

América Precolombina

Síntesis histórica, antología y análisis de su arte plástico



César Sondereguer

Carlos Punta

nobuko

Ajuar funerario. Ofrendas depositadas en los enterratorios como cerámica, textiles, orfebrería, figurillas, etc.

Artefactos. Objetos fabricados por el hombre que poseen atributos específicos. *Artefactos = objetos + atributos.*

Ayllu. Grupo de familias de los Andes en épocas incaicas.

Banda. Grupo humano nómada con pocas personas, escasa organización social, igualitario y comandado por un líder.

Cabeza-trofeo. Cabezas de enemigos ostentadas como triunfo. Objeto de culto propio de Amazonia, difundido en Centroamérica y Andes Centrales. Reducción de cabezas por los jívaros en Suramérica.

Calpulli. Grupo de familias en la cultura azteca.

Camellones. Método para agricultura consistente en levantar parcelas de tierra sobre nivel, en cuyos lados corrían canales de riego, utilizado por andinos y mayas.

Casa comunal. Unidad habitacional de grandes dimensiones que alojaba varias familias.

Casa-pozo. Vivienda con muros de piedra o adobe, emplazada en cavidades bajo nivel del terreno por razones climáticas.

Chamán. Persona carismática de una comunidad a quien se le atribuye capacidad de sanador, adivino y de comunicación con los dioses o *fuerzas ocultas.*

Chinampas. Jardines flotantes armados con balsas de juncos y lodo, propios de los aztecas para su agricultura.

Clan. Agrupaciones familiares que reconocen un mismo origen ancestral.

Códices. Hojas dobladas como biombos, donde mayas, mixtecas y aztecas escribieron hechos históricos, dogma religioso, datos astronómicos y astrológicos adivinatorios. Fueron hechos de corteza de ficus machacada --amate--, fibra de maguey o piel de venado.

Complejo. Conjunto de pautas culturales o de diferentes industrias que convergen en un mismo lugar o región. *Complejo = industrias + grupos humanos.*

Confederación. Alianza política entre je-faturas independientes, sometidas a un poder general, conservando el propio gobierno y autonomía.

Concheros. Montículos cercanos a cauces fluviales, líneas costeras o lacustres, formados por la acumulación de desechos alimenticios, como consecuencia de la ocupación temporaria de grupos humanos.

Cultura. Conjunto de hechos políticos, sociales, intelectuales, artísticos, técnicos y tradicionales de un pueblo.

Cultura arqueológica. Conjunto de complejos culturales similares y distribuidos en sitios diferentes. *Cultura = complejos + difusión.*

Culturas hegemónicas. Aquellas que fueron rectoras en lo religioso, político, social, militar, comercial y artístico.

Domesticación. Proceso anterior a la agricultura y pastoreo, con que el hombre desarrolló especies vegetales y animales, mediante la selección de ejemplares salvajes más fuertes y aptos.

Ecosistema. Conjunto de seres vivos, el medio natural en que se desarrollan y sus interrelaciones.

Especializado. Grupo nómada de cazadores-recolectores dedicado a la obtención intensiva de un recurso particular.

Estadio. Subdivisión de las tradiciones culturales, equivalente a fases.

Estado. En Amerindia: organización socio-política compleja, poseedora de un poder centralizado, dominio territorial, promulgación de leyes, ejército y seguridad interior, administración burocrática y retribución asimétrica en favor de una clase social más elevada.

Etapa. División definida por pautas culturales, tipos de rasgos comunes estructurados conforme a un período cultural.

Etnia. Grupo de tamaño variable, de lengua y cultura unitaria, endógamo, en el que se transmiten condiciones hereditarias, biológicas y tradicionales.

Fase. Subdivisión de tradiciones culturales. Comprende lapsos cortos que presentan conjuntos de pautas suficientemente diferenciadas.

Fauna pleistocénica. Megafauna que habitó América hasta la culminación del cuarto Período Glacial.

Formativo. Etapa transicional de las sociedades entre la caza nómada y la agricultura sedentaria, o sea, *de una economía de depredación a una de producción.* Se caracteriza por el inicio de los cultivos, los pastoreos y las artesanías. No contiene significados temporales debido a que su duración fue variable en cada zona.

Hábitat. Medio en que se desarrolla la vida de una comunidad. Vivienda, casa.

Huaca. Lugar sagrado en los Andes Centrales. Templo.

Horizonte cultural. Categoría integradora de asociaciones y pautas difundidas sobre una gran extensión territorial durante un período determinado.

Industria. Conjunto de objetos de la misma materia propios de un determinado lugar. *Industria = artefactos + grupos humanos.*

Juego de pelota. Juego ceremonial mítico-religioso propio de Mesoamérica, que consiste en pasar por un marcador una esfera de caucho, impulsándola con la cadera, los codos o las rodillas.

Kiva. Edificio circular para ceremonias masculinas y usos varios, propio de la *Cultura anasazi.*

Lanzardados. Propulsor, en general de madera, donde se coloca un dardo para arrojarlo con mayor fuerza y dirección.

Matrilineal. Organización social basada en clanes, regidos por la primacía de la madre en lo doméstico y por la línea materna en el parentesco.

Método de roza. Sistema agrario extensivo de bajo rendimiento. Consiste en talar, incendiar y sembrar sobre las cenizas.

Megafauna. Fauna pleistocénica.

Mitimáes. En el Tahuantinsuyu, traslado de poblaciones enteras para trabajos comunitarios o como grupo de ocupación en territorios sublevados.

Nación. Concepto aún no bien definido ni aceptado mayoritariamente. Quizá, la mejor definición sea la de una población, o varias, con criterio de pueblo unitario, organización estatal y suficiente cohesión para mantenerse independiente.

Nicho ecológico. Ecosistema.

No especializado. Grupo de cazadores-recolectores con una economía de subsistencia variada, que no explotaba un recurso en particular.

Patrilineal. Organización social basada en clanes regidos por la primacía del padre en la comunidad y por la línea paterna en el parentesco.

Período cultural. Unidad establecida para las secuencias culturales de determinadas áreas, cuya finalidad es sólo temporal.

Período glacial. En América: el lapso entre 35000 y 8000 a.C. En Norteamérica: se conoce como Glaciación de Wisconsin, con el especial significado de haber permitido el ingreso al continente americano de los primeros grupos desde Asia.

Pirca. Muro de bloques de piedra, tallados o seleccionados.

Pucará. Voz quechua que designa una fortaleza. Estaban ubicados en la cima de los cerros o lugares escarpados.

Pueblo. Es el resultado de la evolución de una sociedad consciente de su unidad, residentes en un mismo hábitat, unidos por la lengua, la cultura y la tradición. Sitio y comunidad dependiente de una ciudad. También los indios *pueblo*: *anasazi*.

Sacerdote. En Amerindia: integrante de la elite gobernante y representante de la religión institucionalizada. Encargado del culto, depositario de los conocimientos matemáticos, científicos y astronómicos. En determinadas culturas y épocas máximo dirigente político y militar.

Señorío. Cacicazgo, al inicio de la complejidad social, de un guerrero o sacerdote gobernando una sociedad multicomunitaria, con escala de prestigio entre sus miembros o estratificación social. Podía ser:

Simple: sociedad jerarquizada con un solo nivel de mando, ejercido por un jefe. Los artesanos no estaban dedicados tiempo completo.

Complejo: sociedad jerarquizada con dos niveles de mando, ejercido por un jefe en la toma de decisiones y por un estamento aristocrático hereditario. Los artesanos estaban dedicados tiempo completo.

Sipapu. Hueco que los grupos del Suroeste norteamericano cavaban en el centro de sus viviendas kivas, por donde creían haber emergido desde el Inframundo.

Toki. Hacha ceremonial, generalmente de bronce, que ostentaban los curacas o jefes de la región andina.

Totem. Valoración mágica de un objeto natural o creado, o referido a un animal progenitor y/o protector de un individuo, clan o pueblo.

Tradicición. Categoría cultural integradora; conjunto de rasgos, tecnologías o idiosincrasias, difundidos en un área durante un largo lapso temporal. Puede dividirse en Períodos o Fases.

Tribu. Sociedad igualitaria mayor, cuyos integrantes tienen en común la lengua, modo de vida, economía autónoma y hábitat. Máxima unidad política para numerosos grupos amerindios.

Tumi. Cuchillo ceremonial, en general de oro, cobre o plata, muy difundido en la región andina. Se usaba en sacrificios rituales o como símbolo de poder.

Aconcagua. 1000-1400 d.C., complejo cultural de la región Central chilena, absorbido por el avance incaico.

Adena. 700-100 a.C., cultura arcaica del Sureste norteamericano. Construyó túmulos, fabricó cerámica y trabajó el cobre.

Aguada. 650-850 d.C., cultura agraria del Noroeste argentino con amplia difusión cultural del jaguar. Tuvo extraordinarios ceramistas y dibujantes.

Agustiniana. 555 a.C.-500 d.C., cultura agrícola colombiana que construyó tumbas trilíticas. Tuvo excelentes escultores.

Alamito. 400 a.C.-650 d.C., cultura agroalfarera del Noroeste argentino con excepcionales escultores.

Algonquinos. Distintas tribus históricas de cazadores nómades del sureste del Subártico con origen y lengua en común (*algonquino*).

Anasazi. 185 a.C.-1300 d.C., cultura agraria del Suroeste norteamericano. Tuvo importantes arquitectos y ceramistas.

Apache. Tribu del Subártico. Fueron cazadores nómades que hacia el 1000 d.C. emigraron a la región desértica del Suroeste norteamericano.

Arawak. Familia lingüística hablada por distintas tribus de agricultores de origen amazónico como taínos y chané.

Atacameña. 400-1500 d.C., cultura agrícola y pastoril del Norte árido chileno. Elaboraron buena cerámica y textilera.

Atacames. 500-1535 d.C., cultura agroalfarera de la provincia de Esmeraldas en el norte ecuatoriano.

Averías. 1200-1500 d.C., cultura de la llanura santiagueña argentina con importantes ceramistas, dibujantes e incipientes pintores.

Ayampitín. 6600-4000 a.C., industria lítica con epicentro en la región de las Sierras Centrales y difusión en territorio argentino.

Azteca. 1300-1521 d.C., poderosa cultura militar con capital en Tenochtitlán, Valle de México. Fueron extraordinarios escultores y eximios poetas.

Bato. 300 a.C.-900 d.C., tradición cultural que abarcó un amplio sector de la Región Central de Chile.

Belén. 1100-1470 d.C., cultura agraria del Noroeste argentino con buenos ceramistas.

Cajamarca. 200-1400 d.C., cultura de la Sierra Norte peruana de textiles y metalúrgicos con amplia difusión.

Calima. Región de la costa sur colombiana poblada por numerosos grupos agricultores y orfebres.

Caribes. Tribus agricultoras amazónicas, de una amplia zona de las Tierras Bajas Tropicales e islas del Caribe, temidas por su antropofagia.

Casabindo. cultura agroalfarera y pastoril tardía radicada en la puna del Noroeste argentino (NOA).

Casapedrense. 5300-3500 a.C., industria lítica de cazadores-recolectores posglaciares con difusión en la patagonia argentina.

Cazadores Inferiores. 40000-13000 a.C., Grupos nómades no especializados pertenecientes al Lítico Inferior y puntas de proyectil de madera endurecida con fuego.

Cazadores Superiores. 13000-8000 a.C., Grupos nómades pertenecientes al Lítico Medio, especializados en la caza de la megafauna y proyectiles de piedra.

Chanca. 1000-1420 d.C., pueblo serrano de los Andes Centrales conquistados por los incas.

Chancay. 1200-1476 d.C., cultura de la costa central peruana con extraordinaria textilera.

- Chavín.** 900-200 a.C., alta cultura de los Andes Centrales, con difusión ideológico-félica panperuana desde su centro ceremonial de Chavín de Huantar. Tuvo idóneos arquitectos y crearon extraordinarios diseños señales, ideográficos y cerámicos.
- Chenes.** Región maya Clásica con importante arquitectura-escultórica temprana.
- Chibchas.** Nombre genérico de tribus centroamericanas y colombianas con excelentes orfebres.
- Chicanel.** 250 a.C.-250 d.C., cultura protomaya de la región del Petén que construyó importantes pirámides templo.
- Chichimecas.** 1000-1500 d.C., tribus nómades de la Tradición del Desierto, escaso nivel cultural y llegados tardíamente al valle de México.
- Chimú.** 1000-1470 d.C., cultura militar de la Costa Norte peruana organizada en una confederación de los valles costeros. Tuvo excelentes arquitectos y orfebres.
- Chincha.** 1200-1476 d.C., cultura agrícola y pescadora de la costa sur peruana con buena cerámica y excelentes textiles.
- Chinchorro.** 8000-4500 a.C., grupo pescador del Norte Grande chileno que elaboró momificaciones con sentido plástico.
- Chiriguano.** Grupo histórico de lengua *tupí-guaraní*, asentado en los contrafuertes andinos de Bolivia y el NOA.
- Chiripa.** 1400 a.C.-300 d.C., cultura agroalfarera y pastoril del altiplano boliviano.
- Chiriquí.** 900-1600 d.C., región del Pacífico costarricense, con grupos agricultores de excelente cerámica y orfebrería.
- Chorotegas.** 900-1600 d.C., grupos agricultores de Chiapas y Altos de Guatemala. Hacia el Posclásico se hallaban en el sur de Nicaragua y el norte de Costa Rica.
- Chorrera.** 1000-500 a.C., cultura ecuatoriana. Tuvo buenos ceramistas escultores.
- Ciboney.** Tribu histórica de pescadores y recolectores que habitó Las Antillas.
- Ciénaga.** 400 a.C.-650 d.C., cultura agroalfarera del NOA. Realizaron iniciales diseños ideográficos.
- Clovis.** 10000-8000 a.C., bandas de cazadores-recolectores nómades especializados que alcanzaron gran difusión territorial en Norteamérica.
- Coclé.** 900-1600 d.C., tribus agricultoras de Panamá con importantes ceramistas y dibujantes.
- Colima.** 500 a.C.-900 d.C., región de Occidente de México con grupos agrarios que convivieron con Jalisco y Nayarit. Tuvo importantes escultores ceramistas.
- Colla.** Grupo histórico agropastoril de lengua aymara radicado en el altiplano boliviano, el norte chileno y la puna argentina.
- Condorhuasi.** 300 a.C.-650 d.C., cultura agropastoril valliserrana del NOA. Tuvo excelentes ceramistas escultores.
- Comechingones.** Tribu histórica de la región Central argentina. Fueron agricultores y pastores de llamas.
- Culhuas.** 1100-1600 d.C., grupo de ascendencia tolteca, asentado en el valle de México, con capital en Culhuacan.
- Del Golfo.** 200-900 d.C., cultura de Veracruz Central con centro en El Tajín. Tuvo eximios arquitectos, escultores y ceramistas.
- Diaguita.** Nombre dado a los grupos históricos agroalfareros del valle de Huallín y luego generalizado a todo el NOA.
- Diaguita chilena.** 1200-1470 d.C., cultura agroalfarera del Norte Chico chileno emparentada con la cultura diaguita argentina.
- Diquis.** 900-1600 d.C., región del Pacífico costarricense, con grupos agricultores de excelente cerámica y orfebrería.
- El Molle.** 50-800 d.C., complejo de aldeas agroalfareras, economía variada y asiento en el Norte Chico y la zona Central chilena.
- El Vergel.** 1100-1300 d.C., complejo conformado por agroalfareros, pastores y cazadores-recolectores del sur de Chile.
- Esperanza.** 400-900 d.C., cultura maya de Kaminaljuyú, Guatemala, gobernada por los teotihuacanos.
- Esquimal.** Cultura histórica de grupos cazadores y pescadores del Ártico. Son asiáticos y no pertenecen a los indios americanos.
- Folsom.** 8000 a.C. cultura lítica de Grandes Cazadores difundida en América del Norte.
- Ge-caíngan.** Tribus históricas de grupos cazadores-recolectores nómades de las Tierras Altas Orientales Suramericanas.
- Guanacaste.** 900-1600 d.C., área atlántica de Costa Rica, donde grupos agrarios levantaron basamentos templarios y tuvieron una excelente cerámica y escultura.
- Guangala.** 500 a.C.-500 d.C., cultura agroalfarera ecuatoriana con amplia dispersión. Eran buenos ceramistas y orfebres.
- Guaraní.** Tribu histórica agroalfarera amazónica de gran difusión.
- Hohokam.** 100 a.C.-1450 d.C., cultura agroalfarera del Suroeste norteamericano.
- Hopewell.** 300 a.C.-400 d.C., grupos cazadores del Sureste norteamericano con agricultura incipiente, aldeas y construcción de grandes túmulos.
- Hopi.** Tribu agroalfarera histórica del Suroeste norteamericano, descendiente de *anasazis* y *shoshonis*.
- Huancarani.** 1200 a.C., sociedad aldeana agropastoril del altiplano boliviano. Fundieron cobre.
- Huari.** 600-1200 d.C., cultura militar de los Andes Centrales. Desde el 800 d.C. protagonizó una expansión militarista panperuana. Tuvo excelente textilera.
- Huasteca.** 1000-1550 d.C., cultura de origen maya de la costa norte del Golfo de México con buenos artesanos.
- Inca.** 1300-1532 d.C., extraordinaria cultura imperial de la sierra sur peruana con capital en Cusco. Fueron superiores políticos, arquitectos, ingenieros y estetas.
- Iroques.** Tribu agricultora histórica del Sureste norteamericano con origen en la cultura mississippiense.
- Izapán.** 250 a.C.-250 d.C., cultura protomaya de la costa sur del Pacífico constructora de numerosos montículos-templo.
- Jalisco.** 500 a.C.-900 d.C., agricultores que convivieron con Colima y Nayarit. Tuvieron notables escultores ceramistas.
- Las ánimas.** 800-1200 d.C., complejo cultural de agricultores y pescadores del Norte Chico chileno. Tuvieron cerámica policroma y trabajaron cobre y plata.
- Las mercedes.** 100-700 d.C., cultura agroalfarera temprana de la llanura santiagueña. Conservaron la importancia de caza y recolección.
- La tolima.** 500 a.C.-500 d.C., cultura agraria ecuatoriana con importantes ceramistas escultores.
- Lima.** 200-900 d.C., cultura agroalfarera y pescadora de la costa central peruana.

Lule. Grupos históricos seminómades de las tierras bajas de Tucumán y Salta, Argentina, fronterizas al Collasuyo.

Lolleo. 270-900 d.C., complejo cultural con economía agrícola y pesquera de la región Central chilena. Elaboraron cerámica.

Machalilla. 1500-110 a.C., cultura agroalfarera de la costa ecuatoriana con fuerte dependencia de los productos marinos.

Manteña. 500-1535 d.C., cultura de la costa ecuatoriana. Tuvo buenos ceramistas.

Mapuche. Cultura histórica con origen en el sur chileno. Horticultores y pastores elaboraron cerámica y textiles.

Maya. 300-900 d.C., extraordinaria cultura teocrática que ocupó la península de Yucatán, este de México, Guatemala, Belize, El Salvador y oeste de Honduras. Tuvo superiores astrónomos, matemáticos y artistas plásticos, en especial arquitectos, escultores, dibujantes y ceramistas.

Maya-tolteca. 1000-1547 d.C., cultura híbrida del norte yucateco, producto de la invasión tolteca a la región. Tuvo excelentes arquitectos, escultores y astrónomos.

Milagro. 500-1535 d.C., cultura agroalfarera andina ecuatoriana.

Miraflores. 250 a.C.-250 d.C., cultura protomaya radicada en Kaminaljuyú, constructora de numerosos montículos-templo.

Mississippi. 800-1500 d.C., cultura agricultora del Sureste norteamericano. Construyó túmulos ceremoniales.

Mixteca. 1000-1519 d.C., cultura militar de Oaxaca continuadora de la zapoteca. Tuvo extraordinarios artesanos y artistas plásticos: ceramistas, orfebres, escultores y arquitectos.

Mochica. 50 a.C.-650 d.C., cultura militar de la costa norte peruana. Tuvo extraordinarios arquitectos, dibujantes, ceramistas, escultores y orfebres.

Mogollón. 300-1350 d.C., cultura agroalfarera del Suroeste norteamericano con buenos ceramistas.

Muisca. 400-1537 d.C., importante cultura chibcha colombiana. Tuvo excelentes políticos y orfebres.

Na-dene. Distintas tribus históricas de cazadores nómades del noroeste del Subártico con origen y lengua en común: *na-dene* o *atapascana*.

Nariño. Región mediterránea del sur de Colombia habitada por grupos agrícolas con buena alfarería y orfebrería.

Nasca. 100-800 d.C., cultura militar de la costa sur peruana. Tuvo extraordinarios diseñadores: ceramistas, pintores y teleros.

Natchez. Tribu de agricultores del Sureste norteamericano, heredera de la cultura mississippi.

Navajos. Tribu de cazadores nómades del Subártico. Hacia 1100 d.C. tomó pautas culturales de agricultores del Suroeste norteamericano.

