



**La pintura mágica
de los aborígenes australianos**



TESOROS DEL ARTE MUNDIAL

149

Siria

Retrato de marfil

Esta cabeza, probablemente de un príncipe o de una princesa, fue encontrada en las ruinas de la antigua ciudad fenicia de Ugarit, en la costa mediterránea de la Siria actual, donde fue esculpida en el siglo XIII a.C. Ugarit, cuyo arte floreciente comprendía estelas, estatuas de metal y obras repujadas, a más del trabajo del marfil, debió su prosperidad al comercio internacional, en particular al que mantenía con Egipto. Los faraones exportaban en gran cantidad marfil proveniente de Sudán a las ciudades costeras sirias cuyos artesanos fueron muy influidos por los modelos egipcios. La cabeza aquí reproducida (15 cm de alto) se conserva en el Museo Nacional de Siria, en Damasco.

PUBLICADO EN 20 IDIOMAS

Español	Italiano	Turco
Inglés	Hindi	Urdu
Francés	Tamul	Catalán
Ruso	Hebreo	Malayo
Alemán	Persa	Coreano
Arabe	Portugués	Swahili
Japonés	Neerlandés	

Publicación mensual de la UNESCO
(Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura)

Venta y distribución :
Unesco, place de Fontenoy, 75700 París

Tarifas de suscripción :
un año : 35 francos (España : 750 pesetas)
dos años : 58 francos.
Tapas para 11 números : 29 francos.

Los artículos y fotografías que no llevan el signo © (copyright) pueden reproducirse siempre que se haga constar "De EL CORREO DE LA UNESCO", el número del que han sido tomados y el nombre del autor. Deberán enviarse a EL CORREO tres ejemplares de la revista o periódico que los publique. Las fotografías reproducibles serán facilitadas por la Redacción a quien las solicite por escrito. Los artículos firmados no expresan forzosamente la opinión de la Unesco o de la Redacción de la revista. En cambio, los títulos y los pies de fotos son de la incumbencia exclusiva de esta última.

Redacción y Administración :
Unesco, place de Fontenoy, 75700 París

Jefe de redacción :
Jean Gaudin

Subjefe de redacción :
Olga Rödel

Secretaria de redacción :
Gillian Whitcomb

Redactores jefes :

Español : Francisco Fernández-Santos (París)
Francés :
Inglés : Howard Brabyn (París)
Ruso : Victor Goliachkov (París)
Alemán : Werner Merkli (Berna)
Arabe : Abdel Moneim El Sawi (El Cairo)
Japonés : Kazuo Akao (Tokio)
Italiano : Maria Remiddi (Roma)
Hindi : H.L. Sharma (Delhi)
Tamul : M. Mohammed Mustafa (Madrás)
Hebreo : Alexander Broido (Tel-Aviv)
Persa : Fereydu Ardalan (Teherán)
Portugués : Benedicto Silva (Río de Janeiro)
Neerlandés : Paul Morren (Amberes)
Turco : Mefra Ilgazer (Estambul)
Urdu : Hakim Mohammed Said (Karachi)
Catalán : Cristián Rahola (Barcelona)
Malayo : Azizah Hamzah (Kuala Lumpur)
Coreano : Lim Moun-Young (Seul)
Swahili : Domino Rutayebesibwa
(Dar es-Salam)

Redactores adjuntos :

Español : Jorge Enrique Adoum
Francés : Djamel Benstaali
Inglés : Roy Malkin

Documentación : Christiane Boucher
Ilustración : Ariane Bailey
Diagramación : Philippe Gentil

La correspondencia debe dirigirse
al Director de la revista.

páginas

4 LOS JUEGOS, EXPRESION DE LA SOCIEDAD**6 ¿ QUE ES EL JUEGO ?****9 LA PINTURA MAGICA DE LOS ABORIGENES AUSTRALIANOS**

por Karel Kupka

15 PALLADIO

La sencillez clásica de un poeta
de la arquitectura

por Renato Cevese

**25 Por primera vez en la historia
AL POLO NORTE CON ESQUIS**

por Dimitri I. Shparo

29 VALCAMONICA

8.000 años de historia
grabada en las rocas

por Emmanuel Anati

**2 TESOROS DEL ARTE MUNDIAL
SIRIA : Retrato de marfil****I-IV ACTUALIDADES DE LA UNESCO****Nuestra portada**

Los pintores aborígenes de Australia pintan, sobre cortezas de árbol, un mundo mágico en el que espíritus benéficos o maléficos alternan con escenas de la vida cotidiana. En la portada, una *Mujer maam*, espíritu maléfico, en que la aparente abstracción desarrolla todo un relato mágico. La pintura, ejecutada en 1963, procede de la isla Croker y su autor es Namatbara (véase artículo de la pág. 9). Los demás temas que completan este número son: El juego como expresión social y psicológica; un estudio sobre Palladio, el gran arquitecto italiano, con motivo del cuarto centenario de su muerte; la primera expedición al Polo con esquís; y el monumental conjunto de arte rupestre de Valcamónica, en Italia.



Foto Michel Claude © Museo de Artes de Africa y Oceanía, París. Colección K. Kupka



Este poste-totem es típico del arte de los indios de la costa de la Columbia Británica (Canadá), que lo tallaban en un tronco de árbol, generalmente un cedro rojo, cuidadosamente elegido y tratado. Para la erección de un nuevo poste-totem se celebraba una ceremonia o fiesta llamada *potlatch* para cuya organización se necesitaban a veces varios años, cuando era importante. Se convocaba a los invitados hasta en aldeas muy remotas. La preparación material de la fiesta exigía la acumulación de gran cantidad de regalos de todo tipo. La fiesta podía durar varias semanas. Durante ella el huésped pronunciaba un discurso defendiendo su derecho a hacer esculpir sus emblemas en el poste-totem, discurso al que respondían los invitados. Luego venían las danzas, el reparto de regalos y otras múltiples actividades de carácter festivo y lúdico.

Los dos artículos sobre los juegos incluidos en estas páginas comprenden fragmentos de la primera parte de un largo estudio publicado por la Unesco en 1979 en el marco del Año Internacional del Niño y titulado El niño y el juego. Enfoques teóricos y aplicaciones pedagógicas. El estudio se ha elaborado gracias a la colaboración de numerosos especialistas de varios países. De la redacción de esta primera parte se encargó la señora Juliette Raabe, francesa, especialista en culturas populares y autora de varias obras sobre los juegos, quien además dirigió la organización del estudio en su totalidad.

Foto Adelaide de Menil © Amon Carter Museum of Western Art, Fort Worth, Texas, EUA



Foto © Chantal Lombard, Paris

Los ex

Si bien la evolución del niño y de sus juegos, como la necesidad del juego en general, se nos presentan como realidades universales, no por ello deja de estar el juego enraizado en lo más profundo de los pueblos, cuya identidad cultural se lee a través de los juegos y los juguetes creados por ellos: las prácticas y los objetos lúdicos son infinitamente variados y están marcados profundamente por características étnicas y sociales específicas.

Al estudiar las etapas esenciales del desarrollo psíquico del niño, tal como se transluce a través de sus juegos, se observa frecuentemente la estrecha dependencia con respecto al medio: cualquiera que sea la perspectiva desde la que se mira, el juego del niño está en relación directa con la sociedad.

Presencia o ausencia precoz de la madre, organización familiar, condiciones de vida y de hábitat, medio ambiente, medios de subsistencia, influyen directamente sobre las prácticas lúdicas, que no pueden desarrollarse cuando la situación del niño es demasiado desfavorable.

En efecto, el juego no puede tener lugar en cualquier lugar, en cualquier momento ni de cualquier manera. Se desarrolla en un medio que, sin estar plenamente dedicado a él, admite la existencia de un espacio dinámico que puede llamarse *área lúdica*. Esta área está constituida por los elementos siguientes:

Dos niñas africanas juegan a pillar el mijo, fingiendo los instrumentos y la materia prima. De este modo, lo que para el adulto es una actividad utilitaria cotidiana se convierte para el niño en una actividad lúdica que, por otro lado, le prepara para un trabajo que habrá de realizar normalmente cuando se convierta en adulto.

Esta inquietante, casi macabra foto nos hace recordar un fenómeno que, no por lamentable, es menos frecuente en nuestras sociedades: la proliferación de los juguetes de carácter bélico o militar. ¿Cuántos niños de hoy no tienen entre sus manos, desde la más tierna infancia, juguetes que de algún modo les habitúan y familiarizan con el espíritu y las costumbres guerreras? En un país, Suecia, varias organizaciones competentes han adoptado la muy saludable medida de "no producir, importar ni vender juguetes, juegos ni panoplias de equipo militar relativos a guerras posteriores a 1914". Es de esperar que tal iniciativa se extienda.



Foto derechos reservados, tomada de *Clés pour les arts*, nov. 1970

juegos, presión de la sociedad

- el espacio delimitado por sus dimensiones y su contenido;
- el individuo con sus experiencias, sus medios y sus aspiraciones;
- las presiones procedentes del exterior;
- la adaptabilidad a las modificaciones.

Puede decirse así que hasta la edad de un año el área lúdica del niño está delimitada por su cuna, su estera, su cochecito o la espalda de la madre que le lleva, la cabecera y el pie de la cama, el colchón, las sábanas y mantas, los pañales, así como el propio cuerpo de la madre y del niño.

Se puede pues hablar de un espacio lúdico específico, que la sociedad establece rompiendo con las prácticas de la vida cotidiana, tanto en el plano propiamente espacial como en el plano temporal. Según las sociedades, rurales o urbanas, industriales o en vías de desarrollo, el niño dispondrá unas veces de una extensión prácticamente ilimitada de campo, bosques, praderas que recorrer a su antojo, o se encontrará otras veces prisionero de un espacio superpoblado e hiperracionalizado al que no podrá sustraer el menor rincón de terreno "libre". En los países de tipo industrial, incluso cuando las condiciones de la vivienda son correctas, puede verse que muchos padres, con la ilusión de favorecer así el juego de su hijo, abarrotan su habitación con un montón de muebles y objetos complicados, convencionales, extraños al niño y que no tienen más efecto que paralizar casi por completo su actividad lúdica.

En el plano temporal, condiciones muy diversas pueden conducir a una situación objetivamente desfavorable al juego. Algunos niños, abandonados por completo a sí mismos, incapaces de percibir la sucesión de los distintos momentos de su vida, pierden la aptitud para el juego, y otro tanto les ocurre a los que, metidos en el círculo infernal de las tareas cotidianas —participación en los trabajos de los adultos o deberes escolares— no disponen siquiera de algunos minutos de holganza al día.

La actitud de los adultos frente al juego del niño, reflejo de esquemas ideológicos, es igualmente determinante. Hostiles o indiferentes, o por el contrario acaparadores, los adultos pueden aniquilar las posibilidades de juego del niño tanto rechazándolas como confiscándolas o desviándolas en beneficio propio. En tal caso el niño, verdaderamente cosificado, no es ya sino un juguete entre las manos de los adultos, que escenifican por medio de él sus problemas psicológicos individuales o el sistema de valores al que se adscriben. En cuanto al juguete, sobre todo cuanto se compra, ocupa su lugar en todo un sistema de significaciones vinculadas al regalo.

Algunas prácticas ritualizadas, tales como el *potlatch* (distribución ceremonial de regalos durante las festividades de invierno) practicada antaño por los indios de Columbia Británica, entran en una estructura lúdica de desafío. Los regalos navideños, ha-

bituales en el mundo occidental, ofrecen a los padres la ocasión de manifestar a su hijo una atención tanto más explícita cuanto que no siempre encuentra medio de expresarse en la vida cotidiana. Pueden citarse muchos casos de niños poco o mal queridos pero cubiertos de regalos.

En las sociedades de consumo, el juguete es un producto industrial, fuente de beneficios comerciales considerables, exaltado por múltiples formas de publicidad, exhibido en ferias y en escaparates rutilantes. Para el que lo ofrece, es un signo de riqueza y de nivel de vida, e instala entre los niños de una misma escuela o de un mismo barrio una cruel desigualdad social corrompiendo las relaciones de vecindad o de camaradería con una competición basada en el valor mercantil de los juguetes poseídos.

Aun más: el juguete industrial, por su perfección técnica excesiva, por su fabricación en serie, pierde una gran parte de sus cualidades lúdicas. Es un objeto cerrado, que opone una barrera a la creatividad y a la imaginación. Casi siempre es preferible el juguete elemental, palo o piedra, que el pequeño jugador transformará a su antojo en instrumento de música, herramienta, arma, vehículo o navío, muñeca o animal.

Así, por una parte, se invita a millones de niños a conformarse con las mismas muñecas o los mismos automóviles, fabricados en serie en un universo despersonalizado; en

▶ otros lugares, el juguete, fabricado por el propio niño, por un hermano o una hermana de más edad, por un pariente, por el artesano de la aldea, conserva su carácter democrático y su estrecha dependencia del medio familiar y cultural.

A diferencia de las sociedades modernas y excesivamente estratificadas, en las llamadas tradicionalistas (en África y en algunos países de América y Asia) todas las formas de actividad lúdica son accesibles a todas las categorías sociales. Este carácter democrático se explica tal vez por el hecho de que las actividades lúdicas se realizan fundamentalmente en un campo abierto a todos y en particular a los niños inventores, ejecutores y fabricantes de sus juguetes.

Fabricar sus propios juguetes es algo que el niño del mundo occidental apenas tiene ya posibilidad de hacer: su entorno se ha vuelto pobre en materiales (si vive en la ciudad, carece de ellos en absoluto; incluso los verdaderos públicos desaparecen poco a poco). En cuanto a las herramientas, la obsesión de la seguridad conduce a proponerle no más que el martillo de madera o la sierra de plástico, tristes engaños, sin peligro para el cuerpo pero temibles en el plano del desarrollo psíquico.

No es esto lo que ocurre en África, por ejemplo, donde los padres dejan que el niño utilice sus propias herramientas o fabrican para ellos herramientas de tamaño menor, pero utilizables. Sin embargo, en esas sociedades el adulto está siempre atento para reprimir toda conducta lúdica cuando ésta se aparta de los modelos tradicionales. Finalmente, no está dispuesto a dejar que el niño dedique demasiado tiempo a esas "futilidades" que podrían prolongar una edad de la que hay que salir cuanto antes ya que el pequeño africano, en nombre de reglas socioeducativas no escritas pero siempre presentes, tendrá que madurar muy rápidamente para ocupar el lugar que le corresponde en la familia y en la colectividad como miembro productivo con todos sus derechos y obligaciones.

No por ello hay que deducir que el niño occidental es más rico en el plano del juego.

Al contrario, cuantos más juguetes recibe el niño, más se le mantiene "fuera de la sociedad", más pobre es su juego y más difícil es su relación con el adulto.

Los juegos y las sociedades están tan estrechamente vinculados que algunos teóricos han podido apuntar la hipótesis de una estrecha dependencia entre los principios y las reglas de los juegos de estrategia practicados y los modelos socioeconómicos: así el ajedrez, el bridge, el "monopolio" son característicos de las sociedades basadas en el comercio, mientras que los juegos de tipo *awelé*, o "juego de las doce casillas" de los baulés de África, corresponden a intercambios por trueque. El juego está pues en relación directa con las instituciones sociales y no sólo con las condiciones de vivienda y subsistencia. Baste evocar los diferentes componentes lúdicos de las competiciones físicas e intelectuales y el papel que desempeñan, por ejemplo, en la selección de los jefes (torneos, desafíos oratorios de las campañas electorales, etc.).

Nótense, por lo demás, expresiones como "los intereses en juego", "la marcha del juego político", "la entrada en juego de la justicia". Novelas, películas y folletines establecen un estrecho vínculo entre el juego y la investigación policial, a través de la constante narración de miles de casos criminales reales o ficticios. El juego tiene también su parte en las especulaciones financieras o de la bolsa, sin hablar de los grandes juegos de dinero: lotería, quinielas, carreras de caballos o apuestas diversas que, como en Francia el *tiércé*, tienen la categoría de verdaderas instituciones nacionales.

Mientras que este último tipo de juego parece propio de las sociedades industriales, el juego asume en otros lugares una función esencial en el momento de pasar de una edad a la edad superior, en forma de pruebas o ritos de iniciación, con frecuencia dolorosos o peligrosos, pero con un elemento lúdico, y que dan lugar a fiestas y regocijos colectivos. Preparado durante años para el desarrollo de las pruebas mediante simulacros, "juegos sobre el juego", el niño cre-



¿ Qué es el juego ?

NADA permite decir con certeza que un comportamiento es efectivamente un juego y que un objeto es un juguete; en esta materia, todo juicio está impregnado de subjetividad. El mismo objeto, martillo o serrucho por ejemplo, puede ser ora un instrumento para el carpintero que lo manipula, ora un juguete para el hijo de éste o para el adulto que lo utiliza en una actividad puramente recreativa. En estas condiciones, es explicable que, según las diferentes disciplinas, los investigadores hayan podido llegar a teorías diferentes y a veces opuestas.

Varios especialistas del comportamiento animal (etólogos) han intentado aclarar el problema del juego en el hombre mediante la observación de los animales. Así, ya a principios de siglo, el científico norteamericano Karl Groos formulaba su teoría del "ejercicio preparatorio". Según él, el juego constituye, en la primera edad de los seres humanos como en la primera edad de los animales, un procedimiento instintivo de adquisición de comportamientos adaptados a las situaciones que el adulto tendrá que afrontar posteriormente.

Más cerca de nosotros, el etólogo austriaco Konrad Lorenz, analizando los comportamientos de los gatos jóvenes, escribe:

"¿ En qué difieren estos comportamientos lúdicos de los de la vida real? En el plano formal, el ojo más experimentado no puede detectar ninguna diferencia. Sin embargo, la hay. En todos estos juegos, en los que se realizan los movimientos necesarios para capturar una presa, atacar a otro gato y rechazar al enemigo, el que desempeña estos papeles jamás es herido realmente. La inhibición social que prohíbe la verdadera mordedura, el zarpazo profundo, se observa escrupulosamente durante el juego, mientras que

en una situación real es modificada por la emoción. La situación real pone al animal en un estado psicológico particular, que entraña la práctica de una cierta conducta, y sólo de ella. Lo específico del juego es que en él se experimenta una conducta precisa sin el estado emocional correspondiente. De manera que en todo juego hay teatro, puesto que en él el jugador simula la presencia de una emoción que no siente." El juego constituiría, pues, una especie de ensayo ficticio de las actividades de caza y de defensa.

Paralelamente a estas tentativas para captar lo específico del juego mediante la observación de conductas particulares, varios autores se han esforzado, en cambio, por acotar el problema del juego a partir de una teoría general. Uno de los más importantes es el francés Roger Caillois. Publicada hace veintidós años, su obra *Les jeux et les hommes* constituía un intento de definición y de clasificación universal del juego.

Caillois se basaba en las definiciones propuestas por el historiador holandés Johan Huizinga en su libro *Homo ludens*. Según Huizinga, el juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados de tiempo y lugar, según una regla libremente aceptada, pero absolutamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida ordinaria.

Caillois precisaba las características que permiten distinguir el juego de las otras prácticas humanas. El juego se define "como una actividad:

- libre: a la que el jugador no puede ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su carácter de diversión atractiva y gozosa;
- separada: circunscrita en límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano;
- incierta: cuyo desarrollo no puede determinarse y cuyo resultado no puede fijarse previamente, dejándose obligatoriamente al jugador cierta iniciativa en la necesidad de inventar;



Cometa Jacqueline Monnier. Foto © Jean-Louis Bloch Lainé, París

- improductiva : que no crea bienes ni riqueza ni elemento nuevo alguno ; y, salvo transferencias de propiedad dentro del círculo de los jugadores, conducente a una situación idéntica a la del comienzo de la partida ;
- reglamentada : sometida a reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, la única que cuenta ;
- ficticia : acompañada de una conciencia específica de realidad segunda o de franca irrealidad en relación con la vida ordinaria.”

Frente a este esfuerzo tendente a describir los juegos como objetos, se sitúan los diversos enfoques psicológicos que tratan de captar el papel que desempeña el juego en la evolución de la psique individual.

Para el inglés Henry Bett, los juegos son un resurgimiento involuntario de instintos vitales que han perdido hoy su significación ; para otros, el juego es una actividad funcional de distensión, o bien el medio de invertir un excedente de energía que las actividades de supervivencia no pueden, o ya no pueden, absorber.

En esta esfera, dos teorías dominan las investigaciones que se realizan actualmente :

La teoría psicogenética, fundada por el psicólogo suizo Jean Piaget, ve en el juego a la vez la expresión y la condición del desarrollo del niño. A cada etapa está indisolublemente vinculado cierto tipo de juego, y si bien pueden observarse de una sociedad a otra y de un individuo a otro modificaciones del ritmo o de la edad de aparición de los juegos, la sucesión es la misma para todos. El juego constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño.

Para la teoría psicoanalítica freudiana, el juego puede emparentarse con otras actividades fantasmáticas del niño, y más particularmente con el sueño. La función esencial del juego resulta ser, así, la reducción de las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos ; pero, a dife-

rencia del sueño, el juego se basa en una transacción permanente entre los impulsos y las reglas, entre lo imaginario y lo real.

La universalidad del juego en la elaboración de la psique individual va acompañada, como se ha visto, de una variabilidad que se advierte de una época a otra, de una cultura a otra, de un tipo de sociedad a otro.

Para las sociedades antiguas, por ejemplo, la oposición entre trabajo y ocio o juego está lejos de ser tan clara como en las sociedades industriales que, desde el siglo XVIII, valoran el trabajo productivo en detrimento de toda ocupación considerada como improductiva.

