cosidas juntas para la creación de vestimenta, muy necesaria para el rudo clima de las eras del hielo (Eccles, 1996)

Sobre la vestimenta, Lasheras (comunicación personal 8 de Abril, 2003) menciona que en Altamira fueron encontradas agujas que provienen de un periodo de habitación de la cueva (de 14000 a 18000 años atrás según los fechamientos por carbono 14). Dichas agujas están hechas de hueso y tienen un diámetro de menos de 2 mm., mientras que el grosor del agujero de las mismas es menor a 1 mm. Lasheras

menciona que la fabricación de dichos instrumentos implica un cuidadoso control de los materiales, ya que son muy frágiles y es difícil la manufactura de un producto tan fino. A ello agrega la idea de que si resultan tan delicados, seguramente debieron ser utilizadas para coser pieles muy delgadas: *“sólo una piel muy curtida podía ser perforada, lo que muestra la habilidad que tenían para ello”* y dejarlas –en ciertos casos– como gamuzas, además de lo fino y delgado que pudieron haber sido los hilos, obtenidos probablemente de tuétano o pelo de animales. Aunque hay que mencionar que las agujas encontradas en Altamira pertenecen a otro periodo y su manufactura se adjudica a otra

especie del género *Homo*: los *Homo sapiens sapiens*, que provienen de unos 40,000 años antes del presente (Eccles, 1996) y cuyas herramientas asociadas son muy delgadas y poseen filos mucho más cortantes, ello en la cultura del Cromagnon y Solutrense. “Las más finas de todas [las herramientas] son las cuchillas hoja de laurel, pero se duda su fueron usadas o veneradas por su belleza!” (p. 133)

Independientemente a la anterior frase, hay algo que resulta evidente tras la presentación de los datos anteriores: La evolución de las culturas líticas revela un incremento en la complejidad de su fabricación. Eccles (1996) menciona que el incremento se presenta en la sofisticación en diseño y manufactura y que ello puede deberse a las necesidades de las sociedades del cazador-recolector.

En la siguiente tabla (tomada de Cheyne), se muestran las tecnologías o culturas líticas comparadas con eventos evolutivos y capacidades craneales de los protagonistas de cada momento.

PSICOLOGÍA CULTURAL	BIO-EVOLUTIVOS	TECNOLOGÍA	CAPACIDAD CRANEAL
Episódica	Homo habilis y posiblemente los primeros erectus (2.4 - 1.5 millón de años atrás)	Olduvaiense	500-800 cc M-850 cc (Área de Broca y POT)
Mimética (Autoseñalización)	Homo erectus (1.8 millón de años atrás -300,000 años atrás)	Acheliense	800-1100 cc M-900 cc
Mítica (Invención léxica de la nominación)	Homo sapiens arcaico (300,000 años atrás) Homo sapiens Neanderthaliensis (125,000 - 30,000 años atrás)	Musteriense	1000-1600 cc M-1450
Teórica (memoria externalizada)	Homo sapiens moderno (150,000 - 10,000 años atrás) Cro-Magnon (40,000 atrás)	Aurificiense Gravetiense Soluteriense Magdalenense Azilian	900-2000cc (Área prefrontal)

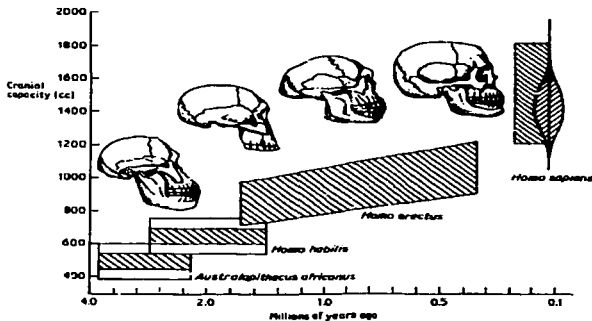
Es claro que la capacidad craneal (y por inferencia, el tamaño del cerebro⁵) incrementa dramáticamente desde *Homo habilis*. Si bien este no tiene mucha diferencia con los Australopithecus en este rubro, un examen a la superficie interior del cráneo fósil revela diferencias que marcan la distancia, ya que “revela una estructura humana, o al menos, un patrón de superficie humana. Dos características que aparecen en *Homo habilis* lo diferencian de *Australopithecus*; la sustitución de la cisura lunada (una característica de los póngidos) por el desarrollo del POT (el área circundante del empalme de los lóbulos Parietal, Occipital y Temporal -conocido como área de Wernicke-) y porciones del lóbulo frontal conocidas como área de Broca.” (Cheyne, 2001).

Lo anterior podría sugerir que *Homo habilis* poseía lenguaje. Renfrew & Bahn (1998) mencionan que Ralph Holloway ha examinado dos cráneos reconstruidos y calculado su volumen cerebral. Uno de ellos fue fechado en torno a 1.8 millones de años y atribuido a un *Homo habilis*, con una capacidad craneal de 752 a 775 cc, mientras que el otro cráneo fue fechado hacia 1.65 millones de años y fue asociado a un *Homo* o *Australopithecus*, cuyo cerebro (de

⁵ Los moldes endocraneales se obtienen vertiendo goma de látex dentro de un cráneo; cuando se endurece, el látex forma una imagen precisa en la superficie interna del cráneo en la que el contorno exterior del cerebro deja tenues improntas. Este método da una estimación de la capacidad craneal, aunque puede tener ciertas incertidumbres al ocupar espacio meníngeo y sobrealargar el tamaño del cerebro, o al interpretarse alguna marca como cerebral cuando pudo haber sido hecha por otro tejido o causa.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

evidente tamaño australopitecino) tenía 582 cc de capacidad. Dean Falk (citado por Renfrew & Bahn, 1998) atribuye rasgos humanos al primer cerebro y reconoce parecido del segundo con cerebros de gorila o chimpancé.



“El centro cerebral del habla es una protuberancia que sobresale en la superficie del hemisferio izquierdo y que, en teoría, aparecerá en un molde interno. Desde luego, Dean Falk defiende que esta área del cerebro del 1470 [el cráneo asociado al *Homo habilis*] ya está especializada en el lenguaje y que este homínido quizá era capaz de articular palabras.” (p. 402)

El anterior texto no deja claro si ese ‘centro cerebral del habla’ es el área de Broca o el área de Wernicke (las zonas motora y de comprensión del lenguaje respectivamente), aunque continúa con la presentación de sus ideas (p. 403):

“Dado que el control más delicado y el movimiento están localizados en la misma parte del cerebro que el habla, algunos investigadores llegan a afirmar que ambos podrían estar

interconectados. A partir de esto, plantean la tesis de que la simetría en los útiles podría ser un signo del tipo de capacidad intelectual necesaria para comprender el lenguaje. La creciente abundancia y perfección formal del

incrementos en la capacidad craneal durante los últimos 2 millones de años para cráneos de *A. africanus*, *Homo habilis*, *Homo erectus* y *Homo sapiens*. Los cuadriláteros sombreados representan el tiempo en el que cada especie vivió y su tamaño de cerebro. El rectángulo del *Homo sapiens* abarca al *sapiens sapiens* y al *sapiens neanderthalis*. La espiga oscura representa el rango y la capacidad craneal en modernos *H. sapiens sapiens*.

bifaz
achelense o
un incremento
en el número
de categorías
de útiles
podría
implicar un
aumento de la
capacidad

intelectual –y, por tanto, del lenguaje.

Otros, sin embargo niegan cualquier correlación entre la capacidad espacial (tecnológica) y el comportamiento lingüístico, afirmando que la elaboración de útiles y el lenguaje no se conciben ni se aprenden de la misma forma. Buena parte de la aparente tipificación de las herramientas, dicen, es probablemente el resultado de constricciones tecnológicas del material y del proceso de manufactura. Los útiles líticos por sí solos, concluyen estos investigadores, no nos pueden decir mucho sobre el lenguaje.”