Nayarit. 500 a.C.-900 d.C., región de grupos agrarios de Occidente de México que convivieron con Colima y Jalisco. Tuvo excelentes escultores ceramistas.

Nicarao. 900-1600 d.C., tribu de Nicoya de origen nahua con buena cerámica y escultura lítica.

Ocucaje. Tradición cerámica de la Costa Sur peruana influenciada por *chavín* y relacionada con *paracas Cavemas*.

Olmeca. 1300-100 a.C., gran cultura de la costa sur del Golfo de México, iniciadora de las principales pautas culturales mesoamericanas. Tuvo extraordinarios diseñadores: señales, ideográficos y escultores líticos.

Onas o selk'nans. Grupos de cazadores-recolectores históricos que habitaban la Isla Grande de Tierra del Fuego.

Pampas. Nombre genérico de los grupos cazadores-recolectores que habitaban la región pampeana del territorio argentino.

Paracas. 800 a.C.-100 d.C., cultura de la costa sur peruana contemporánea de *chavín*. Tuvo extraordinaria textilería pictórica.

Patagoniense. 3500 a.C.-1600 d.C., última industria lítica desarrollada en la Patagonia argentina. Dio origen a los *tehuelches* históricos.

Pitrén. 600-1100 d.C., complejo agroalfarero del sur chileno con asentamientos en las costas de los lagos precordilleranos.

Plano. 7000 a.C., grupo norteamericano de cazadores con instrumentos líticos de molienda.

Poblaciones marineras. Tribus históricas de la costa noroeste norteamericana, cazadores y pescadores sedentarios.

Protomayas. 250 a.C.-250 d.C., grupos agrarios que, en los centros de Izapa y Kaminaljuyú, sentaron las bases del desarrollo *maya*.

Pucara. 300 a.C.-500 d.C., cultura altiplánica peruana anterior a la *tiwanakota* con buenos arquitectos y escultores.

Pueblo. Tribus del Suroeste norteamericano que ocuparon la región *anasazi* al desaparecer ésta, con excelentes ceramistas.

Puuc. Área maya del Noroeste yucateco donde se creó una superior arquitectura-escultórica.

Quechua. Pueblo de la sierra sur peruana, de posible ascendencia *tiwanakota*, quizás origen de la dinastía inca.

Quimbaya. 700-1600 d.C., cultura agraria colombiana de excelente orfebrería.

Recuay. 100 a.C.-800 d.C., cultura de la sierra norte peruana con buenos arquitectos, ceramistas y escultores.

Remojadas. 400 a.C.-500 d.C., cultura agroalfarera de la región de Veracruz Central, México.

Río Bec. Área maya del norte yucateco donde se creó una excelente arquitectura-escultórica.

Salinar. 400 a.C.-100 d.C., cultura de la costa norte peruana. Tuvo buenos arquitectos y ceramistas.

Sanagasta. 900-1150 d.C., cultura agroalfarera tardía, desarrollada en el sur de La Rioja, Argentina.

Sanavirones. Tribu histórica de la región Central argentina. Fueron agricultores y pastores de llamas.

Sandía. 11000 a.C., complejo desarrollado en Norteamérica. Cazadores de megafauna con instrumental lítico.

San José. 900-1200 d.C., cultura agroalfarera de la zona norte y centro de Catamarca, NOA.

Santamariana. 1000-1470 d.C., cultura tardía del NOA. Fueron buenos alfareros y dibujantes.

Shawnis. Tribu de agricultores del sureste norteamericano, heredera de la cultura *mississippi*.

Shoshoni. Tribu de cazadores-recolectores de la gran cuenca norteamericana perteneciente a la Tradición del Desierto.

Sicán. 700-1200 d.C., cultura militar de la costa norte peruana. Tuvo excelentes orfebres.

Siguas. 1000-1600 d.C., tribu agricultora de origen nahua.

Sinú. 700-1600 d.C., cultura agraria colombiana con excelente orfebrería.

Siux occidentales. Tribus agricultoras radicadas en el Sureste norteamericano.

Siux orientales. Tribus de cazadores nómades que habitaron la región de las grandes llanuras norteamericanas.

Sunchituyoc. 700-1400 d.C., cultura agraria de la llanura santiagueña argentina con buenos ceramistas y dibujantes.

Tafí. 300 a.C.-650 d.C., cultura agroalfarera inicial del NOA. Realizó una incipiente arquitectura y escultura lítica.

Táinos. Tribu agroalfarera de lengua arawak que, en épocas de la conquista, habitaba la región central de Las Antillas.

Tairona. 700-1600 d.C., cultura agraria de Santa Marta, Colombia. Tuvo extraordinarios arquitectos, orfebres y ceramistas.

Talamanca. 900-1600 d.C., región atlántica de Costa Rica, con basamentos templarios, buena cerámica y orfebrería.

Tarasca. 1000-1532 d.C., cultura militar del Occidente mexicano, producto de la fusión de nayarit, colima, jalisco y chichimeca. Tuvo excelentes ceramistas.

Tehueche o patagones. Grupo histórico de cazadores recolectores que habitaban la patagonia argentina.

Teotihuacana. 100 a.C.-700 d.C., extraordinaria cultura teocrática del Valle de México con capital en Teotihuacán. Tuvo excepcionales diseñadores: arquitectos, ceramistas, pintores y escultores.

Tepaneca. 1100-1600 d.C., grupo de ascendencia tolteca, asentado en el Valle de México, con capital en Atzacapotzalco.

Ticomán. 300 a.C.-200 d.C., cultura arcaica del valle de México, con origen en la costa del Golfo, desaparecida en los comienzos de Teotihuacan.

Tierradentro. 100 a.C.-1600 d.C., cultura agricultora del sureste colombiano. Incipientes arquitectos con buena orfebrería.

Tiwanakota. 100 a.C.-1200 d.C., extraordinaria cultura del altiplano boliviano con capital en Tiwanaku. Tuvo superiores arquitectos y dominio de las demás artes plásticas.

Toldenense. 8400-5300 a.C., primera industria lítica de escasa difusión en la región patagónica argentina.

Tolima. Región de la cordillera central colombiana habitada por tribus agricultoras y de buenos orfebres.

Tolteca. 900-1200 d.C., cultura del centro de México con capital en Tula. Produjo una gran revolución militar ideológica, política y artística. Tuvo importantes arquitectos y escultores.

Totonaca. 900-1519 d.C., cultura militar de la costa central del Golfo de México con capital en Cempoala. Tuvo buenos arquitectos, ceramistas y escultores.

Tradición de Caza Sudamericana. 13000-8000 a.C., rasgos culturales de las bandas de cazadores pleistocénicos especializados en la megafauna suramericana.

Tradición de Grandes Cazadores. 15000-8000 a.C., rasgos culturales de las bandas de cazadores pleistocénicos especializados en la megafauna norteamericana.

Tradición de las Tierras Orientales. 7000-2000 a.C., rasgos culturales de los cazadores-recolectores posglaciares de las tierras boscosas del Sureste norteamericano.

Tradición del Desierto. 7000-2000 a.C., rasgos culturales de los cazadores-recolectores posglaciares del Oeste norteamericano.

Tradición del Sureste. 700 a.C.-1500 d.C., rasgos culturales de los grupos aldeanos de distintas culturas, radicados en las tierras boscosas del Sureste norteamericano.

Tradición del Suroeste. 300 a.C.-1300 d.C., rasgos culturales de los grupos agrolfareros sedentarios radicados en la región del Suroeste norteamericano.

Tumaco. Región de la costa sur colombiana que corresponde al mismo complejo cultural de la costa norte ecuatoriana.

Tupí-guaraní. Familia lingüística hablada por distintas tribus agricultoras amazónicas como *chiriguano*s y *guaraní*es.

Tzakol. 200-600 d.C., cultura maya con influencia teotihuacana de la región central del Petén y zonas aledañas. Construyó el centro ceremonial y administrativo de Tikal. Tuvo buenos arquitectos, ceramistas y escultores.

Uto-azteca. Familia lingüística hablada por grupos de la Tradición del Desierto como: *utes*, *paiutes*, *shoshonis*, *comanches* y *aztecas*.

Valdivia. 3000-1500 a.C., cultura agroalfarera ecuatoriana de la costa central. De sus poblados se destaca Real Alto.

Virú o gallinazo. 100 a.C.-500 d.C., cultura agraria de la costa norte del Perú. Tuvo notables arquitectos y ceramistas.

Yámanas. Grupos de cazadores caoneros históricos que habitaban las costas fueguinas.

Zapoteca. 900-1200 d.C., gran cultura teocrática del valle de Oaxaca, con su centro de culto en Monte Albán. Tuvo extraordinarios arquitectos y buenos escultores y ceramistas.

Zuñi. Tribu agricultora histórica del Suroeste norteamericano heredera de la cultura *mogollón*.

Arqueología, Etnohistoria e Historia

Desde su irrupción al continente americano, los conquistadores necesitaron una base moral que justificara la usurpación, el dominio y exterminio de sus genuinos descubridores. La sustentaron en prejuicios que atribuían a los nativos: salvajismo, holgazanería, creencias diabólicas y carencia de valores humanos, considerándolos incapaces de logros intelectuales y artísticos. Se discutió largamente *si eran humanos* hasta que la iglesia puso fin a la controversia *asegurando que tenían alma y, por lo tanto, eran hombres*.

Pasaron muchos años para que un estudio profundo y objetivo sobre la historia de América antigua le diera la importancia que merecía. Recién en 1780 se inicia incipientemente su arqueología cuando Thomas Jefferson dirige las excavaciones de un montículo indígena ubicado en su propiedad y anotando sus observaciones. Pasaría un siglo antes de que se practicaran nuevas excavaciones. En el siglo XIX nacen los primeros centros de estudios antropológicos, comenzando las exploraciones arqueológicas de gran escala, descubriéndose la mayor parte de las culturas nativas.

En el siglo XX comienza la arqueología científica con métodos de datación cronológica, quedando la información reservada sólo a los claustros universitarios o intelectuales. Esta situación, más el vacío provocado por la falta de historiadores formados e interesados en difundir la verdadera historia de América antigua, fue campo propicio para que el ámbito de divulgación de los estudios fuera ocupado, en la década de 1960, por grupos pseudocientíficos con ideas delirantes que atribuía a seres extraterrestres la construcción de la magna obra precolombina, contribuyendo a la negación de los méritos sociales, intelectuales y tecnológicos de las sociedades amerindias. Hoy existen distintas disciplinas que estudian este pasado, las cuales son importantes de conocer.

Arqueología. *Del griego archaiologia; archaios, antiguo, y logos, tratado.* Tuvo su inicio en el siglo XVIII cuando Winckelmann le dió forma y contenidos científicos. En general es la ciencia que estudia la antigüedad y todo lo que a ella se refiere. En particular los restos culturales como objetos cotidianos, sepulturas, monumentos, inscripciones, obras de arte y deshechos que se conservan más o menos intactos, para conocer la vida de los antiguos, sus costumbres e historia.

Etnografía. *Del griego ethnos, pueblo, y graphein, escribir.* Ciencia que tiene por objeto el estudio y descripción de los pueblos. Se relaciona con la geografía y la historia, la anatomía y la fisiología. Desde lo geográfico estudia la distribución de los pueblos en el Globo, la naturaleza de los habitantes de una región, sus costumbres, usos, lengua y religión. Desde lo histórico, distingue las familias de los pueblos, sus relaciones y filiaciones con sus migraciones y mezclas. En el terreno anatómico y fisiológico determina los diversos caracteres en que se funda la clasificación étnica.

Etnología. *Del griego ethnos, pueblo, y logos, tratado.* Ciencia que estudia los pueblos en todos sus aspectos y relaciones. Se distingue de la etnografía en que ésta es puramente descriptiva, mientras que la etnología compara y profundiza científicamente los materiales que aquella proporciona. Una y otra se limitan a las culturas primitivas de los pueblos que carecen de documentos escritos.

Historia. Narración y exposición verdadera de los acontecimientos pasados y cosas memorables. En sentido absoluto se-

toma por la relación de los sucesos públicos y políticos de los pueblos, pero también se da este nombre a la de sucesos, hechos o manifestaciones de la actividad humana de cualquiera otra clase. La Historia se nutre de las siguientes fuentes: monumentos, vestigios materiales del pasado cuyo estudio corresponde a la arqueología; documentos, relaciones o descripciones escritas de acontecimientos, ya sea en inscripciones sobre piedra o metal, ya en manuscritos impresos o en tradiciones orales.

Etnohistoria. Es un método multidisciplinario en el que todos los elementos se combinan para llevar a buen término una investigación. Intenta reconstruir el sistema socio-cultural a partir de información histórica. Utiliza las pautas de los historiadores y los intereses de los etnólogos. Incorpora datos lingüísticos, arqueológicos y antropológicos. El trabajo de campo antropológico de un etnohistoriador se realiza en los archivos, sus informantes son los documentos y sus aliados la paleografía, la diplomática y la lingüística.

En mis años de investigador y docente he recavado las necesidades y requerimientos de neófitos e interesados en esta temática y comprendí que casi toda la información, se encuentra sólo en libros de etnohistoria, arqueología y etnología. Son múltiples publicaciones desde un punto de vista exclusivamente científico y técnico. Como norma acumulan información académica, parcial y estanca, producto de:

- Un estudio fragmentado al analizar una cultura en particular, separada de su contexto histórico.
- Un exagerado nacionalismo, que los induce a estudiar exclusivamente las culturas desarrolladas dentro de los límites actuales de sus estados.
- Un divorcio entre arqueólogos y etnólogos, que no establecen nexos entre las culturas antiguas y las tribus que encontró la conquista, provocando una ruptura en la continuidad cultural.
- Estereotipos que describen en forma superficial y estática, a los grupos que encontró la conquista.
- Una información caótica, por lo general con publicaciones poco didácticas, de escasa metodología pedagógica, redundantes de contenidos y datos técnicos muy específicos que en ocasiones interrumpen la hilación histórica. Casi ausencia de cuadros sinópticos, cronológicos y mapas que faciliten la comprensión de los procesos. Una complicación extra es cuando, sin aclaración, hacen referencias a un mismo período histórico sobre criterios o denominaciones distintas. **Ej:** *Formativo, Preclásico o Temprano.*
- Una gramática deficiente, cuando cambian los tiempos verbales de las frases, narrando por lo general en presente y provocando desubicaciones temporales, además de no dar idea de la supervivencia del grupo tratado, y no teniendo en cuenta que hubo culturas desaparecidas hace largo tiempo, otras que aún perduran y algunas más modernas que permanecen o muy recientes que ya no existen.
- Deformaciones lingüísticas cuando escriben sus informes traduciendo literalmente una forma inexistente en castellano: *el pasive voice* (voz pasiva) del idioma inglés. También cuando utilizan términos que no son castizos como *"agricultural"* o *"pastoralismo"*.
- La despersonalización cuando describen procesos sociales, causas y efectos de manera impersonal, ignorando que fueron realizados por humanos. **Ej:** *apareció la agricultura.*
- La explicación del proceso de cambio económico-social de un grupo o cultura, tomando un índice o porcentaje estadístico sin considerarlo dentro de un entorno más complejo, en el que están

presentes causas ideológicas mítico-religiosas. Contradiendo esa descripción despersonalizada, es probable encontrar comentarios acerca de logros, dificultades y desaciertos propios del arqueólogo, ajenos al objeto de estudio del grupo o cultura.

Ninguno de los ítems negativos expuestos invalida la enorme obra investigativa realizada, por esforzados científicos en los últimos ciento cincuenta años. *No se descalifica lo hecho, se señala lo no consumado y la parcialidad de su estudio.* Con el afán de contribuir a reparar lo faltante se han publicado hasta el presente dieciséis libros.

Por qué este libro

El objetivo del libro es de divulgación, por lo tanto el contenido histórico no intenta postular teorías científicas nuevas y menos competir con publicaciones arqueológicas. Aquellas fuentes son válidas y necesarias para abordar el estudio de las antiguas culturas. Dicha bibliografía está dirigida a los entendidos en el tema y su aplicación muy bien definida en claustros y foros de discusión académica. No obstante, se evidencia no ser adecuadas para la divulgación popular.

Lo que sí desea dejar planteado es el enfoque de lo no desarrollado en los estudios amerindios: un verdadero enfoque histórico y la clasificación e interpretación de la obra plástica desde su análisis filosófico y estético. Por desgracia esta pauta, complementaria de la histórica y antropológica, carece de correlato.

Soy consciente que este trabajo es perfectible y debatible sobre los criterios utilizados. La intención es cubrir una absurda falencia con nuestro pasado americano, tratando de brindar una información introductoria sintética, cronológica, coherente, pedagógica y accesible al público en general sobre historia, pensamientos y plásticas amerindias, de Alaska a Tierra del Fuego y desde los primeros pobladores hasta la conquista.

Se observa que después de transcurridos más de quinientos años de aquel acontecimiento, el peor flagelo que debieron soportar las poblaciones autóctonas que lograron sobrevivir, fue la pérdida de su tradición ancestral, la misma que le permitió dominar, evolucionar y mantener el equilibrio armónico con su medio.

La imposición religiosa y la penetración cultural y económica entrelazadas en un modelo para ellos extraño, socavó su núcleo social y en muchos casos llegó a desintegrarlos, provocando la marginación de las comunidades.

Otra consecuencia nefasta fue que debieron transcurrir centurias para que se iniciaran estudios serios, que recuperaran la vigencia de los valores de aquella América para el patrimonio de la humanidad.

C. P.

Ver información sobre esta tesis hermenéutica en MANUAL DE ESTÉTICA PRECOLOMBINA. C. Sondereguer nobuKo, Buenos Aires 2002.

Género Plástico

Se refiere a cada una de las expresiones visuales, de realización manipulada, con materiales más o menos dúctiles, vegetales o minerales. Tal manipulación los transforma y plasma como objetos artesanales o artísticos, de acuerdo con su concepción morfoespacial bidimensional o tridimensional; por su material y técnica realizativos; por su función y utilidad; por su expresión místico-poética que sublima la artesanía en arte.

En Amerindia tales expresiones fueron: **Arquitectura, Escultura, Cerámica, Pintura, Dibujo, Textilería, Orfebrería.**

Sub Género

Se refiere a cada una de las variaciones realizativas, conceptuales y técnicas, de cada Género Plástico.

- En **Arquitectura** se refiere al **diseño funcional: Religioso-ceremonial, Civil, Astronómico y Militar.**
- En **Escultura** se refiere al **diseño morfoespacial: Incisión, Relieve, Tridimensión y Lapidaria.**
- En **Cerámica** se refiere al **diseño formal o Tipo de Obra: Vasijas, Vasijas escultóricas, Pipas y Urnas.**
- En **Pintura** se refiere al **Tipo de soporte: Sobre: Cerámica, Cuero, Papel y Tela. Mural: al Fresco, Secco y Rupestre. Textil: Bordado, Tejido y Teñido. Plumaria: Montaje de plumas sobre tela.**
- En **Dibujo** se refiere al **Tipo de soporte: Sobre: Calabaza, Cerámica, Cuero, Hueso, Metal, Papel y Tela. Rupestres. Sellos.**
- En **Textilería** se refiere a la **función: Simbólica, Indumentaria y Ornamental.**
- En **Orfebrería** se refiere al **diseño morfoespacial: Relieve y Tridimensión**

Arquitectura Urbanismo

De acuerdo con lo observado en Amerindia, se entiende por arquitectura toda construcción destinada

- a la creación de espacialidades funcionales, internas y/o externas;
- a la creación de estructuras determinadas para una función templaria, habitacional, astronómica o militar.

Se entiende por urbanismo

- a la conjunción y estructuración de arquitecturas para definir espacialidades, diseñadas o no, que determinen un ámbito ceremonial --centro de culto--, astronómico --observatorio--, habitacional *choza, casa palacio*--, y comercial --mercado--.

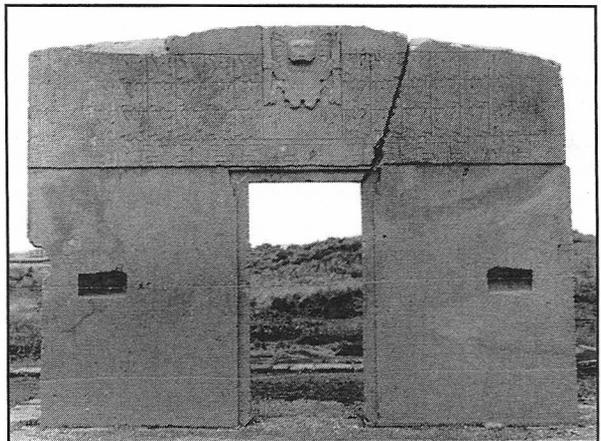
Todas estas realizaciones fueron de permanencia estable o transitoria. Poseyeron **cánones proporcionales mágicos y estéticos** --geomancia--, **Tipos de Obra, Tipos y Sistemas Constructivos**, y diversos **Materiales y Técnicas.**

De manera generalizada se valoró más el aspecto formal exterior que su interior. Este criterio es tan notorio que puede fundamentar la tesis de una **Arquitectura-escultórica.**

Concepto Arquitectónico-escultórico

Es la cualidad de ciertas arquitecturas que patentizan en su realización lo arquitectónico y lo escultórico simultáneamente. Tal criterio, aparentemente dual no lo es tal: *conforma una sola corporeidad morfoespacial autónoma.* Se percibe en todo monumento donde predomina una notoria morfoespacialidad exterior. Se observa en Amerindia, en otras culturas del planeta y en la obra de algunos arquitectos.

