

NANOOK



*“¿Dónde y cuándo hay imagen?, ¿qué es la imagen?
y ¿cómo es la imagen?”*

**Un libro que enfrenta las preguntas esenciales para una
nueva historia de las imágenes, y que viaja a los orígenes de
la humanidad en busca de respuestas.**

DOSIER DE PRENSA

Sinopsis

En *Paleoestética*, Michele Cometa ofrece una mirada original y sugerente sobre la experiencia estética humana, concebida no como una simple historia del arte, sino como una teoría de larga duración que conecta el Paleolítico con la cultura visual contemporánea. El libro muestra cómo ciertas estructuras profundas de nuestra relación con las imágenes no pertenecen solo al pasado, sino que siguen activas en el presente digital.

Cometa identifica tres dispositivos fundamentales que atraviesan la historia de la imagen. Las *superficies* –desde las paredes de las cuevas hasta las pantallas táctiles– son el soporte donde el pensamiento se vuelve visible, permitiendo exteriorizar la imaginación y compartirla socialmente. Las *miniaturas* expresan la persistente fascinación humana por lo pequeño, lo portátil y lo manipulable, asociada al control, la intimidad y el vínculo afectivo con las imágenes. Los *híbridos*, finalmente, revelan una de las capacidades simbólicas más potentes del *Homo sapiens*: la fusión de lo humano y lo animal para explorar identidades inestables, metamorfosis y límites del ser.

A partir de estos ejes, *Paleoestética* traza un mapa innovador de la relación entre cuerpo, mente, técnica y entorno. La imagen aparece como una forma de cognición extendida, donde prácticas prehistóricas y medios contemporáneos dialogan bajo principios comunes, ofreciendo una clave imprescindible para comprender por qué las imágenes siguen siendo centrales en nuestra forma de habitar el mundo.



*Traducción de Marina
Gutiérrez de Angelis*

ISBN: 979-13-992661-0-8

310 páginas

14,8 x 21 cm

Rústica con solapas

Colección Culturas Visuales

P.V.P. 25,5 €

Fecha de lanzamiento: 21
de septiembre de 2026

Distribución: GRUPO NAHUI
editorialnanook@proton.me

“Mi hipótesis se centra en que no solo las imágenes quieren algo de quien las contempla... sino que, ante todo, quieren que a través de ellas se narre una historia”.

Michele Cometa



MICHELE COMETA es profesor catedrático de Estudios Culturales y Cultura Visual en la Universidad de Palermo. Ha sido profesor invitado del Sterling and Francine Clark Art Institute (Williamstown, MA, 2015), así como profesor investigador asociado en la Italian Academy for Advanced Studies (Columbia University, 2015-2016 y 2024). Ha impartido cursos y seminarios en diversas universidades y centros de investigación italianos y extranjeros. En 2022 ocupó la Cátedra De Sanctis en el Politécnico de Zúrich y fue miembro del Collegium Helveticum (Zúrich). Sus intereses de investigación se

centran en la historia de la literatura y la cultura alemanas en un contexto europeo, la teoría literaria y la cultura visual. Desde hace unos diez años se dedica a los fundamentos cognitivos de la narración y la creación de imágenes, así como a las relaciones entre la narración y la evolución. De este modo, ha desarrollado una línea de investigación que replantea la posibilidad de una biología de la narración (biopoética) y de una biología de la imagen. En este ámbito, ha publicado dos estudios dedicados a la narración: *Por qué las historias nos ayudan a vivir. La literatura necesaria* (Raffaello Cortina, 2017) y *Literatura y darwinismo. Introducción a la biopoética* (Carocci, 2018), así como dos dedicados, respectivamente, a un enfoque cognitivo de la creación de imágenes en la prehistoria, y a la ecología de los medios, *El giro ecomediático. La mediación como forma de vida* (Meltimi, 2024).

“Autor de una extensa obra que incluye numerosas monografías y artículos influyentes, Cometa es una figura central en el desarrollo de los estudios de cultura visual. Sus investigaciones exploran los fundamentos cognitivos, materiales y simbólicos de la imagen, desde la prehistoria hasta la cultura contemporánea”.

Frases destacadas y claves de lectura

“Lo que está en juego aquí no es nuestra inclinación hacia el arte –cualquiera que sea–, sino nuestra capacidad para crear objetos que encarnan nuestro pensamiento”.

“En las páginas que siguen intentaré escapar, en la medida de lo posible, de la trampa del significado y trataré de reflexionar sobre las capacidades cognitivas que sustentan nuestro hacer-imagen”.

“Así como hemos tenido una historia del arte sin nombres, debemos considerar la posibilidad de tener una historia de las imágenes sin significados”.

