

# PARTE I. Introducción

## 1. PRÓLOGO

En una reciente película de los hermanos Cohen, se podían ver dos personajes diametralmente opuestos, no sólo por sus características físicas, o por su por su actitud vital, sino especialmente por su relación con la verdad. El primer personaje es una joven pianista, es un portento en la ejecución de complicadas piezas musicales, el protagonista de la historia la pone bajo su protección y decide pagarle una escuela dirigida por un afamado músico, pero para sorpresa de todos, el maestro rechaza a la joven músico por considerar su estilo excesivamente mecánico, en definitiva, que carece de capacidad creadora, es perfecta reproduciendo la partitura que tiene delante, pero no es capaz de ir más allá de lo que el pentagrama le dicta. En oposición a la pianista está otro personaje, un prestigioso abogado, que defiende a la esposa del protagonista de un asesinato de la que es inocente; el secreto del éxito de dicho abogado consiste en seguir una curiosa estrategia en la defensa, ignora conscientemente la realidad de los hechos, contrata a un investigador, no para que esclarezca la verdad, sino para, a partir de algunos datos anecdóticos y con grandes dosis de imaginación construir una historia creíble o al menos más creíble que la propia realidad.

De esta película, se podrían extraer dos buenas metáforas de dos de las tendencias básicas en investigación sobre el pasado y especialmente en arqueología en el siglo XX. Una de ellas maneja los datos en estado puro, posee una aséptica metodología a la hora de registrar un vasto volumen de información, esta forma de proceder juzga que la verdad está en los datos mismos y que cualquier acceso interpretativo los pervierte y contamina. Aunque los datos que manejan suelen ser ciertos, los resultados son escasos, ya que la *partitura* del registro arqueológico requiere ser interpretada y no sólo reproducida. La segunda tendencia, podríamos decir, peca de un exceso de creatividad, ignora la verdad porque ésta es inaccesible, incognoscible y considera que es más rentable crear una versión útil del pasado, una efímera realidad que será cambiada en función de cada interés.

Tanto las posturas más empiristas, como el postprocesualismo más radical han pecado por defecto y por exceso respectivamente. El primero porque no ha sido capaz de crear una imagen esclarecedora del pasado, dado que el registro arqueológico no permite una explicación objetiva y universal, y el segundo porque sus reconstrucciones sólo han tenido crédito para sus propios creadores.

¿Qué sentido tiene entonces el estudio de la Prehistoria?, ¿Cómo pretendemos comprender un pasado, unas culturas ya extintas, si los etnólogos, teniendo acceso directo a sociedades actuales, no son capaces de comprender en el sentido más estricto del término, a comunidades vivas?

Por una parte debemos renunciar a conocer la verdad del pasado. Primeramente porque es tarea imposible, ni siquiera teniendo una máquina que nos permitiese viajar en el tiempo nos ayudaría a comprender realmente a las sociedades de la Edad del Bronce por poner un ejemplo. Entre dos culturas distintas se levanta un muro infranqueable, al que nos podemos subir y mirar al otro lado, pero que nunca podremos saltar. En segundo lugar debemos renunciar a conocer la verdad del pasado, porque sería un saber estéril, ya que dicha verdad sólo sería útil si lográsemos traducirla a nuestros propios códigos, es decir estaríamos ante la paradoja de modificar la realidad para poder entenderla. Nos encontramos ante el insalvable problema de que sólo podemos comprender aquello que nosotros mismos hemos creado.

A lo largo de los siglos, los historiadores han intentado desvelar el pasado, acceder a él a través de los restos que hasta ellos han llegado. Pero lo que en realidad hace el historiador, y el arqueólogo, es construir metáforas de ese pasado. Debemos reconocer que la inaccesibilidad de las sociedades pretéritas no es realmente un inconveniente, ya que, el objetivo no es desvelar, sino construir, traducir los datos objetivos a una representación del pasado, pero esta metáfora ha de conservar, en la medida de lo posible, el principio de semejanza para que sea realmente útil, debemos evitar la falacia del abogado y la esterilidad de la pianista.