Un teórico como Huizinga considera incluso que el juego constituye el fundamento mismo de la cultura, en la medida en que es el único comportamiento irreductible al instinto elemental de supervivencia. Para él, el juego está en el origen de todas las instituciones sociales, del poder político, de la guerra, del comercio, cuyo elemento lúdico pone de manifiesto. El juego está también en el origen del arte, y es cierto que el juego contiene una parte importante de actividad creadora y presenta analogías con el arte, aunque a diferencia de éste escapa a todo propósito de duración.

Contrariamente a Huizinga, el sueco Yrjö Hirn ve en los juegos el resultado final de un proceso de descomposición de las instituciones sociales, dando como prueba de ello los numerosos ritos desaparecidos cuya supervivencia degradada son los juegos.

Es indudable, por otra parte, que si bien el juego está anclado en lo más profundo de las tradiciones culturales de un pueblo, evoluciona igualmente con las sociedades ; y la historia nos enseña que el juego toma forma en función de los sistemas económicos y políticos. Así, el juguete sencillo, fabricado con los medios disponibles, a menudo por el propio niño, cuya huella puede encontrarse todavía en el pasado reciente de las sociedades occidentales, ha sido sustituido en la edad industrial por el juguete producido y comercializado, fuente de beneficios considerables. □

ce así en simbiosis con su medio. Incluso en las sociedades de tipo industrial, en las que los ritos de paso a la adolescencia o a la edad adulta son ocultados o negados por el conjunto de la sociedad, los jóvenes de uno y otro sexo reconstituyen espontáneamente ciertas pruebas (carreras de motos, droga...); no obstante, estos juegos temibles han perdido todo vínculo con el conjunto del grupo, el cual los rechaza, les niega todo valor y se esfuerza por impedirlos sin proponer otros equivalentes.

Si se admite la interpretación psicoanalítica del juego como forma de solución de tensiones libidinales, se comprende la frecuencia de las prácticas lúdicas durante las cuales el jugador trata deliberadamente de desafiar la muerte, de colocarse en una situación física y psicológica en el límite de lo soportable, de provocar en sí mismo el espanto o el horror. El folklore universal es rico en fiestas de máscaras, cuentos que evocan la muerte, personajes imaginarios como brujas, fantasmas, cocos, ogros, etc. En México se venden calaveras y tibias de azúcar, con las que disfrutan tanto los niños como los viejos. Innumerables juegos verbales y gráficos permiten burlar las prohibiciones del decoro, de la moral o de la lógica (absurdos). Los juegos de simulacro permiten al niño, por intermedio de un oso o de una muñeca, burlarse de la jerarquía familiar parodiando la autoridad paterna o social, o incluso escenificar, mediante juegos dramáticos, la muerte del padre o de la madre. Puede decirse que el juego funciona, de hecho, como una verdadera "institución de la transgresión", que no puede ser reprimida sin hacer correr al niño —y al adulto— graves riesgos psicológicos y sin alterar profundamente su aptitud para la integración.

No hay que extrañarse de que el juego, espacio acotado por la sociedad para que puedan desahogarse libremente las fuerzas reprimidas por ella, constituya a la vez una válvula de seguridad vital y una verdadera institución educativa espontánea. El juego asumía esta función antes de que existiera la

escuela, y la asume todavía, antes de la escuela o paralelamente a ella. Mediante el juego se transmiten tecnologías y conocimientos prácticos, y aun conocimientos en general. Sin los primeros conocimientos debidos al juego, el niño no podría aprender nada en la escuela; se encontraría irremediablemente separado del entorno natural y del social. Jugando, el niño se inicia en los comportamientos del adulto, en el papel que tendrá que desempeñar más tarde; desarrolla sus aptitudes físicas, verbales, intelectuales y su capacidad para la comunicación. El juego constituye un factor de comunicación más amplio que el lenguaje verbal; abre el diálogo entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos.

Por su aspecto institucional, por el carácter arbitrario de sus reglas y su forma de transmisión casi obligatoria, por la estructura jerarquizada del grupo de jugadores, el juego constituye una microsociedad a través de la cual el niño realiza su primer aprendizaje de la vida social. Jean Piaget, observando los juegos de canicas de la región de Ginebra, constataba la manera inmutable como se transmitían unas "leyes" cuyo carácter obligatorio aceptaba espontáneamente cada niño sin tener la menor idea de las maneras y de las personas que habían intervenido en la transmisión de esas "leyes". Así ocurre con los diversos modelos culturales.

En los juegos colectivos, el niño aprende a situarse en el marco de estructuras definidas y jerarquizadas. Este descubrimiento le lleva a comprenderse como miembro del grupo, a determinar su estatuto personal y, después, a percibir el grupo en relación consigo mismo y con otros grupos. Mediante el juego se realiza la acogida o el rechazo del recién llegado. Jugando interiorizan los niños los valores éticos de la sociedad a la que pertenecen. El grupo o la asociación de niños asume un papel esencial. El etnólogo francés Pierre Erny describe de la siguiente manera la función del grupo entre los niños africanos:

"Muy pronto se mezclan los niños de toda una aldea o de todo un barrio: las indivi-

dualidades se yuxtaponen, las actividades son ante todo paralelas y después poco a poco se interfieren para hacerse finalmente comunes, con una madurez que se adquiere rápidamente. En el interior de la sociedad infantil se instaura así una especie de educación mutua que se ejerce más o menos al margen del mundo adulto y en la que quizá no sea exagerado ver el factor de socialización preponderante en un medio consuetudinario". Y concluye: "En el grupo de edad organizado como verdadera institución educativa el niño encuentra un medio diferente de la familia en el que el aprendizaje de la vida social puede realizarse fuera de los vínculos demasiado estrechos de afectos, pertenencia y dependencia. En la atmósfera que respira allí se encuentra en germen la que caracterizará más tarde la vida pública del adulto. La sociedad se le aparece en un aspecto nuevo y, por etapas sucesivas, se prepara para entrar en ella y responder a todas sus exigencias".

Por supuesto que esta institución lúdico-educativa es vehículo no sólo de la herencia cultural sino también de ciertas normas sociales, como por ejemplo la segregación de niños y niñas, que pueden quedar caducas. Sin dejar de respetar el juego, el educador podrá, en cuanto tal, esforzarse por proponer modelos nuevos. Una de las más importantes cualidades del juego consiste en ser a la vez un agente de transmisión particularmente eficaz y un espacio siempre disponible para la innovación y la creatividad. Más de una vez, por su contenido tecnológico o ideológico, los juegos infantiles pueden adelantarse en relación con el medio social y constituir una fuente viva de invención y de progreso. Toda sociedad que aspira al desarrollo debe pues conceder un lugar preponderante al juego, sin dejar de vigilar todos los signos precursores de su decadencia. □



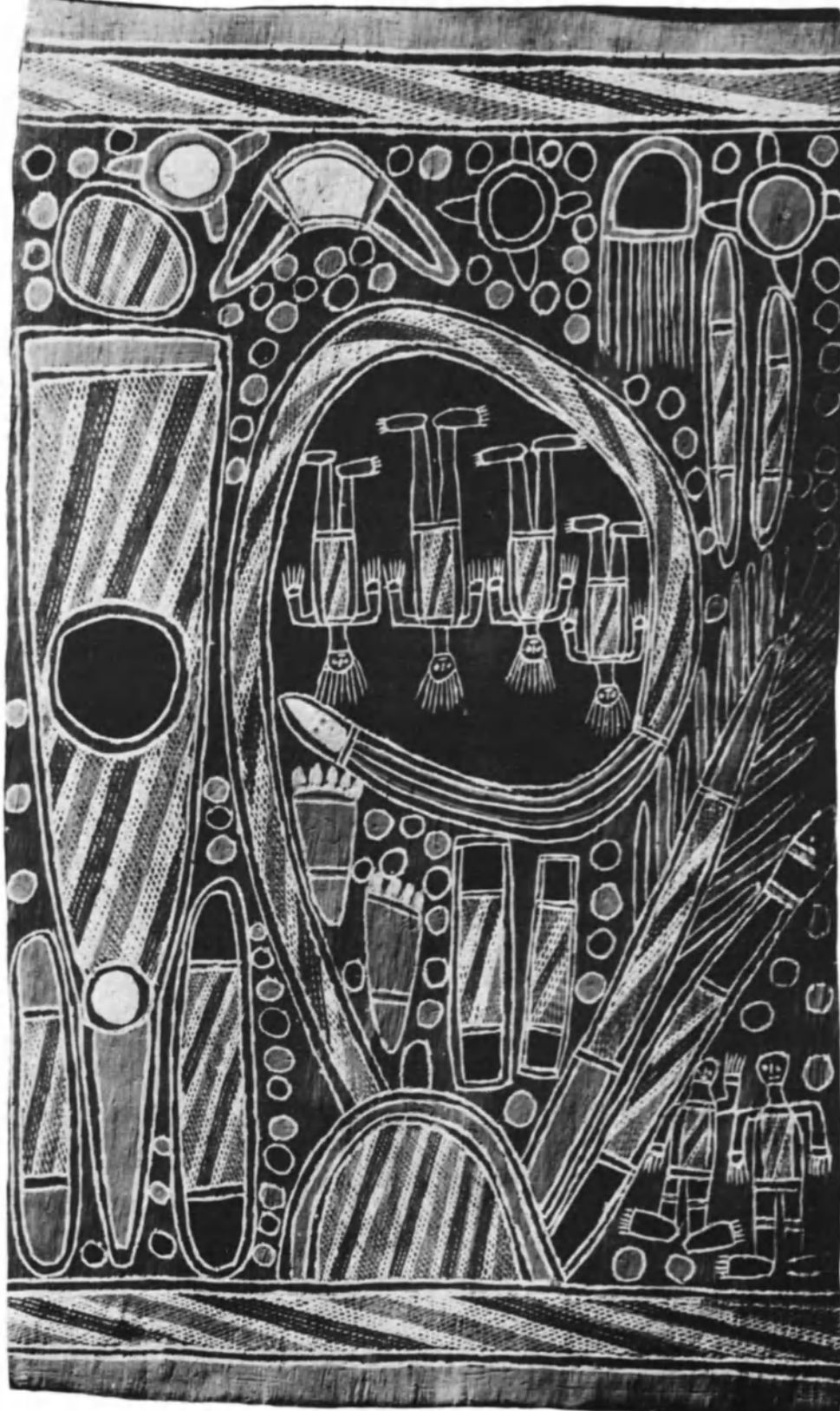
Foto © Chantal Lombard, Paris

Un grupo de niños africanos juegan al juego de "como aguantarse la risa", muy corriente entre los niños del segundo ciclo de la escuela primaria (de 8 a 11 años). De este juego se encuentran variantes en todo el mundo.

La pintura mágica de los aborígenes australianos

por Karel Kupka

Texto copyright ©. Prohibida la reproducción



EL arte ha estado siempre presente en la vida de los aborígenes australianos, los cuales, además de los objetos sacros de los ritos ancestrales, pintan, graban o esculpen sus armas, sus herramientas y los utensilios de uso cotidiano. Las rocas, las chozas de cortezas y hasta la misma tierra están a menudo decoradas con pinturas. A veces, graban relieves en los árboles y trazan líneas ornamentales en la arena.

Los majestuosos y escultóricos postes mortuorios y los recipientes en que se conservan los huesos de los difuntos llevan también ricas pinturas, al igual que, en ocasiones, los cráneos de aquellos. Muchas de esas actividades artísticas rituales han sobrevivido hasta nuestros días en su pureza tradicional, aunque sean ahora menos corrientes y a pesar de que la civilización moderna abre nuevas perspectivas a las jóvenes generaciones de aborígenes.

Sus artes plásticas presentan una gran unidad de concepción, pero sus formas varían de una región a otra. Es posible que las condiciones naturales hayan fomentado una cierta forma de arte en Australia, como ha ocurrido en los demás continentes. Exactamente igual que en Europa la región del Mediterráneo, y en el continente americano su parte central, en Australia su cálido septentrión, con su viva luz reflejada por el mar —luz que acerca el horizonte y decanta los colores— incita a la pintura. El sur australiano, a menudo brumoso, gris y frío, se presta más al dibujo.

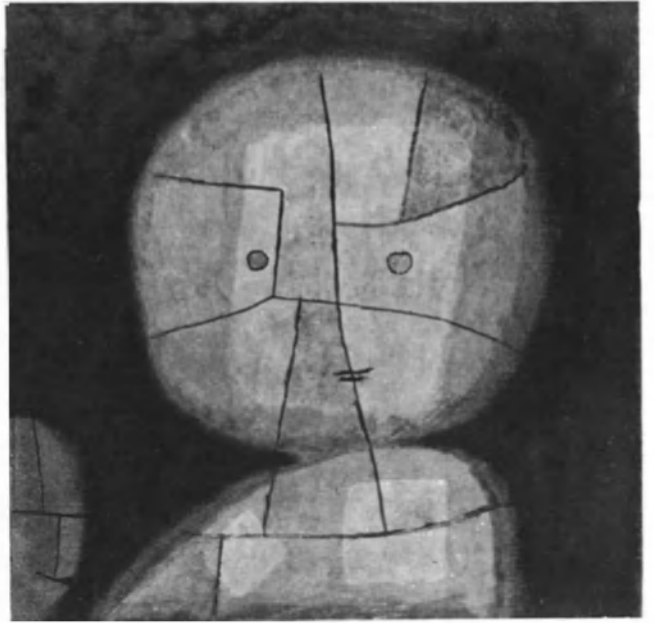
La pintura en corteza es la más característica de las diferentes formas de arte practicadas por los aborígenes, y la que posee hoy mayor vitalidad. Como su nombre indica, es una pintura ejecutada sobre trozos de corteza de una variedad de eucalipto, que es el árbol más difundido en Australia.

El eucalipto proporciona una materia fácil de encontrar, manejable y cómoda. El árbol tiene que estar sano y ser recto y su corteza no tener grietas. Se corta un trozo con un machete. Una vez desbastada y limpiada, se calienta esa plancha sobre el fuego, curvándola con la rodilla o con el pie hasta que queda bien plana. Luego, se la coloca deba-

SIGUE EN LA PAG. 12

Los artistas aborígenes de la región de Milingimbi (costa norte de la Tierra de Arnhem) son los creadores de una verdadera "literatura pintada". Gracias a ella representan en cortezas de eucalipto los complejos mitos en que se expresa la vida interior de su pueblo, ese otro universo al que llaman "el Tiempo de los Sueños". Los signos figurativos que emplean son tanto más adecuados cuanto que esos artistas no los organizan de acuerdo con un orden previamente establecido sino que los componen libremente en el cuadro. La corteza pintada que ilustra esta página es obra del artista Djulwarak y data de 1963. Representa el mito de las hermanas Wavilak que relata y explica cómo se pobló Australia. En la parte inferior, al centro, se ve una charca junto a la cual crece un eucalipto. La sangre perdida por una de las hermanas despierta a la serpiente sagrada Yurlunggur que sale de la charca (a la derecha). Cuando sale por segunda vez, se enrosca en torno a las dos hermanas y a sus hijos para tragarlos (al centro). Abajo, en el extremo derecho, reaparecen las dos hermanas. Las demás figuras de esta pintura son otros tantos signos que permiten "leer" la historia y recordarla.

Foto © K. Kupka, París



2

Foto © Fundación Klee, Kunstmuseum, Berna

Una pintura visionaria

Los "espíritus" son uno de los temas predilectos de la pintura aborigen australiana. Los más frecuentemente representados son los espíritus de las rocas o *mimis*. Se trata de todo un pueblo de fantasmas tímidos y débiles que se ocultan en las peñas o bajo la tierra. Sólo los niños pueden verlos a veces, ya que los *mimis* temen a los adultos. Por lo demás, esos espíritus viven como todo el mundo. Así, el espíritu masculino de la pareja que aparece en la foto 1 lleva un cesto al hombro. Los cuatro *mimis* de la foto 3 sostienen una animada conversación. Cabe observar, como detalle excepcional, que el pintor no ha especificado el sexo de los personajes. Esos fantasmas, generalmente inofensivos, pueden enfadarse ocasionalmente. La corteza reproducida en la foto 5 representa una refriega entre *mimis*. Dos de los combatientes aparecen echados el uno sobre el otro (las partes hinchadas representan los huesos quebrados); el tercero, arriba a la izquierda, tiene las piernas rotas. Al depurar y reorganizar en su pintura las formas naturales, el artista aborigen logra una fuerza expresiva y un simbolismo de los signos figurativos que le acercan a muchos pintores modernos. Esa voluntad de ir más allá de las apariencias coincide con el arte visionario de un Paul Klee (foto 2) que se proponía "penetrar en el interior y no reflejar la superficie". Algunas de las figuras de Picasso (foto 4), reducidas a su aspecto esencial, recuerdan a los personajes de las cortezas pintadas. Con el pintor cubano Wifredo Lam (foto 6) la coincidencia es aun mayor. El mismo amor por la línea, la misma búsqueda del símbolo se observan en esta figura en forma de signo de interrogación, mitad caballo y mitad mujer, que puede interpretarse como una esfinge imaginaria o como una alegoría del nacimiento.



3



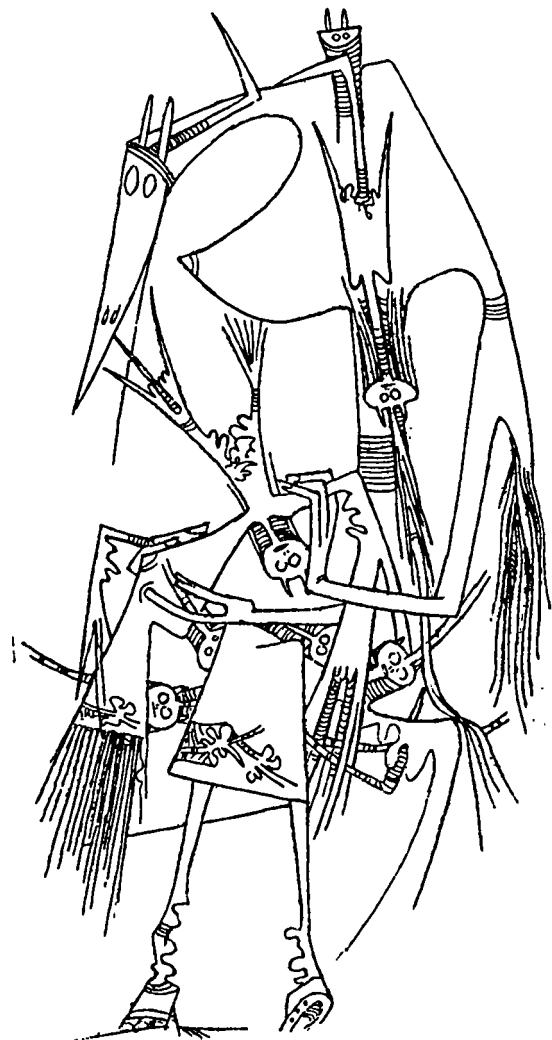
4

Foto tomada de Pablo Picasso por Christian Zervos © Editions Cahiers d'Art, París

- Foto 1: *Dos espíritus* (región de Geimbo, corteza encontrada en 1914)
- Foto 2: *Busto de un niño* (1933), Paul Klee
- Foto 3: *Cuatro mimis* (isla de Croker, 1963), Namatbara
- Foto 4: *Personajes* (1929), Picasso
- Foto 5: *Batalla entre mimis* (isla de Croker, 1963), Ivala
- Foto 6: *Aguafuerte* (1966), Wifredo Lam

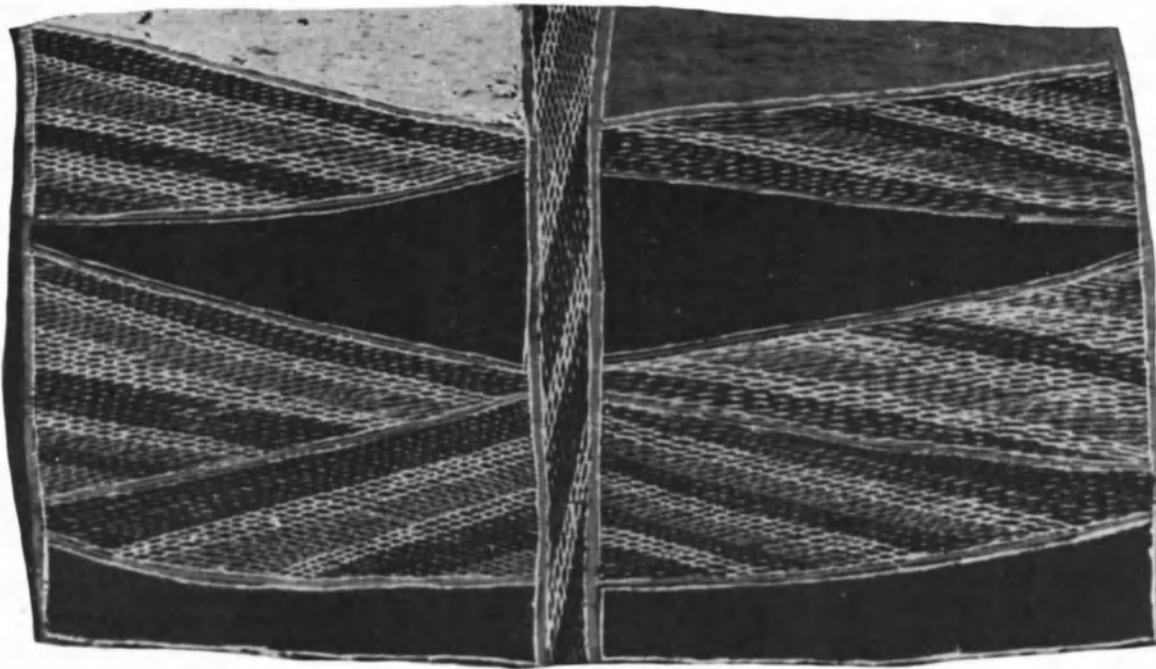


5



6

Aguafuerte © Wifredo Lam, París



La semejanza entre la pintura aborigen australiana y la pintura abstracta europea es sólo aparente. Los signos que aquella utiliza corresponden siempre a un contexto narrativo. En esta corteza pintada, el artista no se limita a definir las nubes mediante su forma. Por medio del color indicará si se trata de una ligera nube matinal, del espeso nubarrón que anuncia la tempestad o de una nube roja del atardecer. Los rasgos entrecruzados pueden significar la lluvia u otra particularidad cualquiera de la nube. La corteza aquí reproducida proviene de la región de Milingimbi y data de 1959-1960.

