

ftmassana.com

AUTOR: FTMASSANA (@) / REF: A457

FECHA DE REDACCIÓN: DOMINGO, 28 DE DICIEMBRE DEL 2008.

ÚLTIMA MODIFICACIÓN: 3 DE SEPTIEMBRE DEL 2020 A LAS 13:31H.



Juego, Deseo y Pinturas Rupestres



Se ha debatido mucho sobre el **significado y finalidad de las pinturas que nuestros antepasados plasmaron en cuevas y grutas**. Cualquier teoría en este aspecto es difícilmente comprobable, así que como hemos hecho durante milenios con el tema del origen del universo o dios, lo único que podemos hacer es lanzar explicaciones al aire y quedarnos con la que nos parezca más plausible. Si algún día se inventa la [máquina del tiempo](#), quizás así podamos comprobarlo.

Mi aportación al respecto viene dada por **abordar el problema a través del prisma de la naturaleza humana** básica. Es decir, esos *cromañones* y demás *homo sapiens sapiens* que realizaron las pinturas rupestres, en casi todos los aspectos, eran iguales a nosotros. La evolución no ha tenido tiempo de realizar demasiados cambios desde entonces, por lo tanto, solo debemos preguntarnos qué razón llevaría a un humano actual a pintar en la roca, y hallaremos la respuesta.

Empezaremos hablando de los niños, pues somos mayormente el esqueleto psicológico que se forma en esas edades. Los niños, en cualquier parte del globo, invierten gran parte de su tiempo y energía en el ejercicio del **juego**, en la recreación de actividades y situaciones del mundo de los adultos. Esta simulación tiene como propósito el **crear práctica y experiencia neuronal** sobre aquello que se encontrarán cuando crezcan. Igual que hacen los deportistas de élite, que se imaginan la carrera para que su cerebro fortalezca las conexiones asociadas a las respuestas que pueden necesitar mientras compiten, los niños crean una experiencia real al efectuar un ensayo ficticio. Esta necesidad de jugar es inherente en muchos animales, y facilita el aprendizaje de la vida.



Otro momento en que **el niño "recrea"** escenarios imaginarios, es ante el estímulo del **miedo**. Cuando un niño está asustado, solo en la oscuridad, su cerebro empieza a visualizar los monstruos o "*cosas malas*" que podrían pasar. De igual forma que el juego, este proceso mental intenta crear experiencia antes de que se produzca el hecho. Así, el niño que teme al monstruo del armario, si algún día se lo encuentra de verdad estará mejor preparado para afrontar el peligro.

Al crecer no perdemos la capacidad de imaginar, ni mucho menos, aunque quizás ya no se centre en el juego y el miedo, sino en **el deseo**.

La función del deseo es diferente a las dos anteriores, y hablo del deseo como "*imaginación de lo deseado*" y no como impulso que nos empuja a conseguirlo, lo cual tiene una función de estímulo. El deseo básicamente sirve para, metafóricamente hablando, darnos comida cuando no la hay, es decir,



proporcionarnos las respuestas fisiológicas y psicológicas positivas de un hecho que no se ha producido. Es muy común que los artistas de género masculino pinten a mujeres desnudas. ¿Por qué? Está claro que es porque las desean, y al dibujar su fantasía la dotan de aún más realidad que la que tenía en su cabeza.

Entendiendo todo esto, entonces, **¿por qué puede ser que pintaran bisontes y cacerías nuestros antepasados prehistóricos?** Para recrear aquello que deseaban, la comida.

Esta aproximación, sin embargo, nos serviría exclusivamente para un tipo específico de pinturas rupestres: aquellas que están relacionadas con la **obtención de alimento o la reproducción**. Otras tipologías, como los **negativos de manos**, podrían tener un significado simbólico de propiedad, pero como ya hemos dicho, hasta que no [inventemos la máquina del tiempo](#), nunca podremos asegurarlo.

This entry was posted on Sunday, December 28th, 2008 at 9:14 pm and is filed under [aguas tranquilas \(General\)](#), [MITOS & PSIQUE](#), [Paleoantropología](#), [Pintura y arte](#). You can follow any responses to this entry through the [Comments \(RSS\)](#) feed. You can

leave a response, or [trackback](#) from your own site.