

# Diseño gráfico y patrimonio arqueológico. Metodología para el análisis de ídolos placa

*Rosana Bazaga Sanz*

*Universidad de Málaga (España) r.bazagasanz@gmail.com*

## Resumen

En la comunicación social, el diseño gráfico es un instrumento rico y versátil para la divulgación del patrimonio arqueológico y cultural. El desconocimiento de hallazgos y yacimientos prehistóricos fuera del ámbito científico se traduce en un desinterés social que afecta directamente a la conservación de los mismos. A través del análisis icono/gráfico de una muestra arqueológica constituida por ídolos placa, esbozaremos las bases de un procedimiento paradigmático en la creación de recursos para el diseñador gráfico que contribuya a frenar la pérdida de aquellos signos que constituyen nuestra identidad.

**Palabras clave:** Diseño gráfico, patrimonio, arqueología, comunicación, TIC.

## Graphic Design and Archeological Heritage. Methodology for Engraved Plaques Analysis

### Abstract

Graphic design is, in social communication, a rich and versatile tool for the dissemination of archaeological and cultural heritage. The ignorance of archaeological findings and prehistoric sites outside the scientific field results in social disinterest that directly affects their conservation. Through the iconographic analysis of an archaeological

sample consisting of engraved plaque idols, we outline the basis for a paradigmatic process in the creation of resources for graphic designer to contribute to halting the loss of those signs that form our identity.

**Keywords:** Graphic design, heritage, archeology, communication, ICT.

## 1. INTRODUCCIÓN Y PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

El diseño gráfico es una disciplina versátil que encuentra en el contexto social un excelente campo de aplicación como herramienta de comunicación. Sus funciones pueden ser de diferente índole (Tapia, 2004), y sus ámbitos de actuación competen tanto a entornos públicos como privados. Uno de los roles más adoptados por el diseño gráfico es el de vehículo de difusión de patrimonio cultural. En esta función social el diseñador puede contribuir a la divulgación de conocimientos o conceptos poniendo en contacto a receptores de un determinado mensaje con cierta realidad histórica, industrial, arquitectónica, etc., ya sea con la creación y producción de material divulgativo, o con el diseño de sistemas de comunicación icónicos o de señalética para centros de interpretación, museos o entornos.

El valor simbólico de muchos elementos patrimoniales los hace especialmente idóneos para la transmisión de conceptos e ideas. La relación entre significante y significado desemboca en la construcción del símbolo y establece un mecanismo de transvase de valores muy utilizado en la comunicación gráfica en general y en la publicidad en particular. En este sentido es de resaltar el uso que ésta última hace del patrimonio arquitectónico, incorporando en sus discursos edificios emblemáticos cargados de significado que impregnan el producto o servicio anunciado (Gaona, 2007).

El diseñador gráfico obtiene por tanto un amplio repertorio simbólico y visual en los conjuntos patrimoniales, pudiendo enriquecer su mensaje con referencias que, además de transmitir ciertos valores, pongan en conocimiento la existencia de dicho patrimonio. Es en este punto donde el diseñador se enfrenta a la responsabilidad de transmitir un legado histórico. Se trata de un hecho que constituye para el profesional un desafío y una oportunidad, ya que implica un necesario estudio y conocimiento gráfico del referente escogido, así como el posterior desarrollo

visual que pueda motivar o provocar un valioso aprendizaje no formal en el receptor (Asenjo, 2014).

En el caso de España y Portugal el patrimonio cultural es rico y diverso, reconocido y estudiado por grupos de expertos y de investigación; sin embargo el desconocimiento fuera del ámbito académico-científico se traduce en ocasiones en una ausencia de interés por parte de algunos organismos gubernamentales que no prestan atención al mantenimiento del mismo, llegando en muchos casos a permitir su deterioro y abandono. La ignorancia y olvido a los que se somete una parte importante de nuestro patrimonio supone la pérdida de parte de nuestra cultura y la eliminación de aquellos signos que constituyen nuestra identidad ibérica.

El patrimonio arqueológico es uno de los sectores en los que la falta de atención es más peligrosa. Los hallazgos y yacimientos requieren de un cuidado y mantenimiento que precisa de inversiones públicas o privadas, realizadas con fines científicos y/o sociales, siendo los daños producidos por la omisión de este apoyo, en ocasiones, irreversibles. Identificamos pues, en esta situación, espacio y pertinencia para el desarrollo de herramientas y procesos que acerquen este tipo de patrimonio a los profesionales del diseño gráfico y por ende al conjunto de la sociedad.