A esto hay que agregar que el área POT es recibe información proveniente de tres lóbulos, por tanto los datos que reciba serán de modalidades somatosensoriales, visuales y auditivas. La subsecuente evolución de estas áreas, por razones del aumento en la complejidad del medio cultural o de las necesidades de la sociedad en la que se encontraban los *Homo habilis*, pudo haber provocado también el crecimiento del cerebro, lo que facilitó y brindó mayor

soporte a que las estructuras del lenguaje siguieran desarrollándose. Y cabría entender este proceso como bidireccional, entendiendo también que los cambios en la cultura y la evolución de ésta pudo crear presiones para afinar y especializar el lenguaje.

El desarrollo de técnicas e industrias líticas permitió expandir el nicho en el cual el ser humano podía vivir. Estos cambios en la tecnología lítica proveen evidencia compatible con el aumento de la integración sensorial potencialmente desarrollada por el POT y la coordinación de éstos con el soporte del desarrollo del lóbulo frontal soportando mayores y más intrincadas secuencias motoras.

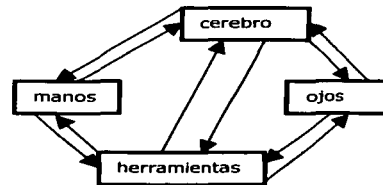
Según Cheyne (2001), la evolución y desarrollo de las herramientas de piedra proveen evidencia de incremento:

- en la selección de material,
- el uso de bordes cortantes,
- simetría,
- inversión de esfuerzo
- diversidad y número de técnicas,
- número de pasos,
- complejidad de etapas o fases y
- diversidad o número de diferentes tipos de herramientas

Todo lo anterior tiene impactos a nivel cultural y en el respectivo sustrato psicofisiológico que lo posibilita. Para Eccles (1996), en el Paleolítico Superior, la era del *Homo sapiens sapiens* (hace unos 30,000 años atrás), un sistema cognitivo de observación, abstracción y documentación fue desarrollado.

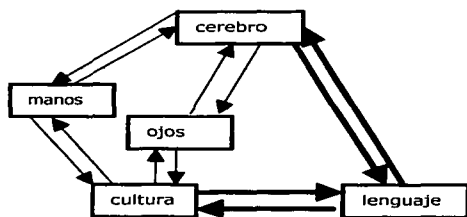
La especialización de las herramientas tiene varias consecuencias: aumenta la complejidad de las capacidades motoras y a la vez se vuelven más finas y precisas. Si en ello ponderamos las pinturas rupestres y la fabricación de herramientas como un sistema de retroalimentación entre la vista, la mano y lo que se desea fabricar, podemos entender que las extremidades distales superiores poseen cada vez más sensibilidad y psicomotricidad fina, lo que obviamente también tiene implicaciones en el desarrollo y modificación del sistema nervioso. Engels (1994, p. 10) menciona: *“La mano no es sólo el órgano del trabajo, es también producto de él.”*

Eccles (1996, p. 137) provee un diagrama sobre sistemas de retroalimentación entre los componentes biológicos y culturales.



El diagrama anterior muestra un sistema de retroalimentación donde aparecen tres componentes biológicos y uno cultural. Este modelo puede operar sin generaciones sucesivas, pero no necesariamente a lo largo de ellas en cuanto a progreso cultural se refiere.

El esquema es modificado y la retroalimentación ahora es transgeneracional, incorporando el lenguaje; la facultad biológica que posibilita las creencias culturales y las prácticas de supervivencia para ser transmitidas a futuras generaciones. En este sistema autocatalítico, se cree que el lenguaje tiene un rol predominante. Se presenta el esquema a continuación:



El caso de Nadia se relaciona mucho con lo anteriormente expuesto. Al cuestionar la posibilidad de capacidades de abstracción y dibujo sin la presencia del lenguaje o la socialización.

¿ANTÍTESIS?: EL CASO DE NADIA

Nicholas Humprey en su artículo *Cave Art, Autism, and the Evolution of the Human Mind* (1999) comienza haciendo alusión a algunas frases que otros investigadores han emitido a partir de los descubrimientos y hallazgos de las cuevas de Chauvet; las pinturas hechas en dichas cuevas datan de 30,000 años

atrás aproximadamente (Humprey, 1999) y han asombrado a mucha gente debido al temprano florecimiento de la "mente humana moderna". (según Humprey) "*El hombre es un gran milagro*" dijo Gombrich (Gombrich, 1996, en *The miracle at Chauvet*, citado por Humprey, 1999) cuando escribía sobre los descubrimientos de las pinturas en las cuevas de Chauvet y Cosquer. "*La cueva de Chauvet es un testimonio de que humanos modernos eran capaces del tipo de pensamiento simbólico y las representaciones visuales sofisticadas anteriores a los neandertales*" (Mithen, citado por Humprey, 1999).

Obviamente, estas citas parecen contraponerse al modelo propuesto por Cheyne, ya que dan por sentado que las expresiones rupestres son producto de "mentes humanas modernas".

Humprey parte de la idea de que las expresiones encontradas en el arte parietal de las cuevas rupestres podría no reflejar el hecho de que sus autores tuvieran "mentes modernas" o "premodernas". Sino que podría sugerir lo contrario: que los creadores de éstos trabajos de arte podían haber estado poco entregados al pensamiento simbólico, que pudieron haber tenido mínimo interés en la comunicación y pudieron haber sido esencialmente autodidactas (en el sentido de que carecían de cultura o sistemas culturales para transmitir información de generación a generación) y poco entrenados. "*El arte rupestre más allá de ser una señal de un nuevo orden de mentalidad, podría ser pensado como las últimas manifestaciones de un orden cognitivo*

precedente al nuestro.” (Humprey, 1999. p. 117)

La evidencia referida proviene de un estudio hecho en el principio de la década de 1970 por Lorna Selfe sobre el trabajo artístico de una joven autista llamada Nadia. A continuación se reproducen algunas notas sobre Nadia que proveen diferentes autores.

“Nadia nació en Nottingham en 1967, tenía severo retraso en muchos aspectos. Para la edad de 6 años había fallado en el desarrollo de cualquier tipo de lenguaje hablado; no respondía socialmente y era físicamente torpe. Pero ya en su tercer año había empezado a mostrar una habilidad extraordinaria para dibujar. Súbitamente comenzó a producir dibujos acerca de animales y personas; la mayoría de memoria, con una precisión fotográfica y fluidez gráfica”. (Humprey, 1999. p. 117)



“La habilidad de Nadia, además de ser superior a la de otros niños, era esencialmente diferente de los dibujos de los niños normales. No es que ella haya tenido un desarrollo acelerado en esta esfera, sino que en vez de ello, su desarrollo fue totalmente anómalo. Ni siquiera sus dibujos más tempranos mostraban algunas de las propiedades o características asociadas a los dibujos infantiles. La perspectiva, por ejemplo, estuvo presente desde el principio.” (Selfe 1977, citada por Humprey, 1999 p. 117)

“Los dibujos de Nadia guardan impresionantes paralelos con el arte rupestre” (Humprey, 1999, p.117). Para la ejemplificación de esto, me he permitido reproducir algunas imágenes de los dibujos de Nadia contrastados con fragmentos del arte rupestre de la cueva de Chauvet.