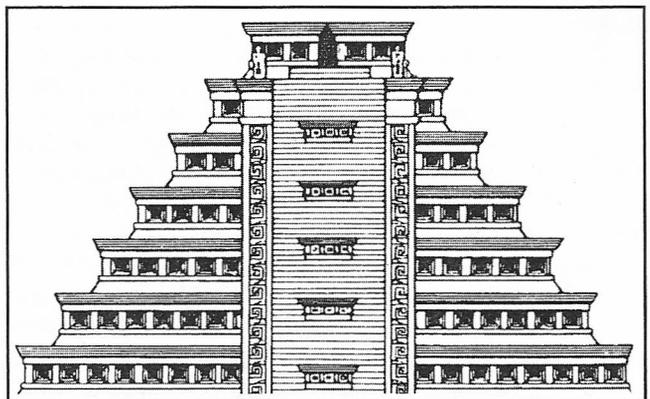
Ej: *Pirámides templo, Amerindia. "Portal del Sol", Tiwanaku. Ciudadela de Machu Picchu. Catedrales góticas. Templo de Kandariya Mahadeva, India. Pirámides egipcias. Obras de Gaudí, Wright, Niemeyer, Testa, etc.*



302. Portal "del Sol" Tiwanakota
Paradigma de arquitectura-escultórica.



303. Templo "de las Monjas" Maya-chenes
Paradigma de arquitectura-escultórica.



304. Pirámide templo "de los Nichos" del Golfo
Reconstrucción Paradigma de arquitectura-escultórica.

Escultura

Desde sus orígenes, el principal objetivo morfológico de la escultura ha sido lograr una obra tridimensional.

- *Tridimensión real*: estatua, escultura de bulto.
- *Tridimensión virtual*: relieve.

Hacer escultura es tallar, modelar o estructurar formas espacialmente, *figurativas, abstractas o concretas*, con una propuesta temática, plástica y expresiva. Hasta aquí lo ecuménico.

Los fundamentos *temático-ideológicos y formales* más sus contenidos expresivos de la escultura de Amerindia le son propios. Haber comprendido esto obliga a una nueva definición distintiva, diferente en sus características, a la de otras latitudes del planeta.

En su gran mayoría se presentan imágenes de culto míticas e idealizadas, *abstractas y/o superreales*; en minoría, las representaciones *figurativas, naturalistas y de contenidos humanistas*. Es así que, su autóctona concepción escultórica privilegia fundamentos y contenidos religiosos con antelación a lo fáctico y establece un conceptual determinismo mítico-ceremonial, presentando una compleja estructura dogmática de esencial sacralidad. Esta idiosincrasia ideológica y místico-plástica, fue desarrollada por cada alta cultura con una personal estructura volumétrica, coherente con sus propios estilos expresivos.

Cerámica

Un cerámico está realizado, para una función determinada, con arcilla húmeda y cocinado en un horno. Para este Género Plástico se inventaron complejas técnicas, numerosas mezclas de arcillas y antiplásticos, variadas maneras de "levantar" la pieza, modelada o moldeada, más su terminación y los sistemas de cocción. En Amerindia, no se usaron ni el torno ni los esmaltes pero sí los moldes y el engobe, los óxidos y el bruñido como técnicas de acabado.

La cerámica precolombina fue utilitaria o ceremonial. La que hoy subsiste es de esta última concepción y ha sido extraída de tumbas. Se la puede apreciar por su estética morfológica y por ser soporte de conceptuales diseños de elaborada creación gráfica, dibujados en general y pintados en minoría.

Como expresión votivo-ceremonial los ceramios son generalmente vasijas soportes para dibujar, modelar en relieve, esgrafiar y/o pintar policromías de imágenes míticas o signos semióticos. También, se crearon vasijas escultóricas y esculturas cerámicas profanas, con temática humanística. Algunos pueblos privilegiaron las vasijas escultóricas, religiosas o profanas, como iconografía mítico-religiosa o representaciones de intención documental. Cada cultura poseyó su propia morfología con su propia estética.

Pintura

Dicho con gran síntesis, pintura en Amerindia fue la armonización expresiva de manchas de color, *figurativas, abstractas o concretas*, sobre una superficie plana o curva bidimensional, que crean una espacialidad plástica. En Amerindia, tales manchas, sensibles y significantes se plasmaron con pincel sobre ceramios, en murales palaciegos, funerarios o rupestres; en textiles, tejiendo o bordando, pintando o tiñendo sobre tela.

Dibujo

Dibujar es expresarse armonizando líneas sensibles, grafismos, *figurativos, abstractos o concretos*, con distintos grosores y sensibilidades; produciendo contornos de formas y rellenos gráficos --textura--; sobre una superficie plana o curva bidimensional, creando una espacialidad plástica.

En Amerindia se dibujó con incisiones en calabaza, piedra,

hueso, madera y nacar; inciso, pincel o pluma sobre cerámica y diversos soportes; repujando el oro; bordando telas; sobre cuero o papel de corteza de árbol --amate--.

El dibujo es una de las expresiones humanas primordiales; posee tanta relevancia como los otros Géneros Plásticos pues es igualmente autónomo y cabal en su espacialidad expresiva.

Por desgracia la bibliografía precolombina no muestra meditaciones sobre los Géneros Plásticos y menos respecto al dibujo, ya que frente a él la norma de los autores es llamarlo pintura.

La TEXTILERIA y la ORFEBRERIA tuvieron una importantísima vigencia utilitaria, mítico-religiosa y ceremonial en Amerindia. La obra textil se plasmó como expresión pictórica o textural; la orfebrería, muchas veces similar a la escultórica. Ambas desarrollaron un universo temático, plástico y estético independiente. Por lo tanto, esta tesis las considera Géneros Plásticos autónomos.

Textilería

Si bien existieron arcaicas técnicas pretelar, realizar un textil en Amerindia fue tejer con telar tres básicos productos: gasa, tela y reps para diversos tipos de obras de indumentaria y ornamental.

Orfebrería

Tuvo una secular tradición metalúrgica en las culturas andinas de Colombia, Perú, Ecuador, Bolivia y Noroeste argentino desde unos 600 años a.C. En Centroamérica y México ingresa, proveniente del sur, hacia el siglo XI d.C. Dió lugar a un específico diseño formal de joyas, con soluciones morfoespaciales relacionadas muchas veces con la escultura. Su fundamento ideológico estuvo pleno de sagrado simbolismo, prestando una funcionalidad mítica, talismánica, ideográfica, ceremonial o de adorno, marcando poder económico y *status* social para su poseedor.

Modos Estéticos

Se refiere a la primordial aptitud y posterior concepto metafísico morfoespacial con que el autor concibe y plasma, de manera inconciente o conciente, un pensamiento visual. *Es una modalidad congénita propia del autor, de ahí la definición de aptitud.*

Se refiere a lo **Monumental** y a lo **Intimista** como capacidades autorales que condicionan y definen el sentido del ente artístico o artesanal, constituyendo la modalidad del Ser de toda morfología de un determinado autor.

Lo **Monumental**, como presentación de una *síntesis formal idealista; figurativa, abstracta o concreta; simétrica, estática y solemne --hierática-- de volición eternal.*

Lo **Monumental**, cuyos volúmenes de potente masa generan espacialidad centrífuga, *abierto o limitado*, de perpetua estabilidad; donde la reflexión establece sus normas constructivas, tallando la sagrada piedra perennizadora de entes simbólicos de idealidad eternal, con rotunda *petricidad* --expresión de la materia lítica-- y serena poesía --inmanencia del Ser--.

Trata de su particular concepción y plenitud morfológica *Purista* y de la *Espacialidad que genera.*

El **Concepto Monumental** es independiente del tamaño de la obra. Para designar una gran arquitectura o escultura, que pueden ser o no monumentales, se deben usar los términos enorme o colosal pues, lo **Monumental** --como concepto modal estético-- trata de su particular concepción morfoespacial y no de su dimensión física ni de una construcción conmemorativa. Se manifiesta sólo en arquitectura y escultura.

Ej: pirámides "del Sol" y "de la Luna", Teotihuacan; fortaleza de Sacsayhuaman; ciudadela de Machu Picchu; Centro de culto de Monte Albán; esculturas líticas: olmeca, azteca, teotihuacana.

Lo **Intimista**, en general como representación, *figurativa, abstracta o concreta*, de contenidos naturalistas, anatómicos o vegetales, y captaciones psíquicas; de formas dinámicas, casi siempre asimétricas, de intereses visuales detallados, focales y sobrecargados: *Barrocos*, generadores de una *Espacialidad* centrípeta y limitada, con *Expresionista* vitalidad cambiante y, quizás una atmósfera de dramático claroscuro. Su impulso realizativo es la *espontaneidad* que el modelado permite, siendo la técnica más usada para corporizar lo palpante y sensible, lo dinámico y lo vivo. Se puede manifestar en todos los *Géneros Plásticos*.

Ej: *Cualquier joya, cerámica, textil, dibujo o pintura. También, ciertas arquitecturas-escultóricas: la Pirámide Templo de El Tajín, el "Arco de Labná", etc.*

Hibridez modal. Hay obras que muestran una conformación que participa de lo **Monumental** por su característica formal integrada al bloque o a la masa general pero, también, de lo **Intimista** por los detalles de elementos focales. Se observa tanto en arquitectura como escultura.

Ej: *Escultura tolteca y azteca. Estela de Copán, maya. Arquitectura de Chichén Itzá.*

Se evidencia ahora que sendos **Modos Estéticos** son *antípodas morfoespaciales y expresivos*, y que establecen, tanto en Amerindia como en todo el planeta, las dos aptitudes modales básicas de la *metafísica plástico-expresiva*.

Estilos morfológicos

Se refiere a los originales pensamientos visuales y a la personal manera de plasmarlos formalmente --como morfología de fundamentos y contenidos ideológicos-- conque se manifiestan la *cultura-autor* y los autores individuales.

En síntesis, la conjunción de causas *ontológicas, ecológicas e ideológicas*, produjo efectos formales y expresivos propios de cada cultura amerindia. Estas pautas metafísicas desocultan las distintas facticidades y expresiones, o sea, la articulación dialéctica morfológica, compositiva y sensible, de una *impar modulación subjetiva de la materia utilizada*. Tal concepción, cuya finalidad fue arribar a una particular armonía entre *idea, forma y realización*, fue un ideal impuesto colectivamente por los gobiernos para una temática ordenada por cada *cultura-autor*, sus artistas y por la individualidad de algunos chamanes.

En el arte visual amerindio se pueden identificar los siguientes Estilos:

Primarios: Figurativo: Naturalista o Idealista

Abstracto: Figurativo o Geométrico Concreto

Coparticipantes expresivos:

Purista Barroco Expresionista Superrealista

Estilos primarios. Son aquellos que presentan una concepción morfológica, originada en un pensamiento visual, que es un *reflector ontológico*, eidético o conceptual, de un particular formalismo de una *cultura-autor* o artista.

Figurativo: Naturalista. Es toda obra de cualquier Género Plástico, menos Arquitectura y Textilería, que explicita formalmente rasgos característicos del modelo, anatómicos y psíquicos. Con tal obra se pretende una *representación aproximada, interpretada plásticamente*, de un modelo real: humano, animal o vegetal. Es un *retrato*. El **Naturalismo** representa una realidad, interpretándola de manera aproximada.

Figurativo: Idealista. Es toda obra de cualquier Género Plástico, menos Arquitectura que muestre elementos formales connotados con la realidad y que, en su aspecto morfológico, han

sido reelaborados interpretativamente. Tal tratamiento formal, no pretende cambiar demasiado las proporciones reales ni abstraer o quitar elementos de esa realidad humana, animal o vegetal. El resultado será una imagen más o menos cambiada de acuerdo con un determinado criterio estilístico.

Ej: *"El adolescente de Tamuín", huasteca. Figurillas de Jaina, maya.*

Bipolaridad estilística: Naturalismo / Idealismo, concepto. Se refiere a dos criterios, morfológico y temático, observado en ciertas obras.

• **Solamente de forma.** Alude a cuando se reelaboran formas naturales idealizándolas, pero la sustancia del contenido temático continúa transmitiendo una realidad.

Ej: *Figurillas de Occidente de México.*

• **Solamente de contenido.** Alude a cuando se conserva el naturalismo de la forma, pero el contenido ideológico apunta o supone una idealidad generalmente mítica.

Ej: *Figuras dibujadas mayas donde, con apariencia humana se presentan deidades. Idem en dibujos mochica o maya y esculturas aztecas.*

Se debe aclarar, que toda obra de arte es básicamente una idealización formal ya que, toda interpretación plástica, en primera instancia, es siempre subjetiva y, por ende, una expresión ideal. La objetivación no pertenece a la naturaleza del arte por eso, cuando se describió el estilo Figurativo: Naturalista se habló de representación aproximada.

Abstracto: Figurativo. Es el criterio morfológico de cualquier Género Plástico, menos *Arquitectura*, compuesto con formas *figurativas* pero, los elementos que conforman su íntegra corporeidad, no son sólo significantes por sí mismos sino que, ensamblados, componen una *nueva entidad plástica abstracta*, una nueva imagen simbólica de ideas y personaje: mítica y mágicamente real para ese pueblo; como *proyección eidética o conceptual sublimada, dogmática o alegórica*. En síntesis, es la reunión de formas figurativas, **Naturalistas** o **Idealistas**, conformando juntas una *nueva entidad abstracta: un monstruo ideográfico y simbólico*. **Ej:** *Coatlícue, escultura azteca.*

Abstracto: Geométrico. Es el criterio morfológico de cualquier Género Plástico, realizado con formas geométricas abstractizadas de figuraciones. Su diseño, *Purista, Barroco o Híbrido*, se compone de polígonos y/o círculos, poliedros y/o esferas. Son una nueva visualización simbólica, originada en formas naturales pero transformadas en geométricas, de significación signal y/o ideográfica. **Ej:** *Relieves mosaicos de Uxmal o Mitla.*

Concreto. Es toda obra de cualquier Género Plástico, concebida con un diseño absolutamente inventado, cuya morfología es geométrica pero sin ninguna connotación, ni siquiera implícita, con alguna figuración natural. El ejemplo más cabal de este estilo es la obra escultórica inca: sus Intihuatanas y las abundantes tallas líricas dispersas por el territorio peruano. También, diseños textiles de la cultura huari.

Estilos coparticipantes expresivos. Son aquellos que acompañan, vivaz y patentemente, al concepto morfoespacial *Primario*. Los Estilos coparticipantes son: **Purista Barroco Expresionista Superrealista**.

Purista. Es toda obra de cualquier Género Plástico, *figurativa, abstracta o concreta*, que muestra una imagen despojada, de notoria claridad volumétrica y espacial, producto de una nítida síntesis. En una obra **Purista**, su masa total se

percibe instantáneamente al no poseer recovecos y sí plena luminosidad. Es antítesis del **Estilo Barroco**.

Barroco. Es el criterio morfológico de cualquier Género Plástico, *figurativo, abstracto o concreto*, conformado por una saturación de puntuales elementos formales. Tal sobrecarga muestra meandros de plenos iluminados y vacíos en sombra, o sea, un clima cuyas formas están contrastadas por el claroscuro. Abundan sensuales arabescos de foliadas volutas donde un **Expresionismo** dramático o una violencia estentórea u ominosa, suelen estar presentes. Es antítesis del **Estilo Purista**.

Ej: Pirámide templo de "los Nichos", El Tajín. / Urnas sahumadoras, Palenque. / Estelas de Copán.

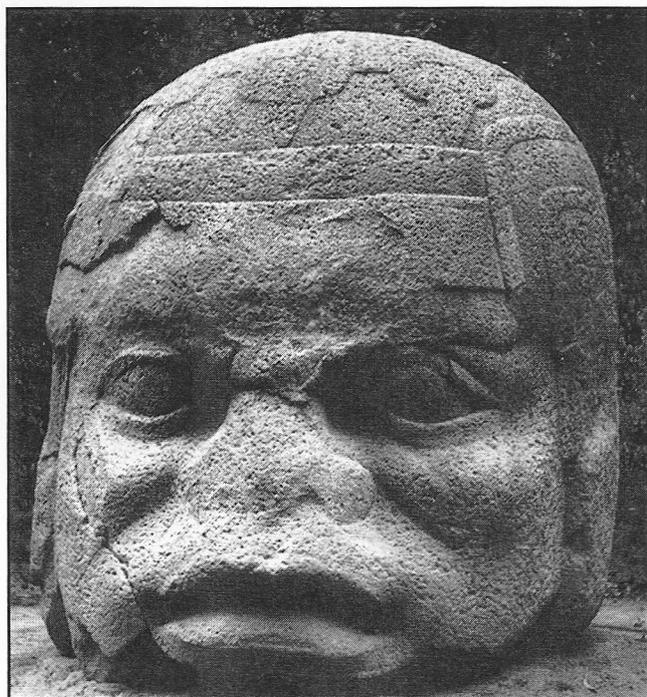
Expresionista. Es toda obra de cualquier Género Plástico, *figurativa o abstracta*, que impacta con violento efecto y cabal énfasis emotivo, primando una rotunda fuerza expresiva. Es una imagen de honda subjetividad, que en el arte visual amerindio, patentiza una convención social y estilística, que sus artistas interpretaron.

Superrealista. Es toda obra de cualquier Género Plástico, *figurativa o abstracta*, que transgrediendo formas y/o colores, ha estructurado una alucinante figuración inventada. Es una fantástica imagen deformada, con agregados o carencias, aparentemente absurdos pero que, simbólicamente, pueden ser coherentes. Se muestran imágenes o escenas trastrocadas en tiempo y espacio, de índole simbólica y/o caricaturesca. Tal obra crea una supuesta realidad enigmática, de presencia y apariencia onírica o producto de la ingesta de sustancias alucinógenas.

Ej: Cabezas clavos de Chavín de Huantar. Algunas figurillas del Occidente mexicano. Esculturas azteca. Vasos de condorhuasi.

Hibridez estilística. Es cuando en una obra participan elementos **Puristas** y **Barrocos**.

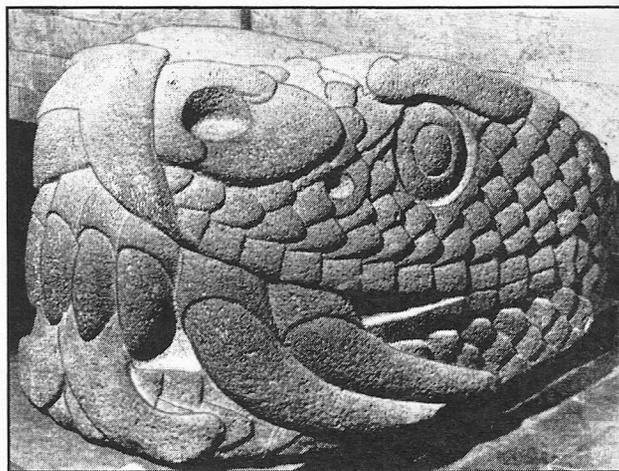
Ej: Cariátide, tolteca. Altar 4 de La Venta, olmeca. Pirámide-templo "El Brujo" maya-tolteca. Monolito de Viracocha, tiwanakota, etc.