## **2. OBJETIVOS**

Este artículo se enmarca dentro de una investigación más profunda que formará parte de una tesis doctoral. Como tal, hemos apuntado hacia un objetivo muy concreto, destinado a resolver uno de los aspectos metodológicos del problema general propuesto en el epígrafe anterior: el análisis formal y/o iconográfico de la muestra.

Para esclarecer este punto de análisis deberemos indicar un protocolo que sirva como punto de partida para elaborar un proceso de trabajo con la muestra, destinado a ser repetido de manera sistemática con cada ítem. En esta primera aproximación al modelo tomaremos elementos propios del análisis iconográfico, así como propuestas tales como las elaboradas por Cobas (2003) o Elam (2014), cuyos estudios geométricos en relación a la arqueología y al diseño respectivamente resultan especialmente útiles.

### **3. METODOLOGÍA**

No es nuestra intención convertir este ejercicio en una mera sucesión de pasos técnicos; para la correcta comprensión de los mismos es necesaria una justificación teórica que aporte información en torno a la selección tanto de la muestra como de los referentes escogidos para el análisis. Siguiendo esta idea organizaremos el desarrollo en las siguientes fases: justificación de la muestra, justificación de los referentes y descripción de los mismos, y descripción del análisis. Finalizaremos con una aplicación práctica sobre una de las piezas con el fin de comprobar la utilidad del método y obtener una prueba visual de su funcionamiento.

### **4. DESARROLLO**

#### **4.1. Justificación de la muestra**

Debido a la riqueza y abundancia de vestigios prehistóricos en la Península Ibérica, son muchos los tipos de muestras que pudiéramos haber escogido para realizar este proyecto. Tenemos que indicar, no obstante, algunos requisitos a cumplir por parte de las posibles selecciones realizadas, que acotarían el inmenso patrimonio arqueológico del que partimos. Para indicar estos rasgos discriminatorios debemos volver sobre los objetivos de la investigación general.

Si queremos ofrecer una herramienta o metodología a la comunidad de diseñadores gráficos a través de la cual éstos puedan convertirse en nexos de unión entre los orígenes de nuestra identidad ibérica y el conjunto de la sociedad, en un ejercicio de divulgación de patrimonio arqueológico, hemos de comprender y tener en cuenta algunos factores. Por un lado, entender que el diseño gráfico es un acto de comunicación eminentemente visual (Frascara, 2000) y que vivimos en una sociedad de la información donde los símbolos nos ayudan a relacionarnos con la realidad circundante. Por otro lado, ser conscientes de que al realizar este vínculo entre presente y pasado fortalecemos una identidad gráfica común y protegemos nuestro legado iconográfico.

Es por esto que las muestras adecuadas para nuestros propósitos deben corresponder a manifestaciones gráficas pertenecientes al territorio peninsular y realizadas preferentemente en la prehistoria, aunque hemos de señalar que se trata de un modelo fácilmente extrapolable al estu-

dio de otras épocas en función de los objetivos marcados para cada investigación.

Una vez expuesta esta aproximación, pasamos a enumerar las características que deben cumplir los objetos de estudio como muestra útil:

- Pertenencia a un yacimiento arqueológico de relevancia histórica o patrimonial.
- Representatividad en su morfología. Esto es, debemos identificar en la muestra un suficiente número de símbolos similares pertenecientes al mismo período.
- Interés gráfico. Disponer de rasgos atractivos o interesantes, desde un punto de vista visual, que nos permitan realizar un estudio posterior con la cantidad necesaria de elementos para el análisis. Este punto implica un nivel mínimo de conservación.
- Realizados en 2 dimensiones o sobre un objeto plano. Dado que vamos a realizar un análisis bidimensional, no serán piezas de estudio aquellas formas en las que la dimensión espacial de profundidad sea necesaria para su comprensión o utilización. Por esta razón excluimos aquellas estatuillas, esculturas y objetos cuyo estudio requiera de la reproducción de un contorno en 3D, por entender que requieren de otro tipo de metodología y proceso. Sí incluimos los dibujos o diseños realizados sobre superficies ligeramente curvadas.
- Relevancia simbólica y social.

Especial atención merece el último punto de nuestra enumeración, ya que nos obliga como investigadores a entrar de lleno en el estudio antropológico de las manifestaciones gráficas, identificando las implicaciones sociales presentes en la expresiones visuales realizadas en la antigüedad.