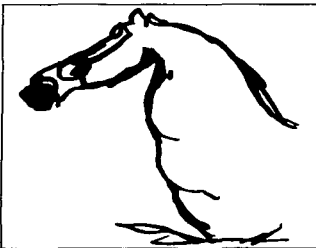
Las similitudes entre las imágenes presentadas es notable. “hablan por sí solas. Hay, antes que nada, un impactante naturalismo y realismo de los animales individuales.” (Humprey, 1999. p. 117) Además de ello, hay otras similitudes: el contorno hecho a base de líneas es utilizado para modelar el cuerpo de los animales, la oclusión de las líneas es utilizada para dar perspectiva y profundidad. “Existe una preferencia por las vistas laterales; las partes salientes como caras y pies, son enfatizadas – mientras que el resto del cuerpo es ignorado a veces” (Humprey, 1999 p.118)

Caballo y jinete
Dibujados por Nadia a la edad de 5 años, 6 meses

Clottes
menciona

que en muchos casos las cabezas y los cuerpos se traslapan, aunque esto

puede no deberse a un efecto estilístico, sino al hecho de que el autor simplemente no note lo que ya previamente estaba en la pared. Lo mismo podría suceder en los casos donde Nadia hace efectos parecidos. (Clottes, 1996 en Humprey, 1999 p. 118) Aunque en el caso de los autistas es común esta superimposición de objetos. En el caso de autistas ha sido notado que son inusualmente atentos a detalles en trenes sensoriales, mientras que parecen no ser influidos —probablemente debido a que no lo notan— por el contexto general del estímulo.



Caballo
Hecho por Nadia a los 6 años

Una vez presentados estos datos, pueden dárseles varias lecturas, desde el hecho de atribuir un



Caballos pintados y grabados
en la cueva de Lascaux
Probablemente
magdaleniense

parecido no
significativo
hasta pensar
en Nadia como

un flashback a la era del hielo.



Caballo grabado en la cueva de
Lascaux
Probablemente magdaleniense

Lo primero que Humprey y explica es el hecho de que el paralelo

Chauvet-Nadia debe de

servirnos para darnos cuenta de las capacidades mentales de los artistas rupestres que no debemos asumir. *“Dado que Nadia pudo dibujar a pesar*



Caballos
Hechos por Nadia a los
3 años, 5 meses

de no desarrollar lenguaje, tener capacidades cognitivas pobres y evidente desinterés en la comunicación, además de carecer de entrenamiento artístico, es evidente que los artistas rupestres también pudieron haberlo hecho.” (Humprey, 1999. p. 119).

La segunda explicación que Humprey brinda se encuentra en lo que si podemos asumir sobre las características cognitivas de los artistas rupestres. *“Supóngase que en el caso de Nadia, ella podía dibujar sólo porque tenía un subdesarrollo en el lenguaje y otros déficits. Supóngase*

también, que fuera más general un caso donde una persona no sólo no necesita una típica mente moderna para dibujar así, sino que debe no tenerla para dibujar de esa manera. Si esto es así, entonces los dibujos rupestres son la prueba de las mentes premodernas que las hicieron." (Humphrey, 1999. pp. 119)

La hipótesis de Selse siempre ha estado en el hecho de que el lenguaje de Nadia –o mejor dicho su falta de desarrollo– era la clave: *"fue descubierto que aunque Nadia podía agrupar y relacionar ítems difíciles con la misma cualidad perceptual, fallaba al hacerlo con ítems de la misma clase conceptual. Por ejemplo, podía relacionar una imagen de un objeto con su silueta, pero fallaba al relacionar imágenes de diferentes tipos de sillas entre un conjunto de estímulos que podían ser clasificados tomando como base su concepto."* (Selse, 1985, citada por Humphrey, 1999. p. 119)

Así, Selse postula que es esto lo que le permitía a Nadia registrar exactamente las cosas como las veía. Mientras que para un niño normal de su edad, cuando ve un caballo por ejemplo, puede verlo y al tratar de memorizarlo lo hace bajo la categoría "caballo", para Nadia la tarea consistía simplemente en dejar la impresión visual tal como la creó. Así, para dibujar un caballo, –en palabras de un niño de cinco años– "tengo un pensamiento y luego dibujo mi pensamiento" (Humphrey, 1999). El caso de Nadia podía no tener este lenguaje intermediario; y tal vez eso la obligaba a "mirar" dentro de su memoria sensoria; ya que como fue expuesto, Nadia carecía aparentemente de un interés por comunicarse o por interactuar

socialmente con otros y su lenguaje hablado era pobre (casi inexistente).

Es curioso notar que el calificativo "retardada" aparece en la descripción que de ella se da; al analizar los dibujos que hacía Nadia y compararlos con los de otros niños de su edad, puede pensarse en lo relativo de la utilización de este término deficitario.

Aunque Humphrey advierte el hecho de que la evidencia del caso de Nadia no representa ni el hecho de que todos los "artistas" parietales hayan sido autistas ni el hecho de que Nadia sea una especie de "retroceso en el tiempo", hay que tomar en cuenta que Nadia –aún con su autismo– posee estructuras cerebrales que los "artistas" rupestres o bien no tenían, no las tenían tan desarrolladas o simplemente su utilización era más precaria. Así, aunque resulte un caso interesante y con muchas similitudes con las pinturas rupestres, hay que entender que el cerebro de Nadia resulta muy diferente al de cualquier artista rupestre.

LA CIENCIA DEL ARTE

Además del interés que pueda mostrar la psicología (junto con otras ciencias o disciplinas, como la arqueología y la antropología por ejemplo) otras aproximaciones científicas también se acercan al estudio del arte.

V. S. Ramachandran, neurocientífico, recientemente (1999) publicó un artículo llamado *La ciencia del Arte* que causó cierta polémica

debido a que “reduce” de algún modo el arte universal y de todos los tiempos a unas cuantas reglas... Es importante mencionar que, como ya fue indicado en el capítulo 2, Ramachandran, concibe al arte como una *“propensión a crear y disfrutar pinturas y esculturas”*

Mercadillo (2003) menciona que una de las características de la evolución del cerebro del ser humano es *“la dominancia del sistema óptico, iniciando tempranamente en la evolución quizá a causa de las adaptaciones de los prosimios a la vida en los árboles, la cual les demandaba mayor movilidad corporal para buscar alimento y estructurarse socialmente: el sistema visual ha sido desarrollado en respuesta a las habilidades requeridas para evaluar la tridimensión del espacio arbóreo”* (p. 54).

Las preguntas que brotarían tras la afirmación anterior podrían estar relacionadas con la actual función de la vista o con las consecuencias de esta evolución, tópicos a los que no daré abordaje directo. Pero lo menciono en función de la idea de Ramachandran (1999) de que el sentido de la vista evolucionó para abstraer las características esenciales de una imagen e ignorar la información redundante, lo que resulta coincidente con la labor desempeñada por el artista visual (Ramachandran, 1999).

Una de las ideas que expone se basa en el *peak shift effect*⁶, que tiene existencia en el aprendizaje de

⁶ El concepto e idea que Ramachandran expone como *peak shift effect* es algo abstracto, por lo que he preferido explicarlo a lo largo del párrafo y conservar el anglicismo para nominar tal fenómeno

discriminación en animales. El ejemplo que Ramachandran (1999) menciona se basa en una rata, a la cual se le enseña a discriminar entre un cuadrado y un rectángulo, y se le refuerza tras la elección del rectángulo (imagínese un rectángulo de proporciones 3:2); la rata pronto aprenderá a responder más frecuentemente al rectángulo por razón del reforzador, pero si a la rata se le presenta un rectángulo oblongo (de proporción 4:1, por ejemplo) la respuesta es más elevada que para la figura ante la cual fue inicialmente entrenada. Lo que puede interpretarse como el hecho de que la rata no aprende una imagen, sino una regla, la *rectangularidad* (como Ramachandran) la nombra. Este principio de respuesta máxima ante un cambio en el estímulo y en la intensidad de sus dimensiones es uno de los que se encuentra involucrado en los procesos de evocación cuando se aprecia arte visual; no es el único principio relacionado con la experiencia estética, pero es uno de los principales.