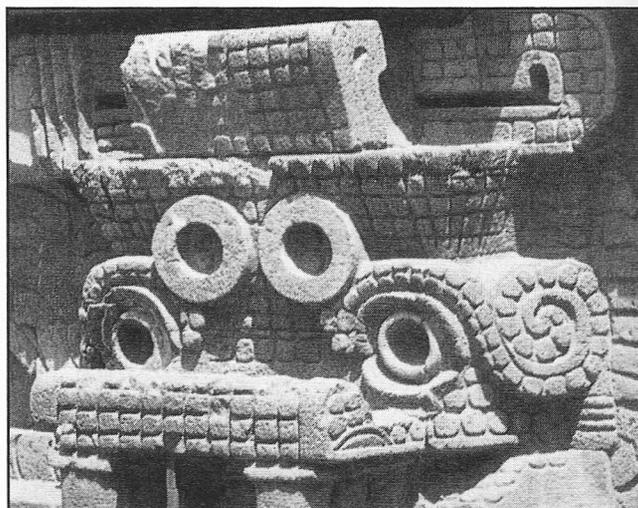
305. Escultura Cabeza colosal *Olmeca*
Monumental Estilo Figurativo: Naturalista Expresionista



306. Escultura Personaje *Chorrera*
Intimista Estilo Figurativo: Idealista Expresionista



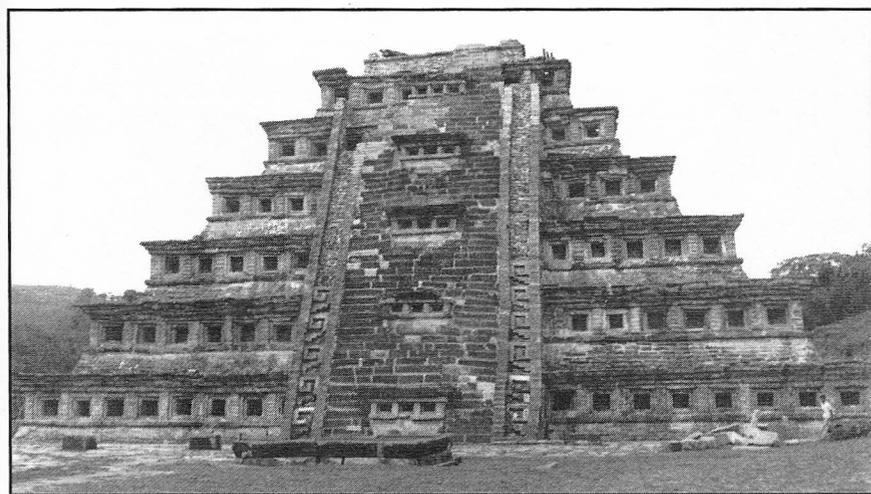
307. Escultura Coatlícue *Azteca*
Híbrido Estilo Abstracto: Figurativo Barroco Expresionista



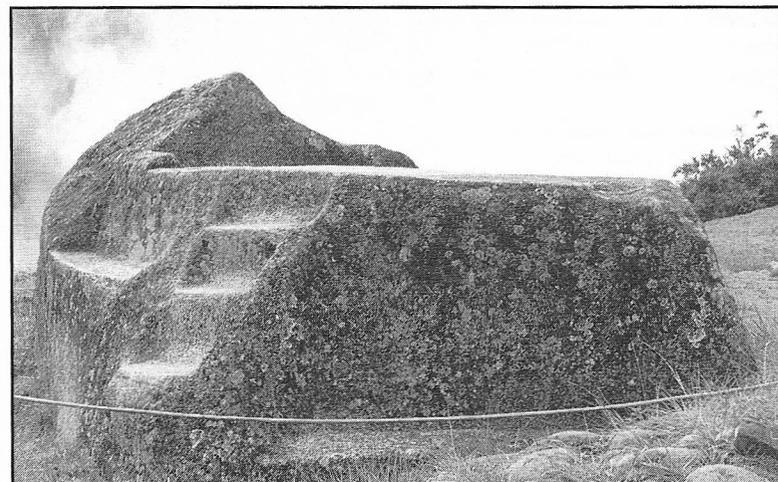
308. Escultura Tlaloc *Teotihuacana*
Intimista Estilo Abstracto: Geométrico Barroco



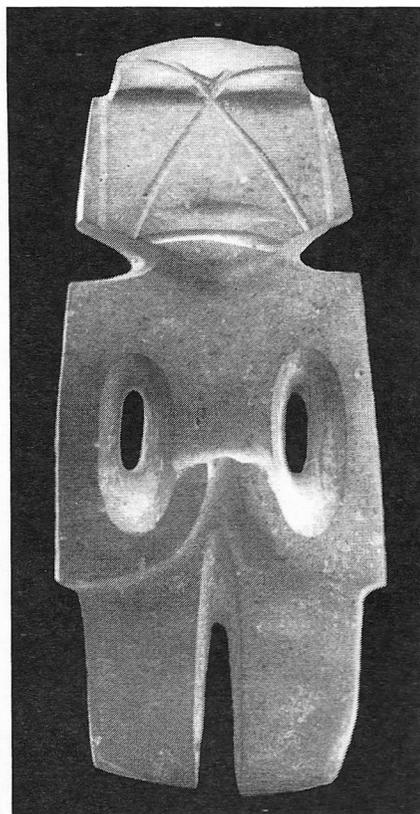
309. Arquitectura Portal del Kalasasaya *Tiwanakota*
Monumental Estilo Purista



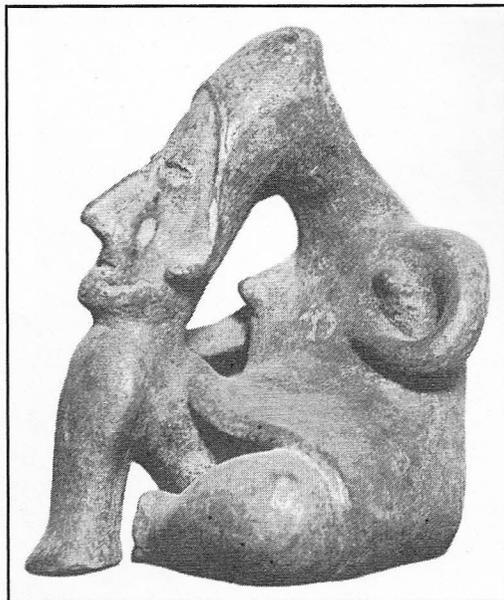
310. Arquitectura-escultórica Pirámide templo "de los Nichos"
del Golfo Intimista Estilo Barroco



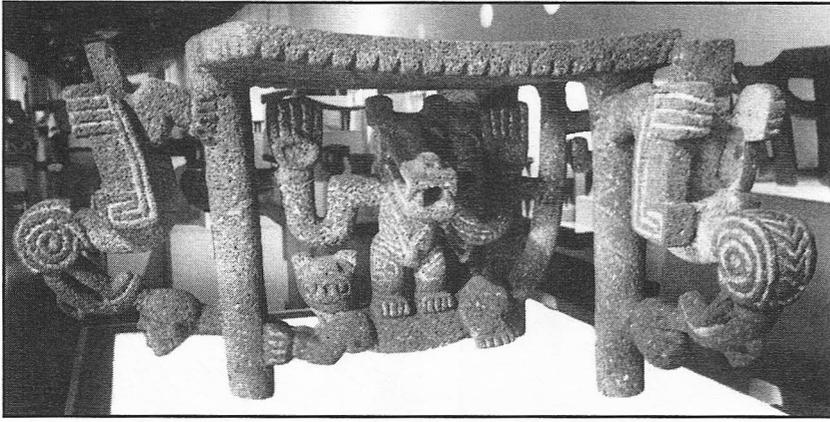
311. Escultura Altar *Inca*
Híbrido Estilo Concreto Purista



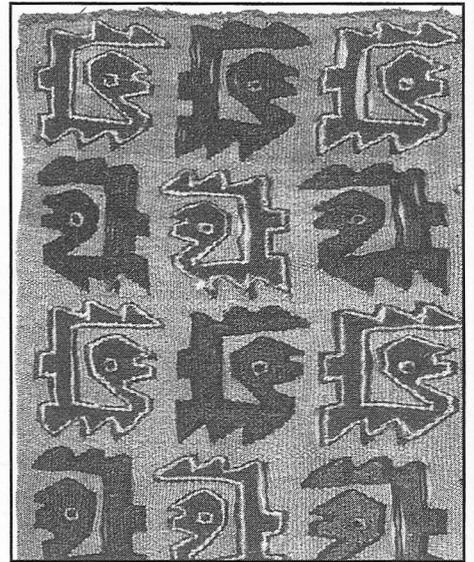
312. Escultura Personaje *Guerrero* Intimista
Estilo Abstracto: Geométrico Purista



313. Escultura Personaje *Nayarit* Intimista
Estilo Abstracto: Figurativo Superrealista



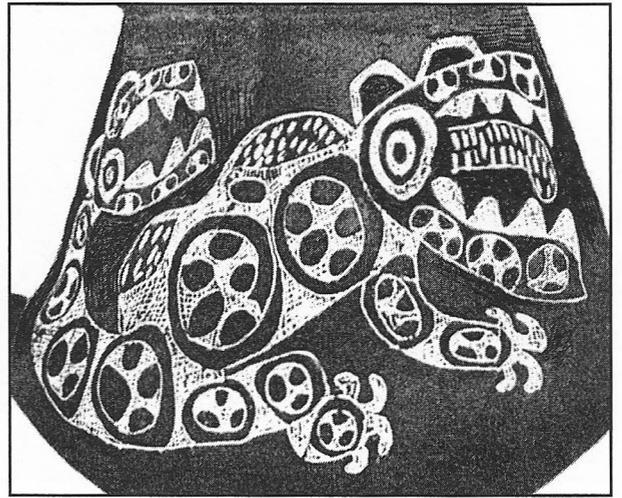
314. Escultura Metate trípode *Costa Rica* Intimista
 Estilo Abstracto: Figurativo Barroco Expresionista Superrealista



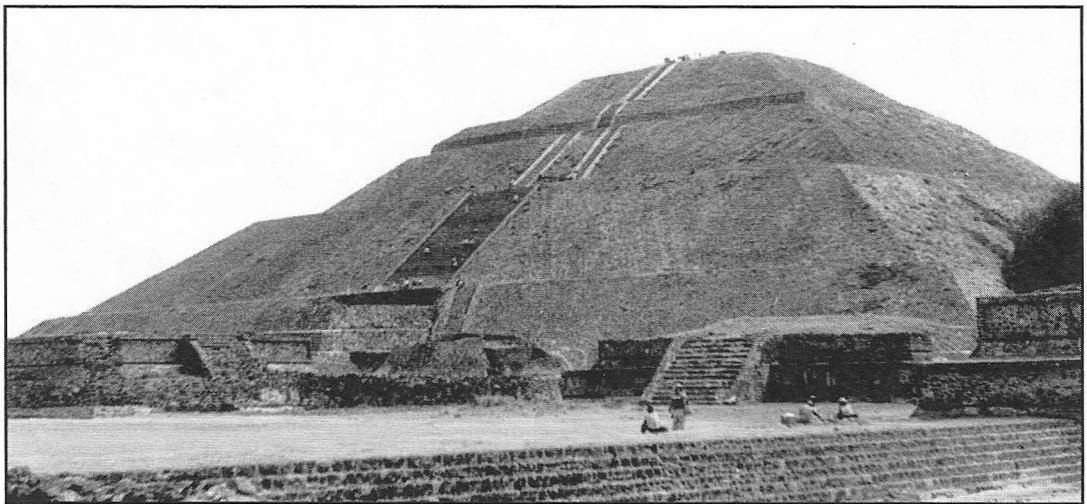
316. Pintura Tapiz Ave *Chancay*
 Intimista
 Estilo Abstracto: Geométrico Barroco



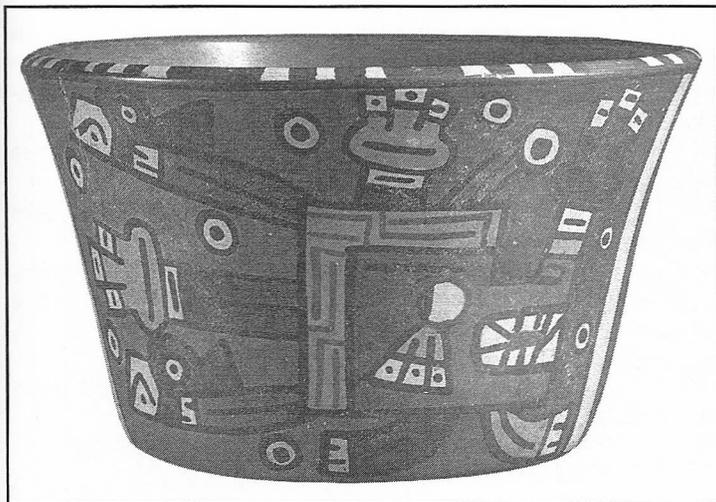
315. Cerámica Deidad-urna *Zapoteca* Intimista
 Estilo Abstracto: Figurativo Barroco Expresionista



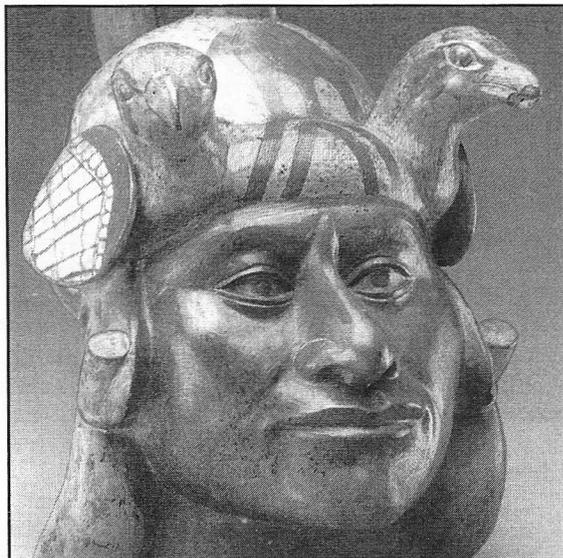
317. Dibujo Deidad felínica *Aguada* Intimista
 Estilo Abstracto: Figurativo Barroco Expresionista



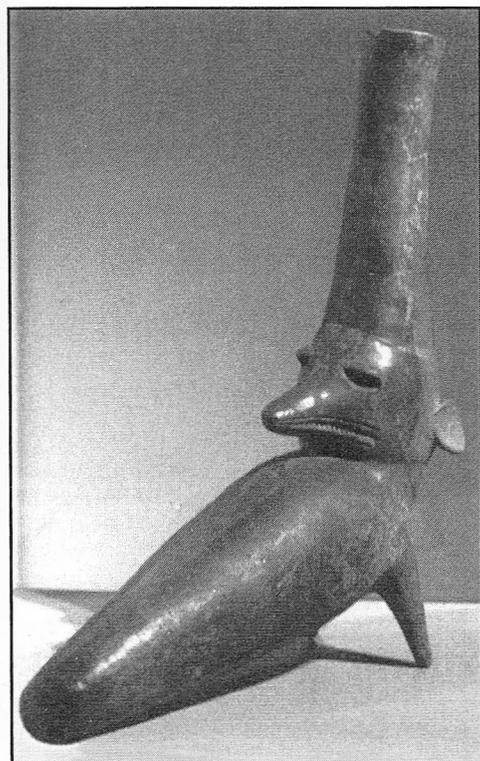
318. Arquitectura-escultórica *Teotihuacana* Monumental Estilo Purista



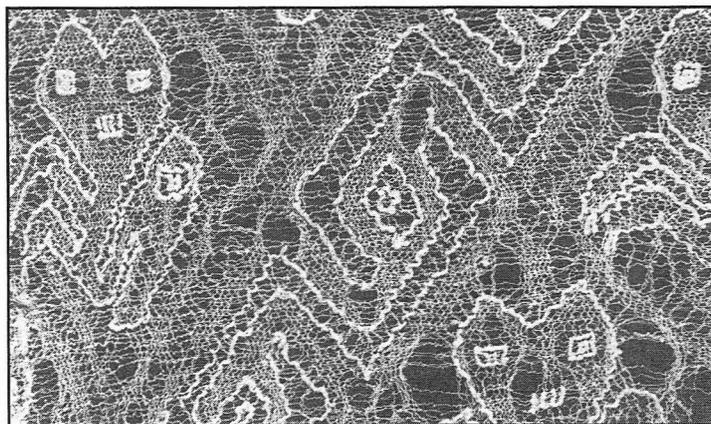
319. Pintura Deidad *Tiwanakota*
Intimista Estilo Abstracto: Geométrico Barroco



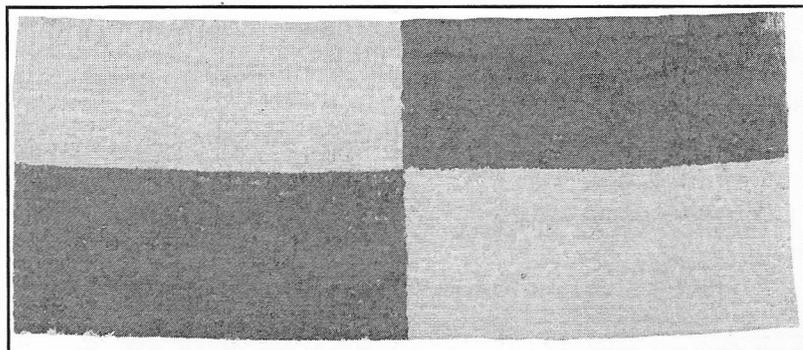
322. Cerámica Huaco retrato *Mochica* Intimista
Estilo Figurativo: Naturalista Expresionista



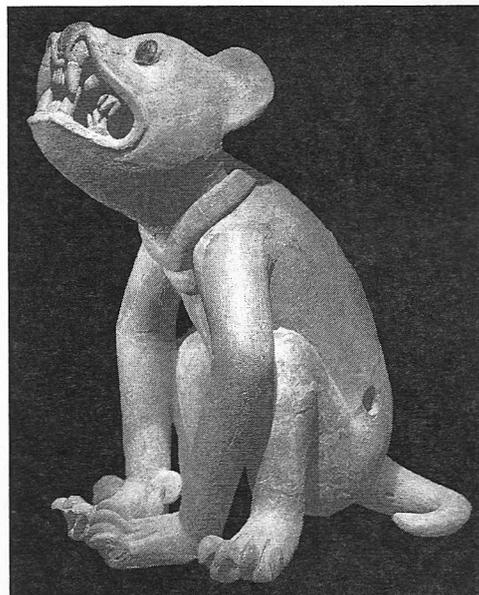
320. Cerámica Vaso-deidad
Condorhuasi Intimista
Estilo Abstracto: Figurativo y Geométrico Superrealista



323. Textilería Gasa *Chancay* Intimista
Estilo Abstracto: Geométrico Barroco



321. Textilería Tapiz Plumaria *Huari* Intimista
Estilo Concreto Purista



324. Escultura Jaguar *del Golfo* Intimista
Estilo Figurativo: Idealista Expresionista

Sistemas Compositivos

Se puede demostrar que las altas culturas amerindias establecieron, sobre fundamentos mítico-religiosos desarrollos matemáticos, numerológicos y geométricos, para una estructuración compositiva de las obras plásticas.

Morfoproporcionalidad. Se refiere a las estructuras compositivas geométricas detectadas en las obras, pertenecientes a una entidad más compleja y vasta llamada **Geometría Sagrada**. Los sistemas morfoproporcionales regulan el espacio y las proporciones de las formas relacionadas con dicho espacio.

Tal regulación geométrica, de acuerdo con épocas y culturas establece los siguientes **Elementos compositivos**:

- **El cuadrado Raíz 1 / CR1.** Fundamento geométrico de todo rectángulo. Fundamento mítico en Amerindia. Signo sagrado, símbolo de la Tierra; de los cuatro cardinales o las regiones existenciales:

Este = Día = Nacimiento. Oeste = Noche = Muerte.

Norte y Sur tuvieron varias interpretaciones.

- **Rectángulo Raíz 2 / RR2.** Rectángulo obtenido por el rebatimiento de la diagonal del cuadrado.

- **Rectángulo Raíz 3 / RR3.** Obtenido por el rebatimiento de la diagonal del RR2.

- **Rectángulo Aureo / RA.** Rectángulo obtenido por el rebatimiento de la diagonal de la mitad del lado del cuadrado.

- **Rectángulo General / RG = ABCD.** Rectángulo donde esta encerrada la obra.

- **Gnomón / GN.** Punto originado por el cruce de dos líneas perpendiculares, oblicuas o curvas.

- **Coordenadas Gnomónicas / CGN.** Líneas horizontales, verticales u oblicuas que establecen una grilla y cuyos cruces determinan gnomones.

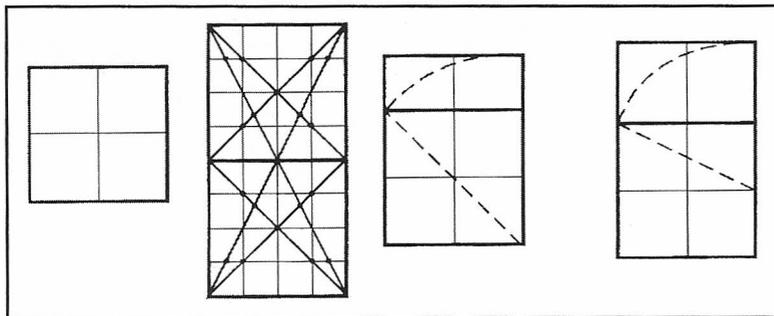
- **NN'.** Eje axial que establece la simetría del diseño.

- **MM'.** Línea horizontal que establece la mitad de la altura de la obra.

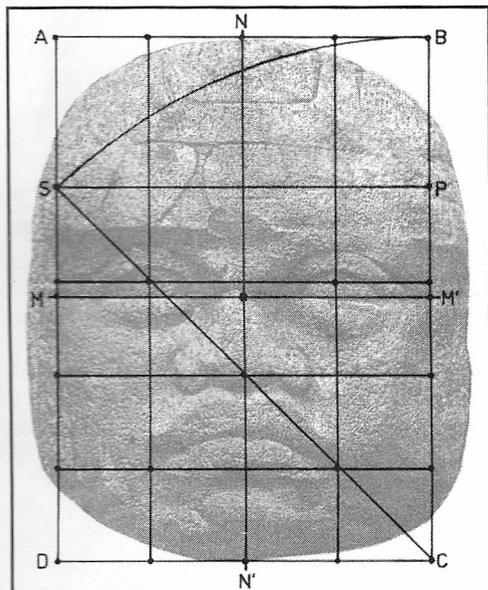
- **P.** Apoyo del compás. • **O.** Punto de rebatimiento.