Son numerosos los autores que acusan motivaciones comunicacionales en los actos gráficos realizados en la prehistoria. En el caso de la pintura rupestre esquemática, de cuyo estudio se ocupó profusamente la catedrática de prehistoria Pilar Acosta, el nivel de abstracción y simbolismo, que en ocasiones llegaba a constituir “auténticos pictogramas”, así como el uso repetitivo de motivos en diferentes escenarios, revelan “un sentido predominantemente narrativo, expresivo” que se revelaba como el inicio de una escritura (Acosta, 1965:16).

Otro aporte en este sentido lo realiza Martínez García (2002), que considera que gracias al enfoque social se tienen en cuenta otros factores

en el arte rupestre, es el caso del espacio de dibujo como pieza dentro del sistema de comunicación entre el signo y el lector, donde los conjuntos de figuras funcionaban como un dispositivo iconográfico.

Martínez (2002:59) hace mención a una de las reflexiones más interesantes sobre la relación entre lenguaje y arte prehistórico, que resume definitivamente el enfoque de nuestra investigación.

En 1982, Hodder aplica los criterios de la gramática generativa de Chomsky al estudio de los motivos decorativos representados en las calabazas de los nuba del Sudán, planteando cuáles son las palabras de ese lenguaje y las reglas gramaticales que lo organizan. Igualmente, al estudiar la cerámica neolítica holandesa, identifica una serie de jerarquías de oposiciones horizontal/vertical que finalmente interpreta valorando por encima de todo el análisis contextual. Un año después, apareció una recopilación de artículos que nos mostraban un primer esfuerzo colectivo encaminado al examen de las consistencias estructurales en el marco del arte (no figurativo) y sus relaciones sociales. Desde distintas ópticas como la percepción, la cultura, la etnografía o la arqueología, se discutía la estructura del arte en diversos contextos, participando de una orientación común en la que el arte se consideraba como parte de un sistema de la cultura.

El caso de los ídolos placa es especialmente relevante para nuestras pretensiones, ya que cumple con creces los criterios requeridos. Estas piezas, de las que se han encontrado centenares en el sur de España y Portugal, son pequeñas placas grabadas con motivos geométricos, realizadas en su mayoría en pizarra durante el Neolítico Final y la Edad del Cobre. Como indica la especialista Katina Lillios, se las relaciona con rituales funerarios debido a que han sido halladas principalmente en enterramientos colectivos y megalitos (2008a). Sin embargo, la propia investigadora muestra su fascinación hacia estos objetos planteando una serie de cuestiones que contemplan interpretaciones diferentes y complementarias, y que desembocan en la conclusión de que estamos ante uno de los artefactos simbólicos más complejos y sociales de nuestro patrimonio arqueológico.

The engraved stone plaques of prehistoric Iberia are mind traps. Their hypnotically repetitive designs, the eyes that stare out from some of them, and their compositional standardi-

zation have intrigued prehistorians for over a century (Lillios, 2008b:1).

Cada placa presenta un diseño único, no obstante, la repetición de estructuras compositivas, formas y motivos, permite su catalogación en tipologías y subcategorías. Los grabados en zigzags, triángulos, bandas verticales, *chevrons*, etc., realizados sobre estas piedras encierran para Lillios y otros investigadores un código con significados que van más allá de una posible experiencia artística. Lejos de ser una cuestión cerrada o estanca, las sucesivas investigaciones van arrojando nuevas interpretaciones sobre su uso y sentido.

Un reciente estudio estadístico realizado por el investigador Juan A. Belmonte Avilés, coordinador de proyectos del Instituto Astrofísico de Canarias, lanza una posible teoría sobre la existencia de indicadores astronómicos en los patrones geométricos basados en la repetición de la cifra 12,4 y la horquilla comprendida entre el 27,7 y el 29½. Estos números poseen un marcado carácter astronómico, ya que el primero hace alusión a la cantidad de lunaciones en un año trópico, y el segundo intervalo, al número de días que hay en un mes. Esto podría indicar que los ídolos-placa presentan algún tipo de simbología astronómica, de carácter luni-solar.

Otra interpretación apunta a su consideración como ídolos o amuletos. Tal y como indica Lillios (2008a:63), para Marija Gimbutas, arqueóloga experta en Neolítico europeo, estos objetos eran manifestaciones del culto a la Diosa Madre, originado en el Próximo Oriente y asociado a la expansión de la agricultura en Europa por parte de sociedades ginecéntricas.