La relación que tiene el principio anterior con la preferencia estética deriva en la primera regla que postula Ramachandran de que todo arte (advirtase lo que Ramachandran entiende como tal) es caricatura, no en el sentido literal⁷, sino en el tenor de que el arte resulta una amplificación de las características principales de un objeto. Gombrich (1995, p. 26) menciona sobre los siguientes dos

⁷ Aunque en este punto yo si acepto la noción de arte como caricatura en el sentido literal de la palabra, de *carricare*: recargar o sobrecargar algo.

dibujos: "La ilustración muestra una lámina de una Historia natural ilustrada por el famoso representante del arte moderno Pablo Picasso. Nadie encontrará, seguramente, falta alguna en su deliciosa representación de una gallina con sus polluelos Pero al dibujar un pollastrón, Picasso no se contentó con presentar la simple apariencia del ave, sino que se propuso revelar su agresividad y su estúpido engallamiento. En otras palabras, ha llegado a la caricatura; pero ¡qué penetrante caricatura!"



Gallina con polluelos
1941-1943
Pablo Picasso

Thompson (1975) menciona el caso de algunos etólogos que han construido estímulos artificiales desencadenantes de conductas más efectivos que los naturales buscando determinadas respuestas, como ejemplo menciona a la gaviota de arenques que anida en el suelo, a la cual se le presenta su nido y un huevo del mismo

color y textura que el suyo, -también presentado-, pero del doble de tamaño y éste último es el que escoge. La explicación para tal fenómeno podría residir en la supernormalidad del estímulo. En el siguiente ejemplo (tomado de Thompson), se presenta la imagen de una gaviota con posibilidad de elección entre un huevo de tamaño normal y uno veinte veces mayor. "Lorenz sostiene que es definitivo para la comprensión de la etología humana, dado que el hombre por medio de su inteligencia ha logrado constituir

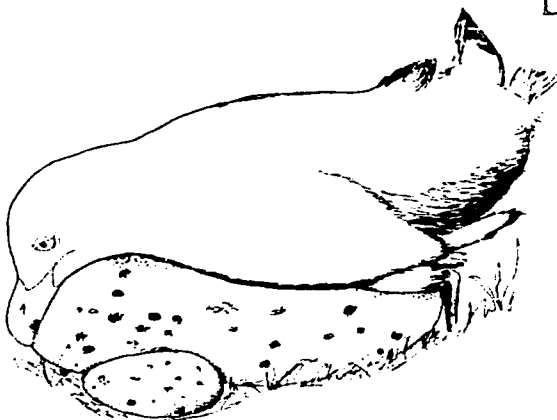


Gallo
1938
Pablo Picasso

estímulos
supernormales para
desencadenar
muchas conductas.

La publicidad puede ser según este concepto, el juego por hallar los estímulos más supernormales." (Thompson, 1975, pp. 21-22)

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



Gaviota de arenques

La gaviota muestra su preferencia por los estímulos supernormales. Ambos huevos son de madera, uno de tamaño normal y el otro veinte veces más grande. La gaviota hace caso omiso del primero e intenta incubar al más grande, aún cuando constantemente resbale del mismo.

Fernando Botero, pintor y escultor colombiano de fama internacional también entiende los procesos de deformación para la construcción del arte visual; en el caso de su obra menciona que lo que hace son distorsiones de los volúmenes para que las formas puedan ser apreciadas, vuelve a sus figuras muy corpulentas (comunicación personal, 23 de febrero de 2001). En sus propias palabras: *“En el arte no hay otra salida que deformar la naturaleza. Arte es deformación. No hay obras de arte que sean verdaderamente ‘realistas’”* (Comunicación Personal) y dice algo sobre su obra que de pronto coincide con las premisas del *peak shift effect* y de los estímulos supernormales cuando menciona que en su universo comenzó una expansión y que las formas fueron volviéndose grandes, tras encontrar un superlativo en detalles pequeños.

Botero es un artista contemporáneo que se basa en las características de deformación y exageración de algunos elementos de su obra. Lo que se muestra como ejemplo de esta teoría y muestra su vigencia en artistas contemporáneos.

Párrafos atrás, Thompson explica una idea de Lorenz que podría coincidir con el concepto del arte como caricatura, la “caricaturización” de la que Ramachandran habla puede ser entendida como un estímulo supernormal. Las “venus” del paleolítico pueden también ser vistas como exageraciones,



El baño
1989
Fernando Botero

caricaturizaciones o
supernormalidades de
atributos que parecer
referirse a características de fertilidad
femenina. Renfrew & Bahn (1998, p.



La polichinela
c. 20 mil y 25 mil a. C
Hallada en la cueva del
Príncipe, en el sistema
de grutas de Grimaldi,
Liguria, Italia.

362) escriben: “El frecuente énfasis en los pechos y nalgas de las figurillas posiblemente señale una relación de las mismas con la fecundidad”

Puede verse entonces que el fenómeno de la “caricaturización” en el arte ha estado presente desde tiempos paleolíticos, independientemente de las definiciones vistas en el capítulo 2 y de las discusiones que críticos de arte puedan hacer sobre el “estilo”, es notorio que si consideramos el fenómeno de abstracción y magnificación de características

como parte sustantiva del arte, entonces las “venus” se acercan mucho a ello. Y si entendemos la supernormalidad de los estímulos como factores desencadenantes de conductas, puede notarse cierto surgimiento paralelo de las figuras de este estilo en diferentes coordenadas geográficas.

Desde la perspectiva de este fenómeno, Ramachandran (1999) propone la idea de que los superestímulos podrían ser ciertamente



Estatuilla en forma de venus
Procedente del yacimiento de Grimaldi

un simil con el arte (es posible pensar que en una galería de arte de gaviotas de anchoas, un huevo enorme podría ser el equivalente a un Picasso). Cierta tipo de arte (como el cubismo) podría estar activando ciertos mecanismos cerebrales no entendidos del todo actualmente. (Ramachandran, 1999). Aunque en una entrevista que se le realiza, posterior a la publicación de su ya mencionado artículo, Ramachandran (2001, pp. 12-14) afirma:

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

"Es conocido que el cubismo libera al espectador de la tiranía de un sólo punto de vista a través de la presentación de dos o más 'vistas' de un objeto o un rostro fundido en un solo plano (...). Por tanto, un retrato de autoría de Picasso podría estar mostrando un perfil y una vista frontal en una misma imagen." Si algún público no especializado en Picasso preguntara porque dicha simultaneidad de vistas es más placentero para el observador que cualquier vista simple aunque resulte más 'irreal', Ramachandran responde: "una opción sería sugerir que el cubismo no resulta tan placentero y que es el resultado de la propaganda y la cultura".

Aunque acepta que podría existir otra explicación: "Una larga proporción de células en cierta parte del giro fusiforme (en la corteza inferotemporal) del mono responde a los rostros en una forma selectiva y no hacia otras cosas (como puercos, sillas o plátanos). Cada célula sólo responderá a una vista de algún rostro en particular, por ejemplo 'líder' o 'infante' o 'Mono A' o 'Mono B', con diferentes células respondiendo a diferentes rostros. En adición a esto, hay diferentes células respondiendo a un rostro o cara dada -con ciertas células respondiendo a diferentes vistas del mismo rostro, por ejemplo vista frontal, semiperfil o perfil completo. Pero en la subsecuente etapa del proceso, en la siguiente área visual en jerarquía, en un nuevo tipo de células ha sido visto que responden a cualquier vista de alguna cara -por ejemplo, la madre o el mono A o B (y diferentes células responden a diferentes rostros). Estas 'células maestras de caras' (como yo las llamo) son por supuesto lo que los monos



Retrato de Lee Miller
1937
Pablo Picasso

recientemente necesitan -por sus necesidades de detectar la presencia de la madre no importando hacia que dirección esté ella mirando."

Tras este preámbulo, en el caso de la relación entre lo anterior y el caso de Picasso menciona:

"Podría ser que si ambas vistas se presentan de manera simultánea a la célula maestra, entonces los inputs convergentes de las dos 'vistas simples' correspondientes estuvieran disparando hasta la saturación. Esto significaría que estarías hiperestimulando la neurona maestra de una forma que nunca ocurriría en la naturaleza. Entonces esta neurona maestra de este rostro estaría gritando 'WOW -¡que cara!' y eso excitaría el

sistema límbico⁸ correspondiente. Ahora, la ventaja de esta explicación es que puede ser probada experimentalmente."