“Hablar de pantallas en el Paleolítico no es una manera de ejercer el gusto por el anacronismo... sino, una vez más, un modo de interrogarnos sobre nuestros comportamientos ante las imágenes”.

“¿Qué quieren las pantallas? Una primera respuesta provisional podría ser: quieren ser nuestra mente”.

“Por lo tanto, no está en juego solo una cuestión de percepción, ni simplemente lo que desde la modernidad llamamos ‘placer estético’, ni tampoco el precario equilibrio entre utilidad y belleza, sino el nacimiento de aquello que, en términos puramente modernos, hemos llamado ‘conciencia’, cuya construcción es tanto narrativa como figurativa”.

El libro en imágenes

ÍNDICE

1. *Tua res agitur* 13

Animales y monigotes 13

Momentos de éxtasis 39

Una mirada *naïf* 46

El futuro de la prehistoria 56

2. La experiencia del hacer-imagen 67

Culturas visuales 67

Imágenes y narraciones 87

Imágenes y ontología 94

Imágenes sin sentido 109

Un nicho cognitivo 115

3. Profundidad de la superficie 121

Una paleontología de la pantalla 121

Paredes en transformación 133

Screen-play 143

Objetos transicionales 151

4. Cuerpos que importan 171

Miniaturas 172

Cognición *ante litteram* 178

Animismos 184

La forma es cognición 198

5. Híbridos para pensar 213

Narraciones 213

Composiciones 228

Metamorfosis 251

Animalidad 256

Blending 262

Agradecimientos 279

Bibliografía 285

Profundidad de la superficie

mos comentar esta extraordinaria imagen recurriendo a las palabras de Simon Lefebvre sobre la tecnología 3D:

El objetivo de la tecnología 3D [...] no es tanto reproducir por otros medios las condiciones de la inmersión –aunque aspire a hacerla verdaderamente física– como pulverizar la pantalla: sus bordes y su superficie, su marco y su planitud. La pantalla es un muro que debe ser derribado, un muro que debe ser hecho añicos (esto es, el efecto especial de un objeto que explota y cuyos fragmentos se proyectan hacia el rostro del espectador) (Lefebvre, 2016, p. 98).

En ocasiones, las pinturas rupestres parecen salir al encuentro del espectador, como es el caso del caballo de la cueva de La Pineda, que parece emerger de la roca.

Se trata de un sueño que la humanidad persigue desde siempre, que pervive hasta llegar a la “mano” de David Cronenberg, la cual literalmente “apunta” al espectador al emerger del aparato televisivo, de la superficie catódica.

No solo las superficies en su conjunto inspiran figuras y composiciones, sino que también elementos singulares pueden dar lugar a una imagen, como ocurre con el falo que emerge de una pared en la cueva de Le Portel, reproducido en la página siguiente. En todos los casos se trata de imágenes que invaden el espacio del espectador y producen un *continuum* entre lo que este ve y lo que se forma en su mente.

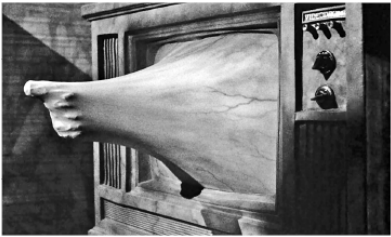


Figura 3.5 David Cronenberg, Videodrome, 1983.

Michela Cornati

Pero Jude Borio Marconi la escena narra un ritual.

La primera escena puede interpretarse con bastante plausibilidad como la representación de una ceremonia ritual, cuyos participantes, dotados y con el mito cubierto por máscaras ceremoniales con pico de ave, debían bailar –apenas de manera abstracta– en círculo alrededor de los dos acrobatas más ágiles, protagonistas del rito. Esto, además de ocupar el centro y ocupar estos personajes, dentro de los límites de una especie de capa que los distingue y han sido representados con el pene en erección. Este detalle se ha destacado deliberadamente en contraste con el resto de los participantes, cuya virilidad apenas se insinúa, y solo puede explicarse en relación con ciertos ritos de paternidad o de fertilidad asociados a través de los estudios etnográficos de poblaciones primitivas modernas (Borio Marconi, 1953, p. 61 y ss.).

La arqueología, experta en distinguir las diferentes fases en las que se realizaron las incisiones y las técnicas empleadas, así como en percibir la singularidad de la iconografía frente a las representaciones contemporáneas de la región franco-cantábrica, introduce un elemento arbitrario en su minuciosa descripción cuando se refiere a las dos figuras antropomorfas con pico de ave en el centro del grupo de supuestos bailarines y las calidades de gimnastas y acrobatas (Bordino, 2019). Además, insiste en su carácter iniciático con trasfondo sexual, que, según ella, resultaba totalmente evidente a partir de las composiciones enigmáticas.