Foto © K. Kupka. Museo de Artes de África y Oceanía, París

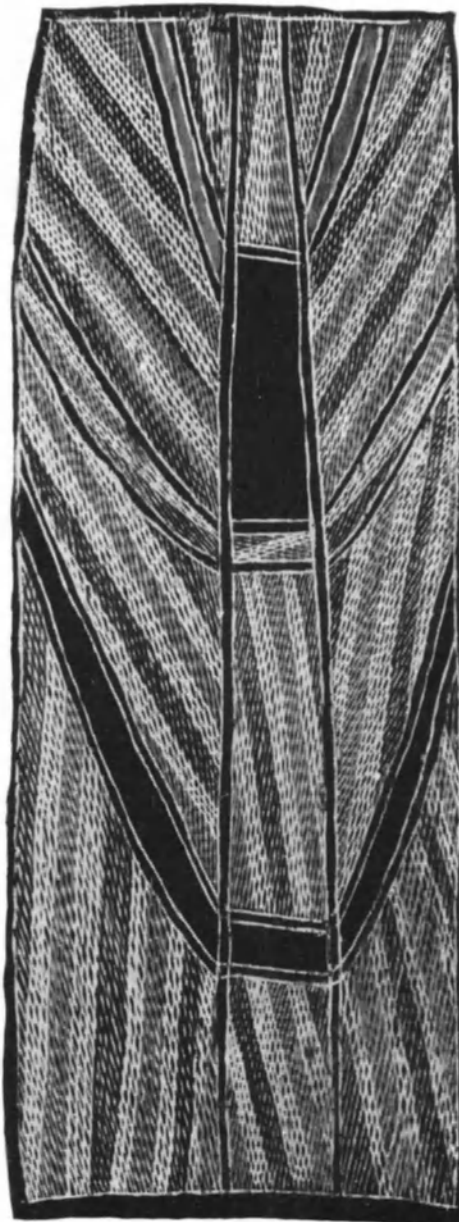
jo de un montón de piedras o de arena, para que no se doble. Al cabo de unos días, está ya lo bastante seca como para poder pintarla. La primera capa protectora suele aplicarse en la parte interna, que es más lisa. Se la embadurna con una sustancia pegajosa, que procede del tallo de una orquídea silvestre.

La corteza se pinta de amarillo, rojo y castaño (ocres naturales), blanco (caolín o yeso) y negro (principalmente carboncillo machacado). Los aborígenes protegen celosamente los sitios que les proporcionan buenos colores: esos ocres naturales, que dan los mejores tintes, sirven de moneda para los intercambios.

Los pinceles, que manejan con una habilidad extraordinaria, son ramitas de madera masticadas en una de sus puntas, o cañas que llevan adheridos pelos, hilos vegetales, fragmentos de pluma, o bien hojas sabiamente recortadas. Salvo en la primera capa, sólo suelen mezclar los colores con agua, por lo que la pintura es muy frágil. Pero no hay que olvidar que, para los aborígenes, lo que cuenta es el hecho de pintar, el acto mismo de la creación. Desde que los coleccionistas andan tras sus obras, propenden a preocuparse más de su conservación, empleando fijadores modernos. Pero, debido a esa fragilidad, es absurdo aplicar el criterio de la antigüedad a este arte. El único criterio decisivo es el de su valor artístico. En los museos no hay muchas pinturas en corteza que tengan más de cincuenta años.

Sin embargo, esta pintura posee una larga tradición. Los métodos científicos modernos han demostrado que los vestigios de la pintura rupestre y los petroglifos dispersos por toda Australia tienen varios miles de años. Ahora bien, una gran parte de la pintura en corteza reproduce los temas mismos de la pintura rupestre y, en todo caso, emplea una técnica idéntica, lo cual permite suponer que sus orígenes son remotos.

Pese a la influencia moderna, la temática de la pintura en corteza sigue siendo fiel a la



tradición. La pintura aborigen es, en primer término, simbolista. Depura y simplifica sus figuraciones, inventa signos abreviados o crea una ornamentación casi abstracta para expresar sus ideas en forma lapidaria.

Esta forma de arte se practica de modo constante en la Tierra de Arnhem y sus cercanías, en el interior del Territorio del Norte australiano. Por comodidad, se podría dividir la pintura en corteza, según sus características, en tres categorías principales.

- La pintura del oeste de la Tierra de Arnhem, de su margen meridional y de Groote Eylandt es figurativa pero muy subjetiva: es como un eco directo de las sensaciones íntimas del pintor. Aunque reproduce de un modo inteligible las formas naturales, preferentemente animales o humanas, no es una pintura realista, al menos en el sentido habitual de esta palabra. Para el artista, la realidad *vista* no es tan importante como la realidad *conocida* o *sentida*. El expresa la realidad como la conoce, la imagina o la desea, y no como la ve, destacando los detalles que le ayudan a traducir su concepción y omitiendo deliberadamente los que no le interesan. Cubista *avant la lettre*, recompone su tema al agrupar elementos tomados de diversos sitios, sin preocuparse por la posibilidad de que no sean percibidos simultáneamente desde su punto de vista.

La prueba más convincente de su subjetivismo es su costumbre de representar la estructura y los órganos internos, normal-

Esta corteza pintada de Dainganggang representa un eucalipto. Proviene de Milingimbi y data de 1960. La simplificación y la depuración de la forma de un árbol muestran el proceso mediante el cual el artista aborigen alcanza una engañosa abstracción.

Foto © K. Kupka. Museo de Etnografía, Basilea

mente invisibles. Esta especie de pintura anatómica ha adquirido una cierta fama bajo el nombre de "pintura con rayos X". Si tenemos presente que el artista pinta así sobre todo a los animales que constituyen su manjar preferido, podremos comprender mejor su razonamiento. A esos animales no los ve solamente con los ojos sino también con el estómago. El hecho de que no insista en esas características cuando pinta animales totémicos que le interesan por razones totalmente distintas parece justificar esta afirmación. Al no sentirse atraído por su carne, insiste en su aspecto exterior como lo hace al tratarse de formas humanas, readaptándolo según su propia concepción. Completa su paleta recurriendo a trazos, líneas y puntos.

Los personajes representan sobre todo "espíritus" de una familia particularmente numerosa en el llamado "Stone country", es decir el país rocoso. El misterio de las cavernas y la oscuridad de las hendiduras ejercen su influencia, como ocurre en regiones parecidas de otros continentes. Los aborígenes consideran que los fenómenos naturales son una manifestación de los espíritus. La tormenta, por ejemplo, es provocada por el Espíritu del Trueno, que aparece en las pinturas circundado por una línea que represen-

ta una nube. En sus codos y sus rodillas aparecen unas hachuelas de piedra que simbolizan los relámpagos y los rayos. Los espíritus más populares son los de las rocas, llamados *mimis*. Se trata de todo un pueblo de fantasmas, bastante apacibles y tímidos, que no se dejan ver sino por los niños, ocultándose de los adultos no solamente debido a su timidez sino también a su fragilidad física. "Tienen que esconderse y vivir en grutas bajo tierra; son tan débiles que el viento les quebraría el cuello inmediatamente", dicen los aborígenes.

Pero hay también fantasmas peligrosos, los *maams* o *mamandis*, los cuales, privados de su reposo en el "País de los muertos", perturban y acosan a los seres vivos. Los pintores expresan su fuerza sobrenatural multiplicando sus brazos y sus piernas.

• En la parte este del litoral septentrional y en las islas vecinas, la pintura en corteza es muy distinta a la del oeste y el sur de la Tierra de Arnhem. Sin ser realmente no figurativa, da a menudo esa impresión. La forma natural desaparece en la concepción pictórica del cuadro, que el pintor divide en planos precisos, utilizando el color en toda la superficie y creando formas con frecuencia tan

alejadas de la realidad que su pintura parece abstracta. En general prefiere los temas totémicos, para los cuales inventa símbolos y signos que los representan.

Este artista no pinta con el amplio movimiento del pincel de quien está acostumbrado a trabajar en las extensas paredes rocosas. Su técnica está vinculada con la pintura totémica sobre el cuerpo humano, para la cual crea un grafismo en el que cada motivo desempeña una función precisa. Estas cortezas pintadas tienen a veces una correlación tal con la pintura corporal que no solamente reproducen sus temas y su grafismo sino también su formato. El artista se entrena así en la corteza para reproducir mejor la pintura ritual que trazará en el pecho del impetrante durante la ceremonia de iniciación.

Se suele pensar que la pintura en corteza sirve para la educación de los demás o el perfeccionamiento de uno mismo. Cada rasgo y cada forma de una pintura tienen un sentido preciso que los iniciados deben discernir. Y esa misma pintura resultará indecifrable para los demás. Al depurar y reorganizar las formas naturales, el pintor aborígen logra así una especie de abstracción, similar a la de ciertas tendencias del arte moderno. La diferencia estriba en que aquél no busca deliberadamente ese efecto. Sus móviles son muy distintos. Se suele decir que "la primera característica de la pintura moderna consiste en no contar nada"; la pintura aborígen, en cambio, "cuenta" constantemente; ese es incluso su cometido esencial y la razón de ser de sus signos. El aborígen trata de representar la naturaleza de las cosas y no su apariencia. Las finas líneas entrecruzadas que traza pueden representar la lluvia, la miel, el fuego, las algas, el agua o el aire, la arena, las rocas, la corteza, los árboles, las hierbas, la piel, el pelaje, el plumaje, etc.

Para los aborígenes este simbolismo pictórico es un modo de consignar los mitos, los relatos del "Tiempo de los sueños" —manifestaciones de su subconsciente— o bien acontecimientos reales. Gracias a la línea y al color, que secundan a la memoria auditiva, la "literatura oral" de los aborígenes se convierte en una "literatura pintada". Así se explica el asombro de quienes estudian la mitología aborígen: ¡han encontrado una inmensa "literatura" que se ha conservado sin ayuda de la escritura! Los pintores de Milingimbi, Yirrkala y otros lugares de esta región son verdaderos maestros de una auténtica narración figurativa. Así, reconstituyen en sus cortezas toda



Foto © K. Kupka. Museo de Etnografía, Basilea

No se trata de árboles en flor sino de murciélagos. El pintor aborígen australiano suele representar a los animales pintando su cabeza, mas, para evitar todo equívoco, le agrega algún signo característico. Estos signos identifican tan bien al animal que a menudo ni el cuerpo ni siquiera la cabeza están representados. Así, en el caso del bermejizo, gran murciélago que duerme suspendido de las ramas de los árboles, el signo distintivo serán las salpicaduras de sus excrementos en el suelo. Asociados a otros elementos, esos símbolos sucintos proporcionan datos precisos: los círculos multicolores que representan los excrementos indican que los árboles que aparecen en esta pintura son el refugio de esos murciélagos. El efecto decorativo está acentuado por la repetición, en colores diferentes, del mismo signo en toda la superficie de la corteza.

la complejidad de un relato. Sus esquematizaciones, y sobre todo sus signos y sus símbolos, se prestan admirablemente a ello: no los organizan según un orden previamente establecido sino que los componen libremente en un cuadro. Así pues, si queremos conocer la historia pintada con todos sus detalles, tal como se nos presenta en las versiones personales de los aborígenes, tendremos que asistir a su trabajo para escucharlos mientras van progresando paso a paso.

- En las islas de Bathurst y de Melville, situadas al norte de Darwin, los aborígenes pintan únicamente en corteza para decorar cestos, objetos rituales que coronan los majestuosos postes esculpidos y pintados que erigen en memoria de los muertos.

No se contentan los pintores aborígenes con ser decoradores, sino que saben crear una verdadera pintura, en la cual las formas naturales desembocan en una abstracción involuntaria. También en estas islas está la pintura en corteza vinculada a la pintura ritual en el cuerpo. Reproduce todavía tótemes, pero se escogen motivos vegetales o lugares, en vez de animales. Los pintores dan rienda suelta a su fantasía y a su imaginación para concebir una forma que represente un árbol, un matorral o un sitio determinado, una isla, unas rocas, un montón de tierra —sobre todo de la que proporciona ocre naturales—, una extensión de arena, una poza, un arroyo o una bahía.

Sin preocuparse por la realidad visual, atribuyen a sus formas el significado que les conviene, ya sea porque se sienten voluntariamente indiferentes a la apariencia de los fenómenos naturales y no intentan resumirla de un modo que pudiera ser todavía indentificable, ya sea porque han llegado tan lejos en la esquematización que no nos es posible seguir su razonamiento.

Otras pinturas ornamentales, ligadas a la pintura parietal y a sus símbolos o inspiradas por grabados en madera o en nácar, decoran las cortezas de la región de Port Keats, en el litoral septentrional de Australia occidental. Como todas las demás, reflejan la mitología de la región. Las formas naturales —por ejemplo, la de la serpiente— atraen a los pintores, que se inspiran en las curvas de su cuerpo, en los círculos y espirales de las sierpes y en la mancha clara de sus huevos. Al reorganizar y componer estas formas, nos enseñan la transición gradual hacia la ornamentación.

La pintura aborígen es especialmente codiciada en nuestra época, en la cual el llamado "arte primitivo" suscita un interés creciente. De ahí que las cortezas pintadas tiendan a proliferar hoy en toda Australia, con desmedro de su calidad y de su importancia educativa. Pero en la superabundancia actual aun es posible encontrar obras de calidad.

Prueba concluyente del subjetivismo del arte aborígen es el hecho de que algunos pintores suelen representar la estructura y los órganos internos de los animales. Esa pintura anatómica ha adquirido cierta celebridad con el nombre de "pintura con rayos X". El artista insiste en esas características cuando pinta animales que constituyen su alimento principal. En la foto, un pez "barramundi" (*Osteoglossum Leichhardtii*). Esta corteza pintada, obra de Midjan-Midjan, data de 1963 y proviene de la isla de Croker.

Ejecución de una pintura ceremonial en el cuerpo de un bailarín que debe participar en los *corroboree*, serie de danzas organizadas con ocasión de las ceremonias de iniciación o de la celebración de un rito. Es posible que las planchas de corteza de eucalipto sirvan ante todo al artista aborígen de soporte para la realización de bocetos a fin de adiestrarse antes de emprender una pintura corporal ceremonial. Tal puede ser una de las primeras y más antiguas razones por las cuales los aborígenes australianos pintan las cortezas de los árboles.

Foto © K. Kupka. Museo de Artes de Africa y Oceanía, París

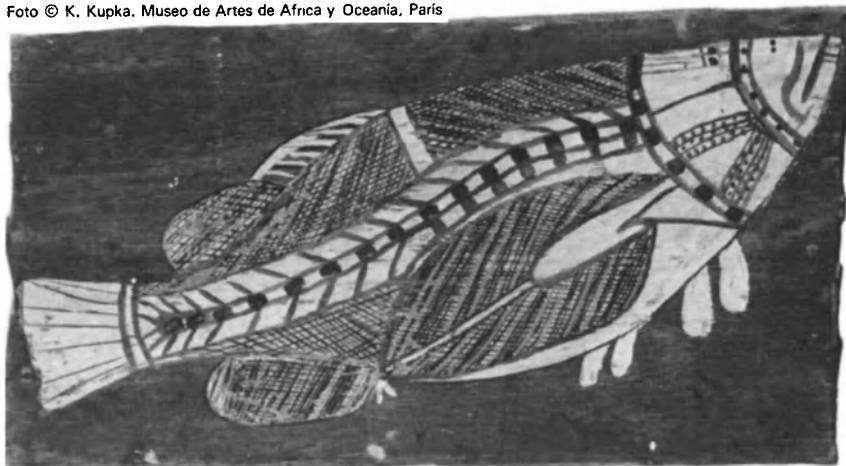


Foto © K. Kupka, París

KAREL KUPKA, francés de origen checo, realizó en 1951 su primer viaje a Australia, donde pudo visitar a los aborígenes y conocer a fondo su pintura y sus costumbres. Jurista de formación y etnólogo de profesión, concibió la sala de artes australianas del Museo de Artes de Africa y de Oceanía, de París. Miembro del Centro Nacional de Investigaciones Científicas francés, está realizando estudios sobre el fundamento y la finalidad del arte en la organización familiar "primitiva".

Palladio

La sencillez clásica de un poeta de la arquitectura

por Renato Cevese

Nacido en Padua (norte de Italia) el año 1508
en una familia más bien humilde —su padre era molinero—,
Andrea di Pietro, llamado Palladio,
se trasladó siendo aun adolescente a Vicenza, donde, desde 1524 hasta 1540 aproximadamente,
trabajó como cantero en el taller de los dos escultores más famosos de la ciudad:
Giovanni di Giacomo di Porlezza y Girolamo Pittoni di Lumignano.

Este trabajo manual, necesario para ganarse la vida,
le obligaba no tanto a ejecutar estatuas o partes figurativas
de altares, sepulcros, pórticos, etc.,
como a realizar los elementos
arquitectónicos de éstos:
basamentos, capiteles, arquivadas,
cornisas de puertas
o de pórticos rectangulares
y curvilíneos...



Foto © Giraudon, París

Larga y tenaz debió ser la preparación de Palladio para la profesión de arquitecto, que iba a ejercer de 1540 a 1580 (año de su muerte) con infatigable laboriosidad por todos los rincones del Véneto y del Friul. En su afán por conocer el Tratado de Vitruvio, arquitecto romano del siglo I al que se consideraba "legislador" infalible de las normas arquitectónicas, Palladio aprendió el latín que le abrió los más amplios horizontes del saber antiguo. Por otro lado, sus frecuentes viajes a Roma le permitieron visitar los monumentos latinos que aun subsistían en las regiones por las que debía pasar.

Interesado también por los aportes que a la ciencia arquitectónica habían hecho recientemente los tratados renacentistas —por ejemplo, de un Leon Battista Alberti y un Sebastiano Serlio—, Andrea no iba a perder durante su vida ocasión de ampliar sus estudios e investigaciones. Así, podemos estar seguros de que tuvo contactos con maestros famosos como Serlio, Sansovino y Julio Romano que se trasladaron a Vicenza para aconsejar acerca de la consolidación y la restauración de las amenazadas logias del Quattrocento que rodeaban el gótico palacio de la Ragione.

Para Palladio, que vivía en una pequeña ciudad sustraída al do-

minio de la Serenísima República de Venecia, el contacto personal con exponentes de la más alta cultura arquitectónica contemporánea debía de proporcionarle un gran estímulo; el mismo efecto tuvieron en él las novedades que de Roma llevó a Vicenza Giovan Giorgio Trissino dal Vello d'Oro, hombre de alta alcurnia, riquísimo, docto humanista, filólogo y desafortunado poeta, además de aficionado a la arquitectura.

Justamente Trissino se convirtió en el protector de Andrea, al que dio el nombre olímpico de Palladio y al que ayudó, bien presentándole a los ricos patricios de la ciudad, bien llevándole consigo varias veces como invitado a Roma. Gracias a su rango y a la posi-

ción privilegiada de que gozaba también en la corte papal, Trissino pudo introducirlo en los más importantes círculos culturales de Roma, lo que le permitió relacionarse con los artistas empeñados en la renovación contemporánea de la capital de la Cristiandad: desde Miguel Ángel hasta Pirro Ligorio, desde Antonio da Sangallo el Joven hasta Jacopo Barozzi da Vignola.

Andrea Palladio fue espectador curioso y sobremanera atento de las obras ya en avanzada construcción de estos maestros, así como de las de otros ya desaparecidos; y de las que sólo se hallaban en proyecto pudo tener noticia directa a través de sus autores o de los discípulos de éstos. Por un lado, se mostraba siempre dispuesto a acoger del presente todo aquello que le interesara en las innovaciones de la arquitectura contemporánea. Por el otro, se esforzaba en comprender a fondo los valores estructurales y formales de los monumentos antiguos que él se dedicaba a medir y a dibujar y que después a veces integraba en su obra no con la desvirtuación superficial del diletante "anticuario" sino con la aguda inteligencia y la preparación de quien había sabido compenetrarse con

RENATO CEVESE, italiano, es secretario del Consejo Científico del Centro Internacional de Estudios de Arquitectura "Andrea Palladio" de Vicenza (Italia) y profesor de historia de la arquitectura de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería de la Universidad de Padua. Ha escrito los libros *Villas de la provincia de Vicenza (en colaboración con M. Barbieri y M. Magagnato)* y *Las villas de Andrea Palladio*. En el catálogo de la exposición sobre Palladio celebrada en Vicenza en 1973 se incluye un estudio suyo sobre "La obra de Palladio".