Retrato de Dora Maar
1937
Pablo Picasso

De hecho, un poco más avanzada la entrevista Ramachandran menciona que procesos más elevados podrían mediar o vetar las ideas "placenteras" que un Picasso puede generar a partir de juicios estéticos culturalmente aprendidos (lo que explica el porqué no gusta Picasso a todas las personas).

El explicar el arte desde una vía neurológica parece no ser único de

Ramachandran, Zeki (2002, p. 54) menciona algo que considera axiomático: *"toda la actividad humana es dictada por la organización y leyes del cerebro; entonces no puede haber una teoría real del arte y la estética si no está basada neurológicamente"*.

Partir de la idea de que el arte tiene bases neurológicas establecidas indiscutiblemente remite a procesos de evolución y adaptación. Cuestionar el valor adaptativo de la conducta que termina por producir obras de arte puede contestarse de dos maneras según Marty (1999, p.140-142): *"La primera de ellas consiste en sostener que la producción de objetos de arte carece de valor adaptativo alguno, y es meramente un subproducto de la evolución mental."* La segunda respuesta está emparentada con aspectos emotivos: *"Para ello hay que dar un primer paso, que consiste en reconocer que la producción de arte y el aprecio por la posesión de objetos decorativos tiene un valor emocional muy grande. El segundo paso se produce mediante la hipótesis de que tal valor emocional es el responsable del valor adaptativo que estábamos buscando."*

De cualquier modo, ya sea por una evolución accesoria al hablar de "subproductos" o el pensar en una evolución propia por razones emocionales, el arte se presenta por circunstancias que han permitido -por uno u otro modo- la adaptación de la especie humana.

La elaboración de herramientas durante el paleolítico superior está jerárquica y secuencialmente organizada (Cheyne, 2001) además de

⁸ El sistema límbico parece estar encargado de la regulación de emociones y conductas motivacionales (Vid. Carlson, 1996)

que se utilizaban técnicas especializadas para la industria de las piedras, como la escamación por presión, percusiones indirectas, y técnicas de martillos suaves que requieren juicios perceptuales considerables (como el decidir dónde dar el golpe y las consecuencias que éste tendrá, la fuerza y dirección del golpeo o las percusiones, el juicio sobre los materiales y su dureza o capacidad de ser afilados, etc.), capacidades de planeación así como buena coordinación motora. Más allá, las herramientas de piedra fueron hechas para hacer herramientas secundarias (Cheyne, 2001), incrementando la complejidad y la demanda temporal de planeación a futuro. Es decir, fabricar algo teniendo en cuenta que servirá para la fabricación de otra cosa.

En la ilustración sobre herramientas y periodos líticos puede verse que la tecnología olduvaiense está hecha de grandes piedras con un pequeño número de incisiones o muescas produciendo una pequeña cantidad de filos cortantes en proporción a la cantidad total de material. Las herramientas ahcelenses, por comparación, tienen filos más cortantes y resultan más trabajados. Los artefactos musterienses están hechas de material mas cuidadosamente seleccionado. Los instrumentos del auriñaco-magdalenense parecen aún más complejas en el sentido de que se desprenden materiales de centros de piedra que posteriormente son empleados para crear herramientas secundarias. Puede notarse que los periodos conforme evolucionan, muestran un implícito incremento en el desarrollo de la visualización,

manipulación de imágenes (del instrumento final a fabricar) y control motor fino basado en éstas imágenes. Cheyne (2001) menciona que esto podría implicar la integración de la información en modalidades somatosensorial (lóbulo parietal), visual (lóbulo occipital) y tal vez auditiva (lóbulo temporal).

De cualquier modo, el Paleolítico Superior (de los 40,000 a los 10,000 años atrás) muestra que hay un marcado desarrollo cultural en dicho periodo. Se manifiesta la creación de símbolos, lo que exige características de abstracción y expresión, además del deseo de comunicación con otros. Se manifiesta también la creación de herramientas de segundo orden, como el buril, el grabador y percutores que tienen como finalidad la creación de otros objetos como puntas, etc.

Aparece la habilidad de visualizar acciones complejas de herramientas o de máquinas simples. Como el caso de los arpones o ganchos para pesca. (que por cierto, aparecen en esta época) y el uso de agujas. Relacionado a lo anterior, también se han encontrado que había materiales transportados decenas o incluso cientos de kilómetros desde su yacimiento o lugar de origen (piedras, conchas, etc.) hasta su lugar de manufactura o modificación (Cheyne, 2001) Las nociones anteriores dan cuenta de que aunque los humanos modernos aparecieron alrededor del año 100,000 antes de nuestra era, no es sino hasta el 40,000 que la revolución cultural los comienza a hacer más parecidos a los humanos que conocemos: a nosotros mismos.

Otro factor relacionado con la evolución cultural es el lenguaje. Aunque es un debate filosófico el especular sobre su origen y su presencia o no en ciertos grupos. Marty (1999, p. 133) menciona que *“Davidson y Noble (1989) ofrecen una interesante hipótesis que relaciona no la secuencia cultural en general, sino el propio origen del arte con el lenguaje.”* Para este par de autores, el dibujo necesita de un contexto común entre el emisor (o productor) y el receptor (o espectador), además de una comunicación previa para poder entender el dibujo que transforma la comunicación en lenguaje. Esta hipótesis hace referencia a los dibujos “realistas” o naturalistas, no a las figuras abstractas o carentes –aparentemente– de formas que tengan correlatos en la realidad. *“Una pintura de un bisonte no es un bisonte, y la palabra ‘bisonte’ no es ni la pintura de un bisonte ni un bisonte. Ambas, la pintura y la palabra representan la realidad. El lenguaje no puede parecerse a lo que representa, excepto a través de las onomatopeyas ocasionales; el dibujo sí puede, y se encuentra así a medio camino entre la realidad y el lenguaje.”* (Davidson y Noble, 1989 citados por Marty, 1999)

Renfrew & Bahn (1998) mencionan que podemos estar seguros que los neandertales tenían algunas cuantas palabras articuladas. Cheyne (2001) menciona que no es sino hasta el momento en el que la pintura rupestre comienza, que las capacidades de abstracción se maximizan, permitiendo la socialización y dando pie a la necesidad de comunicación, misma que se resuelve a través de dibujos en una primera etapa y luego en una creación de sonidos y vocablos que

desembocan en el lenguaje articulado. Así, podemos entender una función semiótica de los dibujos rupestres como un proto-lenguaje y un factor de socialización que pudo posibilitar incluso –según Cheyne– la división del trabajo y favorecer el dimorfismo sexual.

El dibujo y la pintura rupestres son por sí mismos símbolos o iconos llenos de significados que muy seguramente tuvieron una función de comunicación.

El origen del arte ha sido buscado en diversas disciplinas, y que actualmente se buscan otras vías –incluso la neural– para poder entender el origen de esta manifestación. Y no sólo es entender éste, sino sus causas y la razón por la cual actualmente el arte sigue existiendo.

José Antonio Lasheras (comunicación personal, 8 de Abril, 2003) menciona que los habitantes del Paleolítico Superior eran en general hombres fuertes y sanos, que su talla y peso no eran muy diferentes de los que actualmente tienen los europeos promedio, *“su esperanza de vida era buena; alrededor de 50 o 60 años, no superada sino hasta el medioevo”.*

Culmina: *“Eran dueños de su destino”*

EPÍLOGO...

FUE YA MOSTRADO EN LA ADVERTENCIA QUE ESTE trabajo no busca terminar discusiones, no busca responder sino preguntar. Razón por la cual me resulta más apropiado —y probablemente más fácil— incluir este apartado en sustitución de conclusiones.