El argumento de la genial película de los Cohen, es el de un peluquero que asesina al amante de su mujer, pero es ésta la que es acusada del crimen. Esto lleva a un proceso judicial cuya finalidad es esclarecer la verdad de los hechos, los cuales en principio sólo parece conocer el asesino, pero sólo en principio, ya que el propio asesinato desencadena una serie de acontecimientos que ni el propio autor del homicidio es capaz de explicar. El peluquero asesino se confiesa ante su mujer y su abogado, esto lleva a la primera al suicidio, mientras que al segundo dicha confesión le trae sin cuidado. Por lo que los hechos siguen enterrados, por que los tres personajes que los conocen no han sabido administrarlos, el abogado los desprecia, el asesino

no se lo comunica al jurado y la mujer muere al conocer la verdad porque no es capaz de asimilarla.

La moraleja de esta historia, la fílmica y la del pasado, es que debemos aspirar a construir una metáfora

lo más fiel posible a nuestro objeto de estudio, ya que no debemos confundir objeto con objetivo, ya que el primero es el pasado y el segundo es la representación del primero.

## 2. PRESENTACIÓN

El texto de este libro está formado básicamente por el texto de mi tesis doctoral presentada en el Departamento de Filosofía e Antropoloxía Social de la Universidade de Santiago de Compostela en 2004. Desde entonces, hasta que empecé los preparativos para la publicación de la misma han sucedido muchas cosas. Especialmente ha tenido lugar el proyecto de Campo Lameiro, me refiero al titulado: “*Actuacións para a Documentación da Paisaxe Cultural no Parque de Arte Rupestre de Campo Lameiro*”, en el que han intervenido un buen número de investigadores de diferentes disciplinas, en este proyecto, solamente en su aspecto arqueológico, se han llevado a cabo prospecciones y catalogaciones que han permitido aumentar de forma considerable el inventario de grabados rupestres del valle medio del río Lérez, estos nuevos descubrimientos han aportado datos interesantes acerca del emplazamiento, iconografía y cronología de los estilos de arte rupestre que en este libro abordamos. Por otra parte, se han realizado excavaciones en el entorno de petroglifos, las cuales también han aportado nueva información acerca de la cronología del arte rupestre, información demasiado valiosa como para ser excluida del presente trabajo. Por ello he decidido actualizar, sólo en algunos aspectos el contenido de este libro, consideré imprescindible incluir algunos de los resultados de los trabajos que en estos momentos todavía están por concluir, por esta razón también me he visto obligado a incluir referencias bibliográficas estrechamente ligadas a dichos resultados, pero no he incluido otras coetáneas por no alterar más el contenido original de la tesis.

Los aspectos más importantes que se han visto modificados con respecto al original son relativos a la cronología. Los arqueólogos familiarizados con el arte rupestre gallego saben que este aspecto de la investigación ha sufrido diversos cambios desde principios del siglo XX hasta la actualidad y, en cada momento, las periodizaciones propuestas han sido coherentes con la información disponible en cada momento, lo que ha ocurrido es precisamente que dicha información ha ido variando con el transcurso de las diferentes investigaciones. En el texto de mi tesis doctoral traté de definir dos estilos de arte rupestre existentes en el noroeste de la Península Ibérica, el más antiguo fue denominado Estilo de Arte Rupestre de la Edad del Bronce y el más reciente Estilo de Arte Rupestre de la Edad del Hierro, precisamente, debido a los cambios que en este libro propongo para la cronología de dichos estilos estas denominaciones han perdido su sentido. Por otra parte, siendo consciente de que nadie puede estar seguro de que los

marcos cronológicos propuestos no sufran más modificaciones, he optado por cambiar las denominaciones propuestas por otras que no impliquen un encuadre cronológico concreto. Así el que di en llamar Estilo de Arte Rupestre de la Edad del Bronce pasa a llamarse Estilo Atlántico, he optado por este término porque ya ha sido utilizado por otros autores para definir básicamente el mismo concepto, pero dándole un significado más internacional, ya que se trata de un término más reconocido fuera de nuestras fronteras y porque abarca un espacio geográfico más amplio y, en mi opinión, más ajustado a la realidad de este estilo, que se extendería desde el noroeste de Iberia hasta las Islas Británicas. Por otra parte, el que en su día denominé Estilo de Arte Rupestre de la Edad del Hierro no contaba con otra denominación conocida, por lo que la cuestión era un poco más complicada, precisamente con el cambio de ubicación cronológica del Estilo Atlántico, que se extendería hasta la Primera Edad del Hierro, el nombre puesto al conjunto de grabados rupestres más recientes perdía su sentido, por otra parte, el encuadre cronológico de este estilo aún no está del todo clarificado, aunque en los últimos años han aparecido nuevos datos que parecen afianzar nuestra propuesta cronológica. En todo caso, consideré que lo más prudente era optar, al igual que en el caso anterior, por una denominación que no implicase, *a priori*, un periodo cronológico concreto. Finalmente he creído pertinente la denominación de Estilo Esquemático Atlántico, por el hecho de que la distribución de este estilo parece concentrarse en el noroeste de la Península Ibérica, aunque parecen existir noticias puntuales sobre la presencia de estos grabados en otros lugares de la Península e incluso en las Islas Británicas, por otra parte, los diseños que componen este grupo de insculturas suelen caracterizarse por poseer un mayor esquematismo que en el Estilo Atlántico, esquematismo que deriva en una gran sencillez de los motivos. En todo caso, no es el nombre lo sustancial de este trabajo, sino el señalar el hecho de que existen dos estilos de grabados rupestres y que en su momento constituyeron elementos fundamentales a la hora de construir y comprender el paisaje.

