

TEORIJA O POHRANI PODATAKA

U zadnjim desetljećima 20. stoljeća britanski arheolog Steven Mithen razvio je teoriju o paleolitičkoj umjetnosti kao svojevrsnom načinu pohranjivanja podataka važnih za preživljavanje onodobne zajednice, ali i kao svojevrsnom materijalu važnom u obrazovanju mlađih naraštaja.⁴⁶¹

Kako bi objasnio razlog postojanja paleolitičke umjetnosti, Mithen u svome radu prvo skreće pažnju na definiciju same umjetnosti i nekoliko postavki vezanih uz nju. Tako prvo upozorava da je za svako daljnje bavljenje paleolitičkom umjetnošću važno imati na umu kako je koncept same umjetnosti u vrijeme gornjeg paleolitika bio značajno različit od onoga suvremenog društva. Upozorava na vrlo važnu činjenicu da je paleolitička umjetnost nastala u za čovjeka teškim okolnostima, čak u vrlo stresnim uvjetima. Vrijeme paleolitičke umjetnosti poklapa se otprilike s vrhuncem ledenog doba.⁴⁶²

Mithen pojavu umjetnosti vezuje uz određeni kognitivni razvoj čovjeka. Tako naglašava da je potrebno zadovoljavanje barem tri mentalne sposobnosti u stvaranju umjetničkih djela. Stvaranje prikaza zahtijeva planiranje i samu izvedbu već postojeće mentalne slike, zatim osviještenu komunikaciju sa samim događajem ili objektom koji se prikazuje te na kraju pridavanje značenja prikazu koji nije u direktnoj vezi s onime na što se odnosi. Mithen upozorava da su već rani ljudi imali preduvjete za svaki od tih kognitivnih procesa. Međutim, razlog zbog kojeg kod tih prvotnih zajednica još uvijek ne postoji umjetnost Mithen vidi u činjenici što tri kognitivna preduvjeta za stvaranje umjetnosti – mentalna koncepcija prikaza, osviještena komunikacija i pridavanje značenja – iako prisutni u ljudskom mozgu ranih ljudi, još uvijek nisu međusobno povezani. No, kreacija i uporaba vizualnih simbo-

⁴⁶¹ S. Mithen, »Looking and learning: Upper Paleolithic Art and information gathering«, u: »World Archeology«, br. 19(3), London 1988., str. 297-327, S. Mithen, *The Prehistory of the mind: A search for the origins of art, religion and science*, London 2005.

⁴⁶² S. Mithen, *The Prehistory of the mind: A search for the origins of art, religion and science*, London 2005., str. 178.

la zahtijeva njihovo zajedničko funkcioniranje, što pak zahtijeva poveznice među različitim područjima, čega će rezultat biti »kulturalna eksplozija« koja se dogodila prije 40 000 godina na području Europe kada su izrađena prva likovna djela.⁴⁶³ Mithen smatra da se ta pojava može objasniti novim poveznicama – tri nekada izolirana kognitivna procesa sada funkcioniraju zajedno stvarajući nove kognitivne procese koje nazivamo vizualnim simbolizmom ili jednostavno umjetnošću.

U vrijeme gornjeg paleolitika, osim umjetnosti, javljaju se i mnogi novi oblici alatki. Međutim, brojne alatke gornjeg paleolitika i same posjeduju različite ukrase, a neke su čak i oblikovane tako da je jedan njihov dio zapravo prikaz određene životinje, poput one iz Mas d'Azila. Iz tih je razloga vrlo teško povući jasnu granicu između onoga što je alatka, a što umjetničko djelo. Upravo takvi artefakti ukazuju na odsutnost bilo kakvih granica među različitim područjima djelovanja. Mnogi umjetnički predmeti mogu biti smatrani novim tipovima alatki: alatka za pohranjivanje informacija i pomoć pri pronalazačnju informacija pohranjenih u umu.⁴⁶⁴

Mithen je informaciju definirao kao »znanje o položaju i stanju mogućih resursa«. ⁴⁶⁵ Prikupljanje informacija iz okoliša je aktivnost koja je zapažena i kod svih suvremenih lovaca. Postoji nekoliko komponenata u potraživanju informacija koje su prikazane i u umjetničkim djelima. To je, najprije, uočavanje tragova koje su životinje ostavile u svome okolišu, poput otisaka papaka i kopita, tragova ležanja te tragova na vegetaciji. Tim vizualnim tragovima mogu se pridodati neki auditivni znakovi poput životinjskog glasanja. Zatim, razmatranje detalja na jednoj životinji ili na krdu kada je ono već locirano u okolišu. Takvim promatranjem lovci određuju spol, dob i zdravstveno stanje potencijalnog plijena. Neke se životinje promatra jer upućuju na neke druge pojave u okolišu. Jednom kada je željena informacija dobivena, ona je ili direktno upotrijebljena u lovu ili pak pohranjena kako bi bila razmijenjena s iskustvima drugih lovaca. S obzirom na učestalost ovakvog ponašanja kod suvremenih lovaca, vrlo je malo vjerojatno da ono nije postojalo i kod gor-

⁴⁶³ Ibid., str. 184.