Ala izquierda del crucero de la iglesia de San Giorgio Maggiore de Venecia, vista desde la galería abierta que rodea la cúpula por dentro. Esta iglesia, situada en el centro monumental de Venecia, frente a la Basílica de San Marcos, es una de las obras maestras de la madurez de Palladio, el gran arquitecto italiano de cuya

muerte se cumplen ahora 400 años. En San Giorgio se observan gran parte de las características de la arquitectura religiosa palladiana, como la gran cúpula luminosa, las vigorosas pilastras con semicolumnas, la dinámica distribución del espacio, etc.



Foto Diego Birelli © Electa Editrice, Milán

► la lógica constructiva y formal de las partes subsistentes de esos monumentos.

Con los planos y dibujos de éstos llenó Palladio innumerables folios que constituyen los preciosos autógrafos que hoy se conservan en el Museo Cívico de Vicenza y en el Royal Institute of British Architects de Londres y que en parte le sirvieron para ilustrar el cuarto libro de su Tratado, dedicado precisamente a los Templos "antiguos, que están en Roma", y a "algunos otros, que están en Italia, y fuera de Italia". La referencia a la arquitectura romana es una constante en el arte de Palladio que se evidencia no sólo en el uso insistente de los órdenes — en las fachadas de los palacios y de las villas, en las Logias de la Basílica de Vicenza, en la *frons scenae* del Teatro Olímpico de esta última ciudad, en el templo del Redentor de Venecia— sino, sobre todo, en los planos de ciertos edificios ciudadanos y de algunas villas y, particularmente, en el conjunto conventual de la Caridad de Venecia.

En el octavo decenio del siglo, mientras los arquitectos italianos iniciaban el atormentado camino del manierismo, Palladio proclamaba pública y solemnemente su credo clasicista, nunca desmentido, trasladando a Vicenza la forma del teatro greco-romano y evocando en el Templete Redondo la venerada imagen del Panteón de Roma. En los últimos años de su vida su clasicismo se impone con más fuerza y vigor que nunca. Quizá fueron las desmedidas libertades interpretativas de lo antiguo por parte de sus contemporáneos lo que hizo estallar en él una especie de reacción de defensa, una tajante voluntad de proclamar a voz en grito la superioridad de los antiguos, inimitables inventores de estructuras "ejemplares".

Todo artista de alto nivel consigue pronto que se le reconozca por la fuerza de su personalidad, que lo distingue netamente de los demás. El gran artista lleva siempre en sí algo nuevo, proyectándose hacia el futuro con intuición precursora o realizando una sorprendente síntesis de la forma o del pensamiento en que vive y trabaja.

Lo que Palladio introdujo de absolutamente nuevo en la historia de la arquitectura es esencialmente la concepción de la villa o mansión señorial, que, como es sabido, nace no tanto por una necesidad de ostentar riqueza y poder por parte del dueño de la finca o hacienda, y aun menos para satisfacer eventuales exigencias de índole estética, como en función de una necesidad claramente económica. Antes de Palladio, en la mayor parte de Italia la villa era sólo una construcción que, aun con algunas pretensiones arquitectónicas, estaba destinada a albergar al dueño y señor de la labranza o propiedad agrícola que de la ciudad se trasladaba al campo para dirigir personalmente el cultivo de la tierra y la recogida de las cosechas. En torno a la casa señorial, a menudo dentro de un recinto almenado, se alzaban las viviendas de los campesinos, además de las cuadras y los gallineros. Junto al corral o en varios puntos de la heredad se levantaban otras viviendas con techos de paja u otras cuadras.

Palladio reúne en un solo conjunto arquitectónico la casa del señor y las dependencias, reservando a la primera el cuerpo central y a las segundas los cuerpos laterales. A la parte frontal de estos últimos le daba el aspecto de largos pórticos más bajos que el cuerpo central y que se presentaban como largas alas unas veces alineadas con la fachada del cuerpo central, otras dejando sobresalir a ésta. Pero Palladio, que no se deja aprisionar por un esquema compositivo fijo e inmutable, sabe variar continuamente las partes de la villa, plegando los pórticos laterales, tras unos cuantos arcos o intercolumnios, en ángulo recto y desarrollándolos hasta la calle, o bien encorvándolos en forma de hemicírculo o incluso cerrando el patio o corral en un perímetro rectangular de pórticos continuos que recuerda el antiguo foro dominado por el templo.

También en lo que toca al palacio el maestro vicentino introdujo importantes novedades. En total Palladio construyó ocho palacios y tres edificios públicos. Y si hubiese podido llevar a término los proyectos hechos para los palacios Capra, Trissino, Angarano y Garzadori, Vicenza merecería aun más el título que ya se le da de "Città d'Autore".

Una común conciencia cultural y una exacta voluntad operativa encuentran aquí el intérprete y el actor: el genio que inventa y el ingeniero que construye. Porque Palladio fue uno y otro: poeta y técnico. Las circunstancias históricas no le permitieron concebir "su" ciudad ideal, del mismo modo que Leonardo de Vinci o Filarete respecto del Milán de los Sforza. Palladio no pudo ser urbanista,

SIGUE EN LA PAG. 21



Palladio el clásico



Fotos © Centro Internazionale di Studi di Architettura "Andrea Palladio", Vicenza

Arriba, otra de las más bellas muestras del arte religioso de Palladio : el templo votivo del Redentor en la isla veneciana de la Giudecca, construido al final de la vida del artista con ocasión de una peste que asoló el Véneto y la ciudad de los Dux. Una vez más aplica Palladio a la ordenación del espacio arquitectónico toda su inagotable inventiva, combinando admirablemente el desarrollo longitudinal de la nave y el coro con el impulso ascensional de la cúpula. Abajo, el Tempietto Barbaro, erigido en Maser, no lejos de Venecia, junto a la famosa Villa Barbaro (véase la pág. 24). La fachada con su pronaos o pórtico a base de columnas y frontón y la redonda cúpula con su linterna central recuerdan irresistiblemente uno de los monumentos de la antigüedad en que más constante e intensamente se inspiró Palladio : el Panteón de Roma. Cercano ya a la muerte, el gran arquitecto hizo grabar su nombre en el pronaos, contra lo que fue norma de toda su vida de constructor.



Foto © Giraudon, París

El arte de Palladio se nutre de la rica herencia cultural greco-romana, a cuyo renacimiento contribuyó como pocos en Italia. Esa vinculación a la tradición clásica se expresa en su mismo sobrenombre, que le diera su protector Trissino : Palladio se deriva de Pallas Atenea, o Atena, diosa griega de la Sabiduría. (A la izquierda, la llamada "Atena melancólica", talla en relieve que se conserva en el Museo de la Acrópolis de la capital griega).

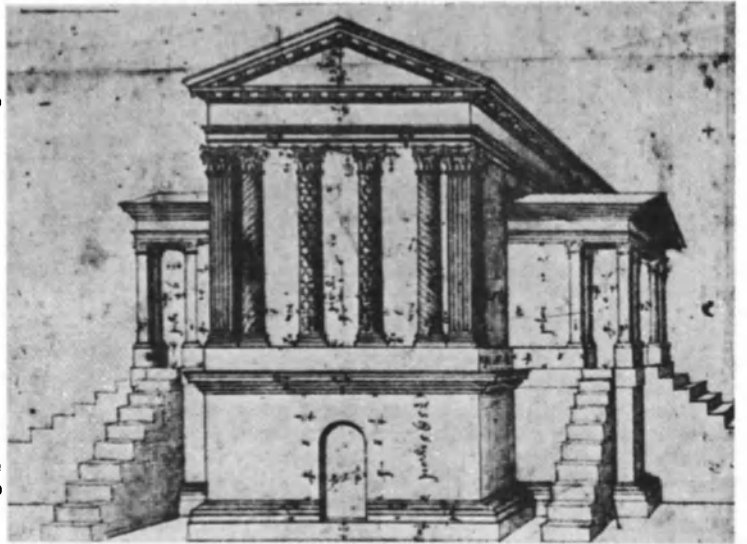


Foto © Electa Editrice, Milán. Museo Cívico, Vicenza

Arriba a la derecha, uno de los numerosos diseños que Palladio hizo reconstituyendo monumentos romanos : aquí, la entrada de las Termas de Diocleciano, en Roma. A la derecha, fachada de la célebre Villa Foscari, llamada también La Malcontenta, en los alrededores de Venecia. Su semejanza con el diseño de arriba es manifiesta.



Foto © Centro Internazionale di Studi di Architettura "Andrea Palladio", Vicenza



Foto © Centro Internazionale di Studi di Architettura "Andrea Palladio", Vicenza

A la izquierda, *El triunfo de Palladio*, ilustración de estilo neoclásico recargado, barroco y nada palladiano, en una edición de los *Quattro libri dell'architettura*, el tratado del arquitecto vicentino, hecha en Londres por James Leoni en 1716. A la derecha, reconstitución del Foro Romano, con el Capitolio al fondo. Los restos de muchos de estos monumentos sirvieron a Palladio de modelos para sus propias creaciones.

Dibujo © tomado de *A History of Architecture* por Sir Banister Fletcher, Nueva York y Londres, 1948





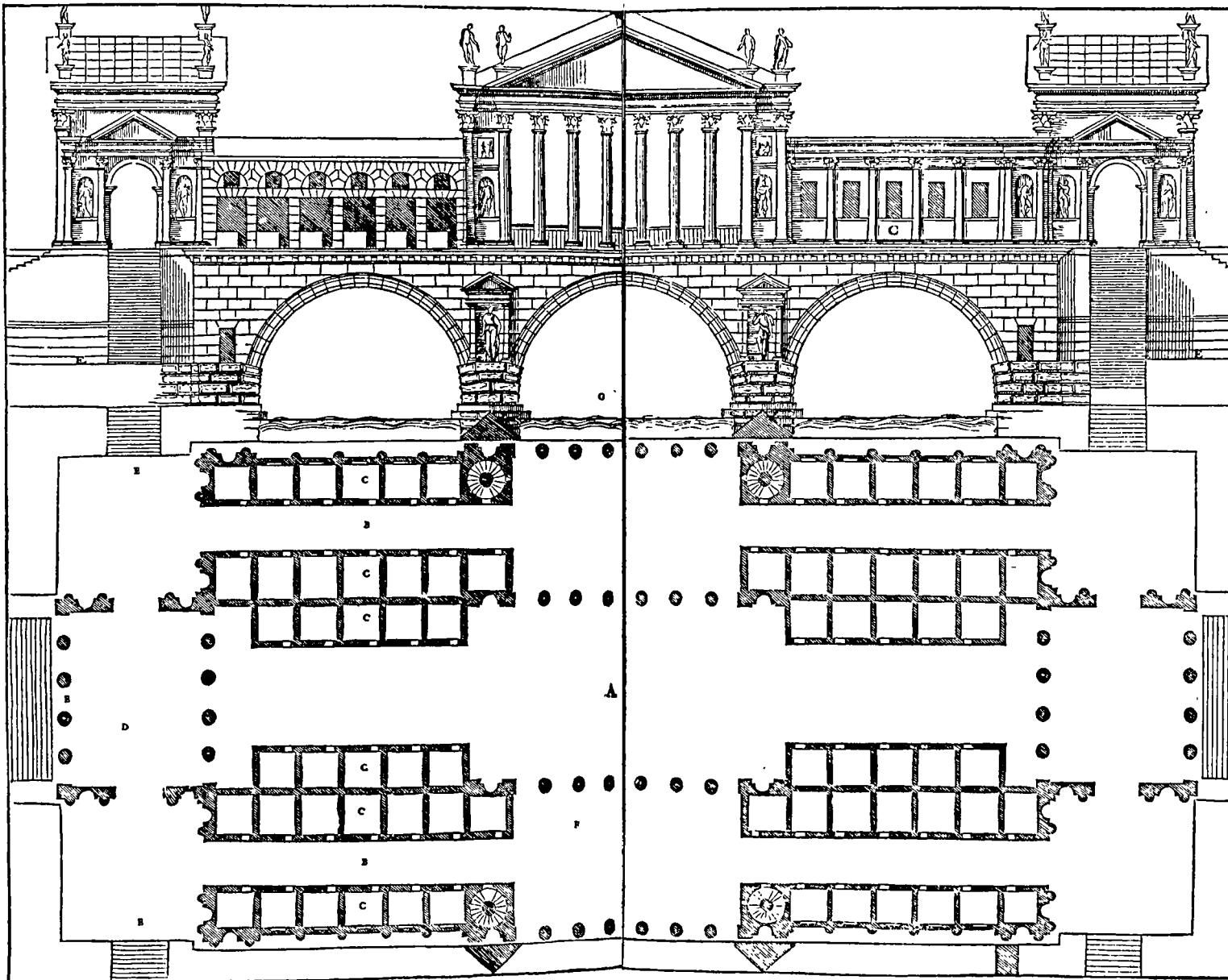
Foto © Studio Coloz di Formari e Civeri, Galleria Nazionale, Parma



Foto © Brogi Graudon, París

De la importancia que como arquitecto tuvo para Venecia Palladio da testimonio poéticamente fantástico este cuadro del pintor Antonio Canaletto (1697-1768) titulado *Fantasia palladiana o, más concretamente, Basílica de Vicenza y Puente de Rialto* (Galleria Nazionale de Parma). El cuadro es una reconstrucción imaginaria del famoso Puente de Rialto veneciano (a la derecha, el auténtico tal como existe en la actualidad, construido pocos años después de la muerte de Palladio, según los planos de Antonio da Ponte). Canaletto introduce en su obra dos de los más bellos edificios de Palladio (véase la página siguiente) : a la izquierda, el Palazzo Chiericati ; a la derecha, las Logias del Palazzo de la Raggione. Ninguno de los dos se encuentra junto al Gran Canal veneciano, sino en Vicenza. En cuanto al puente mismo pintado por Canaletto, es casi copia cabal de uno de los diseños que para su reconstrucción trazó Palladio y que incluyó en sus *Quattro libri* (abajo) ; el proyecto de Palladio no se llevó a la práctica.

Foto © Electa Editrice, Milán



en el sentido que la palabra ha adquirido en nuestros días. Pero, a través de sus proyectos y realizaciones, tuvo ocasión de revelar una extraordinaria inteligencia y una sutil sensibilidad de urbanista.

Palladio cambia sus concepciones con inagotable capacidad de imaginación. Justamente es en los palacios donde se muestra heredero de una cultura véneta, es decir de una tradición que privilegiaba los valores atmosféricos y pictóricos, que creaba muros perforados en los que las partes vacías predominaban sobre las llenas. Pero, a diferencia de las fachadas venecianas, que se unen entre sí como variopintos tapices desplegados al sol, con sus preciosos encajes de mármol, los palacios de Palladio presentan al exterior sus estructuras vigorosas, se imponen por la prepotente tridimensionalidad de los órdenes, especialmente allí donde recurre a las semicolumnas gigantes (Loggia del Capitaniato, palacio de Porto Breganze), órdenes que no constituyen un simple aderezo extrínseco al esqueleto de la fábrica arquitectónica sino que se compenetran con ella asumiendo un doble valor compositivo y ornamental.

Aquí o allá pueden identificarse reflejos de Rafael, de Bramante, de Julio Romano, de Sebastiano Serlio, pero sin que pasen de eso: simples recuerdos, puras alusiones. En el ímpetu creador del maestro vicentino que todo lo renueva, esas alusiones pierden todo vínculo con sus matrices originarias para insertarse en un lenguaje arquitectónico que no tiene absolutamente ningún parangón.

Palladio llega a los umbrales del séptimo decenio del siglo sin haber afrontado nunca los temas de la arquitectura religiosa. De ahora en adelante se va a dedicar a ella, esencialmente en Venecia. En 1561 inicia la construcción del grandioso conjunto conventual de la Caridad; en 1562 emprende la erección de la fachada de San Francesco della Vigna; en 1566 concibe la Iglesia de San Giorgio Maggiore, en la isla de la Laguna veneciana situada frente a la Piazzetta de San Marcos; y en los años 1576 y 1577 proyecta el templo votivo del Redentor en la Giudecca veneciana. Obras todas éstas que iban a incrementar el esplendor de la ya soberanamente esplendorosa ciudad de los Dux.

En San Francesco della Vigna afronta Palladio el tema de la fachada de una iglesia, iniciada por Sansovino muchos años antes. El esquema que en ella desarrolla volverá a aplicarse en sus sucesivas iglesias. El arquitecto vicentino superpone e interpenetra dos fachadas: una, reforzada por cuatro semicolumnas gigantes, limitada a la nave central y, naturalmente, de la misma altura que ésta; otra, ensanchada hasta abarcar las dos naves laterales y, salvo en San Francesco della Vigna, adornada con listones decorativos.

El genio de Palladio se revela sobre todo en el aliento y en el sello que presta al espacio: tripartito en la iglesia de San Giorgio Maggiore, como homenaje a la más remota tradición itálica y a la tradición reciente de Venecia; unitario en el templo del Redentor, donde el artista parece haber reconstruido el ambiente de unas termas romanas.

En la iglesia del Redentor son tres los "momentos" espaciales: el primero correspondiente a la larga sala procesional, que se ensancha en las capillas de dos ábsides; el segundo correspondiente al presbiterio triconcoide; el tercero al tranquilo ambiente del coro sobre cuya luminosidad se recortan las columnas de la exedra corintia tras el altar mayor. El espacio se alarga así en el cuerpo longitudinal, contenido por un lado por las poderosas columnas gemelas de las pilastras que dividen las seis capillas; se recoge y se dispara hacia lo alto en el cuerpo centrado del sector presbiterial; y, finalmente, se apacigua, convirtiéndose en pura resonancia de luz, en el coro de los monjes. Secuencia de episodios espaciales cada uno de los cuales viene impuesto por unas funciones precisas y que, en su conjunto, hacen del Redentor una de las obras máximas de la arquitectura de todos los tiempos. A los lados del presbiterio y del coro se elevan nerviosos los dos pequeños campaniles que se aprietan contra la altísima cúpula, típica de la tradición veneciana y oriental.

El Teatro Olímpico de Vicenza, iniciado en marzo de 1580, quedó interrumpido por la muerte del artista en agosto del mismo año. Lo terminaría en 1584 el otro gran arquitecto vicentino: Vincenzo Scamozzi. Los Miembros de la Academia Olímpica de Vicenza, impulsados por el apasionado culto a las *humanae litterae*, deseaban procurarse un ambiente destinado a la recitación de la tragedia griega. Como no disponían de sumas enormes, Palladio se vio obligado a recurrir a materiales humildes para erigir la estructura del teatro a la manera antigua, con *cavea* (de madera), *orchestra* (de madera también), *podium* (mampostería y madera) y *frons scenae* (mampostería). De mampostería construyó también, naturalmente, una parte del perímetro.

La superficie de que disponía era bastante angosta. De ahí que el arquitecto trazara en una apretada semiélipse la *cavea*, en vez de ajustarla en la blanda curva de la tradicional semicircunferencia. ▶



Fotos © Centro Internazionale di Studi di Architettura "Andrea Palladio", Vicenza

El Palazzo Chiericati de Vicenza (arriba) es una de las más elegantes e imaginativas construcciones neoclásicas de Palladio. Sólo una pequeña parte del palacio fue edificada en vida del autor, pero quienes lo continuaron respetaron en lo sustancial el proyecto original palladiano. Abajo, las Logias del Palazzo della Ragione o Basílica de Vicenza, una de las obras más características del estilo palladiano en la que lo clásico se enriquece con la constante imaginación del maestro vicentino. Las Logias fueron construidas para cubrir la estructura medieval del viejo Palazzo.



Foto © Graudon, París

Consiguientemente, limita la profundidad de la *orchestra*, pero puede erigir alto y solemne el *frons scenae* al que presta unas vibraciones plásticas que producen ya por sí mismas un gran efecto teatral. En las estatuas distribuidas en el hueco de las ventanas fingidas y sobre sus frontones, sobre las columnas, ante las pilastras del ático y en los penachos del arco central parece reflejarse el gesticular de los actores. A la acción escénica de los protagonistas vivos hace eco la "fingida acción" de las estatuas gesticulantes, espectadores y partícipes del drama que se consuma a sus pies.

A semejanza del mensaje de todos los grandes hombres, también el de Palladio estaba destinado a proyectarse hacia el futuro como elemento motor y orientador en un momento histórico en que se renovaba el culto por todo lo antiguo. El mensaje palladiano fue recogido sobre todo por sus tardíos descendientes del Siglo de las Luces hasta mediados del siglo XIX: desde Inglaterra hasta Irlanda, desde Francia hasta Alemania, desde Polonia hasta Rusia, desde Italia hasta Escandinavia y los Estados Unidos. Y es esencialmente el Palladio de las mansiones o villas el que será tomado como modelo incluso en edificios ciudadanos, mucho más que el Palladio de las iglesias y los palacios (si se exceptúan algunos edificios de Potsdam).

R. Cevese

Palladio en el mundo

La influencia de Palladio fuera de Italia ha sido muy grande, sobre todo a partir del siglo XVIII y en los países anglosajones. En Francia y en el siglo XVII, fue el pintor Poussin uno de los más fervientes admiradores del arquitecto italiano, como puede juzgarse por este detalle (izquierda) de su cuadro *Paysage avec les cendres de Phocion* cuyo templo neoclásico está directamente inspirado por un diseño que Palladio hizo del templo romano de Trevi. Manifiesta es también la semejanza con la fachada de la famosa Villa Almerico o "La Rotonda" de Vicenza (abajo), que es como símbolo y cifra de la arquitectura civil de Palladio.