El arte rupestre representa y construye, es decir, los grabados retratan el mundo que él mismo ha contribuido a formar, esta ha sido una de las labores del arte y de otros recursos estéticos a lo largo de la historia: hacer ver que el mundo es de una manera determinada y contribuir a que el retratado se asemeje a su retrato. A lo largo del desarrollo de este trabajo, trataremos de analizar el papel desempeñado por el arte rupestre en la construcción del pai-

<sup>1</sup> Asociado a este proyecto genérico se incluyen el proyecto del Plan Galego de I+D: “Paleopaisaje y prehistoria del futuro “Parque da Arte Rupestre de Campolameiro (Pontevedra)” (código PGIDITO2CCP6O601PR); los proyectos del Plan Nacional: Contexto arqueológico del arte rupestre de Galicia: Rock Art Environs and Environment (código PGIDITO3PXIC6O601PN) y Contexto Arqueológico del Arte Rupestre de Galicia. Rock Art environs and environment (ContextAR) MCyT. Plan Nacional de I+D, (2000-2003) BHA2002-04231-CO2-02. Asimismo los trabajos desarrollados en el área del Parque y su entorno han sido contratados por la Dirección Xeral de Patrimonio Cultural de la Xunta de Galicia.

saje, de qué forma lo representa y en qué medida responde a un determinado código espacial compatible con una sociedad y una cultura en la que se halla inserto.

Decir que el objeto de estudio de este trabajo es el arte rupestre gallego al aire libre, es caer en un exceso de ambigüedad. La vaguedad a la hora de definir el objeto de estudio en las publicaciones sobre arte rupestre gallego y sobre arte rupestre en general, es hasta cierto punto frecuente. Pero quizás lo más sorprendente sea que un título de un trabajo que contenga la frase Petroglifos Gallegos, derive en la mente del lector que dicho artículo nos va a hablar del arte rupestre de la Edad del Bronce. Los arqueólogos nos hemos preguntado muchas veces sobre la cronología de los petroglifos gallegos del mismo modo que otros investigadores se interrogan por la cronología de la cerámica Campaniforme. Al menos para el caso gallego y para el de muchas otras zonas, preguntarse por la cronología de los petroglifos es lo mismo que preguntarse por la cronología de la cerámica, sin más. Cerámica, tumbas o petroglifos pertenecen a una misma categoría de cosas, es decir, los tres pertenecen a recursos frecuentemente empleados por diversas sociedades con diferentes grados de complejidad.

El arte rupestre ha sido concebido en Galicia como un elemento inseparable de la Edad del Bronce. En el desarrollo de este trabajo propondremos como hipótesis la larga duración de este fenómeno, que es concebido como un recurso utilizado a lo largo de milenios y durante diversos periodos, que si tomamos áreas limítrofes con Galicia podríamos encuadrar entre el Paleolítico Superior y la Edad del Hierro con una progresiva decadencia y definitiva desaparición en la Edad Media.