- **S.** Llegada del rebatimiento.

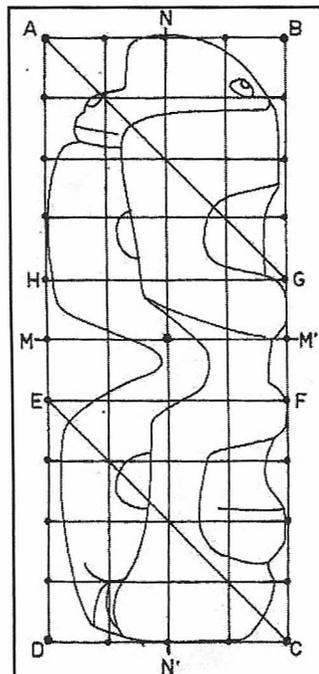
- **AC.** Diagonal que determina el cuadrado.



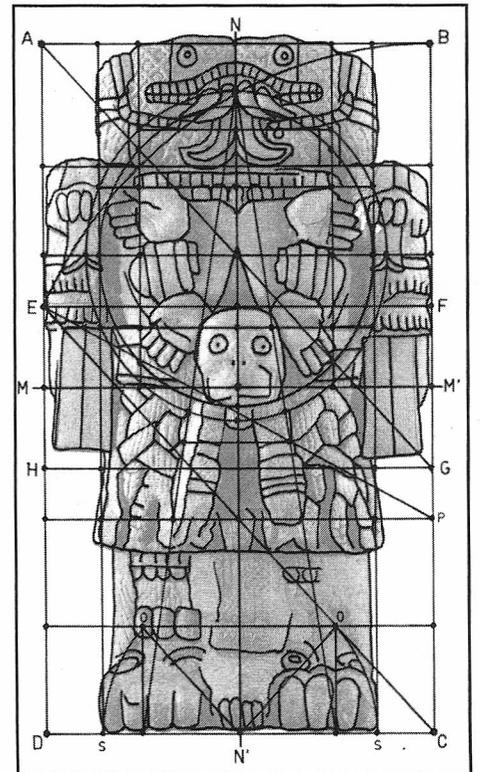
325. Trazados compositivos empleados en Amerindia: el Cuadrado, la Grilla, el Rectángulo Raíz 2, el Rectángulo Aureo.



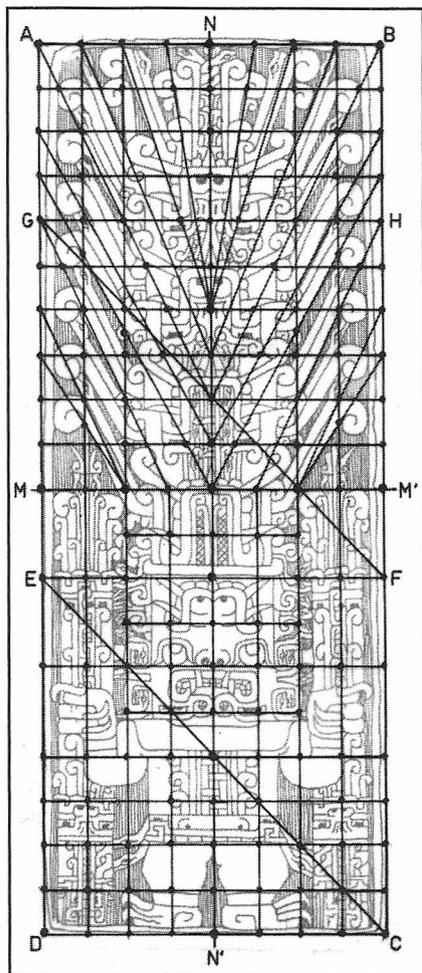
326. Cabeza colosal Piedra Olmeca
SPCD: CR1: inicial. ABCD: RG: RR2: por rebatimiento CEB. Se usó grilla.



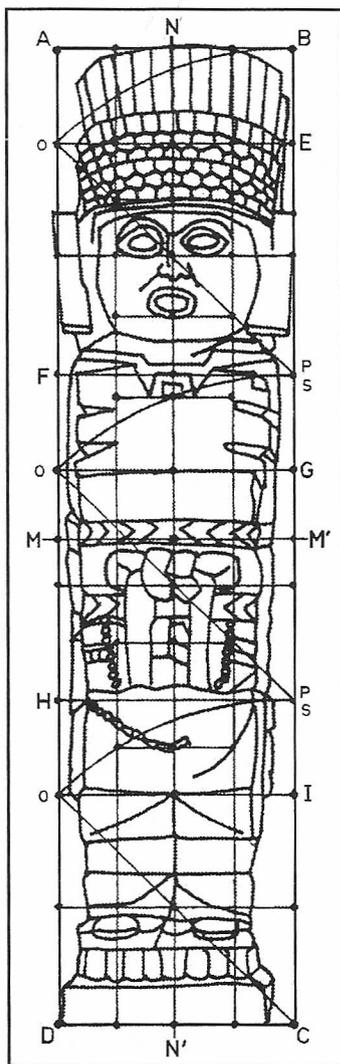
327. "Suplicante" Piedra Alamito
ABCD: RG: dos y medio CR1.
Se usó grilla.



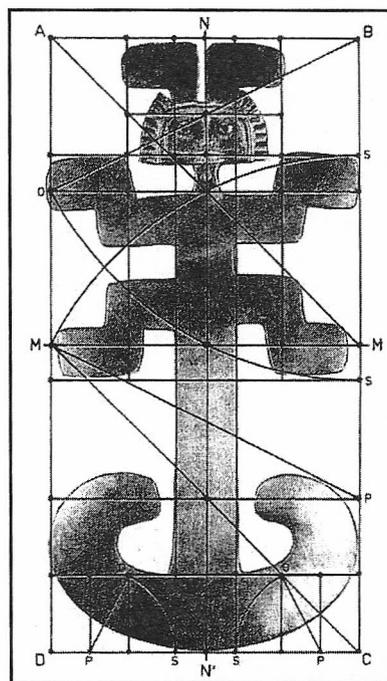
328. Coatlicue Piedra Azteca
EFCD: cuadrado Raíz 1 inicial. ABCD: rectángulo general áureo, producto del rebatimiento PEB.
ABGH: cuadrado Raíz 1 donde está contenida la parte superior de la obra. NN': eje de simetría.
MM': mitad de la altura. N'OS: rebatimientos Raíz 2 que establecen el ancho del cuerpo y la "cabeza".
ABGH: cuadrado raíz 1 superior. Se usó una grilla que determina con evidente precisión los varios elementos formales determinando la certeza de su veracidad áurea.



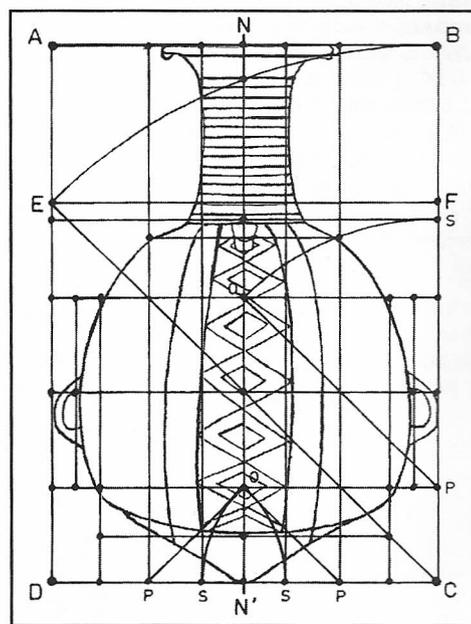
329. Estela Raimondi Piedra *Chavín*
 ABCD: rectángulo general producido por dos cuadrados y medio Raíz 1 iniciales: EFCD, GUF E más ABHG. N N': eje de simetría. M M': mitad de la altura. Se usó una grilla con 8 subdivisiones del ancho y 20 del alto. Se estableció una mitad inferior ortogonal estática, símbolo de la Tierra, y una superior con diagonales dinámicas, símbolo del Cielo.



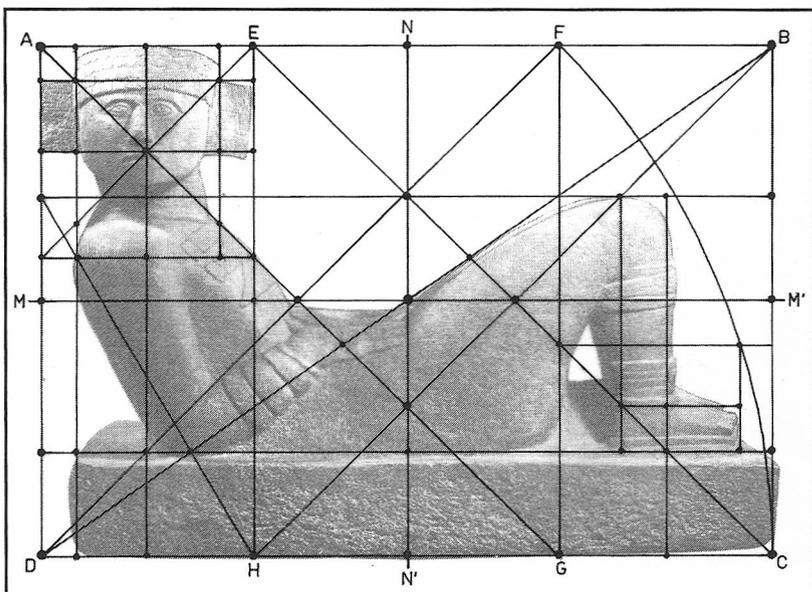
330. Cariátide Piedra *Tolteca*
 ABCD: RG: producto de tres RR2: superpuestos. Se usó grilla.



331. Colgante Tumbaga *Tolima*
 ABCD: RG: dos CR1: iniciales. PMS, BOS, POS: rebatimientos RA: que determinan coordenadas gnómicas. Se usó grilla.



332. Aribalo Cerámica *Inca*
 EFCD: CR1: inicial. ABCD: RG: producto del rebatimiento RR2: CEB. POS: rebatimientos RR2: que establecen el diámetro del cuello y su base. Se usó grilla.



333. Chac Mool Piedra *Maya-tolteca*
 AFGD: cuadrado Raíz 1 inicial. ABCD: rectángulo general Raíz 2 logrado con el rebatimiento DFC. N N': eje de simetría. M M': mitad de la altura. Se usó grilla. Es sorprendente la exactitud de las coordenadas sobre la obra. Este trazado es un paradigma de la aplicación de un sistema compositivo previo a la realización de la escultura.

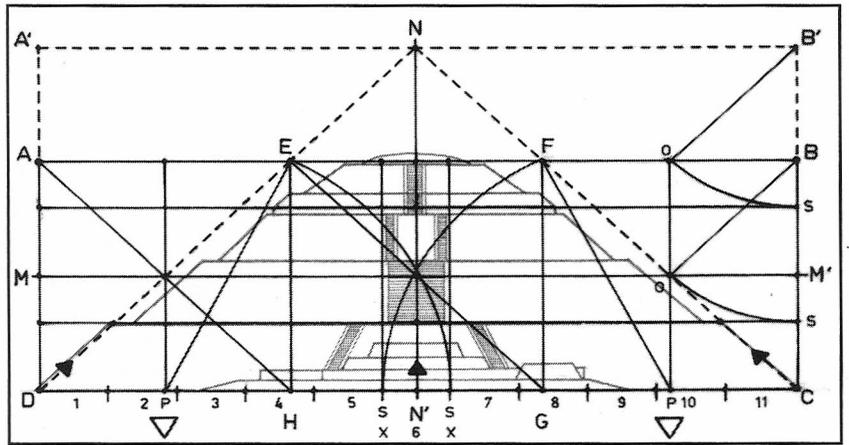
334. Pirámide templo "del Sol"

Piedra Teotihuacana

ABCD: rectángulo general producto de tres cuadrados raíz 1 iniciales: AEHD, EFGH y FBGC.

NN': eje de simetría con tensión ascendente.

MM': mitad de la altura. A'B'BA: rectángulo general virtual producto de dos cuadrados raíz 1: A'NN'D y NB'CN'. PES y PFS: rebatimientos áureos que establecen el módulo X-X que se repite 11 veces en el frente = ancho de la parte central de la escalera. BOS y B'OS: rebatimientos raíz 2, altura del primer basamento y del tablero en el tercero. DN y CN: diagonales virtuales con tensiones ascendentes. PP: tensiones del poderoso asentamiento de la masa.



335. Pirámide templo "de los Nichos"

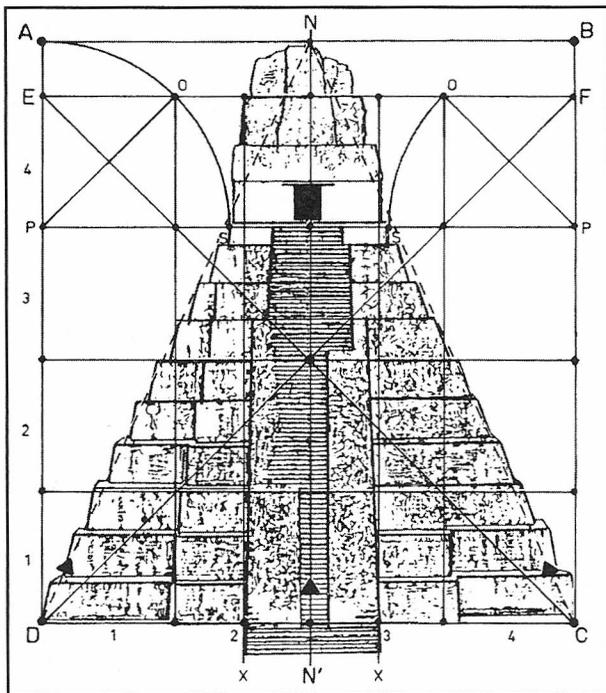
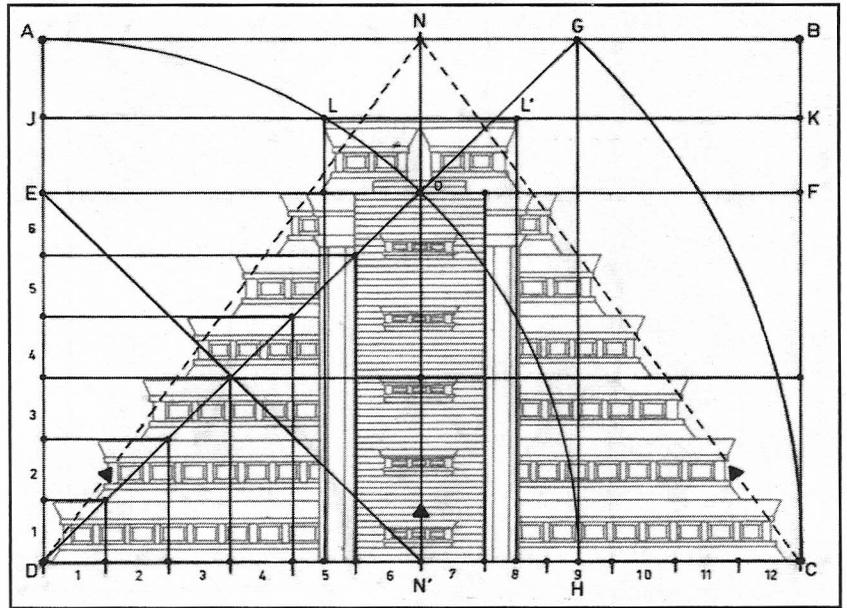
Piedra del Golfo

AGHD: CR1: inicial. ABCD: RG: RR2.

DGC: rebatimiento RR2. DAH: establece el GN: O sobre la diagonal DG: y la altura EF de la pirámide compuesta por dos CR1: EON'D y OFCN'. Ahora bien, la base DC: se la ha dividido en doce partes: dos producen el ancho de la escalera y seis establecen la altura de cada basamento piramidal. La altura del templo JK es hipotética.

LL': GN establecen el frente del templo.

DN: y CN: diagonales virtuales que presentan tensiones ascendentes equilibradas con respecto al asentamiento. El conjunto posee una eximia estética de impar armonía. (El trazado es aproximado pues se ha hecho sobre una reconstrucción debido al estado de la ruina.)



336. Pirámide Templo I

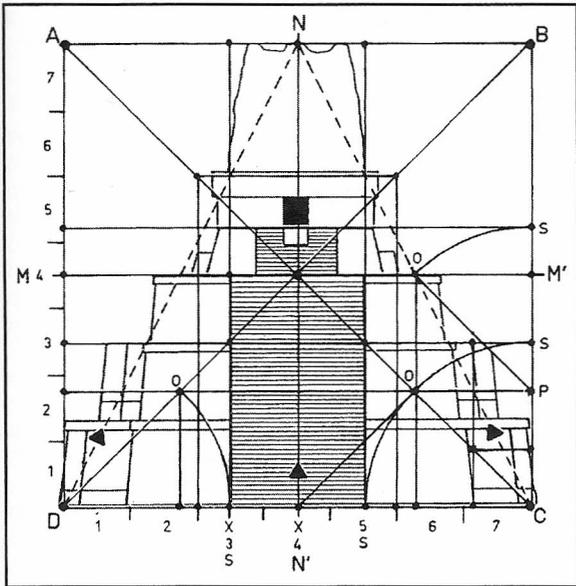
Piedra Maya Tikal

EFCD: CR1: inicial. ABCD: RG: que por rebatimientos RR2: POA y POS: establecen la altura de la cresta y el ancho frontal de la base del templo.

X - X: módulo, ancho de la escalera --un cuarto de CR1-- se repite cuatro veces en el frente.

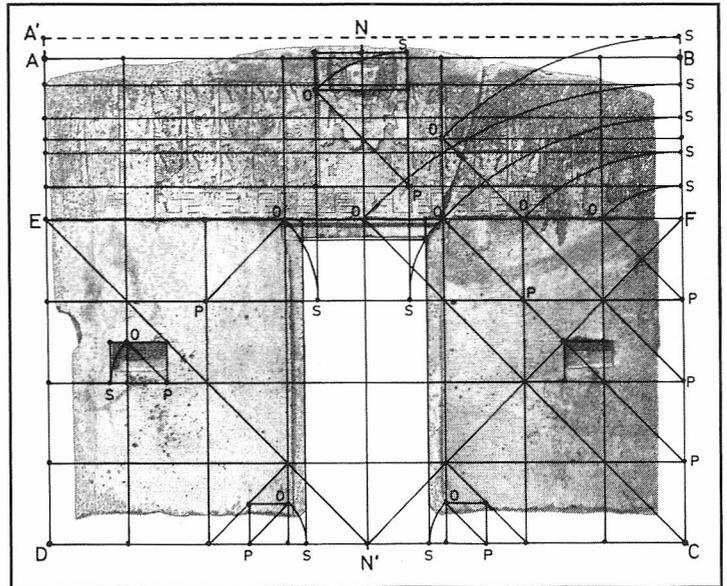
DN: y CN: diagonales virtuales que establecen una conformación piramidal con predominio vertical.

Se usó grilla. Este trazado es un paradigma compositivo.



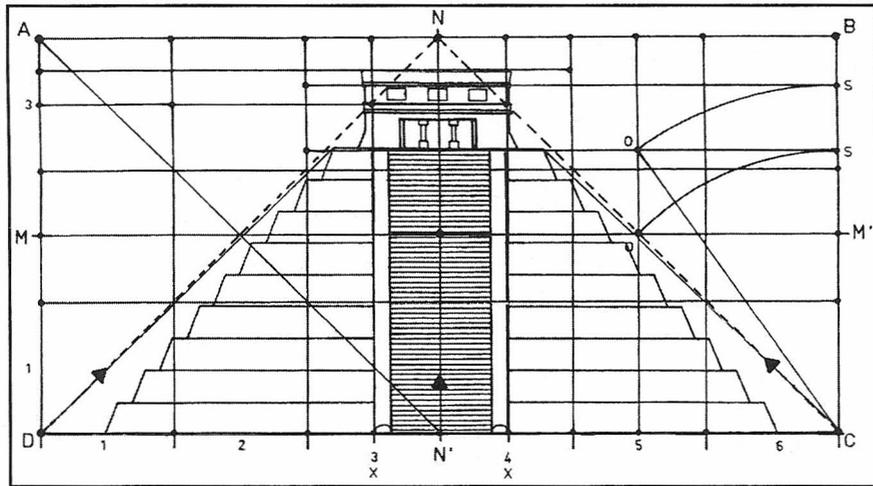
337. Pirámide Templo II Piedra Maya Tikal

ABCD: RG: CR1. DOS y COS: rebatimientos RR2: ancho de la escalera y altura del segundo basamento. X - X: módulo, mitad del ancho de la escalera, que se repite siete veces en el frente, en alto y ancho. DN: y CN: diagonales virtuales con predominio de la verticalidad, no obstante siendo su masa más pesante que la del Templo I. Obsérvese como ambos templos están diseñados dentro de un cuadrado pero sus morfologías difieren en cuanto a su verticalidad y pesadez. Se usó grilla.