Una de las teorías más fundamentadas, defendida por la citada Katina Lillios, señala un uso heráldico-funerario basado en el hecho de que muchas de las placas se han encontrado sobre el pecho o costado de esqueletos intencionadamente preservados con los que supuestamente guardarían alguna relación. La naturaleza colectiva del enterramiento y la reutilización de las tumbas a lo largo del tiempo, sugiere que las placas contenían algún tipo de información genealógica sobre los muertos. Dado que, en general, las placas han aparecido en tumbas de corredor o abiertas, se puede suponer que eran visitadas periódicamente, con lo que en palabras de la investigadora (2008a:67) “parece razonable apuntar que, con independencia de su significado exacto, las placas eran concebidas para ser vistas y consultadas por gentes posteriores de cara a la

toma de decisiones importantes, como por ejemplo quien tenía derecho a ser enterrado en la tumba”.

Estas características sitúan los ídolos placa en un contexto comunicacional intenso, cercano a conceptos actuales como la señalética o la identidad corporativa, constituyendo una muestra idónea para establecer un puente entre la prehistoria y nosotros.

#### **4.2. Justificación de los referentes para el análisis.**

Para la realización de nuestro modelo de análisis tomaremos elementos del método iconográfico, así como de los estudios geométricos realizados por investigadores y profesionales del diseño.

Si bien la iconografía parece reservada al arte figurativo, podemos intuir en los diseños de los ídolos placa una semiótica y simbolismo que implica la existencia de un contenido más allá de la forma. Para Castiñeiras (1997), el estudio descriptivo y clasificatorio de imágenes a partir de un análisis intrínseco nos ayuda a descifrar los temas que subyacen bajo la obra.

Siendo conscientes del riesgo que conlleva este tipo de análisis sobre obras cuyo sentido no está del todo verificado, tomaremos de la iconografía la visión global de la obra de arte, teniendo en cuenta cuestiones técnicas, contextos geográficos, existencia de posibles estilos, basándonos en el trabajo de arqueólogos y antropólogos como Lillios o Gonçalves (1999), y las relaciones entre sus elementos, que pudieran desembocar en un lenguaje geométrico.

Para Cobas (2003), los obstáculos a los que se enfrentan los motivos no figurativos, están basados en una falta de tradición respecto a la abstracción a favor de la narración explícita. La dificultad para comprender el significado de figuras desconocidas no las exime de sentido, pero implica un mayor esfuerzo por parte del investigador que realiza el análisis. En el caso de manifestaciones de sociedades desaparecidas, acceder a la sintaxis que ordena los signos geométricos es aún más complicado, y conduce inexorablemente hacia el enfoque multidisciplinar del análisis. Para la autora, es de gran relevancia la funcionalidad social que reside en la decoración de los objetos, considerándola portadora de la identidad de la sociedad donde fueron creados y usados. En este contexto, los ídolos placa son representaciones colectivas fruto de una percepción común de la realidad en forma de idea compartida.



El concepto más interesante del método propuesto por Cobas, que podemos implementar en el propio, es la reducción geométrica a componentes básicos para poder estudiar posteriormente sus relaciones. En concreto, la investigadora propone la identificación de línea, punto, ángulo y arco como elementos esenciales del análisis. Resulta relevante también, prestar atención al recorrido ocular que se realiza cuando se observa el objeto, esto es, la dirección de la lectura, ya que éste influye en la forma en la que decodificamos el mensaje.

Por último, debemos mencionar la propuesta de la diseñadora gráfica Kimberly Elam, profesora en el Ringling College of Art and Design de Florida (Estados Unidos), que ofrece una serie de recursos geométricos a través de los cuales se muestran las relaciones visuales inherentes a cualquier manifestación gráfica. Para la autora, el análisis geométrico permite identificar los sistemas de proporción y las líneas reguladoras que hacen de un diseño una composición coherente. El valor de este proceso radica en revelar las ideas y principios de diseño que motivaron la creación de la obra. Como afirma Elam (2014:45), “El proceso de análisis geométrico implica investigar, experimentar y descubrir. No existen reglas estrictas”. A través de su manual, la diseñadora nos guía por los puntos en los que nos debemos detener a la hora de realizar el análisis: la proporción, identificando rectángulos áureos; las retículas compositivas, marcando las líneas diagonales y los puntos áureos; el abatimiento o rotación de un plano sobre otro, la localización de las diagonales y el centro; y la regla de los tercios, que regula la atención visual.