Veremos como existe arte rupestre al aire libre fácilmente vinculable al fenómeno tumular del Neolítico, a la Edad del Bronce, a la Edad del Hierro y que también existen grabados de Época Medieval. El arte rupestre parece ser uno de los recursos asociados a culturas que empiezan a alterar el medio que ocupan, que sigue siendo utilizado por culturas seminómadas y por sociedades sedentarias no estatales. La desaparición de este fenómeno parece coincidir con el surgimiento de sistemas estatales más o menos desarrollados, que sustituyen las áreas rituales *silvestres* por templos arquitectónicos vinculados a la ciudad, aunque no es descartable que en algún caso pueda existir cierta convivencia transitoria entre templos arquitectónicos y santuarios al aire libre demarcados con grabados en las rocas, construcciones megalíticas o de otro tipo.

Se estudiarán los grabados sobre roca al aire libre o en el interior de pequeños abrigos. No se incluirán, por lo tanto, los grabados y pinturas ubicadas en el interior de megalitos o en piedras exentas asociables a construcciones. Aunque se tendrá presente la existencia de otros estilos y cronologías, el análisis se centrará en aquellos grupos estilísticos con la suficiente presencia en el re-

gistro arqueológico que admita la realización de un estudio con la debida profundidad y detalle, en definitiva, que los datos con los que contamos nos permitan definir sus características formales y de emplazamiento. Por ello dedicaremos un capítulo completo a cada uno de los dos estilos con una presencia significativa, es decir, los petroglifos de la Prehistoria Reciente. De forma colateral nos aproximaremos a algunas de las características de los grabados asociados a los túmulos neolíticos y a otros grabados que, por diversos motivos, no han podido ser encuadrados, al menos por el momento, en ninguno de los estilos conocidos.

Para llevar a cabo el estudio de cualquier tipo de arte rupestre considero necesario seguir una serie de pasos que den orden al procedimiento del análisis. Para ello comenzaré con una serie de notas aclaratorias sobre algunos aspectos que es necesario precisar como paso previo al estudio propiamente dicho, entre estas cuestiones se introduce una somera descripción de la historia de la investigación en Galicia, dedicándole una especial atención a la Arqueología del Paisaje por ser ésta línea teórica seguida en el presente trabajo, también se abordarán brevemente cuestiones conceptuales en torno al paisaje, el espacio, el arte, etc.

Se examinarán también los aspectos metodológicos, como por ejemplo la delimitación del registro a analizar y la definición de estilo, donde se configurarán los distintos ámbitos de análisis necesarios como el diseño de los motivos, técnica de ejecución, construcción del panel, temática, etc. Una vez definidas las características formales del estilo, se estudiarán los aspectos referentes al emplazamiento, construcción del paisaje y territorialidad, entre otros. Con la información disponible en la actualidad, un estudio tan extenso y sistemático solamente es aplicable a los petroglifos de la Prehistoria Reciente y Protohistoria, ya que, existen otros grabados al aire libre que muy probablemente no pertenezcan a ninguno de estos dos periodos, pero que tampoco contamos con los datos suficientes como para definir sus características formales, por esta razón se llevará a cabo una aproximación a los mismos teniendo en cuenta los escasos testimonios que presenta el registro arqueológico.

Con los estudios sobre el paisaje, la relación entre arte rupestre y espacio doméstico, la construcción de la territorialidad, etc., trataremos de aproximarnos a las posibles funciones y significados que pudo tener el arte rupestre.

Para finalizar se llevará a cabo un estudio comparativo entre los estilos que denominaré Estilo de Arte Rupestre Atlántico y Estilo de Arte Rupestre Esquemático Atlántico respectivamente, con este análisis comparativo se pretende resaltar las características fundamentales de ambos grupos, puesto que contraponiendo las particularidades de ambos estilos se pueden apreciar con más nitidez los cambios producidos entre dos épocas de la prehistoria más reciente.

Como guía orientativa en el desarrollo del presente trabajo se seguirán los siguientes fines u objetivos:

1. Descubrir las dimensiones del espacio social relacionadas y contenidas en el arte rupestre gallego de la Edad del Bronce y de la Edad del Hierro.
2. Partiendo de esta reconstrucción del paisaje cultural y apoyándose en el análisis formal del arte, reconocer las formas de concebir el espacio en estas sociedades.
3. Profundizando en las distintas formas de construir el paisaje y de entender las formas artísticas, definir los posibles diferentes estilos de arte rupestre

4. Elaborar una hipótesis interpretativa sobre qué papel concreto jugó el arte rupestre en su contexto sociocultural.

Una vez concluido este texto introductorio, se presentan una serie de cuestiones aclaratorias previas al análisis propiamente dicho, estas cuestiones se refieren a las diferentes dimensiones del arte rupestre. La primera de ellas hace referencia al problema de si puede considerarse el arte prehistórico como auténtico arte.