338. Portal "del Sol" Piedra Tiwanakota

ABCD: RG. / EFCD: dos CR1: iniciales. La altura AD está producida por CR1: EON'D más la mitad de ED, o sea EA.. Todos los POS: son RR2: determinan el vano del portal, varias horizontales del relieve y el rectángulo donde está encerrado el dios Viracocha. La línea virtual A'S: podría haber sido la altura total. Se usó grilla. Se observa como el trazado denuncia, con las líneas BC y DC, los fragmentos faltantes del ancho y el alto. Este último se supone enterrado.

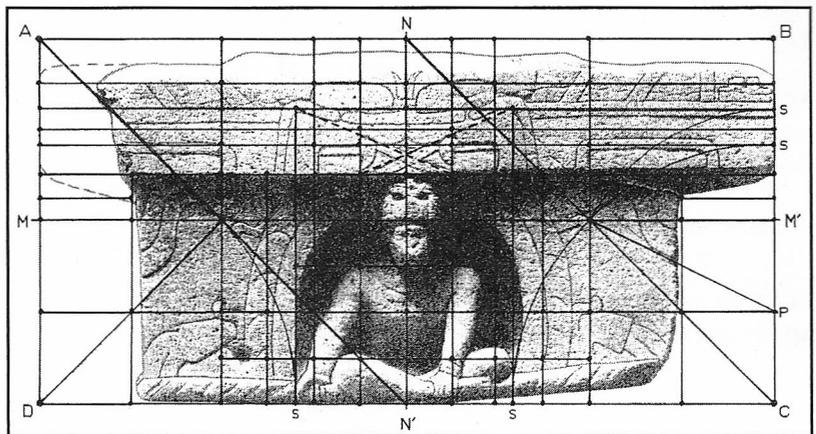


339. Pirámide Templo de Kukulcan

Piedra Maya-tolteca Chichen Itzá
ABCD: RG: dos CR1. COS: rebatimientos RR2 y RR3: establecen la altura de la pirámide y la moldura superior. DN y CN: diagonales de CR1: en 45°, coinciden con la inclinación de las escaleras y establecen un equilibrio entre ascensión y horizontalidad. Se ha dividido en seis partes la base DC consiguiendo el módulo X - X ancho de la escalera. La altura DA posee tres módulos y medio. Se usó grilla.

340. Altar - Trono 4. Piedra Olmeca

ABCD: RG: compuesto por dos CR1: iniciales. DOS: y COS: rebatimientos RR2: determinan el ancho de la caverna-boca. COS: rebatimiento RR2: determina altura de la boca del felino. POS: rebatimiento RA: determina altura de mandíbula. La mitad de la altura del monumento pasa por la frente del sacerdote. Se usó grilla y obsérvese con que exactitud encaja en el diseño de esta obra paradigmática en cuanto a su trazado compositivo.



Vocaciones plásticas de gran relevancia creativa de las altas y medias *culturas-autor*

Se consignan con **negrita mayúscula** los Géneros Plásticos que han sido la vocación principal de cada cultura; con **negrita minúscula** su relativa importancia y su ausencia: que carecen de originalidad formal en tal cultura.

Si se parte de la base de que las culturas hegemónicas, con sus distintos tipos de gobiernos despóticos, se desempeñaron como *culturas-autor* creando diseños morfológicos propios, se puede demostrar que esas culturas tuvieron preferencias vocacionales por determinados Géneros Plásticos. Tales vocaciones conformaron características particulares que destacan su pensar ideológico y fáctico.

Se hará una estricta selección paradigmática.

Mesoamérica Culturas

olmeca **ESCULTURA** lapidaria.
Occidente de México **ESCULTURA CERÁMICA**.
teotihuacana **ARQUITECTURA PINTURA CERÁMICA** escultura.
zapoteca **ARQUITECTURA CERÁMICA** escultórica pintura.
del Golfo **ARQUITECTURA** escultura.
maya **ARQUITECTURA DIBUJO ESCULTURA CERÁMICA**.
tolteca **ARQUITECTURA** escultura.
tononaca escultura **cerámica**.
mixteca **ORFEBRERÍA CERÁMICA** arquitectura escultura.
azteca **ESCULTURA** dibujo arquitectura.

Centroamérica Culturas

Costa Rica. **ESCULTURA CERÁMICA** orfebrería.
Panamá, *coclé* **DIBUJO** **cerámica** orfebrería.

Suramérica Culturas

Colombia, *agustiniana* **ESCULTURA**.
tairona **ORFEBRERÍA** escultura arquitectura.
sinú, muisca, calima, quimbaya, tolima, cauca **ORFEBRERÍA**.
Ecuador. **escultura** **cerámica**.
Perú, *chavín* **ARQUITECTURA ESCULTURA** **cerámica**.
paracas **TEXTILERÍA PINTURA** **cerámica** **arquitectura**.
nasca **PINTURA CERÁMICA** **textilería**.
mochica **ESCULTURA CERÁMICA ARQUITECTURA DIBUJO** **ORFEBRERÍA**.
huari **TEXTILERÍA PINTURA** **arquitectura**.
chimu **ARQUITECTURA** **ORFEBRERÍA**.
chancay **TEXTILERÍA**.
inca **ARQUITECTURA ESCULTURA TEXTILERÍA** **cerámica**.
Bolivia, *tiwanakota* **ARQUITECTURA ESCULTURA** **cerámica** **pintura** **textilería**.
Argentina, *condorhuasi* **ESCULTURA** / **cerámica**.
alamito **ESCULTURA**.
aguada **DIBUJO** / **CERÁMICA**.
santamariana **DIBUJO** / **cerámica**.
sunchituyoc **DIBUJO** / **cerámica**.
averías **DIBUJO** / **cerámica**.

GLOSARIO ESTÉTICO

De acuerdo con la bibliografía precolombina se carece de una terminología estética. Este glosario se apoya en la necesidad de una singular creación de conceptos estéticos y explícita el deseo de establecer términos que designen, con propiedad, hechos y situaciones morfoespaciales y plásticas propias de Amerindia. El glosario pretende la revisión de dos aspectos conexos:

- falacias conceptuales del léxico existente en la bibliografía;
- y cómo se conciben los términos en este análisis de la obra plástica amerindia, sus ideologías y diseños morfológicos.

Por eso se postula:

1. **Hablar con propiedad, con la mayor exactitud idiomática, con un léxico destinado a una correcta descripción iconográfica, y un análisis iconológico interpretativo, estético y filosófico.**

2. **Aportar un lenguaje coherente y una sistematización clasificatoria descriptiva e interpretativa.**

3. **Reconceptualizar términos mal utilizados sobre obras plásticas amerindias.**

4. **Explicar términos propios del análisis para el desarrollo de la crítica, teniendo en cuenta su propiedad morfológica, plástica y expresiva.**

Si no se posee un lenguaje apropiado no puede haber aprehensión, cognición y explicación.

ABSTRACCIÓN PLÁSTICA. Se refiere a toda forma de origen natural que ha sufrido un proceso de transformación tendiente a la captación de su esencia morfológica. Es una síntesis formal, producto de un particular concepto morfológico que se aleja de lo *Naturalista*, y responde a una interpretación de cada *cultura-autor* y su artista ejecutante. Tal abstracción, persigue un diseño simbólico, signal y/o ideográfico y ser plasmado en algún *Género Plástico*.

ALTO RELIEVE. Se refiere a formas modeladas o talladas, *figurativas, abstractas o concretas*, realizadas sobre un soporte que hace de fondo. Tal presencia es frontal y bidimensional: alto y ancho. A veces, lo exento de las formas, producen cierta profundidad.

ARQUITECTÓNICO-ESCULTÓRICO, concepto. Es la cualidad de ciertas arquitecturas que patentizan en su realización lo arquitectónico y lo escultórico simultáneamente. Tal criterio, aparentemente dual no lo es tal: *conforma una sola corporeidad morfoespacial autónoma*. Se percibe en todo monumento donde predomina una notoria morfoespacialidad exterior. Se observa en Amerindia, en otras culturas del planeta y en la obra de algunos arquitectos.

Ej: Pirámides templo, amerindios. "Portal del Sol", Tiwanaku. Ciudadela de Machu Picchu. Catedrales góticas. Templo de Kandariya Mahadeva, India. Pirámides egipcias.

Obras de Gaudí, Wright, Niemeyer, Testa, etc.

ARTE, concepto. De acuerdo con las investigaciones históricas, teológicas, iconográficas y estéticas sobre la obra visual amerindia, se concluye que no existió el concepto de *obra de arte* ni de *belleza* tal cual lo entendemos en nuestra cultura occidental. Tal acervo plástico pertenece en su mayoría a una expresión mística, conceptual y ceremonial; por lo tanto, son obras sagradas y religiosas,

plenas de idealizaciones míticas, para prácticas cultísticas: *es una obra de culto donde se patentizan ideas dogmáticas transmutadas en pensamientos visuales*, resueltos con determinados Diseños, Modos Estéticos, Géneros Plásticos y Sistemas Compositivos.

Por ejemplo, en nuestra cultura los conceptos arte y bello pertenecen al pensamiento greco-latino, y han sido analizados por la filosofía occidental. Sobre esta base, no se podría abordar cognocitivamente la iconografía amerindia. Tales nociones o juicios no existieron entre aquellos hombres pues, si bien sus morfologías sagradas estaban regidas por severos sistemas compositivos, su objetivo primordial era configurar una iconografía transmisora, con significancias de pensamientos mítico-mágicos.

Tal obra de culto es taxativamente conceptual, de originales diseños morfoespaciales, a menudo de hondos contenidos ideológicos, ontológica expresividad plástica y metafísica patencia; con elaborada estética y excelente terminación artesanal.

Semejante entidad sagrada, a veces monstruosa, siempre presenta una sublimada corporeidad desocultando su inmanencia poética, pero nunca propone la degustación de un objeto bello, y mucho menos nacido del concepto arte. Se debe recordar que gran parte de la obra plástica egipcia y oriental muestran un sentido similar.

La expresión poético-plástica es inmanente al artista y está siempre presente más allá de su voluntad, lo cual permite hoy denominar obra de arte a la obra de culto. Por otra parte, considerada para el culto, es independiente de la plasmación de un artista ya que puede ser artesanal. Agregar, poner organizadamente, es función del gusto de cada artista, pues el arte es armonía subjetiva. En este sentido, se puede decir de aquella obra de culto que es arte, ya que se presenta compuesta estéticamente y con valores poéticos.

ARTE CHAMÁNICO. Es una obra plástica que se presenta creada por una individual decisión. Se supone realizada por un chamán como ofrenda propiciatoria, para lograr mágicamente la concreción de un hecho deseado. Muestra a menudo, una imagen fantástica de estilo *Superrealista* y dramática expresión y casi siempre es una pieza única.

Ej: Relieve de Chalcatzingo, olmeca. Cabeza clava de Chavín.

ARTE CÓSMICO. Se refiere a toda obra de culto plástica, cuyos fundamentos ideológicos y contenidos comunicantes tuvieron por finalidad ser símbolo de fenómenos naturales o de entidades metafísicas --deidades-- que, a su vez, fueron metonimias cósmicas.

ARTE OFICIAL. Es una obra plástica establecida y mandada ejecutar por un gobierno. El diseño y su realización son, casi siempre, convencionales de idea y morfología, manufacturada por artesanos. Menos la arquitectura, los demás *Géneros Plásticos* se realizaron en talleres.

Ej: Pirámides templo, estelas, mosaicos, ceramios, textiles, orfebrería.

ARTE PLÁSTICO. Se refiere a toda obra realizada con materiales dúctiles --barro, madera, piedra, oro, etc.--, a los cuales se los manipula y transforma por medio de técnicas artesanales. Cuando su esencia ontológica, el Ser y su inmanencia expresivo-poética son plasmadas en tal creación --generalmente pieza única--, se percibe su cualidad y calidad de obra de arte, de lo contrario será una pieza artesanal que, como norma, es seriada.

ASTRONÓMICA. Es una obra visual sagrada, dibujada, tallada o arquitectónica; concebida para registrar observaciones astronómicas solares, planetarias o establecer alineaciones de campo por medio de construcciones edilicias, mojones líticos o torres de observación, destinados a la medición del tiempo y ser registrados en calendarios.

Ej: Pirámides de Uaxactún, Teotihuacán y Tikal. Observatorios de Monte Albán y Chichén Itzá. Plazas de Salinas de Chao y Chavín. Templos de Tiwanaku, Cusco, Pisac y Ollantaytambo.

ASTROLÓGICA. Es una obra visual plástica, estela o códice, con signos e ideografías referentes a un método adivinatorio. También, un zodiaco de constelaciones con un sistema de pronósticos regido por un conjunto de números --cábala--, y un calendario mágico de 260 días. Se utilizaba para predicciones políticas, agrarias, sociales y sobre el destino de las personas.

Ej: Se encuentran en códices mayas, mixtecas y aztecas. Se supone en quipus incas utilizados también para contabilizar o memorizar hechos.

BAJO RELIEVE. Es una obra contraria al *Alto Relieve* pues sus formas modeladas o talladas, *figurativas, abstractas o concretas*, se realizan debajo del nivel del soporte, cavadas en la superficie bidimensional utilizada.

CANON. Se refiere a una medida de proporción formal y a su *Espacialidad*; a una regla preestablecida y convencional para estructurar obras plásticas y urbanizaciones. Aquí se designa tal regla: *canon morfoproporcional*. *Amerindia tuvo tantos cánones morfológicos como culturas creadoras de diseños.*

CINETISMO. Se refiere al efecto óptico o *movimiento virtual*, que puede ser lineal o por contraste cromático y/o compositivo, en algunos textiles y pinturas sobre ceramios.

CLAROSCURO. Se refiere al contraste lumínico generado entre volumen y fondo, entre salientes y vacíos, en una escultura o relieve amerindios de *Estilo Barroco*. En pintura no existió su praxis debido a la manera plana y bidimensional de pintar.

CONCEPTOS ANALÍTICOS FUNDAMENTALES. Se refieren a las tres fases operativas del *Arte Visual Amerindio*: fase *Ontológica, Mística o Profana* y *Realizativa*, que corresponden a tres estadios fundamentales: *el Por qué (Expresión)*, *el Para qué (Finalidad)* y *el Cómo (Facticidad)*.

Estos conceptos son claves que orientan y ordenan el análisis iconográfico e iconológico.

Fase Ontológica: El Por qué (Expresión). Se refiere a las necesidades básicas del Ser: a su expresión, a la voluntad de plasmarla y a las características ontológicas de dicha expresión.

Volición del Ser:

- **Necesidad ontometafísica.** Es la voluntad de conocer, expresar y significar para diseñar una cosmovisión conceptual, con una determinada morfología plástica.

- **Necesidad comunicante.** Es la humana compulsión por transmitir dicha cosmovisión plasmándola en un *Género Plástico* u otra expresión artística.

- **Inmanencia expresivo-poética.** Es inmanencia del Ser. Es la humana sensibilidad exquisita que emite el Ser de manera vocacional --como don instintivo, no racional--, en toda obra que, por esta razón y trascendiendo el mero artesanado, es sublimada en arte.

Fase Mística o Profana: El Para qué (Finalidad). Se refiere a la concepción mística de las obras --la mayoría--, cuya finalidad era corporizar una expresión de culto plástica, vocal relatada, danzada, etc. También, a la concepción naturalista y humanista de las obras --la minoría--, con poco o carente de contenido religioso. En Amerindia se observan las siguientes finalidades:

- *Sagradas metafísicas*, con obras que involucran lo *Mítico-Religioso, Mágico, Ritual y Funerario*;

- *Signal-Semióticas, Ideográficas, Cósmicas, Cosmogónicas y Astrológicas*;

- *Profanas humanistas*, con obras *Documentales y Astronómicas*.

Fase Realizativa: El Cómo (Facticidad). Se refiere a los criterios fácticos: ideológicos, técnicos y estéticos para la concreción de las obras plásticas. Involucra:

• *la Concepción y el Pensamiento Visual = Diseño para la Comunicación*;

• *los Géneros Plásticos, los Modos Estéticos, los Estilos, los Sistemas Compositivos, la Técnica de los Materiales y Sistemas constructivos arquitectónicos, son el discurso de la Clasificación iconográfica.*

CÓSMICA. Es toda obra visual concebida para mostrar una determinada cosmovisión fenoménica. Estos trabajos se realizaron principalmente con signos e ideografías. No obstante, todo el acervo mítico-religioso es simbólicamente cósmico.

COSMOGÓNICA. Es toda composición visual sagrada o relatada, referente a la creación y existencia del mundo.

CULTURA-AUTOR, concepto. Se refiere a una alta o media cultura creadora de diseños plásticos, emanados de su casta gobernante pero de acuerdo con una tradición de cánones morfoespaciales, cromáticos y estilísticos autóctonos, y de práctica artesanal colectiva.

DECORACIÓN. Según el Diccionario de la Academia Española el término significa: 1- Acción y efecto de decorar. 2- Cosa que decora. 3- Conjunto de elementos que adornan una habitación, un ambiente.

Decorativa es toda forma que no se fundamenta en sí misma, y que siempre estará en función de, como adorno.

Ahora bien, ¿las sagradas obras de culto de Amerindia, dibujadas o pintadas sobre ceramios, textiles, muros habitacionales o rupestres; modeladas sobre ceramios; talladas o con relieves mosaicos; arquitectónicas o escultóricas, fueron creadas de acuerdo con el concepto de adorno u ornamentación? La investigación *in situ* de aquel acervo ha comprendido:

• que no existieron, por parte de estos pueblos, los conceptos de *arte ni de lo bello aplicado a la plástica*, sino el de obra de culto conceptual;

• que la casi totalidad de lo realizado es mítico, ceremonial y comunicante, hecho sobre el soporte que fuera;

• que lo ejecutado no fue una morfología para decorar sino *para presentar imágenes sagradas sobre un soporte y/o dentro de un ambiente*, de acuerdo con los conceptos ideológicos y estéticos de cada cultura;

• que afirmar que son decoraciones de alguna superficie significaría que lo importante es el soporte y que la obra de culto funciona como su adorno. Es como decir que un pintor "decora su tela o un muro" con un trabajo al óleo: o sea, un absurdo. El pintor pinta sobre una tela o un muro su creación plástica. Es tácito que lo importante es la obra y no el soporte o el ambiente;

• que considerar que hubo tal criterio y por ende, designar tales realizaciones como decoraciones es incongruente y falaz.

Entonces, no existió por parte de los pueblos la intención de decorar o adornar, sino la de *presentar plásticamente sus imágenes mítico-religiosas* sobre un soporte, pues lo trascendente eran las imágenes, y no sobre qué se realizaron. El plasmarlas es un acto mágico: las consagraba como el dios.

Se argumenta en esta hermenéutica que, referida a lo teológico, esa obra de culto no *representaba* a una deidad sino que la *presentaba, la mostraba como el dios mismo*. Por lo tanto, tales obras no son *decoración de nada*, sino la *adorada presencia de una deidad* ejecutada sobre un soporte. Lamentablemente, el error conceptual aún persiste a nivel mundial, y no sólo con respecto al arte amerindio.

DEIDAD-URNA. Se refiere a cuando se presenta la imagen de una deidad que, a su vez, también compone una urna sahumadora. Normalmente se habla *de una urna ornamentada con una deidad*. **Ver Ornamentación.** Pues bien, aquí se considera que la deidad es el fundamento de la obra, por ende, no *decora nada* sino que configuran, imagen y vasija, una corporeidad unívoca y sagrada.

Ej: Zapoteca, maya, azteca.

DISEÑO, concepto. Desde un punto de vista epistemológico la finalidad del diseño morfológico es, en primera instancia y con criterio amplio, *un medio operativo* establecedor de bases visuales para la definición de tipos formales. También, es un *dibujo-boceto* proyectual, de búsqueda estructuradora de un pensamiento visual, o sea, un medio fáctico para elaborar gráficamente una idea formal y/o cromática.

El diseño en Amerindia, como disciplina proyectual de concreción de una estructura morfoespacial, fue insitivamente sagrado y conceptual, pues se percibe dependiente de numerosos fundamentos. Estos, aluden a la imposición de un dogma *mítico-religioso* y están en función de explicitar una ideología morfológicamente. Fueron realizados con definidas finalidades comunicantes: *Mítico-religiosa, Cósmica, Signal-semiótica, Ideográfica, Cosmogónica, Astronómica, Matemática y Estético-plástica.*

En Amerindia un diseño proyectual no posee definitiva expresión hasta ser plasmado en un Género Plástico.