Las relaciones que la psicología puede entablar con el arte se fundamentan principalmente en la subjetividad que éste tiene y en la complejidad de procesos que involucra, lo que puede ser utilizado por la psicología para estudios diversos como fue mostrado en el primer capítulo: personalidad, cognición, imaginación, aprendizaje, percepción, motivación, psicomotricidad, memoria, inconsciente y otra serie de variables, factores y facultades que están inmiscuidos en este proceso legitiman el interés de la psicología —o de algunos psicólogos— por el tema.

Pudo notarse también que hasta la fecha se siguen trabajando aplicaciones para la psicología del arte como el caso del Proyecto Cero de la Universidad de Harvard que busca integrar el arte a los contextos educativos para mejorar los procesos

de enseñanza-aprendizaje. Aunque se hacen labores actualmente, puede recordarse el escotoma que aún permanece al leer los juicios de Arnheim en la *Orden del día para la psicología del arte*, cuya propuesta de estudios no resulta un imposible. Aún los psicólogos jóvenes o en formación podrían desarrollar mucho de las líneas de trabajo que manifiesta como inexploradas o carentes de investigación.

Las relaciones que el arte y la psicología entablan son realmente antiguas, los procesos de gestación de la ciencia psicológica comienzan en la búsqueda de lo subjetivo, razón por la cual el arte fue estudiado. Y fue mostrado también que varios personajes de la psicología han estudiado el arte.

Si bien es justificable el interés de la psicología por el arte, ya ha sido visto que éste último concepto no es estático; parece modificarse según las coordenadas histórico-geográficas ante las cuales se estudia y cambiar según el matiz de la ciencia o disciplina ante la cual se exponga como ha sido mostrado en el Capítulo II. El definir el arte es algo difícil si se piensa en hacerlo de manera absoluta. Al respecto, recuerdo que en algún momento platicaba con el Premio Nacional de Ciencia 2002, el Dr. Luis de la Peña (comunicación personal, 8 de Marzo, 2003), y le comentaba que él como físico tenía enormes ventajas por trabajar con variables “duras” y por tanto, más fáciles de definir, caso contrario a los que nos desenvolvemos en ciencias humanistas o sociales. Pareció que el comentario no le resultó aceptable del todo, su respuesta fue tajante y concisa: me explicó a través de un simple ejercicio que eso no era cierto, y que siempre será difícil hacer definiciones, aún en ciencias exactas. Me pidió que hiciera una enunciación sencilla: que definiera “mesa” (ignoro si tuvo que ver el hecho de que justamente habíamos tomado lugar en una para disponernos a comer) de manera tal que todas las mesas y sus diferentes tipos entraran en la definición, pero cuidando que ningún objeto que no fuera una mesa pudiera ser incluido en la misma. Sobra decir que si bien nuestra conversación no terminó allí, si cambió el tema en función de que me mostré totalmente incapaz de responder al dilema propuesto, propuso, al igual que otras personas que se encontraban a la mesa en ese momento.

Más allá de platicar un asunto puramente anecdótico, mi ejemplo toma razón de ser en la medida en la que existen objetos cuyas características principales se pueden enumerar, pero no definir. Es decir, es posible establecer una serie de requisitos para que un objeto pertenezca a determinada categoría, pero no es posible definirla. El caso del arte es un tanto parecido. Las definiciones del Capítulo II llevan a pensar en el arte como un constructo social, un deseo de expresarse, de modificar la realidad, de segmentarla; pero en concreto es muy complicado poder decir en algunas líneas lo que es el arte.

El supuesto –probado empíricamente por el que ahora escribe, pero cedido y propuesto para quien desee investigarlo con su debido rigor científico– del que parte el texto del capítulo consisten en pensar que la gente común: la “gente cotidiana” y alejada de círculos conocedores de historia o crítica de arte se ve incapaz de definir el arte, pero puede clasificar entre lo que pertenece y no a la categoría. Ello lleva al Capítulo II a un recorrido sobre los indicadores de lo que hace que un objeto se vuelva arte. Por supuesto que mi propuesta no es la única. Habrá alguien que encuentre factores diferentes o que fundamente error en los que propongo, pero como tal, sólo es una propuesta. Se exhibe –aunque no se explota– el factor comercial del arte, el criterio de localización y la legitimación del artista o los círculos conocedores. Cabe también en el capítulo la explicación sobre el origen que tienen los objetos que se consideran artísticos: si se elaboraron pensando en que así lo

fueran (arte por destino) o si es una categoría que se les atribuye (arte por metamorfosis).

Se demuestra también la compañía que el arte (ya sea por metamorfosis o por destino) ha dado al hombre —al menos desde que se tienen indicios de historia—, pero se interroga si anterior a ello existía también el arte. Partir más atrás lleva también al cuestionamiento incisivo sobre el origen del hombre, y de pensar si lo que nos hace humanos es una estructura física o una cultural; dado que la respuesta es difícil, el tema se aborda de manera somera, sin buscar respuesta explícita: sino provocando una respuesta ontológica.

De digna mención resultan los procesos relacionados con el arte parietal: percepción, atención, memoria y abstracción, entre otros, en relación a la aprehensión de la imagen; al momento de dibujarla se ponen en marcha capacidades de simbolización, representación, expresión (probablemente lenguaje), y características técnicas como la planeación al preparar los pigmentos y herramientas para hacer dichas tareas, además de que dichas imágenes, la proporción que guardan las partes y el parecido con los animales en vida libre, hacen referencia a una capacidad visomotriz madura competente para la realización de tales figuras, además de las características técnicas a las cuales había que circunscribirse (la oscuridad y lo inaccesible que podían ser las cuevas, los espacios estrechos, el uso de escaleras y andamios en algunos casos para poder pintar techos). Ejemplos como el anterior muestran de

que la ciencia psicológica puede aprender mucho del estudio del comportamiento de modos de vida anteriores a nosotros y relacionarlos no sólo con factores conductuales, sino fisiológicos también, lo que a su vez generaría replanteamientos y perspectivas nuevas a la antropología y arqueología y retroalimentación a la psicología misma. Como el caso de las evidencias expuestas en Capítulo III que muestran relaciones que pueden tenderse entre la psicología y otras ciencias del comportamiento humano: se exponen argumentos interpretativos sobre la variada producción de herramientas secundarias. Ello expresa el sentido de fabricar un objeto (un buril por ejemplo) para posteriormente alcanzar otra meta (grabar un hueso o piedra). Ello incide directamente en capacidades de cognición y predicción. Además de que este tipo de trabajo requiere de un control motor fino. El trabajo en piedra por ejemplo requiere de una precisión motora de la que no había registro anterior, se exige exactitud en los martillos, en la presión y en los lugares donde se colocarán los golpes, además de la aplicación y dirección de las fuerzas estáticas en el caso de la descamación de piedras.

Sobre el dibujo podemos mencionar que exige muchas capacidades: la primera de ellas reside en el conocimiento y uso del material. Ya sea que se prepare algún pigmento para colorear o que se utilice algún buril para desbastar alguna superficie, es notorio que la pareja de percepción y psicomotricidad fina, más la formulación y reformulación de planes mientras se dibuja juegan un rol importante en el desarrollo del ser

humano. Las proporciones que guardan las imágenes dibujadas con sus representados en la realidad muestra una buena capacidad para el dibujo además de nociones de memoria e imaginación. No era posible tener presentes a los animales al dibujarlos.

A través de las ideas de Cheyne, se puede entender que hay cambios en la capacidad craneal y –por inferencia– en el tamaño del cerebro, existe también el estudio de las huellas encontradas en la parte interior del los cráneos, es posible inferir algunas cosas a partir de la evidencia fósil, pero ciertas precauciones deben apuntarse: hay interconexiones entre el lóbulo frontal y otras partes del cerebro que obviamente no pueden ser registradas en un fósil. Razón por la cual se tiene que especular un poco sobre la conducta. Siempre bajo el considerando de que pueden haber interpretaciones o elucubraciones erróneas así como evidencias materiales no descubiertas.