### **4.3. Propuesta de metodología para el análisis gráfico o iconográfico**

A continuación expondremos de manera concisa el itinerario a seguir una vez comenzamos con el análisis de un ítem de la muestra.

Nuestro análisis se dividirá en dos categorías: un análisis general, aplicable al conjunto total de la muestra o a determinados subconjuntos en función de sus características; y un análisis individual de las piezas. Esta organización nos facilita un recorrido investigador desde lo general hacia lo particular, obteniendo deducciones en cascada que faciliten la extracción de conclusiones posteriores.

En el estudio general recopilaremos y gestionaremos toda la información disponible sobre los ídolos placa. Esto incluye: contexto históri-

co, técnicas y materiales utilizados, así como posibles interpretaciones semánticas. En definitiva, se trata de realizar una clasificación y criba respecto al estado de la cuestión de las citadas piezas.

En este paso, y previo al estudio individual, haremos acopio de los referentes gráficos sobre los que realizaremos el trabajo geométrico. Estas referencias serán en su mayoría fotografías de alta resolución y calcos arqueológicos.

El análisis individual se centrará en el estudio formal y gráfico de las piezas, y comprende las siguientes fases:

- Vectorización de la forma. Con *software* específicos para la edición de gráficos vectoriales obtenemos un archivo escalable y manipulable, con el que fácilmente se pueden realizar modificaciones tales como la depuración geométrica o la descomposición en elementos simples.
- Reducción cromática y eliminación de irregularidades de contorno.
- Detección de formas geométricas básicas.
- Aplicación de retículas compositivas y búsqueda de proporciones áureas.
- Descomposición geométrica y creación de patrones compositivos aplicables dentro de proyectos de diseño contemporáneos.

#### **4.4. Ejemplo de análisis gráfico de la placa**

De modo ilustrativo, hemos querido mostrar cómo funciona parte del proceso al aplicar una retícula geométrica sobre un ídolo placa concreto. En este caso hemos trabajado sobre una placa encontrada en Cueva de la Mora, Huelva, perteneciente al período calcolítico. En la Figura 1 podemos observar la vectorización realizada sobre la fotografía de la pieza, así como la combinación de una retícula diagonal junto con otra basada en elipses. El resultado es una normalización del diseño, una depuración de las formas que acentúa su dimensión icónica.



**Figura 1. Imágenes pertenecientes al proceso de depuración formal. Copyright de la fotografía: Isabel M<sup>a</sup> Villanueva Romero. Ilustraciones: Rosana Bazaga Sanz.**

## **5. CONCLUSIONES**

Nuestra propuesta encierra una serie de implicaciones que, aunque no han sido tratadas en este artículo, tenemos presente a la hora de desarrollar por completo el estudio. Una de las más interesantes reside en el hecho de considerar los dibujos realizados sobre las placas como una manifestación incipiente de diseño gráfico, lo que activaría inmediatamente el debate, siempre vivo, sobre los límites y definiciones del diseño gráfico, el arte y la artesanía.

Otro tema poco desarrollado pero levemente sugerido, que requeriría de mayor espacio para la reflexión, es la generación de una identidad gráfica en las poblaciones de finales del neolítico y principios del calcolítico, a través de la creación y uso de los ídolos placa, así como sus posibles consecuencias en el fortalecimiento de una cultura gráfica común europea, tomando como base las conexiones entre España y Portugal. A ese respecto debemos citar de nuevo a Lillios que considera el fenómeno de los ídolos placa como un proceso de creación de identidades sociales,

refiriéndose a éstas como actos relacionales y socioculturales que circulan en contextos discursivos y no en categorías sociales fijas (2008b).

El diseño gráfico juega un papel fundamental dentro de la interpretación del patrimonio, facilitando el aprendizaje informal y permitiendo la toma de contacto con realidades históricas pasadas. La gestión de los recursos arqueológicos y las derivaciones que ésta puede tener en el turismo cultural, son factores que están relacionados con el uso gráfico y visual de determinados referentes.

Recurrir a la depuración formal de los diseños originales permite obtener archivos adaptables a situaciones comunicacionales y mediáticas actuales. El uso de nuevas técnicas permite la difusión de este tipo de recursos que suponen un apoyo para el diseñador como divulgador.

En este artículo hemos esbozado los rasgos generales de un proyecto cuya esencia radica en la creación de un puente entre las edades del hombre. Siendo ésta una empresa ambiciosa, el riesgo que asumimos como investigadores es alto, obteniendo las virtudes y desventajas que implica el enfoque multidisciplinar hacia cualquier fenómeno.