DOCUMENTAL. Se refiere a toda obra concebida para dejar constancia de:

• *un personaje. Ej: retratos olmeca, maya, mochica.*

• *escenas sociales o míticas. Ej: dibujos sobre ceramios mochica o maya, figurillas del Occidente mexicano.*

• *hechos políticos o históricos. Ej: estelas mayas, altares aztecas, códices mixtecas.*

EIDÉTICO. Se refiere a proyectar un pensamiento visual *desde lo esencial del Ser*, en una imagen plástica de manera *espontánea y expresiva*, sin proyectos previos. Tal proceder se observa en los garabatos de niños, en los dibujos rupestres, y en numerosas manifestaciones dibujadas o modeladas de Amerindia y otros sitios del planeta.

ESCULTURA-ARQUITECTÓNICA, concepto. Se refiere a los siguientes tipos:

• *una escultura en función arquitectónica.*

Ej: como columna: cariátide tolteca.

• *escultura integrada con la arquitectura.*

Ej: friso de un palacio de Uxmal.

• *escultura estructurada arquitectónicamente.*

Ej: monolito del dios Viracocha en Tiwanaku.

ESTÉTICA. Se refiere al sentido de equilibrio morfoespacial de cada uno de los *Géneros Plásticos*, o sea, al conjunto de proporciones armónicas establecidas para la composición de diseños formales y su correspondiente aplicación en los *Géneros y Sub Géneros*. En otras palabras, es la armonía que relaciona sus partes con el todo de cualquier creación plástica, de acuerdo con determinados cánones proporcionales producidos por los distintos *Sistemas Compositivos*. Tales cánones son inmanentes a la obra: *son su estética morfológica*. También, se refiere al *Género Plástico* en cuanto a su hacer plástico y su expresión, o sea, *la ontológica dialéctica de la facticidad manual que trasmite a la materia su énfasis de elocuencia poética*.

En esta definición se debe considerar también *lo estético*. Se refiere a la armonía propia de todo el *corpus* socio-cultural logrado con una volición expresa; a su integración con el paisaje sagrado; al

modus vivendi y la coherencia entre la naturaleza y la creación del *hábitat* humano; a las ideas, acciones y lo que éstas comunican en el medio que se reside. *Lo estético* se relaciona con la intención de trascendencia que parte de la *sinceridad*. La trascendencia afina en lo ontológico y apunta a la expresión y su inmanencia poética. En Amerindia, su ideología cósmica es aún para numerosos pueblos su fundamento trascendente, *pero sólo la plasmación es la que consagra el fundamento*.

ESTILOS MORFOLÓGICOS. El Diccionario de la Academia Española dice: **Estilo.** 1. Punzón. 2. Gnomon de un reloj de sol. 3. Modo, manera, forma. 4. Uso, práctica, costumbre, moda. 5. Manera de escribir o de hablar. 6. Idem de un escritor u orador. 7. Carácter propio que da a sus obras el artista. etc.

Se refiere a los originales pensamientos visuales y a la personal manera de plasmarlos formalmente --como morfología de fundamentos y contenidos ideológicos-- conque se manifiestan la *cultura-autor* y los autores individuales.

En síntesis, la conjunción de causas *ontológicas, ecológicas e ideológicas*, produjo efectos formales y expresivos propios de cada cultura amerindia. Estas pautas metafísicas desocultan las distintas fácticas y expresiones, o sea, la articulación dialéctica morfológica, compositiva y sensible, de una *impar modulación subjetiva de la materia utilizada*. Tal concepción, cuya finalidad fue arribar a una particular armonía entre *idea, forma y realización*, fue un ideal impuesto colectivamente por los gobiernos para una temática ordenada por cada *cultura-autor*, sus artistas y por la individualidad de algunos chamanes.

Como a menudo se hace en la bibliografía precolombina, donde ninguna acepción de estilo se refiere a lo morfológico, sólo al arte y a las culturas. Por lo tanto, estéticamente, se puede crear una nueva acepción. Estéticamente, el estilo procede de la estructuración y manipulación de la materia. El estilo es la cualidad de la expresión de la forma y siempre tiene que ver con ésta y su tratamiento plástico. La expresión involucra la dación del Ser y el develado de su inmanencia poética que, en cada creador, es de naturaleza única. Estéticamente, estilo significa norma morfológica, o sea, la naturaleza y autonomía de una forma caracterizando tal norma, y no la idiosincrasia de un pueblo o lugar. En la bibliografía precolombina es tal la tergiversación del concepto por arte, pueblo, lugar, etc., que ¡casi nunca se refiere a lo morfológico!

1. *El error idiomático generalizado utiliza la palabra estilo por el concepto arte. Se habla de estilo tal o cual, cuando correctamente se tendría que decir arte tal o cual. Por ejemplo: se dice estilo maya.*

¿Qué se quiere afirmar cuando se tergiversa estilo por arte ya que, de acuerdo con un prolijo análisis estético, los mayas se expresaron con los siguientes Estilos: Figurativo: Naturalista o Idealista / Abstracto: Geométrico / Barroco / Expresionista, y, a su vez, cada centro con morfologías propias?

Ni hablar de las demás culturas: cada una plasmó sus obras con varios Estilos formales y de acuerdo con preferenciales Modos Estéticos y Géneros Plásticos.

2. *Tal opinión, de estilo por arte o idiosincrasia de un pueblo, no explicita las características del concepto de estilo, y mucho menos la cantidad y clasificación de los estilos morfológicos habidos en Amerindia.*

3. *Un estilo plástico, estéticamente hablando, no designa ni a una cultura ni su idiosincrasia particular, sino su manera de expresarse manipulando formas, cromatismos y materiales. Se evidencia así lo absurdo de estas opiniones. Lo que aquí se cuestiona es el doble uso del término y el falseamiento del concepto.*

La palabra estilo a degenerado en una patética imprecisión al igual que la palabra monumental. Monumental es aplicado siempre con sentido de tamaño y nunca como Modo Estético.

4. *Sabemos que los artistas pertenecían a las castas gobernantes. Algunos han sido individualizados por su personal modelado en la cultura mochica y por su dibujo y firma en la maya. Estos elegidos por su don plástico poseían conocimientos mitológicos, históricos y estéticos, realizando dibujos, pinturas y esculturas que los sacerdotes y/o políticos les encomendaban. Por ende, de acuerdo con una Geometría Sagrada y una Morfoproporcionalidad normativa de cada cultura-autor, cada artista plasmaba su particular estilo formal y compositivo. Se evidencia, por todo lo expuesto, que trastrucar estilo por arte es un verdadero desatino intelectual y estético.*

Estilos morfológicos analizados en Amerindia:

• **Estilos Primarios.** Son aquellos que presentan una concepción morfológica, originada en un pensamiento visual, que es *un reflector ontológico*, eidético o conceptual, de un particular formalismo de una *cultura-autor* o artista. Ellos son:

Figurativo: Naturalista o Idealista

Abstracto: Figurativo o Geométrico / Concreto.

Figurativo: Naturalista. Es el criterio morfológico de cualquier *Género Plástico*, menos *Arquitectura* y *Textilería*, que expone formalmente rasgos característicos del modelo, anatómicos y psíquicos. Con tal obra se pretende una *representación aproximada, interpretada plásticamente*, de un modelo real: humano, animal o vegetal. Es un *retrato*. El *Naturalismo* representa una realidad, interpretándola de forma aproximada.

Ej: Huaco retrato mochica. / Retratos mayas.

Figurativo: Idealista. Es el criterio morfológico de cualquier *Género Plástico* --menos *Arquitectura*-- que muestre elementos formales connotados con la realidad y que, en su aspecto formal, han sido reelaborados interpretativamente. Tal tratamiento no pretende cambiar demasiado las proporciones reales ni abstraer o quitar elementos de la realidad humana, animal o vegetal. El resultado será una imagen más o menos cambiada, de acuerdo con un criterio estilístico.

Ej: "El Adolescente de Tamuí", escultura huasteca. Figurillas de Jaina, maya.

Bipolaridad estilística: Naturalismo / Idealismo, concepto. Se refiere a dos criterios, morfológico y temático, observado en ciertas obras.

• *Solamente de forma.* Alude a cuando se reelaboran formas naturales idealizándolas, pero la sustancia del contenido temático continúa transmitiendo una realidad.

Ej: Figurillas de Occidente de México.

• *Solamente de contenido.* Alude a cuando se conserva el naturalismo de la forma, pero el contenido ideológico apunta o supone una idealidad generalmente mítica.

Ej: Figuras dibujadas mayas donde, con apariencia humana se presentan deidades. Idem en dibujos mochica y esculturas aztecas.

Abstracto: Figurativo. Es el criterio morfológico de cualquier *Género Plástico*, menos *Arquitectura*, compuesto con formas *figurativas* pero, los elementos que conforman su íntegra corporeidad, no son sólo significantes por sí mismos sino que, ensamblados, *componen una nueva entidad plástica abstracta*, una nueva imagen simbólica de ideas y personaje: mítica y mágicamente real para ese pueblo; como proyección eidética o conceptual sublimada, dogmática o alegórica. En síntesis, es la reunión de formas figurativas, *Naturalistas o Idealistas*, conformando juntas una nueva entidad abstracta: un monstruo ideográfico y simbólico.

Ej: Coatlicue, escultura azteca.

Abstracto: Geométrico. Es el criterio morfológico de cualquier *Género Plástico*, realizado con formas geométricas abstractizadas de figuraciones. Su diseño, *Purista, Barroco o Híbrido*, se compo-

ne de polígonos y/o círculos, poliedros y/o esferas. Son una nueva visualización simbólica, originada en formas naturales pero transformadas en geométricas, de significación signal y/o ideográfica.

Ej: Relieves mosaicos de Uxmal o Mitla.

Concreto. Es toda obra de cualquier *Género Plástico*, concebida con un diseño *absolutamente inventado*, cuya morfología es geométrica y sin ninguna connotación, ni siquiera implícita, con alguna figuración natural. La investigación ha demostrado que este *Estilo* sólo se plasmó en algunos textiles de la cultura huari y en la obra *arquitectónico-escultórica* inca.

• **Estilos coparticipantes expresivos.** Son aquellos que acompañan, vivaz y patentemente, al concepto morfoespacial Primario. Los Estilos coparticipantes son: *Purista / Barroco / Expresionista / Superrealista*.

Purista. Es toda obra de cualquier *Género Plástico*, *figurativa, abstracta o concreta*, que muestra una imagen despojada, de notoria claridad volumétrica y espacial, producto de una nítida síntesis. En una obra *Purista*, su masa total se percibe instantáneamente al no poseer recovecos y sí plena luminosidad. Es antítesis del *Estilo Barroco*.

Barroco. Es el criterio morfológico de cualquier *Género Plástico*, *figurativo, abstracto o concreto*, conformado por una saturación de puntuales elementos formales. Tal sobrecarga muestra meandros de plenos iluminados y vacíos en sombra, o sea, un clima cuyas formas están contrastadas por el claroscuro. Abundan sensuales arabescos de foliadas volutas donde un *Expresionismo* dramático o una violencia estentórea u ominosa, suelen estar presentes. Es antítesis del *Estilo Purista*.

Ej: Pirámide templo de "los Nichos", El Tajín. Urnas sahumadora, Palenque. Estelas de Copán.

Expresionista. Es toda obra de cualquier *Género Plástico*, *figurativa o abstracta*, que impacta con violento efecto y cabal énfasis emotivo, primando una rotunda fuerza expresiva. Es una imagen de honda subjetividad, que en el arte visual amerindio, patentiza una convención social y estilística, que sus artistas interpretaron.

Superrealista. Es toda obra de cualquier *Género Plástico*, *figurativa o abstracta*, que transgrediendo formas y/o colores, ha estructurado una alucinante figuración inventada. Es una fantástica imagen deformada, con agregados o carencias, aparentemente absurdos pero que, simbólicamente, pueden ser coherentes. Se muestran imágenes o escenas trastocadas en tiempo y espacio, de índole simbólica y/o caricaturesca. Tal obra crea una supuesta realidad enigmática, de presencia y apariencia onírica o producto de la ingesta de sustancias alucinógenas.

Ej: Cabezas clavadas de Chavín. Algunas figurillas del Occidente mexicano. Esculturas azteca. Vasos cerámicos de condorhuasi.

Hibridez estilística. Es cuando en una obra participan elementos *Puristas* y *Barrocos*.

Ej: Cariátide de Tula. Altar 4 de La Venta. Pirámide-templo "El Brujo" de Uxmal. Monolito de Viracocha en Tiwanaku, etc.

La palabra estilo, usada por los americanistas, se ha convertido en un concepto falaz generalizado, al igual que un pretendido criterio clasificatorio fantasioso, ajeno al tema estético. Es usado como arte, idiosincrasia, pueblo o cultura, nunca como definición morfológica, no se tiene en cuenta que un estilo pertenece a la morfología de un Género Plástico y que es impropio designarlo estilo de un arte o cultura. Un concepto muy leído y es: "estilo griego". Como es sabido, los griegos tuvieron varios estilos formales desde sus comienzos hasta la decadencia. Así, estilo no es válido para lo político o social: crea confusión significante. Nunca existió un sólo estilo morfológi-

co griego, ni siquiera como idiosincrasia de un pueblo heleno ya que Atenas, Corinto o Esparta tuvieron morfologías distintas. ¡Para colmo, de acuerdo con la Academia Española, idiosincrasia o temperamento no son sinónimos de estilo morfológico!

La falacia con respecto a la clasificación de la obra plástica amerindia y, en particular con el concepto de estilo, parte del hecho que nunca un congreso de americanistas a consensuando una hermenéutica general, o un sistema clasificatorio iconográfico e iconológico. Tampoco aún se han preocupado por dar un final a tanto error epistemológico presente en la bibliografía precolombina.

Otra confusión se genera con la palabra estilizar. Dice el diccionario de la Academia Española: 1. Interpretar convencionalmente la forma de un objeto haciendo más delicados y finos sus rasgos. 2. Someter a una reelaboración refinada una obra popular anterior. 3. Adelgazar la silueta corporal en todo o en parte.

Cuando se usa estilización, proveniente etimológicamente de estilo, se refiere a una transformación morfológica. Ahora bien, en la bibliografía estilo es utilizado como idiosincrasia de un lugar, pueblo y/o época. Por lo tanto, ¿qué se debe entender como estilización: que pertenece al temperamento de un pueblo o a una estructura morfológica; es un concepto social o estético?

Como se ve el galimatías continua.

El arte de Amerindia es demasiado original, complejo y profundo para abandonarlo a un criterio miope, de parcial y errada opinión, y a la falta de formación humanista, filosófica y artística. Cuando hablemos con propiedad, recién entonces se logrará desocultar la verdadera inmanencia creadora: el Ser del Ente plasmado en la colosal obra legada.

EXPRESIÓN MORFOLÓGICA. Lo metafísico de la expresión morfológica se devela en la obra de culto como fusión de lo místico, estético y plástico, liberando la fuerza de la intuición sobre la forma a presentar. Religión --*ideología*-- y plástica --*forma*--, configuran la expresión de la obra de culto: ella y su inmanencia poética desocultadas. Tal creación será la patencia volitiva autoral y su expresión morfológica comunicante. Ahora bien, lo comunicante es ideológico no fáctico. Lo fáctico devela la expresión que es inmanencia del Ser, o sea, lo poético. Ahí, en el Ser, el arte es.

El don del arte es ajeno a los estados de la psique racional, demente o drogada. Cuando el Ser posee la vocación artística siempre se manifestará de manera contundente.

FORMA-ESPACIO plástico. ESPACIALIDAD.

Forma y Espacio son inmanencia de la Materia, que sin tal inmanencia no sería aprehensible.

De acuerdo con esta definición, al *Espacio* no se lo concibe como continente de la *Materia* sino como *inmanencia de ella*, y que, fusionado con la *Forma*, generan su *Espacialidad*, la cual se presenta *natural y perceptual* --el paisaje--, o *creada plásticamente, conceptual* --la urbanización--. Con formas tridimensionales: *arquitectura, escultura, cerámica y orfebrería*; bidimensionales: *dibujo, pintura y textilera*. La *Espacialidad* se manifiesta *Monumental o Intimista*; abierta o cerrada.

Espacialidad. Postulados

- *Forma y Espacio son inmanencia de la Materia que sin tal inmanencia no serían aprehensibles.*
- *Forma-Espacio generan la expresión de la Espacialidad plástica de la Materia.*
- *Forma-Espacio están relacionados con el Modo Estético y el Estilo. De acuerdo con la aptitud modal de cada cultura o autor y su criterio expresivo serán plasmados Forma-Espacio-Espacialidad. Por lo tanto, la Espacialidad creada arquitectónica o escultóricamente, tal cual se la observa en Amerindia, se integró a la Espacialidad del paisaje preexistente, coexistiendo.*

- En Amerindia, Forma-Espacio-Espacialidad fue morfológica y estructuralmente autóctona, propia de cada alta cultura.
- Forma-Espacio-Espacialidad creados son entidades interactivas, de permanente y absoluta vigencia unívoca.
- Forma-Espacio-Espacialidad creados son entidades volitivas ontometafísicas, plasmadas con la Materia y un diseño para una función predeterminada. Tal función puede abarcar simultáneamente la concepción ideológica, expresivo-poética y pragmática-utilitaria.
- La Espacialidad Natural puede observarse en el paisaje: es una aprehensión perceptual. La Espacialidad Plástica creada, urbano-arquitectónica o escultórica, se aprehende y expresa como facticidad conceptual.
- La Espacialidad Plástica es tridimensional: arquitectura, escultura, cerámica y orfebrería; o bidimensional: dibujo, pintura y textilería.
- La obra de cualquier Género Plástico es aprehendida en su corporeidad por la Facticidad. Esta ha sido consecuencia de una manipulación de Forma-Espacio, produciendo la Espacialidad de la Materia una determinada Estética morfoespacial.
- Todo Género Plástico amerindio se concibió religioso o profano estéticamente, y se plasmó en una Materia para ser en la Facticidad de su Forma-Espacio y estar en su Espacialidad creada.
- Forma-Espacio generan su Espacialidad para Ser en el Tiempo.

Lo expuesto se observa paradigmáticamente en los Géneros Plásticos de las siguientes culturas:

- **Arquitectura.** Espacialidad Monumental: teotihuacana / zapoteca / tiwanakota / inca.
- **Arquitectura.** Espacialidad Intimista: del Golfo / maya / totonaca.
- **Arquitectura.** Espacialidad Híbrida: maya / tolteca / mixteca / maya-tolteca / chimú / inca.
- **Arquitectura-Escultórica.** Espacialidad Monumental Tridimensional: teotihuacana / zapoteca / tiwanakota / inca - o Intimista Tridimensional: del Golfo / maya - o Híbrida Tridimensional: maya / chimú / inca.
- **Escultura.** Espacialidad Monumental Tridimensional: olmeca / teotihuacana / azteca / tiwanakota / inca.
- **Escultura.** Espacialidad Intimista Tridimensional: Occidente de México / maya / totonaca / mochica.
- **Pintura.** Espacialidad Intimista Bidimensional: teotihuacana / maya / paracas / nasca.
- **Dibujo.** Espacialidad Intimista Bidimensional: sellos mexicanos / chavín / mochica / aguada.

GÉNERO PLÁSTICO. Se refiere a cada una de las expresiones visuales, de realización manipulada con materiales más o menos dúctiles, vegetales o minerales. Tal manipulación los transforma y plasma como objetos artesanales, de acuerdo con su concepción morfoespacial, bidi o tridimensional; por su material y técnica realizativos; por su función y utilidad; por su expresión místico-poética que sublima la artesanía en arte.

En Amerindia tales expresiones fueron: *Arquitectura, Escultura, Cerámica, Dibujo, Pintura, Textilería y Orfebrería.*

GEOGRAFÍA SAGRADA. Es concebir sagrado un territorio, paisaje o sitio y elegirlo para urbanizar, de acuerdo con pautas mítico-mágicas y de alineación astronómica de la topografía --*geomancia*--. Con tales consideraciones metafísicas y físicas se construyeron todos los centros de culto y ciudades capitales.

Ej: *Chavín de Huantar, Monte Albán, Teotihuacan, Tikal, Palenque, Copán, Tiwanaku, Cusco, Machu Picchu, etc.*

GEOMETRÍA SAGRADA. Se refiere a los fundamentos religiosos, matemáticos, numerológicos --*cábala*-- y geométricos para una estructuración fáctica de las obras de culto. Las altas culturas

hegemónicas establecieron cánones proporcionales, y subyacentes signos de alusión mítico-cósmica y cabalística adivinatoria. Todos los Géneros Plásticos ceremoniales estuvieron compuestos con una *geometría* regidora de sistemas compositivos, estructuradores de las imágenes u objetos artesanales. Trata de su particular concepción y plenitud morfológica *Purista* y de la *Espacialidad* que genera.

La *Morfoproporcionalidad* y los *Sistemas Compositivos* son entidades canónicas propias de la *Geometría Sagrada*.

La investigación sobre los Sistemas Compositivos demuestra que en tal universo encerrado, que subyace en las obras de culto plásticas, se encuentra el verdadero y hondo pensamiento estético-mágico de los intelectuales y artistas precolombinos.