Otra de las aportaciones que este texto emite es el mostrar que el arte resulta no sólo estudiado por estéticos, filósofos e historiadores, sino que también se estudia a partir de otras ciencias, como pudo ser visto con los ejemplos de *La ciencia del Arte*, donde incluso se propone un modelo neural para entender el gusto o afición por Picasso, susceptible de ser probado en laboratorio.

El fenómeno del *peak shift effect* resulta importantísimo para la comprensión de cualquier manifestación que llamemos “arte”: la exageración o sobreestimulación de

ciertas formas es un elemento vital para dicha práctica, piénsese en la hiperestimulación –de los colores o las formas en el caso de la pintura y el arte visual, de las formas en el caso de la escultura, de los sonidos en la música, de los movimientos en la danza, de las circunstancias en el teatro y seguramente habrá otros ejemplos si se reflexiona con cuidado. Pero lo importante es entender que este fenómeno –que fue descrito por ser un ‘disparador’ de conductas en los animales– no se encuentra ajeno de ningún modo a nosotros –muy probablemente por el hecho de que somos animales y obviamente las leyes aplicables a este reino nos afectan– y se encuentra presente en una actividad que probablemente sea de las más fundamentalmente humanas: el arte.

Este principio está presente también de manera cotidiana: piénsese por un momento en una persona sana, e inmediatamente recordaremos algunas características como la lozanía de la piel, los labios rojizo, las mejillas rosadas y pensemos en la manera en la que se maquillan las mujeres: hay una exageración de las características anteriormente descritas, lo que podría implicar el hecho de que busquen ser visualmente más saludables: ello podría estar emparentado con la búsqueda de pareja sexual y con la procreación de la especie, aunque también hay que entender que existan factores culturales que puedan modificar esta propuesta. La característica de la exageración se ubica con diferentes manifestaciones, sólo hay que reflexionar un poco para encontrar muchos ejemplos de este tipo.

Ahora, ¿es el arte producto de la socialización humana? o ¿es la socialización humana producto del arte? Es difícil asegurar tajantemente cualquiera de las dos opciones, sin duda existe un factor social que posibilita el arte, y el arte también favorece comunicación que mantiene a la sociedad, pero fue expuesto el caso de una autista, que parecía interesada en el arte pero no en la socialización. Habrá que aclarar que probablemente la capacidad de dibujo de Nadia era considerada arte para ajenos, pero ¿era arte para Nadia?. Tal vez esa respuesta terminaría con una serie de cuestionamientos al respecto, pero lo cierto es que de dicho caso destaca el interés que varias ciencias manifiestan en el arte y el proceso creativo. Además de que permite elucubrar ideas sobre diferentes temas o campos relacionados con el arte como pueden ser el lenguaje o el desarrollo social. Sin mencionar la revelación sobre lo que aún tiene que estudiar la ciencia psicológica en materia de autismo.

El caso de las teorías de Ramachandran sobre el arte se presenta como uno de los primeros intentos de explicar objetivamente lo que parece imposible de estudiar debido a su subjetividad: el arte y sus reglas.

El arte —como fue ya mostrado— ha sido fiel acompañante del ser humano, y aunque ha cambiado según la época y el lugar, aún sigue causando efectos: el arte rupestre por ejemplo, se ignora si nos causa el mismo que causó a los artistas rupestres, pero aún motiva cierta fascinación la observación del arte

antiguo. Sobre Altamira, José Antonio Lasheras (comunicación personal), director-conservador del Museo de Altamira comenta:

“Todas las características del arte paleolítico se dan en Altamira con excelencia, no al máximo, pero sí con excelencia”. Continúa y dice terminantemente: “Altamira es la síntesis del arte paleolítico”. Y sobre la pictografía que recubre la cueva menciona terminantemente: “Es intencional y trascendente, no es decorativo”

Puede verse entonces, que —aún los miles de años que separan al autor del observador de la obra—, Altamira y otras cuevas rupestres siguen causando un efecto que sólo puede ser entendido a través del constructo arte.

Si bien es difícil definir el arte, también es difícil estudiarlo, debido a que el arte posee un componente altamente subjetivo que sólo puede entenderlo quien lo experimenta.

REFERENCIAS

Alcaraz, V. M. (2001). "Neurofisiología del lenguaje". En V. M Alcaraz & E. Gumá (Eds). *Texto de neurociencias cognitivas* (pp. 235-279). México: Manual Moderno.

Antiguo Colegio de San Ildefonso. (2000). *El mundo de Carlos V: De la España medieval al siglo de oro*. México: Antiguo Colegio de San Ildefonso.

Antiguo Colegio de San Ildefonso. (2001). *Fernando Botero: 50 años de vida artística*. Madrid: Turner Publicaciones.

Antiguo Colegio de San Ildefonso. (2001). *Descubridores del pasado en Mesoamérica*. Madrid: Turner Publicaciones.

Arnheim, R. (1980) *Hacia una psicología del arte: Arte y Entropía*. Madrid: Alianza. (Trabajo original publicado en 1967).

Árhem, P. (2002). "Evolution of Consciousness" [Evolución de la conciencia]. *Journal of Consciousness Studies*, 9 (4), 81-84.

Azúa, F. de. (2003). *Hacia dónde va el arte. ¿Qué arte contemporáneo?*. *Letras libres*, 50, 10-11.

Baddeley, A. (1999). *Memoria humana. Teoría y práctica* (pp. 305-319). Madrid: Mc Graw Hill.

Bahn, P. & Vertut, J. (1997). *Journey trough the ice age* [Viaje a través de la era del hielo]. Londres: seven dials.

Bernal, I. (1992). *Historia de la arqueología en México*. México: Porrúa. (Trabajo original publicado en 1979).

Cabanac, M. (1999). "Emotion and phylogeny" [Emoción y filogenia]. *Journal of Consciousness Studies*, 6 (6-7), 176-190.

Carlson, N. (1999). *Fisiología de la conducta* (pp. 609-642). Barcelona: Ariel.

Caruana, W. (1997) *El arte aborígen*. Singapur: Destino.

Consejo Nacional para la Cultura y las artes. (1999). *1900-2000 Un siglo de arte mexicano*. Italia: Landucci Editores.

Conde, T. del. (2002). *Arte y Psique*. México: Plaza Janés.

Crow, T. (2002). *El arte moderno en la cultura de lo cotidiano*. Madrid: Akal/Arte Contemporáneo. (Trabajo original publicado en 1996).

Eccles, J. C. (1996) *Evolution of the brain. Creation of the self*. [Evolución del cerebro. Creación del yo] Londres: Routledge

Ellis, R. D. (1999). "The dance form of the eyes. What cognitive science can learn from art" [La danza de los ojos. Lo que la ciencia cognitiva puede aprender del arte]. *Journal of Consciousness Studies*, 6 (6-7), 161-75.

Engels, S. (1994). *El papel del trabajo en la transformación en hombre*. México: Quinto Sol.

Fernández-Arenas, J. (1984) *Teoría y metodología de la Historia del Arte*. Barcelona: Antrhpos.

Fernández-Arenas, J. (1988). *Arte efímero y espacio estético*. Barcelona: Antrhpos.

Fischer, E. (1978) *La necesidad del arte*. Barcelona: Península.

García-Guinea, M. (1997). *Altamira y otras cuevas de Cantabria*. España: Silex.

Gardner, H. (1988) *La nueva ciencia de la mente. Historia de la revolución cognitiva*. Barcelona: Paidós.

Gardner, H. (1994). *The arts and human development* [Las artes y el desarrollo humano]. Nueva York: Basic Books. (Trabajo original publicado en 1973).

Giedion, S. (1981) *El presente eterno: Los comienzos del arte*. Madrid: Alianza Forma

Goguen, J. A. (1999). Art and the Brain [El arte y el cerebro]. *Journal of Consciousness Studies*, 6 (6-7), 5-14.