⁴⁶⁴ Ibid., str. 195.

⁴⁶⁵ S. Mithen, »Looking and learning: Upper Paleolithic Art and information gathering«, u: »*World Archeology*«, br. 19(3), London 1988., str. 297.

njopaleolitičkih lovaca. Mithen u svome radu želi pokazati da su se takve aktivnosti odrazile i u paleolitičkoj umjetnosti.⁴⁶⁶

Iz otisaka i tragova mogu se dobiti informacije o dobi, spolu i zdravlju onoga koji je ostavio trag, te o smjeru i brzini kojom se kretao. Otisak nam također daje podatak o vremenu kada je ostavljen, tj. o tome koliko je vremena od tada prošlo. U paleolitičkoj umjetnosti mnogi prikazi su dosad bili interpretirani kao nefigurativni prikazi dok ih je vrlo malen broj bio prepoznat kao prikaz otiska. U mnogim zoomorfnim prikazima životinje su prikazane iz profila dok su im kopita ili papci naslikani onako kako bi izgledao njihov trag na nekoj podlozi. Naime, paleolitički su lovci iz otisaka dobivali brojne važne informacije, pa su ih tako vjerno prikazivali i u svojoj umjetnosti iako se prikaz iz te perspektive kosi s perspektivom u kojoj je prikazan veći dio dotične životinje.⁴⁶⁷

Životinje u svome okolišu, travi ili blatu, ostavljaju i tragove ležanja ili valjanja, što čine kako bi se zaštitile od uboda insekata ili obilježile svoj teritorij. Iz takvih tragova paleolitički lovac mogao je dobiti dragocjene informacije. Mithen smatra da su neki prikazi životinja u paleolitičkoj umjetnosti bili krivo interpretirani te da upravo upućuju na ovakvo ponašanje životinja. Primjerice, jedan od prikaza bizona u Altamiri bio je interpretiran kao prikaz bizona koji umire ili rađa, a prema Mithenu, radi se samo o bizonu koji se izvalio na tlu. To se može zapaziti i na nekim primjerima iz Lascauxa. Prikaz »krave koja skače« trebalo bi zapravo interpretirati kao prikaz krave koja leži na boku.⁴⁶⁸

U potrazi za svojom lovinom lovac se osim vida koristi sluhom i njuhom. Glasanje životinja također daje dragocjene informacije o njima samima kao i o životinjama koje ih okružuju. Primjerice, glasanje jelena varira ovisno o dobi, veličini, broju ženki te razdoblju parenja. Glasanje životinja pružalo je paleolitičkom lovcu informacije slične onima koje je dobivao iz životinjskih tragova. U paleolitičkoj umjetnosti, i prijenosnoj i stijenskoj, nalazimo brojne prikaze životinja, pogotovo jelena, kako se glasaju. U spilji Altamira pronađen je i prikaz dva bizona kako se glasaju.⁴⁶⁹

⁴⁶⁶ Ibid., str. 297-298.

⁴⁶⁷ Ibid., str. 298-299.

⁴⁶⁸ Ibid., str. 305.

⁴⁶⁹ Ibid., str. 307-309.

Osim različitih vrsta tragova i glasanja životinja, lovac svoju pažnju pri lovu, jednom kada je locirao životinju ili krdo, usmjeruje i na dob, spol i zdravstveno stanje životinje. Ovisno o tim karakteristikama on će odlučiti koja će životinja postati njegov plijen. Za dobivanje potrebnih informacija svoju će pažnju usmjeriti na anatomske detalje pojedine životinje. Jedna od najboljih anatomskih odrednica za dobivanje željenih informacija jesu rogovi životinje jer oni vrlo precizno upućuju na njezinu dob, spol ali i zdravstveno stanje. Važnost informacije koju paleolitički lovac dobiva iz naznačenog anatomskeg detalja odražava se i u paleolitičkoj umjetnosti, i to na dva načina. Prvo, rogovi životinja uglavnom su prikazani *en face*, a ne u profilu kao što je prikazana životinja kojoj pripadaju. Kao i kod prikaza otisaka, umjetnikova namjera nije savršen anatomski prikaz, već odražava lovčev interes kod promatranja jedne ili više životinja. Druga odlika paleolitičke umjetnosti jest da su prikazani rogovi vrlo često predimenzionirani u odnosu na prikazanu životinju. Mithen smatra da je time umjetnik privlačio pažnju na tako važan dio anatomije životinje. U spilji Lascaux moguće je vidjeti brojne primjere. Na nekim lokalitetima, poput La Mairie à Teyjat, Le Portel ili Niaux, moguće je vidjeti samo parcijalne prikaze životinja, što Mithen objašnjava upravo željom umjetnika da prikaže samo najbitniji detalj.⁴⁷⁰