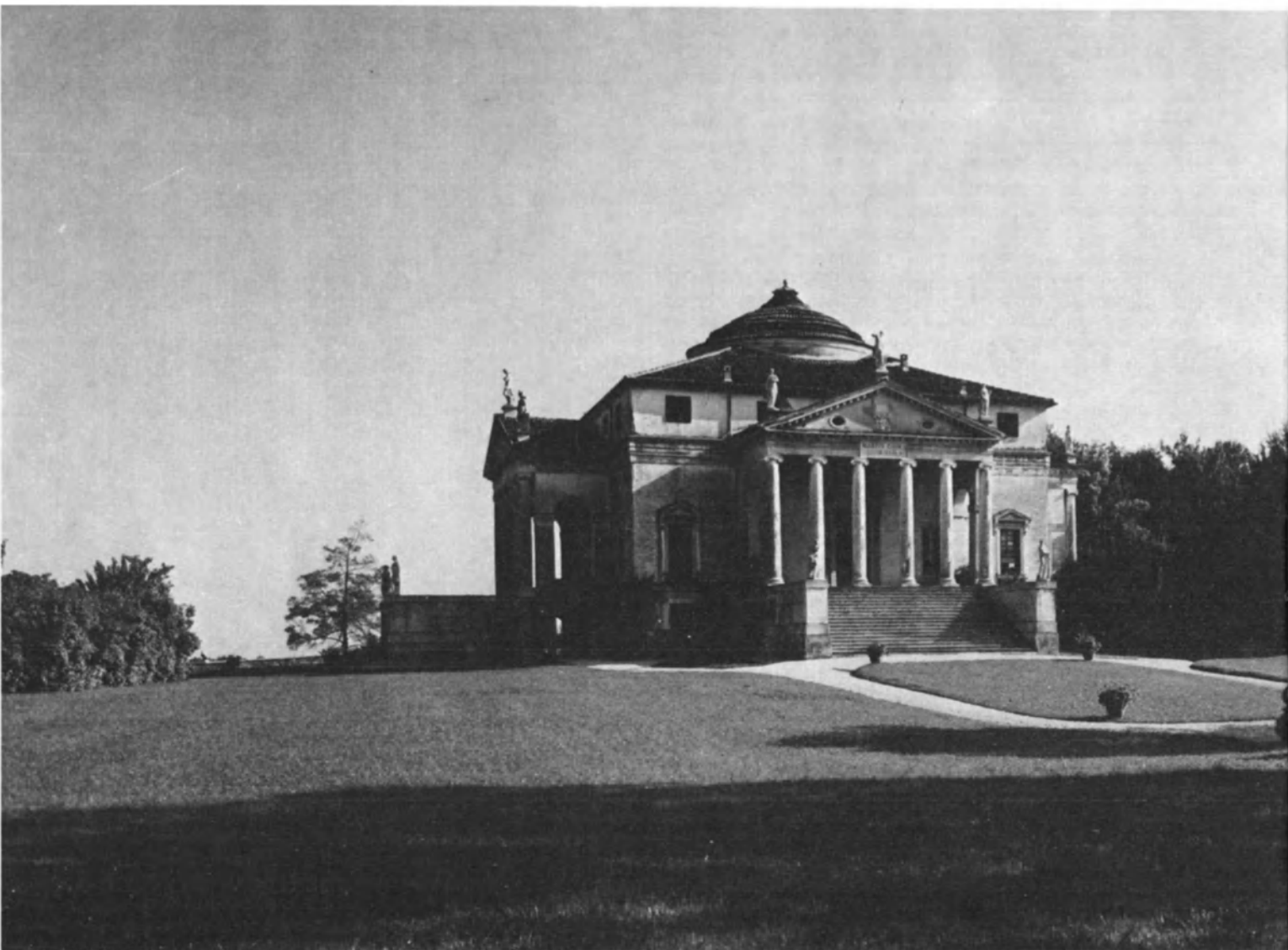


Foto © Centro Internazionale di Studi di Architettura "Andrea Palladio", Vicenza



La famosa Villa Jefferson o Monticello que Thomas Jefferson construyó para residencia suya en Charlottesville, Virginia (EUA), siguiendo en gran parte los diseños del Panteón romano hechos por Palladio.

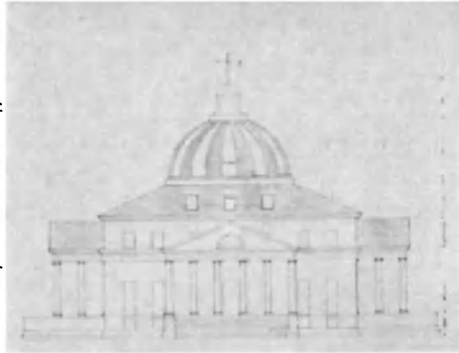


La Villa Krollkarnia, construida en Varsovia (Polonia) por el arquitecto Demerlini en 1786-1789, también de manifiesta inspiración palladiana.



Temples del Belvedere de Castle Howard, en Gran Bretaña, construido por J. Vanburg en 1724-1726. La influencia de los temples neoclásicos de Palladio es una vez más evidente.

Fotos © Centro Internazionale di Studi di Architettura "Andrea Palladio", Vicenza



Diseño de Thomas Jefferson para la Casa del Presidente en Washington, directamente inspirado por La Rotonda palladiana. Como es sabido, el proyecto de Jefferson no se convirtió en realidad.



Villa Lopuchin de Vvedenskoie (URSS), construida por el arquitecto N. L'vov. Una copia más de las villas del maestro vicentino.

Foto © Maryland Historical Society, Baltimore



Curioso proyecto de ciudad obrera de Mauperthuis (Francia), diseño hecho en 1761 por el arquitecto Claude-Nicolas Ledoux, uno de los más originales adaptadores del estilo palladiano en Francia. El proyecto de Ledoux no pasó, como era natural, de un sueño poético y generoso del artista.

La Saline, cerca de Besanzón, bella creación plástica en la que Ledoux toma de Palladio la sencillez de los volúmenes, los grandes contrastes de luces y sombras, la economía decorativa y la armonía entre la arquitectura y el paisaje.

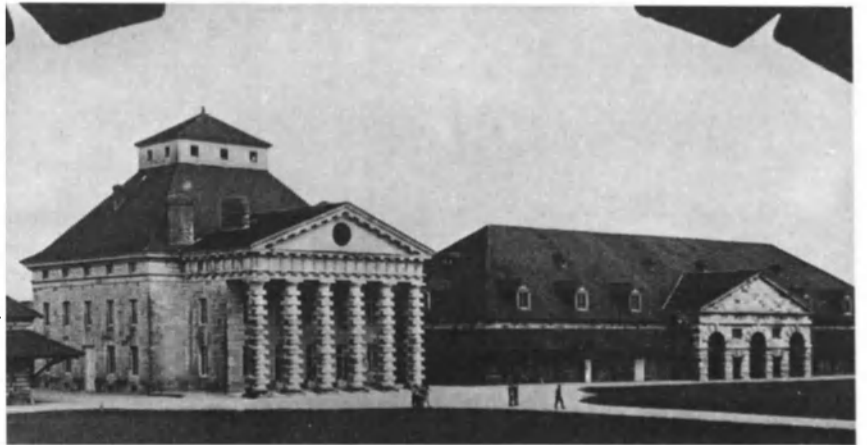


Foto © E. Revault, París

Foto Almay © Archivos departamentales de Sene-et-Marne, Francia



Foto © Roger Viollet, París



Foto © Museo Boymans van Beuningen, Rotterdam

Arriba a la izquierda, parte central de la fachada del proscenio del Teatro Olímpico de Vicenza, última obra de Palladio. (Véase también la portada posterior). El arquitecto siguió muy de cerca el modelo greco-romano, pero su imaginación constructiva está siempre presente. Es de destacar particularmente el efecto de gran profundidad que, gracias a la perspectiva aérea, produce el corredor central, pese a su reducida longitud. De esta obra ha escrito un artista moderno como el español Salvador Dalí : "Si tuviera que elegir los lugares del mundo que me han producido una impresión más profunda de misterio, señalaría... el teatro de Palladio como el más misterioso y divino lugar estético". Arriba a la derecha, *El corredor Talía de Palladio*, homenaje del artista catalán al artista vicentino. Abajo, otro poético paisaje arquitectónico del maestro italiano : interior de la Villa Barbaro, en Maser. Las pinturas, de Veronese, producen una sorprendente ilusión de relieve arquitectónico.



Foto Diego Birelli © Electa Editrice, Milán

Por primera vez en la historia

Al Polo Norte con esquís

por Dimitri I. Shparo

En mayo de 1979 un grupo de esquiadores soviéticos llegó al Polo Norte a pie, por primera vez en la historia. Esa expedición de más de 2.000 kilómetros a través de los hielos constituye una hazaña deportiva y científica. Publicamos a continuación el relato de algunos aspectos del viaje que Dimitri I. Shparo, jefe de la expedición, ha escrito basándose en los apuntes que tomaba diariamente. Participaron en la expedición seis personas más: Yuri Shmelevski, director científico del grupo; Vladimir Ledenev, científico; Anatoli Melnikov, ingeniero; Vassili Chichkarev, obrero; Vladimir Rajamanov, constructor; y Vadim Davidov, médico. La expedición polar fue patrocinada por el diario *Komsomolskaia Pravda*.

SEGUN nuestros cálculos sólo nos faltaban unos 300 metros para llegar al Polo Norte. Teníamos frente a nosotros una inmensa extensión de hielo: era como un campo de fútbol, aunque diez veces mayor, y las hileras sucesivas de bancos de hielo semejaban las graderías para los espectadores.

Nos encaminamos por uno de esos bancos y al cabo de media hora me había quedado a la zaga de mis compañeros. Les dí alcance cerca de un enorme bloque de hielo que se alzaba verticalmente. En torno a él, los témpanos se recortaban en forma de almenas.

A través de aquella muralla aparecían superficies llanas, y 200 metros más adelante nos encontramos en una verdadera planicie en uno de cuyos extremos había un montículo pequeño, semejante a un montón de heno. Al instante pensé que debíamos plantar allí la bandera soviética, instalar el campamento y hacernos unas fotos. Nos colocamos, pues, formando un semicírculo, cada uno con la mano en el hombro de su vecino...

Diez años habían transcurrido desde que por primera vez nos dijimos "Vamos a pie al Polo Norte". Los preparativos habían durado siete años y caminábamos desde hacía 76 días. Habíamos recorrido unos 1.500 kiló-

metros y, si se tienen en cuenta los zigzags, por lo menos 2.000.

A comienzos del siglo, los norteamericanos Frederick Cook y Robert Peary llegaron al Polo Norte en trineos tirados por perros; en 1969 lo hizo el inglés Wally Herbert y en 1978 el japonés Naomi Uemura. En 1968, la expedición norteamericano-canadiense dirigida por Ralph Pleysted llegó al lugar en trineos con motor. Desde entonces allí han aterrizado aviones y han atracado submarinos. En 1977 el rompehielos soviético "Arctica" llegó por primera vez al Polo Norte a través de los icebergs. En 1937, los soviéticos I. Papanin, E. Krenkel, P. Chirchov y E. Fedorov pasaron algunos meses sobre hielos a la deriva. Pero nadie había ido jamás al Polo a pie.

...La isla Rodolfo, del archipiélago de la Tierra de Francisco José, es el territorio soviético más cercano al Polo: se encuentra a una distancia de 920 km, o sea muy poco más lejos de él que el cabo Artico, punto extremo de la Tierra del Norte. La isla Henrieta, perteneciente al archipiélago de Long, que es de donde partimos el 16 de marzo de 1979, está a 1.450 km.

¿ Por qué escogimos el recorrido más largo? Sucede que la deriva general de los hielos al pasar por el meridiano 164 de longitud este (ligeramente más al este que el archipiélago de Long) toma la dirección norte, favorable a nuestro propósito. Si hubiéramos optado por un itinerario que partiera de la Tierra de Francisco José o del cabo Artico, nos habríamos encontrado con la

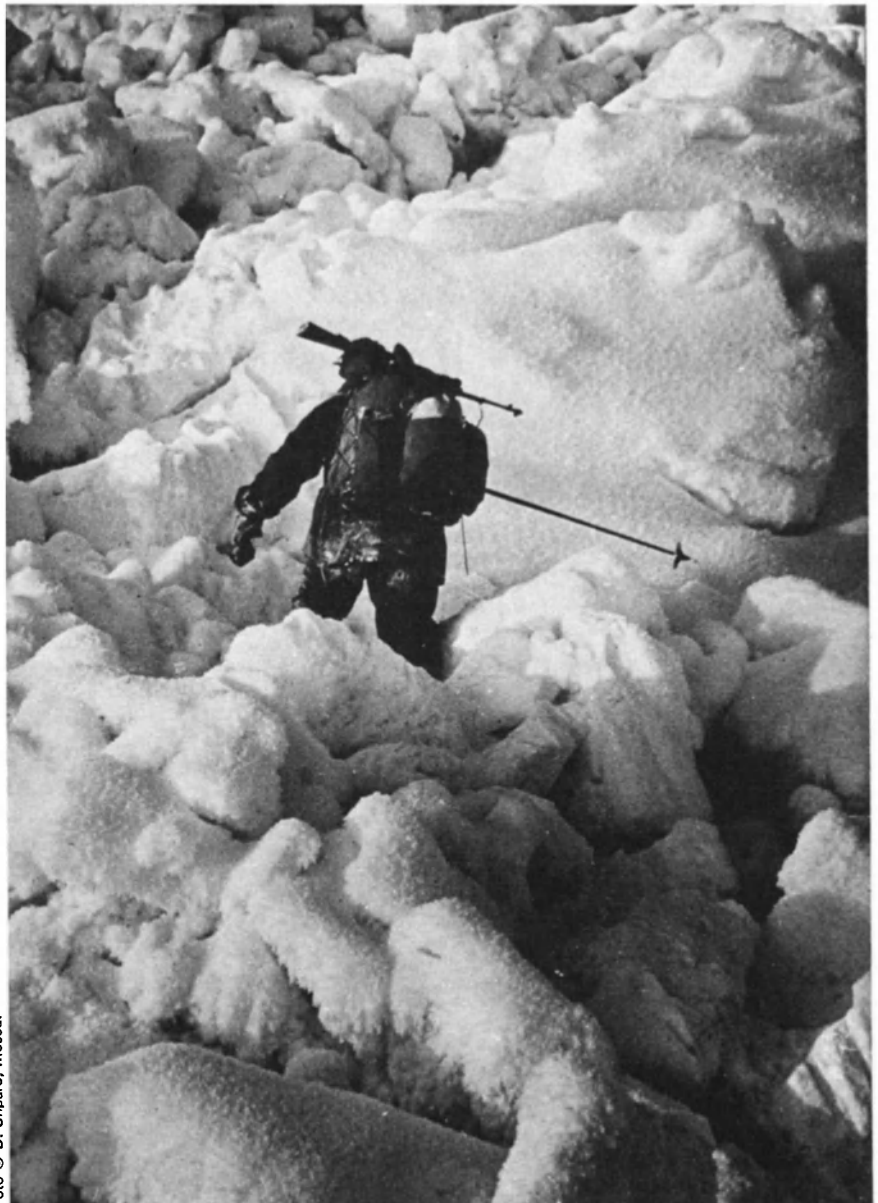


Foto © D. Shparo, Moscú.

DIMITRI I. SHPARO, de nacionalidad soviética, licenciado en física y en matemáticas, es profesor en el Instituto del Acero y de las Aleaciones de Moscú. Desde hace varios años participa en las expediciones polares organizadas por el diario para la juventud *Komsomolskaia Pravda*. Fue él quien dirigió la expedición científica y deportiva soviética que por primera vez llegó hasta el Polo Norte en esquís.

deriva lateral, que nos hubiese alejado de nuestro destino. La diferencia entre la distancia de cada uno de esos tres puntos en relación con el Polo parece menor cuando se tiene en cuenta tal movimiento de los hielos, pero de todos modos existe. Si se consideran exclusivamente la distancia y la deriva, habría que partir del cabo Artico, o incluso de la isla Rodolfo: ambos itinerarios son más o menos equivalentes.

Pero al tener en cuenta, a más de esos dos factores, el relieve de los hielos (hileras de bancos, canales, etc.), nos pareció preferible la tercera solución. Además, la Gran Siberia —inmensa extensión de agua que no se congela ni siquiera en invierno— baña por el norte todas las islas árticas soviéticas, excepto la isla Henrieta que está literalmente "a horcajadas" entre el agua y el hielo. Este fue el argumento decisivo para escogerla como punto de partida.

Nuestra expedición fue organizada por el diario *Komsomolskaya Pravda* y financiada por diversas organizaciones sociales, en particular un club deportivo de estudiantes, así como por instituciones interesadas en las investigaciones científicas que nos proponíamos realizar. Se trasladó a la isla Kotelny (islas de Novosibirsk) y a la estación soviética de investigaciones científicas "Polo Norte 24", además de los siete expedicionarios, a otras cinco personas: el jefe operador de radio y asistente del jefe de la expedición Leonid Labutin, el entrenador del equipo de esquiadores y operador de radio Fedor Slokin, el operador de radio Georgi Ivanov, y dos sustitutos: el operador de radio Alexandre Chatojin y el navegante Mijail Deev. Su tarea consistía en mantener la comunicación permanente entre el grupo de esquiadores y el estado mayor de la expedición que se encontraba en Moscú.

Hubo que tener muy en cuenta el peso y el volumen de lo que íbamos a llevar con no-

sotros, por la sencilla razón de que todo lo que iba a ser indispensable debíamos cargarlo a las espaldas. Cuando nos preguntaron qué fue a nuestro juicio lo peor de nuestra temporada polar, cinco miembros de la expedición respondieron: "El morral". Llevábamos reservas de gasolina y provisiones para 18 días, a razón de tres comidas diarias, más una reserva constante para tres días. Al cabo de 15 días, un "Iliushin 14" sobrevoló nuestro campamento y en cinco paracaídas nos arrojó provisiones, gasolina, acumuladores y esquís nuevos, guantes, calcetines, etc. Esta operación de abastecimiento se realizaba cada 15 días.

En el momento de partir el morral pesaba entre 45 y 48 kilogramos y perdía poco más de un kilo diario. Pasábamos del invierno al verano: la temperatura media había aumentado 24 grados, pasando de -36° en marzo a -12° en mayo. Debimos abandonar muchas prendas de abrigo pero no por ello nuestros morrales pesaban menos, ya que se llenaban constantemente de nuevas libretas de notas y de nuevas películas y fotografías que seguíamos recibiendo por paracaídas. De ahí que al final del viaje los morrales pesaran lo mismo que al comienzo.

Una de las condiciones más importantes de la expedición fue la autonomía del grupo. No encontramos seres humanos, pero escuchábamos a menudo sus voces: un minúsculo receptor "Orbita" nos permitía controlar cada mañana la hora exacta mediante señales sonoras emitidas en determinados momentos. Nos enterábamos asimismo de las últimas noticias y oíamos la voz de parientes y amigos. La radio nos proporcionaba alegría al transmitirnos un poco del calor del hogar.

La partida fue especialmente difícil. Tuvíamos que hacer frente a un torrente de aguas vivas: trozos de hielo mezclados con nieve, témpanos de la altura de una casa de dos pi-

nos y verdaderos palacios de hielo se desplomaban ante nuestros ojos, todo ello avanzando a la velocidad de un hombre a pie. Dos esquís se hundieron. Chichkarev y Jmelevski cayeron al agua, pero era imposible detenerse para que se mudaran: cualquier retraso padía terminar en catástrofe. Y así debieron avanzar todavía durante media hora, con sus ropas enteramente mojadas y con una temperatura de -30° .

El primer campamento se instaló en un témpano redondo de cien metros de diámetro. En la noche lo rodeaba por todos lados un agua negruzca y humeante.

Al día siguiente se nos planteó un problema: ¿cómo seguir tras la pérdida de los esquís? Decidimos retirar de uno de los morrales el contenido equivalente a 24 kilos y distribuirlo entre los seis restantes. Cada uno de nosotros, por turno, avanzaba a pie con el morral aligerado, lo cual era menos fatigoso que deslizarse en esquí con uno de cincuenta kilos a las espaldas.

En las dos semanas siguientes íbamos a saber lo que era el frío. El sol estaba bajo en el horizonte y durante la noche casi no se sentía ya su calor. Corrientes de vientos del norte barrían la tienda en cuyo interior la temperatura era apenas 8 grados más alta que afuera. Nos sentíamos en un estado extraño y enfermizo. Era difícil dormir a causa del frío. Metíamos la cabeza en los sacos de dormir y el aliento exhalado permitía calentarnos poco a poco y conciliar el sueño. A veces, debido a la humedad, los sacos estaban enteramente mojados. Para utilizarlos al día siguiente había que luchar con ellos igual que para abrir una concha cerrada. "Cuidado, no vayas a matar a alguien con tu nidito de plumas", era la amarga broma que nos lanzábamos a menudo.

A Nansen, el célebre explorador polar noruego, se le heló un dedo mientras dormía. Por mi parte, cuando los pies se me helaban



de manera insoportable, salía del saco, luego de la tienda y comenzaba a hacer gimnasia: cien flexiones de la pierna izquierda y cien de la derecha. El sistema siempre me dio buen resultado.