Gombrich, E. (1969) "El uso del arte para el estudio de los símbolos" En: Hogg (comp.). *Psicología y artes visuales* (pp. 137-156) España: Gustavo Gili (Trabajo original publicado en 1965)

Gombrich, E. (1995). *La Historia del Arte*. Buenos Aires: Sudamericana. (Trabajo original publicado en 1950).

Gombrich, E. (1998). *Arte e Ilusión*. Honk Kong: Debate. (Trabajo original publicado en 1959).

Gombrich, E. (2000). *La imagen y el ojo*. Singapur: Debate. (Trabajo original publicado en 1982).

Gore, R. (2002). "Retrato de un precursor". *National Geographic*, 11, (2), 2-11.

Hart, E. (1999). The emergence of art and language in the human brain [El surgimiento del arte y el lenguaje en el cerebro humano]. *Journal of Consciousness Studies*, 6 (6-7), 97-115.

Hernández, F. (1997). Para afrontar las relaciones entre el arte y la psicología. En A. López, F. Hernández & J. M. Barragán (Eds). *Encuentros del arte con la antropología, la psicología y la pedagogía* (pp. 49-147). Barcelona: Angle.

Hernández, R. A. (1997). *Arqueología de paleohominidos africanos y etología de chimpancés. Un modelo evolutivo*. Escuela Nacional de Antropología e Historia, México. Tesis de Licenciatura.

History of Project Zero. (2003.2.6). [En red] Disponible en: <http://www.pz.harvard.edu/History/History.htm>

Hogg, J. (Comp.). (1969). *Psicología y artes visuales*. España: Gustavo Gili.

Hooper-Greenhill, E. (1998). *Los museos y sus visitantes*. España: Trea

Hothersall, D. (1997). *Historia de la Psicología*. México: Mc. Graw Hill.

Humprey, N. (1999). "Cavern art, autism, and the evolution of the human mind" [Arte parietal, autismo y la evolución de la mente humana]. *Journal of Consciousness Studies*, 6 (6-7), 116-143.

Ione, A. (2003). Examining Semir Zeki's neural concept formation and art: Dante, Michelangelo, Wagner [Revisando 'formación neural de concepto arte: Dante, Michelangelo, Wagner' de Semir Zeiki]. *Journal of Consciousness Studies*, 10, (2), 58-66.

Krieger, P. (2002). "Investigaciones estéticas sobre las ilustraciones científicas". *Ciencia, Revista Mexicana de la Academia de Ciencias*, 53 (4), 72-78.

Leakey, M. (2002). El horizonte mas lejano. *National Geographic*, 2-15.

Leroi-Gourhan, A. (1971). *El Gesto y la Palabra*. Venezuela: Ediciones de la Biblioteca de la Universidad Central de Venezuela. (Trabajo original publicado en 1965).

Manrique, J. (2001). ¿Es "pintura" la pintura moderna? En Fernández, M. & Sandoval, M (Comps.). *Una visión del arte y de la historia IV*. México: UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas.

Maquet, J. (1999). *La experiencia estética. La mirada de un antropólogo sobre el arte*. Madrid: Celeste Ediciones. (Trabajo original publicado en 1986).

Marty, G. (1999) *Psicología del arte*. Madrid: Pirámide.

Marty, G. (2000). *La mente estética. Los entresijos de la psicología del arte*. México: Centro de Estudios Filosóficos, Políticos y Sociales Vicente Lombardo Toledano, Secretaría de Educación Pública.

Mendiola-Galván, F. (2002). *El arte rupestre en Chihuahua*. México: Instituto Nacional de Antropología e Historia e Instituto Chihuahuense de la Cultura.

Mercadillo, R. (2003). *Primatología y psicología: Un enfoque evolutivo del comportamiento humano*. UNAM, Facultad de Psicología, México. Tesis de Licenciatura.

Munro, T. (1969). "La psicología del arte: pasado, presente y futuro". En: Hogg (Comp.). *Psicología y artes visuales* (pp. 21-54). España: Gustavo Gili. (Trabajo original publicado en 1963).

Museo Soumaya. (2001). *2300 Cucharas y utensilios, 2800 años*. México: Artes Gráficas Panorama.

Orozco, G. (2003). "Un problema de tiempo". *Letras Libres*, 50, 34-41.

Parsons, M. J. (2002). *¿Cómo entendemos el arte? Una perspectiva cognitivo-evolutiva de la experiencia estética*. España: Paidós Ibérica. (Trabajo original publicado en 1987).

Prieto, J. L. (1991). *La utopía Skinneriana*. México: CONACULTA.

Ramachandran, V. S. and Hirstein, W. (1999). "The science of art: A neurological theory of aesthetic experience" [La ciencia del arte: Una teoría de la experiencia estética] *Journal of Consciousness Studies*, 6 (6-7), 15-51.

Ramachandran, V. S. (2001). Sharpening Up the science of art: An interview with Anthony Freeman [Refinando la ciencia del arte: Una entrevista con Anthony Freeman]. *Journal of Consciousness Studies*, 8 (1), 9-29.

Renfrew, C. & Bahn, P. (1998). *Arqueología: Teorías, métodos y prácticas*. Madrid: Akal.

Sagan, C. (1984). *Los dragones del edén*. México: Grijalbo.

Signs of consciousness: speculations on the psychology of paleolithic graphic by A. Cheyne. (2001.8.11.) [En red]. Disponible en: <http://watarts.uwaterloo.ca/~acheyne/signcon.html>

Sontag, S. (2003). "Un argumento sobre la belleza". *Letras Libres*, 50, 12-15.

Thompson, R. (1975). *Introducción a la psicología fisiológica*. México: Harla.

Tolstoi, L.N. (1992). *¿Qué es el arte? y otros ensayos sobre el arte*. Barcelona: Península. (Trabajo original publicado 1898).

Torre, G. de la (2001). "MUNAL 2000". *Saber Ver*, 11, 10-23.

Vera, J. L. (1998). *El hombre escorzado*. México: UNAM, Instituto de Investigaciones Antropológicas.

Wather, I. (2000). *Van Gogh*. Alemania: Taschen.

Watt, D. F. (1999). "Consciousness and emotion review of Jaak Panksepp's affective neuroscience" [Conciencia y emoción. Revisión de la neurociencia afectiva de Jaak Panksepp]. *Journal of Consciousness Studies*, 6 (6-7), 191-200.

Witker, R. (2001). *Los Museos*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

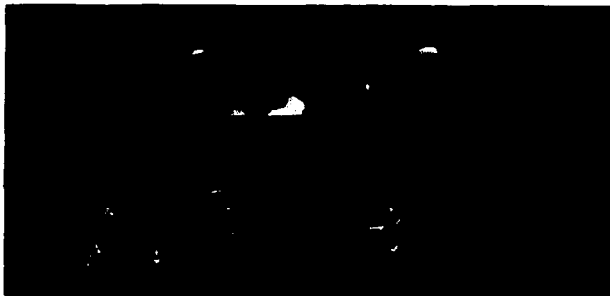
Zeki, S. (2002). Neural concept formation & art: Dante, Michelangelo, Wagner [Formación neural de concepto y arte: Dante, Michelangelo, Wagner]. *Journal of Consciousness Studies*, 9 (3), 53-76.

Zepeda, F. (1994). *Introducción a la psicología* (pp. 173-210). Madrid: Alambra.

“Los hombres de la edad de bronce en Europa fueron reemplazados por una raza más fuerte, que, a juzgar por las empuñaduras de sus sables, tenían la mano más grande; pero su triunfo ha sido probablemente resultado de su superioridad en las artes”

Charles Darwin (en El origen del hombre)

TESIS CON
FALTA DE ORIGEN



Esta tesis se terminó de imprimir
en septiembre de 2003
en los talleres de impresión de
Daniel Lozano Maya,

El tiraje total fue de 20 ejemplares.