Također, informacije dobivene promatranjem jedne vrste životinja mogu biti korisne u dobivanju informacija o nekoj drugoj životinjskoj vrsti ili pak o lokaciji gdje raste određena vrsta biljke. Vrlo bi se često javljanje mesoždera uz biljoždere na paleolitičkim prikazima moglo interpretirati kao prikaze vezane uz prikupljanje informacija. Paleolitički lovac promatrao je ponašanje mesoždera kako bi dobio informacije o položaju velikih biljoždera, veličini i spolnoj strukturi krda te mogućem položaju lešine.⁴⁷¹

Pitanje koji su razlozi paleolitičke umjetnosti ostaje otvorenim. Osvrćući se na Pfeifferovu teoriju prema kojoj je umjetnost služila u edukaciji mlađih članova zajednice, te oslanjajući se na istraživanja Wrighta i Vlietstra o načinima učenja kod djece, Mithen smatra da je paleolitička umjetnost vezana uz kognitivan razvoj paleolitičkog čovjeka te uz »istraživački način« ponašanja.⁴⁷² Zajedno s pjesmom, plesom i pričanjem mitova, umjetnost kontrolira

⁴⁷⁰ Ibid., str. 309-313.

⁴⁷¹ Ibid., str. 316.

⁴⁷² Ibid., str. 317-321.

razvoj istraživačkog načina ponašanja i usmjeruje pozornost na određeni aspekt životinjskog ponašanja i anatomske oblike kako bi se postigao napredak u učenju. Ova uloga umjetnosti suprotstavlja se Pfeifferovoj tvrdnji da djeca uče određene informacije o okolišu koje će upotrijebiti u kasnijem životu.⁴⁷³ Naprotiv, Mithenova ideja zastupa stajalište da djeca uče kako skupljati informacije koje će upotrebljavati u kasnijem donošenju odluka, tj. djeca uče kako učiti. Iz ovog kuta gledanja možemo zaključiti da su prikazi služili učitelju kao mnemonička pomoć za usmjeravanje pozornosti učenika na točno određeni aspekt životinjske forme i ponašanja.⁴⁷⁴

Mithen zaključuje da je jedna tema paleolitičke umjetnosti dobivanje informacija iz prirodnog okruženja. Životinje su prikazivane na konvencionalan način da bi se istaknuli znakovi koje one ostavljaju u okolišu ili pak njihove fizičke karakteristike na koje će se lovac usredotočiti kad je u potrazi za njemu važnom informacijom. To opravdava različite distorzije i nedostatke u prikazu, brojne prikaze koji su donedavno bili tumačeni kao »apstraktni znakovi«, te položaje u kojima su životinje prikazivane. Interpretacija umjetnosti kao pohrane informacija objašnjava i česte prikaze u kojima se zajedno javljaju biljožderi i mesožderi, ali i nedostanak nekih tema koje nisu bile bitne za dobivanje značajnih informacija, poput prikaza mladunaca, malih sisavaca i parenja. Objašnjenje ove interpretacije umjetnosti kao pohrane podataka dobiveno je razmatranjem uloge koju umjetnost ima u edukaciji i kognitivnom razvoju djece. Čini se da su upravo »istraživački način« ponašanja i selektivno usmjerena pažnja vezani uz umjetnost. Mithen smatra da imaginacija djelomično kontrolira tijek ovakvog razvoja. Na taj način umjetnost nas upućuje na činjenicu da su gornjopaleolitički lovci imali određeni oblik »metakognitivnog« znanja, tj. znanja o vlastitim metodama percepcije i pamćenja.⁴⁷⁵

⁴⁷³ Ibid., str. 321.

⁴⁷⁴ Ibid., str. 322.

⁴⁷⁵ Ibid., str. 322-323.