Se nos helaban frecuentemente el rostro y los dedos. Era desagradable y doloroso pero ya Peary, en su época, escribía: "Tener heladas y sangrantes las mejillas y las orejas son pequeñas molestias que forman parte de la gran aventura. El dolor y las incomodidades son inevitables pero considerados dentro del conjunto no son nada grave". Comparto enteramente su opinión.

Los bancos de hielo, las aguas no heladas y los témpanos constituían nuestros obstáculos principales. Los témpanos podían golpearlos y cada grieta entre los hielos ponía nuestra vida en peligro. Esas grietas que se abren inesperada e imprevisiblemente son lo desconocido de la región polar.

Avanzábamos penosamente por las hileras de bancos de hielo. A veces encontrábamos agua y entonces nos quitábamos los esquís e inchábamos nuestros botes de goma. Una pequeña embarcación de 1,8 kilos podía soportar un peso de 150, y una más grande, de 12 kilos, transportaba una carga de 700.

Al acercarnos al Polo encontramos más agua, hielo fino y témpanos en pedazos. Durante las tres primeras semanas, la deriva

venía a nuestro encuentro aunque, según todos los datos de que se dispone, semejante movimiento de los hielos era imposible en esa zona. Otra cuestión que nos dejó perplejos fue la siguiente: el banco de hielo sobre el cual habíamos pasado la noche, en el paralelo 88, se encontraba rodeado de agua por todos lados, como cuando acampamos el primer día. Ahora bien, si ese fenómeno tiene razón de ser cerca de la tierra, donde los vientos muy fuertes hacen aparecer grandes superficies de agua no helada, en pleno océano la única explicación era que debíamos de encontrarnos en el lugar preciso donde la velocidad de las corrientes cambia bruscamente y provoca la desagregación de los hielos.

Del 1° al 4 de mayo, el viento del norte dio paso al viento del sur, cambió luego hacia el norte y nuevamente hacia el sur. Tras semejante tempestad los hielos se habían transformado en lagos, ríos y torrentes.

Las características del hielo iban adquiriendo para nosotros un sentido particular. Por ejemplo, su espesor significaba seguridad; la dirección de la deriva podía ser favorable o peligrosa para nosotros; el grado de salinidad de la nieve facilitaba el deslizamiento de los esquís e influía en el sabor de nuestros alimentos; cuando no había sol, la dirección de las ráfagas de nieve, las hileras de bancos y de canales nos servían de

puntos de referencia para la marcha. Estos ejemplos podrían multiplicarse hasta el infinito y espero que las notas detalladas que tomamos respecto de ellos serán útiles para los especialistas. Anotamos también, de manera minuciosa, observaciones sobre los diversos objetos indispensables en la vida cotidiana durante la expedición, así como sobre las raciones de alimentos. Tales observaciones formaban parte de nuestra misión.

Preparábamos tres comidas al día. Por la noche tomábamos alforfón cocido con leche, mantequilla derretida y carne deshidratada; por la mañana, harina de avena, y en el día queso blanco liofilizado, desleído. La ración diaria comprendía, además, té, café, chocolate, azúcar, galletas secas, tocino, salchichón seco y ajo.

Debíamos cuidarnos de no comer demasiado los días de reposo. Era preciso recobrar nuestras fuerzas al máximo y teníamos hambre, pero había que evitar comer de todo en exceso. No fue fácil encontrar el equilibrio en la dieta.

Durante la primera etapa del viaje la ración diaria por persona era de un kilo; luego se aumentó a 1.200 gramos. Se nos planteó una duda: ¿era mejor comer más y, de este modo, cargar con morrales más pesados o comer menos y cargar con menos peso? Finalmente adoptamos la primera solución que era la justa: la distancia que íbamos a recorrer era demasiado grande y debíamos alimentarnos al máximo.

Nuestro equipo expedicionario tuvo que resolver problemas concretos de geografía física, comunicándose con los grupos que tenían su base en las islas o en las estaciones de investigaciones polares. Así, se hicieron observaciones sobre los hielos y su deriva, la orientación y el número de los bancos, las dimensiones de los grandes témpanos y el número de canales.

Asimismo, a lo largo de nuestro recorrido medimos las declinaciones magnéticas y realizamos importantes experimentos sobre el paso de las ondas de radio y la concentración de iones en la atmósfera.

Más el principal objetivo científico de la expedición era el estudio del comportamiento psíquico y biológico del hombre en la región polar ártica y de los pequeños grupos



Fotos © Fotokronika Tass, Moscu

Acogida glacial a un habitante de los hielos.



Los esquís eran indispensables cuando se trataba de deslizarse por las desoladas extensiones árticas o de montar la armazón para construir un abrigo. Pero a lo largo de la expedición, que duró 76 días, a menudo constituían un estorbo para avanzar entre las pequeñas formaciones de hielo: había que echárselos al hombro, aumentando así el peso con que cargaban los expedicionarios. El morral de viveres y utensilios fue para ellos "lo peor" de la aventura.



Foto © D. Shparo, Moscú.

**TODAS LAS LINEAS
CONVERGEN EN EL
POLO.**

Huellas dejadas por los esquís en una capa de hielo de escaso espesor. Ese tipo de hielo constituyó uno de los mayores peligros a que debieron escapar los expedicionarios.

▶ humanos en los hielos a la deriva. Gracias a nuestras observaciones, los psicólogos están estudiando actualmente las posibilidades de adaptación del hombre al estrés provocado por el viaje, la dinámica de las capacidades individuales y de grupo sometidos a una marcha continua, el proceso de los estados emocionales y la aptitud psicológica y física para el trabajo en las condiciones impuestas por una travesía polar.

La expedición polar "Komsomolskaya Pravda" nació en 1970, cuando cinco moscovitas establecieron un itinerario desde la península de Taymir, pasando por la isla Komsomolskaya Pravda, en el mar de Laptev, hasta el cabo Cheliuskin, en el extremo norte del continente.

En 1971 la expedición recorrió la Tierra del Norte. A partir de ese momento se estableció entre nuestro grupo y los científicos del Instituto de Problemas Médico-biológicos del Ministerio de Salud de la URSS una cooperación científica y práctica que se fue fortaleciendo con los años. Los departamen-

tos y laboratorios de psicología, de nutrición, de higiene y de estomatología, así como los especialistas en óptica de protección, se interesaron también vivamente en la expedición al Polo.

Nuestra primera expedición a los hielos a la deriva tuvo lugar en 1972. Partimos de las orillas de Chukotka hacia la isla Wrangel, a través del estrecho de Long. Ese mismo año, con ocasión de celebrarse en Kaluga la IV Conferencia Nacional de Biología Cósmica y de Medicina Espacial, defendimos nuestro viejo propósito de organizar una expedición con esquís al Polo Norte, que comprendería un vasto programa de investigaciones médicas y psicológicas. Especialistas en cuestiones polares y científicos de renombre consideraron que nuestro proyecto era factible y que tenía una indiscutible utilidad científica. Comenzaron entonces los preparativos de la expedición que abarcó varias etapas.

La piedra de toque de nuestro viaje era el cruce del estrecho de Long. En 1976, por

primera vez en la historia, habíamos pasado sobre los hielos a la deriva para ir de la isla Wrangel a la estación SP-23. Ledenev, Chmelevski, Melnikov y Shparo habían cruzado ya el estrecho de Long en 1972 y junto con Rashmanov y Davidov formaban el equipo que se trasladó a dicha estación. Fue así como pudimos comprobar en la práctica y en diversas oportunidades la viabilidad del itinerario que íbamos a seguir.

Si me preguntaran cuál es el factor esencial para vencer los hielos, respondería sin vacilación: "la gente, el grupo, el equipo". Chatojin y Davidov habían trabajado ya en el Artico. Los demás —matemáticos, ingenieros, constructores hidroeléctricos, físicos y técnicos en comunicaciones— no lo habían hecho jamás. Pero a lo largo de esos años preparatorios habíamos aprendido a conocer y a amar la región polar ártica. Y teníamos desde entonces la certeza de que todas las posibilidades esenciales del hombre podían realizarse en las altas latitudes.

D. I. Shparo

Foto V. Kuzmin © Tass, Moscú.



SOBRE EL EJE DEL PLANETA. El 1º de junio de 1979, periodistas y dirigentes deportivos se trasladaron en avión para unirse a los siete expedicionarios que habían llegado al Polo. En la fotografía aparecen junto a varios objetos que recuerdan anteriores expediciones rusas al Polo Norte. En primer plano, un recipiente flotante lleno de documentos pertenecientes a los anales de la exploración polar.



A fines del siglo pasado se encontró en Valcamónica, pequeño valle alpino cerca de la ciudad italiana de Brescia, una roca con grabados prehistóricos, pero sólo en 1956 se emprendió un estudio sistemático de la región. Tras limpiar cuidadosamente la superficie de las piedras, generalmente cubiertas de tierra y líquenes, se hicieron fotografías, reproducciones en yeso y calcos mediante la

aplicación de tinta con un rotulador. Así se han catalogado más de 150.000 figuras ejecutadas a lo largo de un periodo de 8.000 años que termina en los albores de la era cristiana. Se trata de la documentación rupestre más rica que el mundo haya conocido sobre la vida material y la creación de mitos y de símbolos en los orígenes de la civilización europea.

VALCAMONICA

8.000 años de historia grabada en las rocas

por Emmanuel Anati

EL descubrimiento y estudio de lo que el hombre primitivo nos ha dejado como obras o vestigios de arte y de civilización (en particular, el arte rupestre) contribuye grandemente a esclarecer la evolución de la sociedad humana tal como se ha desarrollado hasta nuestros días.

Un ejemplo excepcional en este sentido es Valcamónica, que constituye un conjunto único de arte rupestre capaz de proporcionarnos una enorme cantidad de datos históricos. Se trata de más de 150.000 figuras prehistóricas (la mayor concentración de arte rupestre conocida en el mundo) que son auténticos documentos creados durante un largo periodo de 8.000 años por los protago-

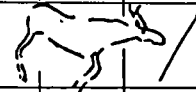







































nistas de acontecimientos y vicisitudes que contribuyeron a la formación de la civilización europea.

Valcamónica es un valle alpino de sesenta kilómetros de largo, situado al norte de la ciudad italiana de Brescia. Se inicia en el lago Iseo, en los límites del valle del Po, y penetra hacia el norte hasta el desfiladero de Tonale, en el corazón de los Alpes. Los romanos construyeron una calzada, la *Via Valeriana*, que atravesaba el valle de sur a norte. Antes del periodo romano, sólo se podía llegar al valle por el sur en bote, cruzando el lago, y desde el norte por dos puertos alpinos que todavía hoy están cubiertos de nieve gran parte del año. Al este y al oeste se

elevan grandes montañas que hacen muy difícil el acceso.

El arte rupestre de Valcamónica se concentra esencialmente en la parte central del valle, en el punto más lejano de los accesos al mismo. Y el 90 por ciento de las figuras grabadas en la roca se encuentran en una zona de seis kilómetros por cuatro.

En Valcamónica y en las zonas vecinas se han realizado diversos tipos de descubrimientos arqueológicos: restos de aldeas, tumbas, antiguos cultivos en terrazas, viejas minas, y en los periodos más recientes también vestigios de calles y puentes. Pero lo que caracteriza arqueológicamente a Valcamónica es el arte rupestre.

PERIODOS ARQUEOLOGICOS	FECHAS APROXIMADAS	ANTROPOMORFOS	CERVIDOS	ARMAS	SIMBOLOS	IDOLOS
EPIPALEOLITICO	Anterior a 8.000 años # C.					
NEOLITICO	5.000					
	3.800					
ENEOLITICO	2.800					
	2.000					
EDAD DEL BRONCE	1.100					
TRANSICION DE LA EDAD DEL BRONCE A LA DE HIERRO	850					
EDAD DE HIERRO	700					
	16 a.C.					

“La colina de Luine cerca de Darfe”: paisaje típico de una de las localidades rupestres de Valcamónica. Todas las rocas de la región, como la que descuella entre la vegetación en el centro de la foto, han sido localizadas, limpiadas, calcadas y fotografiadas. De Luine proviene esta figura de un ciervo herido por flechas. En la representación del animal, el artista ha aprovechado las hendiduras naturales de la piedra para sugerir las patas. Este grabado es uno de los más antiguos ya que data del periodo protocamúnico o epipaleolítico. Las incisiones circulares fueron añadidas en una época posterior.



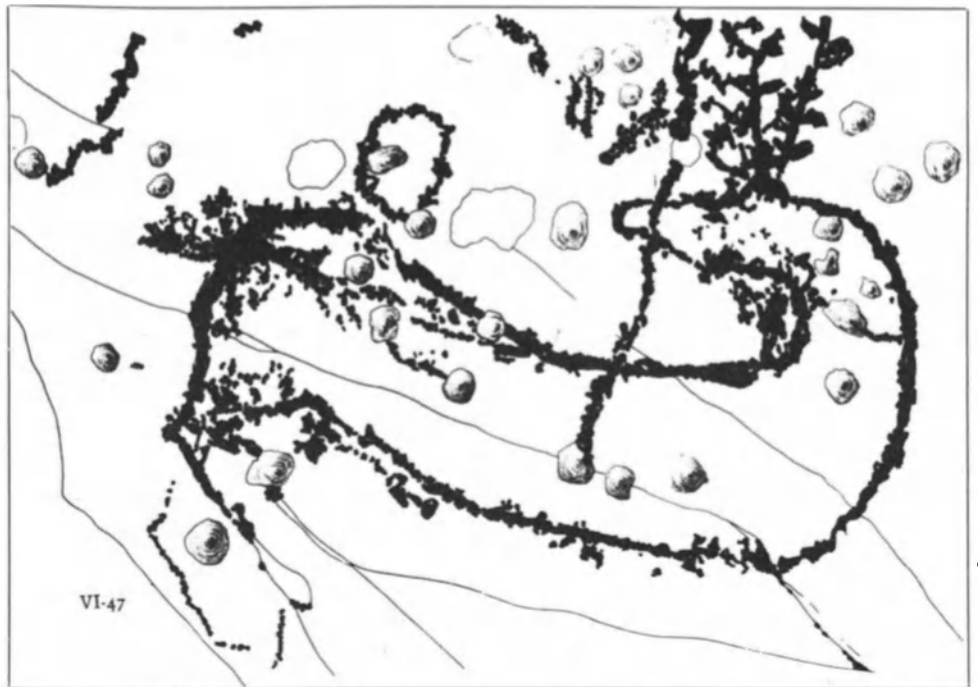
Foto © Seminario y Centro Camúnico de Estudios Prehistóricos, Capo di Ponte.

Las incisiones rupestres de Valcamónica se presentan como imágenes que el hombre ha grabado en la roca. Las superficies grabadas se encuentran al aire libre y algunas de ellas tienen una extensión superior a los cincuenta metros cuadrados y contienen más de mil figuras. Ciertas rocas grabadas afloran en la superficie mientras que otras fueron descubiertas durante las excavaciones.

Las figuras son descriptivas o simbólicas, o ambas cosas a la vez: son obra de generaciones de hombres que vivieron en un territorio determinado y que hallaron la manera de expresar sus propias realidades, sus propias creencias y sus propios sentimientos, en una forma que se ha conservado hasta hoy día.

El objetivo de las investigaciones realizadas en Valcamónica es hacer el balance de lo que sabemos con respecto a un periodo de 8.000 años durante el cual clanes de cazadores de la antigua Edad de Piedra se fueron transformando paulatinamente en tribus con actividades y estructuras cada vez más complejas. Después de cuatrocientas generaciones, cuando pasaron a formar parte del naciente Imperio Romano, los camunos ya eran una nación y tenían la estructura económica y social, la división del trabajo y de clases que desde ese momento caracteriza a la civilización europea.

Mediante el estudio de las técnicas de grabado, de los estilos, de los diversos revestimientos, de las superposiciones y de los elementos figurativos que componen todo estilo, ha sido posible determinar que el arte camuno experimentó una evolución estilística y conceptual. Estas mutaciones tienen gran importancia porque nos revelan un nuevo capítulo de la historia del arte y arrojan luz sobre los primitivos intentos de composición y de dibujo en perspectiva. De este modo, podemos seguir la evolución de un arte sim-



Dibujo y cuadro © 1977 Centro Camúnico de Estudios Prehistóricos, Capo di Ponte.

bólico y el nacimiento de un arte figurativo que puede considerarse como uno de los más antiguos de este tipo entre los que se han estudiado hasta hoy. Pero, además, ese estudio revela la evolución ideológica y psicológica de un pueblo, muestra los contactos que mantuvo con otros pueblos e ilustra los acontecimientos históricos que decidieron de su destino.

Con ese estudio se trata de reconstruir la epopeya de un pueblo desconocido hasta hace muy poco, para sacarlo de las tinieblas que lo han envuelto durante dos mil años, desde cuando dejó de ser una entidad autónoma. Los romanos los llamaban camunos, pero ¿quiénes eran, de dónde venían, cómo llegaron a constituir un pueblo, cuáles habían sido sus vicisitudes antes de la conquista romana?

Hasta hace cerca de 10.000 años, el Valle, como gran parte de la zona alpina, estaba cubierto de hielo. Hace 14.000 años, en Valcamónica había una capa de hielo de más de 1.000 metros de altura; ni el hombre ni

muchos animales podían vivir en ese ambiente. La vida penetró en el Valle después del cambio climático que caracterizó el paso del Pleistoceno al Oloceno. A las plantas siguieron los animales, y tras ellos llegaron los cazadores. Mientras tanto, durante la etapa del deshielo, millones de metros cúbicos de hielo se transformaron en agua, invadiendo las grandes llanuras. Las planicies del Po, del Ródano, del Rin y del Danubio se convirtieron entonces en vastos pantanos, o en enormes cursos de agua. Como consecuencia de tal fenómeno ecológico, algunas poblaciones que antes habitaban las grandes llanuras penetraron en los valles y constituyeron la población de los Alpes.

El arte rupestre narra la historia del hombre desde cuando los clanes de cazadores seminómadas llegaron a esa zona alpina, hasta el momento en que el vasto imperio de Roma modificó drásticamente los destinos de esas poblaciones.

Los primeros vestigios datan de hace 10.000 años aproximadamente. Al comien-

zo, en el período protocamúnico, el arte rupestre camúnico se parecía al de otras poblaciones de Europa. Sus diversas manifestaciones muestran estilos, conceptos y manifestaciones similares; es probable que tuvieran vínculos y tradiciones comunes. El estilo subnaturalista del arte rupestre, en diversas partes de Europa y del Medio Oriente, fue creado por clanes de cazadores que poco a poco fueron conociendo la cría de animales; eran grupos humanos seminómadas que se desplazaban de valle en valle y por las llanuras en busca de caza.

El arte paleolítico de las grutas franco-cantábricas (Altamira, Lascaux, etc.) dejó de crearse en la Europa continental cuando se produjeron las grandes mutaciones climáticas que caracterizaron el paso del Pleistoceno al Oloceno, entre hace 10.000 y 12.000 años. En aquella época persistían algunos grupos humanos periféricos que se situaban fuera del área franco-cantábrica. Así, en las primeras épocas postglaciales floreció un arte rupestre figurativo sobre rocas a la intemperie y en pequeñas grutas en la Península Ibérica, en las regiones árticas de Escandinavia, en Anatolia central y en Italia meridional.

El arte protocamúnico constituye un eslabón entre el arte rupestre paleolítico y el postpaleolítico.

En Valcamónica no se han hallado por el momento elementos de continuidad entre el estilo subnaturalista protocamúnico y los estilos de los períodos siguientes. Pero a partir del quinto milenio a.C., es decir desde el

Neolítico, se puede seguir una evolución estilística que, partiendo de las composiciones profundamente simbólicas y herméticas de las primeras etapas, llegó a las escenas descriptivas y anecdóticas de los períodos posteriores.

Entre el Neolítico tardío y el comienzo de la Edad de Bronce (3200-2500 a.C.) una ola de influencias ideológico-religiosas unificó a algunas de las principales zonas rupestres de los Alpes: Valcamónica, Valtellina y el Alto Adigio, el Valés Suizo y el Valle de Aosta. Luego, a fines de la Edad de Bronce, hacia el año 1000 a.C., nuevas influencias culturales exteriores unieron las zonas de los Alpes centrales con la esfera de la cultura de los "Campos de Urnas" (civilización de la Europa central de fines del segundo milenio a.C.).

Resulta interesante seguir el reflejo de la evolución general en la temática del arte rupestre, desde el período protocamúnico, cuando el hombre representaba exclusivamente grandes animales dibujando la línea de los contornos con una mentalidad típica de cazador, hasta la etapa en que toma conciencia de sí mismo y valoriza con insistencia lo que la naturaleza ofrece. Durante el transcurso del Neolítico las figuras animales desaparecen casi totalmente y el hombre se convierte en el tema principal de su creatividad figurativa.

A comienzos del período siguiente, o sea el Calcolítico o Eneolítico (caracterizado por el uso del cobre), hacia el año 3300 a.C., entre las muchas adquisiciones culturales

hay tres elementos nuevos que de pronto aparecen juntos: la rueda y el carro, el trabajo del metal, y ese nuevo tipo de monumentos que son los menhires. Estos tres elementos llegaron a la zona alpina conjuntamente, tras una ola de influencias culturales indoeuropeas provenientes de los Balcanes.

Con la aparición de ese gran descubrimiento que fue el carro, se abrieron nuevas e inmensas posibilidades de desplazamiento para las personas y para las cosas; resultado de ello fue un desarrollo enorme del comercio y una mayor libertad de movimientos tanto por parte de las familias como de los clanes e incluso de tribus enteras.