No obstante, pensamos que la aproximación a la arqueología desde el campo de la comunicación es inevitable a tenor de los resultados y avances que la comunidad científica arroja sobre las dimensiones sociales y lingüísticas del acto de expresión gráfica primitivo.

Lillios afirma sobre el tema que “This study seeks to engage with what Michael Herzfeld (2001) has called the ‘militant middle ground’ in anthropology, in which structure and agency, materialism and idealism, and humanism and scientism occupy a shared intellectual space.”(2008b). Es en ese espacio intelectual compartido donde habita nuestro proyecto, un terreno que exige un contacto y aprendizaje con diversas materias y que obliga al investigador a adoptar una actitud holística ante el fenómeno estudiado.

Aplicar procesos tecnológicos a manifestaciones gráficas ancestrales supone desbloquear un camino de ida y vuelta. Indagar en nuestros orígenes implica realizar un viaje al pasado que fortalece nuestra identidad como sociedad y abre nuevas vías de investigación.

## Referencias Bibliográficas

- ACOSTA, Pilar. 1965. “Significado de la pintura rupestre esquemática”. *Zepirus: Revista de prehistoria y arqueología*. Nº16: 107-118. Ediciones Universidad de Salamanca. Salamanca (España).
- ASENJO, Elena. 2014. **Aprendizaje informal y Nuevas Tecnologías: Análisis y medición del constructo de interactividad en contextos de exposición del patrimonio**. Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Madrid (España).
- CASTIÑEIRAS, M. Antonio. 1997. **Introducción al método iconográfico**. Tórculo Edicions. Santiago (España).
- COBAS, María Isabel. 2003. “Formas de representar, mirar e imaginar: metodología para el estudio de la decoración geométrica en la Prehistoria reciente” en TORTOSA, Trinidad y SANTOS, J. Antonio (coord.) **Arqueología e iconografía: indagar en las imágenes**. pp 17-40. Ed. L’Erma di Bretschneider. Roma (Italia).
- ELAM, Kimberly. 2014. **La geometría del diseño. Estudios sobre la proporción y la composición**. Editorial Gustavo Gili. Barcelona (España).
- FRASCARA, Jorge. 2000. **Diseño y comunicación**. Editorial Infinito. Buenos Aires (Argentina).
- GAONA, Carmen. 1997. “Nuevos símbolos urbanos desde la publicidad” en BALADRÓN, Antonio; MARTÍNEZ, Esther y PACHECHO, Marta (dir.) *Publicidad y ciudad. La comunicación publicitaria y lo urbano: perspectivas y aportaciones*. pp 172-188. Ed. Comunicación Social Ediciones y Publicaciones. Sevilla (España).
- GONÇALVES, Victor. 1999. **Reguengos de Monsaraz: Territórios megalíticos. Museu nacional de Arqueologia**. Lisboa (Portugal).
- LILLIOS, Katina. 2008a. “La memoria, la Diosa Madre y los ídolos placa de la Iberia neolítica”. PH. **Boletín del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico**. Nº67: 63-67. Junta de Andalucía. Consejería de Cultura. Sevilla (España).
- LILLIOS, Katina. 2008b. **Heraldry for the Dead: Memory, Identity, and Engraved Stone Plaques of Neolithic Iberia**. University of Texas Press. Austin, Texas (Estados Unidos).
- MARTÍNEZ, Julián. 2002. “Pintura Rupestre esquemática: el panel, espacio social”. *Trabajos de prehistoria*. Nº59: 65-87. Consejo Superior de Publicaciones Científicas. Madrid (España).
- TAPIA, Alejandro. 2004. **El diseño gráfico en el espacio social**. Editorial Designio. México (México).

**Referencias Electrónicas**

- Arqueoastronomía. Instituto de Astrofísica de Canarias, 2015. "Symbolism in Iberian and Mediterranean Prehistory. Simbolismo en la Prehistoria de la Península Ibérica y su entorno Mediterráneo: paradigmas por épocas". Disponible en [http://www.iac.es/proyecto/arqueo\\_astronomia/pages/project-overview/highlights-hits/symbolism-in-iberian-prehistory.php](http://www.iac.es/proyecto/arqueo_astronomia/pages/project-overview/highlights-hits/symbolism-in-iberian-prehistory.php) . Consultado el 10.09.2015.
- Red Digital de Colecciones de Museos de España, 2015. Disponible en <http://ceres.mcu.es>. Código de repositorio: REP04927. Consultado el 10.09.2015.