### 3. EL ARTE RUPESTRE COMO ARTE

Siendo consciente de que considerar los grabados o pinturas prehistóricas como una forma de expresión artística puede ser una idea cuestionada por algunos investigadores en el tema, considero por ello necesario dedicar unas líneas sobre este aspecto con el fin de aclarar mi postura.

Empecemos entonces por definir a qué nos referimos cuando decimos que un objeto es arte. Estaremos todos de acuerdo en que el arte, como creación humana, es un artefacto por definición. ¿Cabe decir entonces que cualquier objeto es arte? Sí en cierto modo, ya que, cualquier producto humano posee una parte funcional frente a otra parte simbólica, significativa o con valor de representación.

Pero para facilitar nuestro razonamiento podemos valernos de la clasificación propuesta por Edmund Leach (1993:13); según este antropólogo las actividades humanas pueden ser clasificadas del siguiente modo:

1. Actividades biológicas naturales del cuerpo humano.
2. Acciones técnicas, que sirven para alterar el estado físico del mundo exterior.
3. Acciones expresivas, que o bien dicen algo sobre el estado del mundo tal como existe, o bien pretenden alterarlo por medios metafísicos.

Sin duda, tanto el arte, el lenguaje, los mitos o la ritualidad se sitúan en el tercer grupo. Aunque estos tres aspectos de la conducta humana no son separables completamente, menos todavía en sociedades primitivas o con un bajo grado de división social.

No vamos a entrar en profundidad en el intrincado propósito de definir qué es el arte, ya que esto nos llevaría por derroteros demasiado apartados del propósito de este trabajo, pero sí, cuando menos, podemos afirmar que un componente fundamental del mismo es la facultad de representar y comunicar, por lo que cuando un objeto tiene dichas características como primordiales debemos sospechar, fundadamente, que pudiera tratarse de arte. Intuitivamente cuando en un objeto pesa más el aspecto funcional lo encuadramos en el conjunto de los utensilios, del utillaje, por ejemplo una llave inglesa o un ladrillo; cuando prepondera su valor simbólico o de comunicación lo llamamos arte, por ejemplo una obra literaria o un cua-

dro; o también podríamos expresarlo en palabras de Chapa Brunet (2000) “...la consideración del arte (en el campo de la Prehistoria), se inclina más hacia las representaciones a las que atribuimos un contenido simbólico más que utilitario,...”. Este carácter bidimensional en la mayoría de los artefactos (representacional y utilitario), es la razón por la que muchos elementos de la cultura se encuentran en el *limes* de lo artístico, por ejemplo la arquitectura o la cerámica, que si bien poseen un carácter funcional, también lo tienen representacional. Pero para ser más precisos en nuestra pretendida intención de delimitar qué es arte, podemos ayudarnos de las tesis estructuralistas propuestas por Lévi-Strauss (1996), que define arte como la apropiación de la naturaleza por parte de la cultura, vincula a un objeto de la naturaleza o a un artefacto un significado y, de este modo, lo convierte en signo. Pero los objetos artísticos se distinguen de los objetos lingüísticos en que existe una relación icónica y no convencional entre el signo y el objeto que lo inspira, por otro lado si el arte fuese una imitación total del objeto natural ya no tendría el carácter de signo.

En los últimos años son muchos los autores que se cuestionan, o incluso niegan, que el arte prehistórico o el perteneciente a las sociedades tradicionales sea verdadero arte o por lo menos “arte” en el sentido moderno del término: *ars gratia artis*. Carece de sentido argumentar que el ser humano prehistórico desconocía la moderna concepción de arte y por lo tanto no podía producirlo, ya que también desconocía la actual concepción de sociedad o de lenguaje por poner algunos ejemplos.

Podemos decir, por lo tanto, que el arte funciona como un medio para comunicar y crear sentido. Lógicamente para que la obra de arte pueda comunicar, ésta debe estar regida por un código que el destinatario del mensaje debe poder descifrar. Esto es evidente en el arte actual convencional, pero cuando hablamos de arte inmueble, de objetos fijados en el paisaje, entran en escena varios aspectos fundamentales que en este trabajo abordaremos en los apartados dedicados a los modelos de emplazamiento, que como veremos no sólo construyen paisaje, sino que también comunican y representan.