Borio Marconi no dudó en situar el ritual en el contexto de un rito de fertilidad o de regeneración, como parecían indicar las dos figuras centrales en posición itálica. Sin embargo, sabemos por muchas otras representaciones del Paleolítico –como la famosa escena del piso de la cueva de Tucacuz– que esta posición también puede indicar una muerte violenta, en particular por estrangulamiento. También se observó de inmediato que la posición antinatural de las dos figuras centrales, con las piernas dobladas hacia atrás, era posible gracias a dos curvas torales que parecían conectar sus caderas con sus tobillos. Esto resultaba evidente en la figura superior e insinuado en la inferior, ubicada en un segundo plano.

La centralidad de la comunicación sexual, aunque sea en un contexto ritual, que para Borio Marconi “inspira la idea de una relación homosexual” (1953b, p. 9), no es algo desdibujado, y muchos intérpretes han

insistido en ella, confirmando la tesis de que la escena representaba un rito de iniciación o un auténtico sacrificio ritual más o menos sangriento. De hecho, pronto se observó que los dos “acrobatas” del centro no estaban representados en modo de una acrobacia incoherente, sino que probablemente eran víctimas sacrificiales atadas con cuerdas que les unían los tobillos al cuello y cuya posición itálica debía estrechar el efecto del estrangulamiento, si no la insinuancia de la muerte.



Figura 1.2. Cueva de la Vacheux (Francia). Detalle de las figuras centrales, Epigravettian Final-Magdalénien (Delibes, 1980, foto 207).

Michela Cornati

What do we find pictures want?, es decir, “¿qué quieren –o qué han querido siempre– las imágenes de nosotros, los *Homo sapiens*?”. En otros términos, ¿qué *ways of worldmaking* (Goodman) nos proponen? Se trata, sin duda, de una cuestión más pertinente que la pregunta tradicional por la esencia de la imagen. El arte del Paleolítico nos obliga, de hecho, a desplazar el foco desde la definición de lo que es el arte hacia el problema de su agency, un tema central tanto en la antropología de Alfred Gell (1988) como en el estudio del poder de las imágenes desarrollado por David Freedberg.

¿Qué pretendía, por ejemplo, el llamado *Makapanag rabbit*, datado en unos tres millones de años, de aquel lejano antepasado nuestro, un homínido todavía muy distante del *Homo sapiens*?

Hay se consideran que este guijarro de jaspé atado de manera irresistible la mirada de un *Australopithecus africanus*, debido al inconcebible cómo que puede reconocerse en la piedra. Nuestro ancestro antepasado, aunque todavía no contaba con las capacidades cognitivas necesarias para producir esa imagen (un auténtico retrato), debió percibirla como especialmente significativa y “bella”, hasta el punto de transportarla consigo a lo largo de varios kilómetros.



Figura 2.1. Makapanag (Sudáfrica). El guijarro de Makapanag, 2.2-2.3 Ma (BP) hecho y usado por *Australopithecus*, 1969, p. 107.

La experiencia del hacer-imagen

¿Y qué podía querer de nosotros lejano antepasado los signos grabados por mano humana en el fragmento de ocre hallado en la cueva de Blombos, en Sudáfrica, datado en torno a hace 70.000 años, especialmente cuando casi pudo contemplarlos por segunda vez? Incluso si tales incisiones hubieran sido el mero resultado accidental del uso de una hoja sobre un trozo de carne –algo que Randall White llega a comparar, de manera provocadora, con las marcas de su tabla de cocina (1992, p. 545)–, una segunda mirada debió reconocer en ellas un *pattern*, una configuración formal que ese antepasado juró, de forma evidente, como “signada”. Hoy sabemos, gracias a la investigación neurocientífica, que los patrones repetitivos resultan reconfortantes para la mirada y para el cerebro humano (Hebringer, 2010; Hodgson, 2011).



Figura 2.2. Cueva de Blombos (Sudáfrica). Ocre inciso, 70.000 BP.

Probablemente, nuestro antepasado los ancianos con la provechosa actividad de la ingesta de carne y lo que es aún más significativo, consideró necesario conservar y reproducir en otros fragmentos de ocre. Asimismo, el rito funcionaba como una metonimia de la sangre animal, como ha señalado con agudeza Vittorio Gallese (Alpert, 2008, p. 24 y ss.).

Por no mencionar que esos mismos signos romboidales reaparecen casi 50.000 años más tarde en uso de los leones hallados en la cueva de Vignhère, en el Jura suizo (Alpert, 2008, p. 21; Conrad, Kind, 2017, p. 76 y ss.), así como en numerosos otros artefactos prehistóricos.

Un viaje en busca de los orígenes de nuestra cultura visual.