Las nuevas adquisiciones tecnológicas originaron la modificación de las normas sociales y culturales. El que poseía instrumentos de metal era físicamente más fuerte que el miembro de las poblaciones vecinas que no los poseían. La utilización del metal produjo también un nuevo tipo de comercio mucho más vasto que el precedente y originó cambios económicos, sociales y políticos de gran alcance. El que poseía una mina tenía que defenderla; para defenderla se necesitaban hombres y armas. El que comerciaba con el metal acumulaba bienes superiores a sus necesidades y en poco tiempo poseía no sólo una gran ventaja en fuerza física sino también en poderío económico. La propia sociedad se modificó porque la dimensión del clan ya no era suficiente para todas las actividades inherentes al trabajo del metal y a su comercio; hacía falta una sociedad más compleja.

Fotos © Seminario y Centro de Estudios Prehistóricos, Capo di Ponte



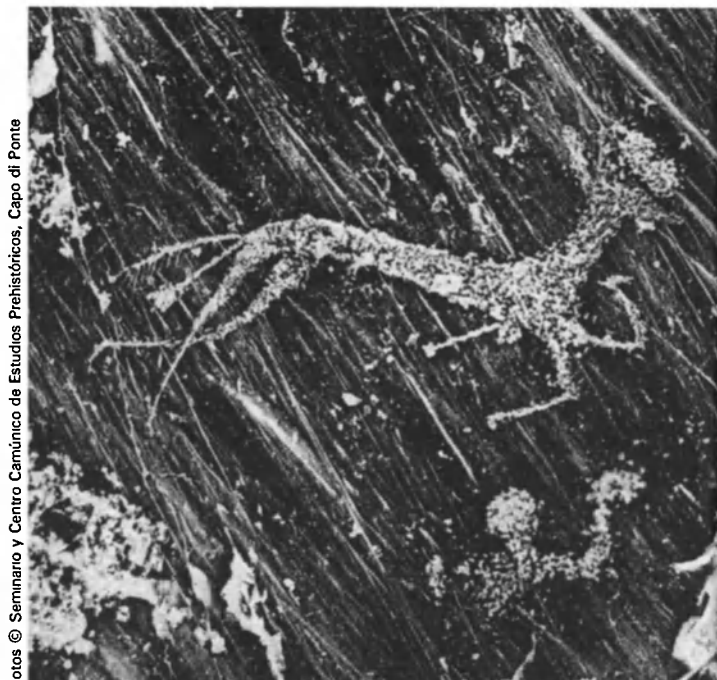
Gran composición pictográfica obtenida mediante la repetición de una figura esquemática que representa a un hombre en actitud de orar, lo que crea la impresión de varias hileras de fieles. Está grabada en una roca de Naquane, cerca de la localidad de Capo di Ponte. Durante el Neolítico se advierte una evolución notable en el arte camúnico: la representación de animales desaparece casi por completo y la figura antropomórfica esquemática pasa a constituir el elemento dominante del arte rupestre.



Hacia el Neolítico tardío (cuarto milenio a.C.) el arte de los camunos abandona progresivamente la decoración a base de símbolos hasta llegar a representaciones anecdóticas y descriptivas y a la reproducción naturalista de la figura humana. En esta decoración de una roca de aquel período, encontrada en la localidad de Sello, parecen conciliarse los dos estilos: la figura de una divinidad femenina, de más de dos metros de alto, aparece rodeada de símbolos cuyo significado no ha podido descifrarse todavía.



Estatua-menhir de Bagnolo, cerca de Malegno. La composición parece obedecer a una intención antropomórfica: el disco solar correspondería al rostro del Ente representado, las dos hachas laterales a los brazos y las líneas paralelas de la parte inferior a la cintura. Los puñales que adornan el "pecho" de la figura así como las hachas son del mismo tipo que los de la cultura de Remedello que, como todas las de la región de Brescia y otras del norte de Italia, pertenecen al mismo periodo que la roca aquí reproducida: el calcolítico o eneolítico (tercer milenio a.C).



Fotos © Seminario y Centro Camúnico de Estudios Prehistóricos, Capo di Ponte

Por último, los menhires reflejan una adquisición de otro tipo: revelan el advenimiento de una nueva religión, una religión universal, que en poco tiempo se difundió desde el Cáucaso hasta las riberas del Atlántico, conquistando variadas poblaciones esparcidas por toda Europa.

Estos tres factores que se suceden a fines del cuarto milenio a.C. transforman la estructura social, económica y mental de la población en numerosas regiones de Europa. La nueva religión ilustrada por los menhires implica un nuevo tipo de estructura social y de relaciones humanas. La nueva fuerza física y económica, la capacidad de comerciar y de acumular bienes que entrañaban el carro y el trabajo del metal, produjeron una reacción en cadena.

Tuvieron lugar así movimientos comerciales y culturales de dimensiones completamente nuevas: la transmisión de la información acompañó a los carros y a los mercaderes. La acumulación de las riquezas condujo al deseo y a la búsqueda de lo superfluo. La necesidad de ponerse en contacto con otras poblaciones para desarrollar el comercio dio también una nueva dimensión a las relaciones sociales.

La búsqueda del metal influyó asimismo en la exploración del territorio y en el conocimiento consciente de ciertos aspectos de la naturaleza, de la estructura del suelo y de la piedra, todo lo cual condujo a nuevas orientaciones del pensamiento. La "piedra" escondía materias preciosas y poseía poderes recónditos de los que el hombre, hasta ese momento, no se había dado cuenta. Un nuevo tipo de filosofía y una nueva ideología habrían de desarrollarse a partir de ese descubrimiento.

A fines del cuarto y durante el tercer milenio a.C. continúa la formación de un nuevo tipo de sociedad estratificada, y ello se refleja en el arte rupestre. En el arte camúnico la concepción de la composición varía en esa época. Anteriormente, los artistas rupestres no parecen haber dado demasiada importancia al lugar exacto en que había que situar a las figuras aisladas en el interior del conjunto; pero, a partir de entonces, en las composiciones monumentales las series de armas, de símbolos y de animales están organizadas en fila, según un nuevo concepto del orden

Elegante estilización de un animal alcanzado por las flechas. La figura que aparece a su lado corresponde al tipo llamado "Busto del Espíritu" que generalmente se asocia a la muerte. Data de la Edad de Bronce tardía (hacia el año 1000 a.C).



"Sacerdote corriendo", una de las figuras más enigmáticas de la ya célebre roca nº 35 de Naquane, donde se han encontrado un centenar de rocas grabadas. El Departamento de Antigüedades de Italia ha creado en esa localidad un Parque Nacional para proteger la región.

y del espacio, según un ordenamiento predeterminado por un nuevo tipo de disciplina y con un intento de utilización racional del espacio. Esta nueva manera de representar las cosas, de cubrir las superficies rocosas con figuras, muestra un cambio fundamental en la psicología de los hombres, en su forma de ver y de pensar; el orden mental que se advierte en los grabados rupestres es necesariamente reflejo del nuevo sistema de estructura social que se había formado.

Luego, en el segundo y en el primer milenio a.C., en la Edad de Bronce y de Hierro, continúa el surgimiento de las entidades políticas y el desarrollo de las sociedades tribales hasta la formación de naciones propiamente dichas.

En el arte rupestre esta evolución se refleja a través del estilo y de la serie de temas representados en las diversas épocas. Pero sobre todo, cada periodo posee nociones específicas en lo relativo a la composición y la asociación y refleja ideologías y creencias particulares. Podemos así seguir el proceso de acumulación de un cada vez más amplio bagaje cultural, de las constantes adquisiciones tecnológicas y materiales durante ocho milenios.

Los cazadores del Epipaleolítico o Mesolítico (periodo de transición entre el Paleolítico y el Neolítico), entre los años 8000 y 5000 a.C., tenían una estructura conceptual determinada por la caza y por los animales que eran cazados hasta entonces; no se han hallado escenas propiamente dichas de esa época, por lo tanto, tampoco escenas de caza. No hay más que el animal, a veces derribado por la lanza. La idea fija del hombre, del cazador, era el animal, el más grande, el más "hermoso".

Con los primeros agricultores, el tema fundamental deja de ser el animal y pasa a ser el hombre. Entre 5500 y 3200 a.C. la idealización del ser humano sigue un proceso interesante. Al comienzo de este itinerario hallamos al hombre que ora junto al disco solar, al hacha o a otro símbolo, una síntesis de relaciones existenciales entre *Hombre y Verbo*. Luego esta tendencia se amplía, aparecen múltiples personajes antropomórficos y símbolos en una misma escena, se atenúa el sentido de lo esencial. Hay escenas de adoración al sol, otras de culto a los muertos, escenas de grupos humanos danzando o realizando otras actividades que parecen representar diversas acciones y diversas ideas dentro de un mismo contexto.

Escena de la adoración del dios Cernunnos, divinidad antropomórfica con cornamenta de ciervo y una serpiente en la cintura. La roca en que los artistas camunos nos han dejado testimonio de sus creencias se encuentra en la localidad de Zurla y data de la Edad de Hierro tardía (hacia el siglo IV a.C).



Fotos © Seminario y Centro Camúnico de Estudios Prehistóricos, Capo di Ponte



Dibujo © 1975 Emmanuel Anati

Detalle del calco de la parte central de la Gran Roca de Naquane, la más profusamente decorada de la región. En efecto, en su superficie, de 50 metros de largo, se han podido contar 876 figuras pertenecientes a cinco épocas diferentes. El estudio de la iconografía, a primera vista inextricable, de la Gran Roca ha constituido el elemento principal para establecer la evolución estilística e histórica del arte rupestre camúnico. En la parte inferior, y un poco por doquier, puede verse el "símbolo de la pala", figura que ha dado lugar a más interpretaciones y discusiones que cualquier otra en Valcamónica. Los especialistas creen que se trata de un símbolo mágico al que los camunos prehistóricos atribuían poderes ocultos.

En la segunda parte del Neolítico, después del año 4000 a.C., se desarrollan conceptos de divinidades propiamente dichas con aspecto antropomórfico. Tenemos primeramente rostros esquemáticos con grandes ojos; luego, a fines del Neolítico, hacia el año 3300 a.C., aparecen divinidades de dos o más metros de altura. Estas imágenes grabadas en las rocas nos permiten apreciar un desarrollo mental que se sitúa en las raíces mismas de nuestra forma de ver, de pensar y de concebir las cosas.

En la Biblia está escrito que Dios creó al hombre a su imagen y semejanza; en el Neolítico alpino nos damos cuenta de que, en realidad, ocurrió exactamente lo contrario: el hombre creó a Dios a su imagen y se-

mejanza. La exaltación del hombre creó al Superhombre, al Gran Espíritu, a la Divinidad de aspecto antropomórfico. A fines del Neolítico este proceso ideológico-evolutivo se interrumpe y se produce un cambio de rumbo en el desarrollo de la ideología.

Durante el Eneolítico cambia la estructura social y económica, cambian también los intereses intelectuales. En el Mesolítico el hombre era primordialmente un recolector de alimentos, en el Neolítico se había convertido en productor de alimentos; en cambio, en el Eneolítico y más tarde en la Edad de Bronce y de Hierro, la producción y la recolección de alimentos desempeñó un papel cada vez menor en las actividades remunerativas, mientras que la supremacía económi-

ca pasaba cada vez más a manos de artesanos y mercaderes. Los intereses económicos se modifican, los bienes suntuosos y superfluos cobran más importancia y se tornan símbolos del éxito y de la posición social. La exaltación del producto conduce al culto de los objetos, a la glorificación de lo que el hombre había creado con sus propias manos.

Cada vez con mayor frecuencia se representan armas y otros objetos de metal, a los que se atribuye un poder sobrenatural. Atributos de entidades divinas o de antepasados mitológicos en los menhires y en las composiciones monumentales, puñales, hachas, pectorales, colgantes y cinturones se convierten no sólo en símbolos de poder y de prestigio sino que en la ideología adquieren una autonomía como poderes sobrenaturales. De creador, el hombre pasa a ser súbdito, pasa a depender de esos objetos de lujo, de esos productos que él mismo ha creado.

En la Edad de Bronce tardía, los modelos sociales se vuelven más complejos; surge una sociedad de especialistas y una estructura económica muy diversificada. La sociedad era polivalente; el jefe era un padre superior respecto a la nobleza naciente, a los guerreros, a los comerciantes y artesanos, gracias a cuyo poder económico y militar y a cuyas relaciones internacionales lograba dirigir los destinos de la tribu y acrecentar su propio poder.

A imagen de la aristocracia naciente se desarrolla un olimpo politeísta donde dioses y héroes imitan y exaltan la gesta de los mortales. Las figuras de superhombres grabadas durante esa época en la roca por los artistas camunos parecen tener muchos elementos en común con la mitología griega y con la germánica. Una vez más el Hombre parece haber creado a Dios a su imagen y semejanza concentrando en esa imagen sus aspiraciones, sublimando en ella las causas de sus frustraciones.

Las vicisitudes humanas que nos revelan los descubrimientos de Valcamónica permiten establecer un corte vertical en diez milenios de historia en el corazón de Europa. La evolución histórica de los camunos puede ser la muestra de una historia que abarca zonas mucho más vastas y en varios aspectos refleja las vicisitudes del periodo formativo de la civilización europea.

Los grabados rupestres de Valcamónica han proporcionado una serie excepcional de datos e informaciones sobre sus autores. Hasta este momento no se conoce ningún otro ciclo de relatos históricos rupestres, en Europa y tal vez en el mundo entero, que tenga una duración tan larga y una serie tan amplia de horizontes culturales y cuyas etapas culturales puedan seguirse con tanta claridad.

EMMANUEL ANATI, especialista israelí en prehistoria, es Director del Centro Camúnico de Estudios Prehistóricos (Italia) y Secretario general de la Asociación Internacional para el Estudio de las Civilizaciones Prehistóricas y Etnológicas. Ha realizado trabajos de investigación en Europa, Cercano Oriente, India y Australia. Entre sus obras cabe citar *La civilización de Valcamónica, Arte rupestre en la Arabia central (4 volúmenes)*, *Los camunos en los orígenes de la civilización europea, Arte rupestre del Néguev y el Sinaí y Arte rupestre en las regiones occidentales de la Península Ibérica*.

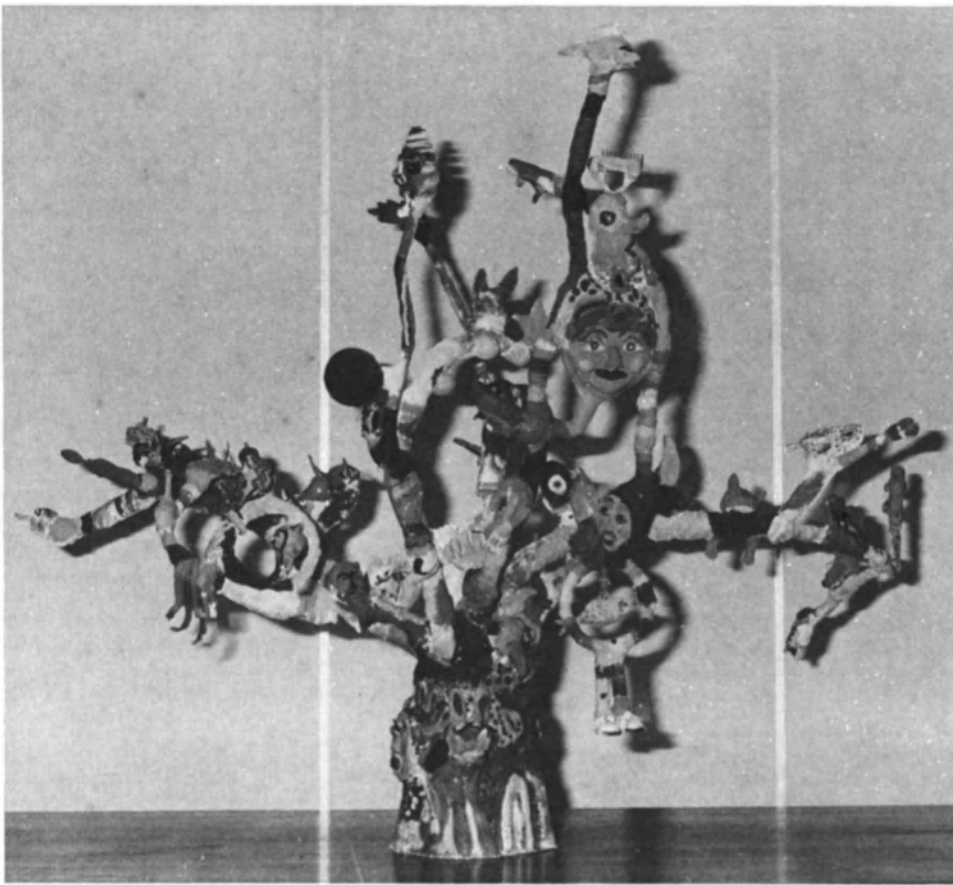


Foto Unesco - Michel Claude

El árbol de la vida

Esta composición titulada *El árbol de la vida* ha sido realizada en la Casa de la Unesco, en París, por un grupo de niños reunidos en un "taller intercultural" concebido por el Fondo Internacional para la Promoción de la Cultura, en el marco de un concurso mundial de dibujos infantiles convocado por la Unesco, el Unicef y el Alto Comisariado de las Naciones Unidas para los Refugiados.

Los diez premiados entre los 600.000 niños de 89 países que participaron en el concurso trabajaron juntos, venciendo las barreras de sus ocho lenguas diferentes, bajo la dirección de dos artistas, Amar Nath Sehgal, de la India, y Nacer Jemir, de Túnez.

El árbol de la vida está inspirado en el baobab más viejo del mundo cuyas ramas relatan los cuentos concebidos por los niños.

Esta obra se expuso durante la "Tribuna de la Paz" que se reunió en la Unesco en noviembre de 1979.

El Japón de la era Meiji

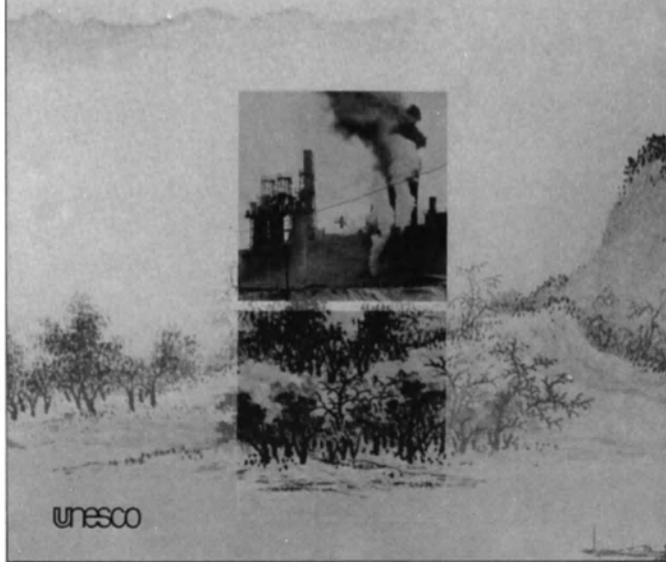
Llamamos la atención de nuestros lectores sobre el artículo "El Japón de la era Meiji: un caso singular de industrialización" por Keichi Oshima y Keichi Furuya, publicado en el número de El Correo de la Unesco de noviembre de 1979, cuyo primer párrafo debe decir:

"El desarrollo y la industrialización del Japón sólo pueden ser debidamente comprendidos en función de complejos elementos de índole histórica, geográfica y social. Durante la era Meiji (1868-1912) esos elementos se conjugaron para crear un ambiente que estimuló la rápida modernización de un país que hasta entonces había permanecido aislado casi por completo de las influencias del exterior". — La Redacción.

LIBROS RECIBIDOS

- **Lecturas para minutos. 2**
por Hermann Hesse
Alianza Editorial, Madrid, 1979
- **La rata o el diván**
por H.J. Eysenck
Alianza Editorial, Madrid, 1979
- **Análisis de las doctrinas de Platón**
I. El hombre y la sociedad
II. Teoría del conocimiento y de la naturaleza
por I.M. Crombie
Alianza Editorial, Madrid, 1979
- **La sociología actual: renovación y crítica**
por Alwin W. Gouldner
Alianza Editorial, Madrid, 1979
- **Praxis y acción**
por Richard Bernstein
Alianza Editorial, Madrid, 1979
- **Racionalidad y acción humana**
por Jesús Mosterín
Alianza Editorial, Madrid, 1979
- **La naturaleza de la agresividad humana**
por Ashley Montagu
Alianza Editorial, Madrid, 1979
- **Introducción a la geografía humana**
por Pierre Gourou
Alianza Editorial, Madrid, 1979
- **Neurosis y genialidad**
Compilación de Johannes Cremerius
Prólogo de C. Castilla del Pino
Taurus Ediciones, Madrid, 1979
- **Sobre la religión. Descripción y teoría**
por Alfredo Fierro
Taurus Ediciones, Madrid, 1979
- **Investigaciones sobre la abstracción reflexionante**
por Jean Piaget
Editorial Huemul, Buenos Aires, 1979
- **Cuentos hispanoamericanos del siglo XX**
Antología de Suzana I. Rovere
Huemul, Buenos Aires, 1979
- **La vida es sueño**
por Pedro Caldetón de la Barca
Huemul, Buenos Aires, 1979
- **La verdad sospechosa**
por Juan Ruiz de Alarcón
Huemul, Buenos Aires, 1979
- **Don Alvaro o la fuerza del sino**
por el Duque de Rivas
Huemul, Buenos Aires, 1979
- **El sombrero de tres picos**
por Pedro Antonio de Alarcón
Huemul, Buenos Aires, 1979
- **El capitán Veneno**
por Pedro Antonio de Alarcón
Huemul, Buenos Aires, 1979
- **Breve historia de la Argentina**
por José Luis Romero
Huemul, Buenos Aires, 1979
- **Los conquistadores**
por Ruggiero Romano
Huemul, Buenos Aires, 1979

Tendencias de la educación ambiental



unesco

Una obra de la Unesco sobre un problema candente

Para las personas interesadas en la defensa del mundo físico y cultural que nos rodea, la educación ambiental es una materia de candente interés y de creciente importancia. En el presente volumen, basado en los trabajos de un Seminario internacional organizado por la Unesco en Belgrado, veinte expertos de muy distintos países nos presentan el contenido y las orientaciones fundamentales de este tipo de educación, las metodologías, los sistemas de evaluación y las experiencias nacionales en esta materia.

Se trata de una valiosa obra de información para todos aquellos a quienes concierne de manera directa o indirecta la educación ambiental en todos los rincones del mundo, desde los planificadores gubernamentales hasta los profesores de educación ambiental o hasta cualquier miembro de esa opinión pública que cada vez se siente más interesada por estos problemas.

33 francos franceses - 275 páginas

Para renovar su suscripción y pedir otras publicaciones de la Unesco

Pueden pedirse las publicaciones de la Unesco en las librerías o directamente al agente general de la Organización. Los nombres de los agentes que no figuren en esta lista se comunicarán al que los pida por escrito. Los pagos pueden efectuarse en la moneda de cada país.

ARGENTINA.

EDILYR S.R.L., Tucumán 1699 (P.B."A") 1050 Buenos Aires.

Correos Argentinos CENTRAL (B)	TARIFA REDUCIDA CONCESION No. 274
	FRANQUEO PAGADO CONCESION No. 4074

REP. FED. DE ALEMANIA. Todas las publicaciones: S. Karger GmbH, Karger Buchhandlung, Angehörigstr. 9, Postfach 2, 8034 Germering / München. Para "UNESCO KURIER" (edición alemana) únicamente: Colmantstrasse 22, 5300 Bonn. — **BOLIVIA.** Los Amigos del Libro, casilla postal 4415, La Paz; Avenida de las Heroínas 3712, casilla postal 450, Cochabamba. — **BRASIL.** Fundação Getúlio Vargas, Editora-Divisão de Vendas, caixa postal 9.052-ZC-02, Praia de Botafogo 188, Rio de Janeiro, R.J. (CEP. 20000). Carlos Rohden — Livros e Revistas Técnicos Ltda., Av. Brigadeiro Faria Lima, 1709 - 6º andar, Sao Paulo, y sucursales: Rio de Janeiro, Porto Alegre, Curitiba, Belo Horizonte, Recife — **COLOMBIA.** Editorial Losada, calle 18 A,

No. 7-37, apartado aéreo 5829, Bogotá, y sucursales: Edificio La Ceiba, oficina 804, calle 52, N° 47-28, Medellín. — **COSTA RICA.** Librería Trejos S.A., apartado 1313, San José. — **CUBA.** Ediciones Cubanas, O'Reilly No. 407, La Habana. — **CHILE.** Bibliocentro Ltda., Constitución N° 7, Casilla 13731, Santiago (21). **REPÚBLICA DOMINICANA.** Librería Blasco, Avenida Bolívar, No. 402, esq. Hermanos Deligne, Santo Domingo. — **ECUADOR.** Revistas solamente: RAYD de Publicaciones, García 420 y 6 de Diciembre, apartado 2610, Quito; libros solamente: Librería Pomaire, Amazonas 863, Quito; todas las publicaciones: Casa de la Cultura Ecuatoriana, Núcleo del Guayas, Pedro Moncayo y 9 de Octubre, casilla de correos 3542, Guayaquil. — **EL SALVADOR.** Librería Cultural Salvadoreña, S.A., Calle Delgado No. 117, apartado postal 2296, San Salvador. — **ESPAÑA.** MUNDI-PRENSA LIBROS S.A., Castelló 37, Madrid 1; Ediciones LIBER, Apartado 17, Magdalena 8, Ondárroa (Vizcaya); DONAIRE, Ronda de Outeiro 20, apartado de correos 341, La Coruña; Librería AL-ANDALUS, Roldana 1 y 3, Sevilla 4; Librería CASTELLS, Ronda Universidad 13, Barcelona 7; para "El Correo de la Unesco": Editorial FENICIA, Cantalejos, 7 "Ríofrío", Puerta de Hierro, Madrid 35. — **ESTADOS UNIDOS DE AMERICA.** Unipub, 345, Park Avenue South, Nueva York, N.Y. 10010. Para "El Correo de la Unesco": Santillana Publishing Company Inc., 575 Lexington Avenue, Nueva York, N.Y. 10022. — **FILIPINAS.** The Modern Book Co., 926 Rizal Avenue, P.O. Box 632, Manila, D-404. — **FRANCIA.**

Librairie de l'Unesco, 7, place de Fontenoy, 75700 Paris (CCP Paris 12.598-48). — **GUATEMALA.** Comisión Guatemalteca de Cooperación con la Unesco, 3ª Avenida 13-30, Zona 1, apartado postal 244, Guatemala. — **HONDURAS.** Librería Navarro, 2ª Avenida N° 201, Comayagüela, Tegucigalpa. — **JAMAICA.** Sangster's Book Stores Ltd., P.O. Box 366, 101 Water Lane, Kingston. — **MARRUECOS.** Librairie "Aux Belles Images", 281, avenue Mohammed V, Rabat; "El Correo de la Unesco" para el personal docente: Comisión Marroquí para la Unesco, 19, rue Oqba, B.P. 420, Rabat (C.C.P. 324-45). — **MEXICO.** SABSA, Insurgentes Sur, No. 1032-401, México 12, D.F. — **MOZAMBIQUE.** Instituto Nacional do Livro e do Disco (INLD), Avenida 24 de Julho, 1921, r/c e 1º andar, Maputo. — **PANAMA.** Agencia Internacional de Publicaciones S.A., apartado 2052, Panamá 1. — **PARAGUAY.** Agencia de Diarios y Revistas, Sra. Nelly de García Astillero, Pte. Franco 580, Asunción. — **PERU.** Editorial Losada Peruana, Jirón Contumaza 1050, apartado 472, Lima. — **PORTUGAL.** Dias & Andrade Ltda., Livraria Portugal, rua do Carmo 70, Lisboa. — **REINO UNIDO.** H.M. Stationery Office, P.O. Box 569, Londres S.E. 1. — **URUGUAY.** Editorial Losada Uruguay, S.A., Maldonado 1092, Montevideo. — **VENEZUELA.** Librería del Este, Av. Francisco de Miranda 52, Edificio Galipán, apartado 60337, Caracas; La Muralla Distribuciones, S.A., 4a. Avenida entre 3a. y 4a. transversal, "Quinta Irenalis" Los Palos Grandes, Caracas 106.

actualidades de la unesco

Boletín publicado por
la Oficina
de Información Pública
Unesco
7, place de Fontenoy
75700 Paris, Francia

La Tribuna de la Paz advierte sobre la "peligrosa inseguridad" del mundo



Foto Unesco - Dominique Roger

Unas cincuenta personalidades del mundo entero, que participaron en una Tribuna de la Paz reunida del 12 al 16 de noviembre pasado en la Casa de la Unesco, de París, expresaron su inquietud por la preservación de la paz mundial y el respeto de los derechos humanos y condenaron todas las formas de tortura.

La Tribuna señaló que la "peligrosa inseguridad" en que se encuentra actualmente el mundo no se debe exclusivamente a la existencia de armas sino también a "los prejuicios, la irresponsabilidad y una información errónea". El comunicado final indica que agravan la situación mundial la acumulación de las armas de todo tipo, que equivalen hoy día a tres toneladas de TNT por cada habitante del planeta, y los gastos que ellas entrañan, llegando a la proporción de un millón de dólares por minuto.

Por una vez, dice el comunicado, todos los participantes estuvieron en el mismo bando, pese a que provenían de muchos países diferentes con sistemas políticos y puntos de vista opuestos.

Los participantes, que asistieron a la Tribuna de la Paz invitados por el Consejo Internacional de Filosofía y

Jean d'Ormesson, de la Academia Francesa, inaugura los debates de la Tribuna de la Paz, en presencia del Director General de la Unesco, señor Amadou Mahtar-M'Bow.

Ciencias Humanas, representaban a todos los continentes y actividades. Entre ellos figuraban cuatro ganadores del Premio Nobel, tres ex jefes de Estado, un ex primer ministro, juristas, economistas, educadores, médicos, periodistas, artistas, músicos, un actor y un poeta. Antes de que la Tribuna comenzara sus debates se dio lectura a un mensaje del Papa Juan Pablo II.

La Tribuna, que ha creado un grupo de trabajo para asegurar la continuidad de sus labores, puso de relieve que el establecimiento de un nuevo orden mundial es una forma de acción adecuada para corregir el peligroso desequilibrio de un mundo en el cual el 30 por ciento de los países disponen del 80 por ciento de los recursos globales y en el cual "las desigualdades en materia de comercio, junto con las consecuencias de la inflación, entorpecen el desarrollo del Tercer Mundo".

Informe de la Comisión sobre los Problemas de la Comunicación

La Comisión Internacional de Estudio de los Problemas de la Comunicación, creada por la Unesco, ha terminado su cometido, después de dos años de labor, con la aprobación de un informe final y de una serie de recomendaciones.

El señor Sean MacBride, Premio Nobel y Premio Lenin de la Paz, presidente de la Comisión, presentará el informe al Director General de la Unesco, señor Amadou-Mahtar M'Bow, en el corriente mes de enero. El señor MacBride ha declarado que, aunque el informe ha sido formalmente aprobado por la Comisión, los miembros de ésta que desearan expresar su desacuerdo con algún punto en particular podrán hacerlo hasta el 5 de enero. El informe, traducido a las lenguas oficiales de la Unesco, será distribuido entre los Estados Miembros y su examen constituirá uno de los puntos importantes del orden del día de la Conferencia General de la Unesco que se celebrará en el otoño próximo en Belgrado, Yugoslavia.

El informe consta de cinco partes: comunicación y sociedad; la comunicación en la sociedad contemporánea; problemas y preocupaciones comunes; hacia el porvenir: el marco institucional y profesional; y la comunicación mañana: conclusiones y recomendaciones.

Sigue en la pág. IV

Oriente y Occidente se encuentran en el Instituto de Música de Venecia

La música occidental europea suele enseñarse en las escuelas y conservatorios del mundo entero. Pero hasta hace poco, si un occidental quería estudiar las tradiciones musicales de la India, de Indonesia o de Vietnam, debía trasladarse a esos países.

Ahora las cosas han cambiado. Gracias a una donación del Fondo Internacional para la Promoción de la Cultura, de la Unesco, se ha creado en Venecia una Escuela Intercultural de Música en la cual, desde el pasado mes de septiembre, sesenta estudiantes procedentes de Italia, Francia, Bélgica, los Países Bajos y Suiza se están familiarizando con la música de la India, del Asia sudoriental y del Africa central, así como con la música folklórica italiana.

Según Alain Daniélou, director del Instituto Internacional de Música Comparada al cual está afiliada la escuela, el propósito de ésta es promover un conocimiento tanto teórico como práctico de las grandes tradiciones musicales del mundo que han influido de manera creciente en el desarrollo de la música occidental. De ahí que la Escuela Intercultural de Música combine cursos de nivel universitario sobre los aspectos histórico, estético y cultural de esas tradiciones con la enseñanza práctica de las técnicas vocal e instrumental.

“Sería imposible estudiar el fenómeno del lenguaje conociendo solamente una lengua”, dice Daniélou, “y lo mismo sucede con la música. Los diferentes sistemas musicales emplean métodos diversos de organización de los sonidos —que bien podrían llamarse gramáticas— para construir estructuras sonoras que permiten la expresión de los sentimientos y luego para crear diferentes sistemas estéticos.

“Aunque no es indispensable que alcance un nivel profesional de ejecución para poder apreciar la música india, árabe o indonesia, el estudiante debe ser capaz de reconocer el valor, las cualidades y la capacidad expresiva de esos diversos tipos de música en sí mismos, sin juzgarlos en relación con nuestros propios hábitos musicales, del mismo modo como apreciamos plenamente la poesía escrita en otra lengua sólo cuando ya no necesitamos traducirla.”

Fue Ivan Vador, compositor y musicólogo italiano de origen húngaro, especializado en música tibetana, quien concibió la idea de crear la escuela. Con el apoyo de cuatro países —Ghana,

Filipinas, India e Italia— se presentó un proyecto preliminar a la Conferencia General de la Unesco celebrada en Nairobi en 1976, que lo aprobó en principio. Pero sólo tres años más tarde ha podido encontrarse la manera de financiarlo. Además del Fondo Internacional para la Promoción de la Cultura, contribuyen al mantenimiento de la nueva escuela la Fundación Gulbenkian, la Fundación Cini y la Universidad de Venecia, cuyo rector, profesor Feliciano Benvenuti, es presidente del establecimiento recientemente creado.

Ivan Vador, director del Instituto Internacional de Documentación y Estudios de Música Comparada, de Berlín, y director de la Escuela Intercultural de Música, ha señalado que el programa de ésta para 1980 comprenderá las tradiciones clásicas árabes, así como las de China, Japón, Java y Bali, manteniéndose los cursos sobre música india y africana y música folklórica italiana. Se contempla asimismo la posibilidad de incluir posteriormente cursos sobre la música de las principales religiones del mundo.



Lección de cítara por el músico indio Ustad Imrat Khan.

Fotos Quasar Team, Venecia



Jean Louendo, del Congo, con un instrumento musical proveniente del Africa central



Trán Quang Hai acompaña a la cantante Bach Yen en un recital de música vietnamita.



Dionigi Buranca, de Cerdeña, hace una demostración de la técnica de ejecución del *launeddas*, instrumento folklórico italiano.

Ampliación del programa de investigaciones sobre la biosfera

En la sexta reunión del Consejo Coordinador Internacional del Programa “El hombre y la biosfera” (MAB) de la Unesco, que se celebró en París del 19 al 28 de noviembre pasado, se informó que se habían ampliado las investigaciones sobre la manera en que la actividad humana afecta a los ecosistemas, ya se trate del desierto o de las islas oceánicas, de la selva tropical o de las grandes ciudades.

Se aprobó la inclusión de quince nuevas reservas de biosfera —situadas en China, Colombia, República Democrática Alemana, Italia, Rumania, Senegal, Sudán y Uganda— en el programa del MAB, con lo cual se eleva a 177 el número de esas reservas en 46 países.

Las reservas de biosfera están destinadas a proteger el material genético que de otro modo podría desaparecer por la desenfrenada actividad del hombre. A diferencia de los parques nacionales, que usualmente se dedican a preservar ejemplares únicos de las especies naturales, las reservas de biosfera son verdaderos laboratorios vivos en los que se aspira a que estén representados todos los ecosistemas en sus “zonas biogeográficas”.

El MAB lleva a cabo actualmente 906 proyectos en 76 países, relativos a catorce temas principales, pero la variedad de éstos es infinita, según informaron los delegados de 30 países que integran el Consejo.

La amplitud de los proyectos del MAB hace que éstos puedan abarcar desde la reserva natural de 200.000 hectáreas de Changbai, en el noreste de China, hasta la ciudad de Roma. En efecto, el Dr. Piero della Sota, asistente en cuestiones de tecnología del alcalde de la capital italiana, informó al Consejo que el municipio romano había decidido crear un centro de estudios de ecología urbana aplicada a esa ciudad, en el marco de los “estudios ecológicos integrados de los asentamientos humanos” del MAB. Ese proyecto, que se lleva a cabo conjuntamente con la Universidad de Roma y el Consejo Nacional Italiano de Investigaciones Científicas, tiene por objeto proporcionar una base ecológica para el desarrollo futuro de lo que un arquitecto italiano ha llamado “una ciudad caótica congestionada, con una estructura urbana irracional”.

Una beca en memoria de Tor Gjesdal

El 24 de octubre pasado, Día de las Naciones Unidas, se celebró en Oslo una ceremonia durante la cual se anunció la creación del Fondo Tor Gjesdal con el fin de recompensar una labor meritoria en la esfera de la comunicación al servicio de los objetivos de las Naciones Unidas.

Creado en memoria del antiguo Subdirector General para la Comunicación de la Unesco por su viuda, señora Anne Bollmann Gjesdal, el fondo está destinado a promover la idea de que la comunicación debe servir a la causa de la comprensión y la cooperación

internacionales, idea que animó permanentemente la carrera de Tor Gjesdal, periodista y funcionario de las Naciones Unidas y de la Unesco. El fondo permitirá financiar una beca, que se concederá anualmente, consistente en un viaje a Noruega, donde Gjesdal comenzó su carrera.

Tras haber tenido a su cargo la sección de información del gobierno noruego exiliado en Londres durante la segunda guerra mundial, Gjesdal fue invitado por Trygve Lie, primer Secretario General de las Naciones Unidas, a dirigir el Departamento de Información Pública de la Organización mundial. En 1955 pasó a dirigir las actividades de comunicación de la Unesco, en París, cargo en el que se jubiló en 1970, tres años antes de su muerte.



Foto Unesco/Dominique Roger

Tor Gjesdal

Viene de la pág. 1

Problemas de la Comunicación

Han formado parte de la Comisión, además del señor McBride, los señores

Elie Abel, profesor de comunicación de la Universidad de Stanford, Estados Unidos; Hubert Beuve-Méry, fundador de *Le Monde*, de Francia; Elebe Ma Ekonzo, director general de la agencia de noticias de Zaire; Gabriel García Márquez, novelista colombiano; Serguei Losev, director general de la Agencia Tass, Unión Soviética; Mochtar Lubis, presidente de la Fundación de la Prensa de Asia, Indonesia; Mustafa Masmoudi, Embajador y Delegado Permanente de Túnez en la Unesco; Michio Nagai, editorialista de *Asahi Shimbun*, Japón; Fred I. Akporuaro Omu, profesor de

investigaciones de la Universidad de Benin, Nigeria; Bogdan Osolnik, miembro del Consejo Federal de la Asamblea de la República Federal Socialista de Yugoslavia; Gamal El-Oteifi, abogado y consejero legal, Egipto; Johannes Pieter Pronk, economista y político, Países Bajos; Juan Somavia, director del Instituto Latinoamericano de Estudios Transnacionales, chileno; Boobli George Verghese, periodista indio y director del Comité sobre la autonomía de la radiodifusión; y la señora Betty Zimmerman, directora de Radio Internacional del Canadá.

Un debate público en la Unesco sobre la inteligencia extraterrestre

¿Tienen los científicos prueba alguna de que exista vida inteligente fuera de la Tierra? ¿Qué saben acerca de la manera en que se desarrollan los organismos vivos? ¿Qué papel están llamados a desempeñar los cohetes y las naves espaciales en las investigaciones sobre civilizaciones extraterrestres?

Tales fueron algunas de las cuestiones examinadas en un debate público acerca de las investigaciones sobre civilizaciones extraterrestres que se celebró recientemente en la Casa de la Unesco, en París, bajo la dirección de Albert Ducrocq, miembro de la sección francesa del Centro de Investigaciones sobre la Inteligencia Extraterrestre (SETI). Con

dicho debate concluyó sus labores una conferencia de tres días organizada por el Consejo de Europa en colaboración con la Unesco. En ella participaron especialistas en disciplinas tales como astronomía, biología, química espacial, geología y astrofísica.

El profesor A. Dolfuss, del Observatorio de París, comenzó refiriéndose a los orígenes del Universo cuya existencia se debe a una explosión o un accidente, ocurrido hace 15.000 millones de años, y no a un proceso evolutivo. Se formaron las galaxias, luego las estrellas, algunas de las cuales semejantes a nuestro Sol. Más tarde se formaron los planetas, gracias a un proceso físico natural. Los astrónomos no pueden decir por ahora si fuera de la Tierra existen condiciones apropiadas para la vida, pero es posible que lo sepan en el curso de unos diez años aproximadamente.

Según el profesor R. Buvet, del Laboratorio de Energía de la Universidad de París, y el Dr. Frank Drake, quien

dirigió en Estados Unidos la primera investigación radiofónica sobre la existencia de una inteligencia extraterrestre, hay grandes posibilidades de encontrar vida en otros planetas. La evolución de los seres vivos de la Tierra ha seguido un proceso regular que probablemente se repite en todo el Universo.

El Dr. Drake señaló que debido a las enormes distancias que existen entre los planetas, calculadas en millares de años luz (la sonda de Venus, planeta de nuestro propio sistema, tardó algunos años en llegar desde la Tierra), había que descartar los viajes espaciales como medio de comunicación. Y está bien que así sea, agregó, ya que de esta manera el espacio constituye un lugar en el que las diferentes civilizaciones, en caso de que existan, estarían en una suerte de "cuarentena" que les impediría atacarse mutuamente. Añadió el Dr. Drake que la comunicación interestelar no debe obtenerse mediante el envío de objetos al espacio sino por medio de señales de radio y de la radiación electromagnética.

PALLADIO

Genio constructor del Renacimiento italiano



El Teatro Olimpico de Vicenza fue el último proyecto del gran arquitecto italiano, muerto ahora hace cuatrocientos años (véase el artículo de la página 15). En esta página, parte central de la fachada del proscenio.