GLIFO. Apócope de jeroglífico. Es un signo, producto de una síntesis formal, compuesto por varios micro elementos fijos colocados en derredor: *superfijo, sufijo, afijos*. Los glifos fueron inventados por la cultura olmeca, desarrollados como sistema de escritura por la zapoteca, maya, mixteca y azteca; tallados sobre piedra o madera, modelados con estuco o arcilla y dibujados sobre papel. Por lo tanto constituyen diseños morfológicos convencionales de relevancia expresiva, numeral, semántica y fonética, conexas a específicas significancias.

HUMO-MENSAJERO. Se refiere a sahumar, quemar un producto y producir humo en una urna para transmitir un mensaje propiciatorio a las deidades.

ICONOGRAFÍA. Es toda obra plástica, artesanal o artística.

ICONOGRÁFICO. Se refiere al método analítico *descriptivo morfológico*, vinculado al aspecto antropológico e histórico cultural de las obras plásticas --íconos-- En suma, el método realiza una descripción morfológica, modal, estilística y técnica, o sea, una *clasificación iconográfica*.

ICONOLOGÍA. Es el estudio e interpretación crítica del acervo plástico.

ICONOLÓGICO. Se refiere al método analítico *interpretativo* de los aspectos metafísicos: simbólicos, semiológicos, estéticos y expresivos de la obra plástica. Es una interpretación crítico-filosófica sobre los fundamentos y contenidos morfológicos, modales, estilísticos y técnicos: es una hermenéutica, es una *interpretación iconológica*.

IDEALISMO, concepto. Cualidad de ciertas obras que manifiestan un fuerte sentido subjetivo, donde lo deseado como modelo morfológico, supera o transforma la realidad. En esencia, todas las obras plásticas son *idealistas* puesto que presentan una interpretación de acuerdo con el personal criterio del autor. Pero, aquí el concepto *Idealismo* se refiere a cuando tal tendencia es cualitativa y cuantitativamente muy importante y sólo en determinadas obras.

IDEOGRAFÍA. Se refiere a un tipo de imágenes complejas, configuradas con signos y/o su diseño pretende establecer un lenguaje morfológico trasmisor de pensamientos. En Amerindia casi todo el acervo es ideográfico y de contenido generalmente mítico-cósmicos.

INTEGRACIÓN MURARIA. Se refiere a la construcción de un muro considerando, de manera simultánea, su función portante y su presencia arquitectónico-escultórica. En este hecho constructivo y estético, al mismo tiempo se levanta el muro junto con relieves mosaico, quedando un todo integrado. Es la imagen de la deidad simbiotizada --lo ideológico-- con el edificio: una verdadera fusión arquitectónico-escultórica en una sola entidad. *No es una decora*

ción sobre una pared: muro y obra de culto son una corporeidad unívoca.

Ej: *Templos puuc y los frisos de los palacios de Uxmal y Mitla. Muros del templo de Chavín. Muros incas, con las numerosas soluciones constructivas y plásticas de sus bloques tallados.*

INTERPRETACIÓN. Se refiere a crear plásticamente con determinada expresión, donde tal expresión es siempre *interpretación*. El acervo plástico amerindio demuestra que no existió intención y menos *praxis* de pretender copiar, ni siquiera en los retratos que muestran una aproximación a la realidad retratada.

Es sabido que intentar copiar sólo puede producir una imagen que nunca arribará plenamente a su objetivo, puesto que se interpone, entre el modelo y la obra, la subjetividad del autor. Trabajar con intención de copia es fútil artesanado carente de profundidad y de esencia poética. Por lo tanto, *interpretar* es lo único humanamente posible de realizar en toda manifestación plástica de cualquier sitio y época.

INTIMISMO.

• **Fundamento metafísico:** *Lo Transitorio.*

Obra idealista o naturalista, mítico-religiosa o documental, simbólica o naturalista / icónica / totémica. Obra-Deidad: Es el dios.

Obra terrenal: humana, animal, vegetal; temporal: susceptible de cambios. No siempre trascendental.

• **Fundamento estético-fáctico.** Obra construida o tallada: arcilla, estuco; pintada, dibujada; realizada: textilera u orfebrería. Temporaria. Obra de *Espacialidad* centrípeta, limitada y cerrada.

Obra detallada, con elementos focales; con plenos y vacíos: *claroscuro*; predominio de curvas y liviandad formal. Obra simétrica o asimétrica, dinámica o estática. Obra *Figurativa, Abstracta / Concreta; Purista, Barroca, Expresionista / Superrealista* / hecha en todos los *Géneros Plásticos / Arquitectura-Escultórica / Escultura-Arquitectónica.*

LÍNEA MUERTA. Se refiere a la utilización de una línea de grosor constante e inexpressivo, utilizada para enmarcar formas pintadas que, al estar limitadas, potencian su intensidad cromática.

Ej: *pintura sobre cerámica, nasca y tiwanakota.*

LÍNEA VIVA. Se refiere a la línea como lenguaje de valoración gráfica, plena de vitalidad y dinamismo. Es la línea de un artista expresándose que plasma un dibujo con el carácter de *Género Plástico* autónomo.

Ej: *Dibujo sobre cerámica, mochica o maya.*

METAFÍSICA / O. Se refiere a dos sentidos observados.

Primero: • que apunta al más allá, a los dioses, su celestial morada y al *Inframundo*, hábitat de los difuntos; • que es obra mística y poética, expresiones del espíritu humano e inmanencias del Ser. *Segundo:* se relaciona con pensamientos metafísicos:

• **Mítico-Religioso.** Se refiere a las ideologías gnósticas y a las imágenes sagradas, deidades que simbolizaban poderes cósmicos.

• **Mágico.** Se refiere a una norma que "explicaba" la realidad cósmica y sus fenómenos. También, conjuros, imprecaciones o ruegos a los dioses para lograr beneficios.

• **Ritual.** Se refiere a convenciones litúrgicas de adoración a los dioses, y a las obras de culto artística, para ceremonias propiciatorias, ofrendas conmemorativas y tributarias.

• **Funerario.** Se refiere a los rituales enterratorios y a las obras arquitectónicas, escultóricas, pictóricas, cerámicas, orfebriles y textiles destinadas a los difuntos y a sus "vidas después de la muerte".

MÍTICO, concepto. Se refiere a las ideas simbólicas cosmovisivas. Establece una "respuesta" sobre quién produce el fenómeno

cósmico. Es la "explicación" de una causalidad, dada por una respuesta con pautas mágicas. Es lo contrario del pensar asociativo que se origina de la pregunta *¿por qué?* El pensamiento lógico asocia ideas; el pensar mítico no investiga, configura ideas y establece una respuesta sin pregunta; no inquiriere *por qué* ocurre el fenómeno sino *quién lo produce:* inventa un dios.

Así, sin el *¿por qué?* sólo queda la Fe. La "*respuesta-dios*" pertenece a la Fe, por ende a lo místico, metonímico y poético. El *¿quién?* desencadenó la metonimia del ente causal interpretada por la religión y su dogma.

El *¿por qué?*, quizás nunca imaginado en Amerindia, implica impulsar la asociación de elementos causales: es la investigación y crítica, el análisis filosófico y científico.

El mito es la forma de la intuición que configura ideas. Configurar es la manera mítica de conceptualizar.

MÍTICO-RELIGIOSA / O. Son íconos sagrados, ideografías o ruegos propiciatorios a las deidades. Tales imágenes conformaron *personajes-dioses* zoo y/o antropomorfos, símbolos de fuerzas cósmicas; arquitectura ceremonial y funeraria; dibujo o pintura corporal, sobre cerámica o códices, mural y textil; joyas, obras votivas, sacrificios y autosacrificios; rituales, sahumar, danzas, música y coros.

MODOS ESTÉTICOS. Se refiere a la primordial aptitud metafísica y posterior concepto morfoespacial que el autor concibe y plasma, de manera inconciente o conciente, un pensamiento visual. *Es una modalidad congénita propia del autor,* de ahí la definición de *aptitud.*

Se refiere a lo *Monumental* y lo *Intimista* como capacidades autorales que condicionan y definen el sentido del ente artístico o artesanal, constituyendo la modalidad del Ser de toda morfología de un determinado autor.

Lo Monumental, como presentación de una síntesis formal idealista --*figurativa, abstracta o concreta*-- simétrica, estática y solemne --*hierática*-- de volición eternal.

Lo *Monumental* cuyos volúmenes de potente masa generan *Espacialidad centrífuga*, abierta o cerrada, de perpetua estabilidad; donde la *reflexión* establece sus normas constructivas, tallando la sagrada piedra perennizadora de entes simbólicos, *inexpressivos e ideales.*

Trata de su particular concepción y plenitud morfológica *Purista*, y de la *Espacialidad* que genera. Estéticamente, el concepto *Monumental* es independiente del tamaño de la obra y de su posible significado conmemorativo, y se manifiesta sólo en arquitectura y escultura.

Ej: *Pirámide Templo "del Sol", teotihuacana. Cabeza colosal, olmeca. Centro de culto de Monte Albán.*

Lo Intimista, en general como representación --*figurativa, abstracta o concreta*-- de contenidos naturalistas, anatómicos o vegetales, y captaciones psíquicas; de formas dinámicas, casi siempre asimétricas, de intereses visuales detallados, focales y sobrecargados: *Barrocos*, generadores de una *Espacialidad* centrípeta y limitada, con *Expresionista* vitalidad cambiante y, quizás una atmósfera de dramático claroscuro. Su impulso realizativo es la *espontaneidad* que el modelado permite, siendo la técnica más usada para corporizar lo palpante y sensible, lo dinámico y lo vivo. Se puede manifestar en todos los *Géneros Plásticos.*

Ej: *Cualquier joya, cerámica, textil, dibujo o pintura. También, ciertas arquitecturas-escultóricas: la Pirámide Templo de El Tajín, el "Arco de Labná".*

Hibridez modal. Hay obras que muestran una conformación que participa de lo *Monumental* por su característica formal integrada

al bloque o a la masa general pero, también, de lo *Intimista* por los detalles de elementos focales.

Ej: *Coatlicue, diosa azteca. Monolito de "Viracocha", tiwanakota. Estela de Copán, maya.*

MONUMENTALISMO.

• **Fundamento metafísico:** *Lo Eterna.*

Obra idealista, mítico-religiosa, simbólica / icónica / totémica.

Obra-Deidad: Es el dios.

Obra Eterna: Idea de perennidad / Siempre trascendental.

• **Fundamento estético-fáctico.**

Obra construida o tallada en piedra.

Obra de *Espacialidad* expansiva y centrífuga, con una estructura morfológica abierta o cerrada.

Obra de volumen masivo, *bloque-síntesis*; con predominio de la recta y enorme pesadez formal.

Obra simétrica, estática, solemne: hierática.

Obra *Figurativa, Abstracta o Concreta; Purista y Expresionista / Plasmada sólo en Arquitectura, Escultura o Arquitectura-Escultórica.*

Ej: *Pirámide templo "del Sol", Teotihuacan. Cabeza monumental olmeca.*

MORFOPROPORCIONALIDAD. Se refiere a la cualidad de los cánones proporcionales y a las subyacentes estructuras compositivas geométricas detectadas en las obras, pertenecientes a una entidad más compleja llamada *Geometría Sagrada*. Los sistemas morfoproporcionales regulan las dimensiones de las formas relacionadas con su estructura y *Espacialidad*, estableciendo pautas canónicas en cada cultura.

NATURALISMO. Cualidad de ciertas imágenes cuya morfología responde a una interpretación lo más aproximada posible a una realidad, y a la naturaleza del tema tratado.

Ej: *Un retrato.*

NÚMEROS MÁGICOS. En Amerindia se veneraron ciertos números que poseían valores míticos, mágicos y adivinatorios --*cábala*--. Ellos son:

- **2** = las dualidades: *masculino-femenino / día-noche vida-muerte / luz-oscuridad, etc.*
- **3** = los niveles: *Inframundo-Tierra-Cielo.*
- **4** = puntos cardinales: *los extremos de la Tierra.*
- **5** = puntos cardinales más el Centro.
- **7** = tres planos de la realidad y los cardinales.
- **9** = nueve mundos subterráneos. Mesoamérica.
- **13** = trece Cielos. Mesoamérica.
- **52** = cuatro veces trece: *el "siglo".* Mesoamérica.

OBRA DE CULTO. Es toda creación plástica sagrada, ceremonial y/o danzada, que presenta la imagen de una deidad o elementos rituales para propiciar un accionar divino. El secular proceso creativo no sólo pretendió perfeccionar el diseño visual de los atributos y/o poderes de los dioses sino de su imagen como definitiva presencia de su Ser individual: como el que *Es en sí dios presentado*. Por lo tanto, una vez definido la configuración del personaje mítico se persiguió empíricamente, por medio de pensamientos visuales --*diseños proyectuales*--, la concreción formal de abstracciones de elementos signales que compusieran su corporeidad. La obra de culto como rito ejercido fue aún más importante que el propio trabajo del agricultor, pues tal ritual *era la posibilidad que el hombre tenía para dominar a la naturaleza*. Es así que toda *imagen-dios* es mágica y *posee el poder para hacer realidad lo necesitado*. Es causa de ese poder.

Muchas veces se utilizó un fragmento en función del todo --*sinécdoque*-- para crear un signo causal --*metonímico*--. Este poseyó los atributos cualitativos de la imagen total, presentada en síntesis. Tal proceso de condensación poseedor de igual significación, fue una constante voluntad de precisión ideológica y fáctica, para lograr una realización de concentrada abstracción y fuerza comunicante.

En el acervo cultístico amerindio las obras plásticas fueron praxis física y conceptual de un vasto panorama metafísico de similar importancia mística y estética. La cosmovisión percibida fue sublimada como morfología plástica y concepto semiótico, o sea, la integridad cósmica será captada por un pensamiento ideológico y configurada plásticamente como simbólica obra de culto.

De esta manera, las imágenes se multiplicaron sujetas a los rituales promotores de su finalidad. La obra de culto visual fue el logos generalizado de Amerindia.

Ej: *Signo maíz, chavín. / Cabeza jaguar-ave, tiwanakota. Fragmento de serpiente, azteca.*

ONTOLOGÍA. En síntesis, es parte de la Metafísica, como ciencia primera y general, que trata del Ser y su existencia. Aquí se aplica a lo propio del Ser del autor y de la obra.

ONTOLÓGICO. Se refiere al Ser del creador en conjunción con la naturaleza fundamental del Ser del ente por él creado --la obra de arte y sus inmanencias trascendentales mística y poética--, y a la *metafísica expresión plasmada* por el artista que interpreta a su *cultura-autor*.

ORNAMENTACIÓN. 1ra. acepción. Como se explica en **Decoración**, en Amerindia tal concepto no se concibió generalizado *con respecto a la obra de culto*; por lo tanto, **Ornamentación** no posee el significado que se le atribuye, siendo erróneo aplicarlo a este tipo de obras plásticas precolombinas. Los criterios ornamentales fueron escasos debido a la primacía de las obras de culto. Sin embargo, también hubo trabajos de adorno. Objetivamente, se debe reconocer que utilizando como soporte ceramios, telas, muros o joyas se realizaron, con criterio ornamental, diseños sobre ellos. Esta opinión sólo es válida:

- *si tal concepto de ornamentación en función de ese soporte fue aceptado para determinadas ocasiones, sagradas o profanas, de estatus y ostentación;*
- *cuando el soporte es el protagonista como obra artística, o sea que la ornamentación está en función de él.*
- *cuando un tema pierde su significado mítico-religioso y deja de ser simbólico, convirtiéndose en mera ornamentación.*

Ej: *en objetos suntuarios o de uso cotidiano: grafismos incisos o dibujados en vasijas; en indumentaria: diseños textiles y plumarios peruanos; en instrumentos musicales; en joyas: collares, narigueras o pectorales; en bastones de mando; en relieves de muros de Chan Chan, etc.*

Por lo tanto, el análisis crítico debe discriminar en qué sentido se utilizan imágenes sobre un soporte, para no continuar con la errónea y general opinión de la actualidad.

ORNAMENTACIÓN. 2da. acepción. Imagen plástica: dibujo, pintura o escultura plasmada sobre un ceramio, textil o muro con la expresa función de adomar.

PENSAMIENTO MÍTICO. Se refiere a aquellos mecanismos mentales que "explican" la cosmovisión como "respuestas" dadas por una deidad --animal, vegetal, mineral o sideral--, y aceptan lo mágico como causalidad de los fenómenos. Mientras la ciencia o la filosofía pretenden dilucidar las causas y estudiar sus efectos, el pensamiento mítico atribuye las causas a los dioses.

Tal pensar, al igual que el asociativo racional, posee "asociaciones"

y "conceptualidades" sobre lo que interpreta: es una *otredad interpretativa*. Así, el pensar mítico es un hecho *religioso-poético* que se expresa con imágenes simbólicas, siendo el lenguaje signal e ideográfico su portavoz abstracto.

El pensamiento mítico es el fundamento ideológico de la casi totalidad de las obras plásticas amerindias.

PENSAMIENTO VISUAL. Se refiere a una visión mental de un diseño morfoespacial y/o cromático. Es un *diseño proyectual*, proveniente de un fundamento mítico o ideológico, transmutado en imagen bidimensional o tridimensional. Este proceso fue de continuada persistencia, con obsesiva voluntad comunicante, en todas las altas culturas-*autor*. Se relaciona con el *Diseño gráfico* pues se configura con esbozos dibujados o maquetas para ser plasmado en un *Género Plástico*, de acuerdo con una *Modo Estético* y un *Estilo*.

PETRICIDAD. Cualidad de todo material lítico comunicante de su intrínseca expresión. Tal manifestación inmanente de la piedra es develada por la talla talentosa del escultor.

PLURALIDAD ESTILÍSTICA. Se refiere a que una obra plástica amerindia puede expresarse con dos o más estilos, cuando en una misma obra se presentan juntos, complejizando la expresión formal, *Estilos Primarios* y *Coparticipantes expresivos*.

PINTURA TEXTIL. Se refiere a aquellas obras tejidas o bordadas, resueltas con una plástica pictórica de planos de color y con un diseño cromático que armonice paletas, valores tonales, texturas y materiales hilados.

Ej: Textiles de las culturas paracas, nasca, huari, chancay e inca. Los textiles mesoamericanos no se han conservado y sólo se conocen sus diseños por relieves o dibujos.

PORTAL. Es una construcción o talla *arquitectónico-escultórica*, con un vano para traspasar en su centro, que establecía una separación entre lo *profano anterior* y lo *sagrado posterior*.

Ej: Portal "del Sol", Tiwanaku. Portal de Labná, etc.

También se refiere a un pensamiento mágico, o sea, en Amerindia un *hecho real*: era la entrada al *Inframundo* por medio de cavernas, templos, campos de pelota, etc.

PRESENTACIÓN. Se refiere a la mostración sublimada con que se plasma una imagen mítica. Por ejemplo, el icono de una deidad no era su *representación* sino la *presentación del dios*. Para el pensamiento mágico de aquellos pueblos *esa imagen consagrada era el ente mismo*. Establecida esta particular concepción para ciertas imágenes, es imposible designarlas representaciones.

PROFANA. Se refiere a toda obra plástica sin connotaciones míticas o religiosas y cuya intención por lo general es documental.

Ej: Retratos olmeca y mochica. Estelas o joyas suntuarias.

REALISMO. Se refiere a considerar que, aplicado a la plástica, tal término es un engendro impropio y falaz, imposible como praxis. Si se considera:

- que toda obra de arte presenta una interpretación subjetiva del artista;
- que copiar y toda intención mimética morfológica es imposible de realizar en plástica;
- que un retrato es una interpretación aproximada, en mayor o menor grado idealizada;

por lo tanto, plásticamente, el *realismo* o una obra *realista* jamás existió. Para designar una obra semejante a una realidad física o que pretende representar una escena social se debe utilizar la palabra *naturalista*. Esta designa un acercamiento a lo propio de la naturaleza del tema tratado, humano, animal o vegetal.

En la bibliografía de Amerindia está tan tergiversado el concepto realismo que es utilizado aún con imágenes abstractizadas sólo por el hecho de tener partes figurativas. Es evidente la ignorancia morfológica y la falta de interés en revisar los términos por parte de los "estudiosos". ¿Se puede trabajar toda una vida profesional con obras artísticas visuales careciendo de conocimientos estéticos, plásticos e idiomáticos?

REPRESENTACIÓN. Es lo contrario de **Presentación**. Es la imagen interpretada que pretende captar, tanto física como psíquicamente a un personaje tomado como modelo, sea humano, animal o vegetal. Es una representación plasmada con naturalismo y aproximación: es un *retrato*.

ROCA-ESCULTURA. Concepto. Se refiere a cuando se ha percibido una roca, se la aísla y distingue por medio de una base o marco, transmutándola con ese accionar en obra conceptual escultórica; o sea, *a lo natural percibido se lo individualiza, y por medio de una decisión volitiva y estética, se logra connotar un lito con una conceptualización plástica.*

Ej: monolito fálico de Kenko, inca.

SEMIOLÓGICO. Se refiere al estudio analítico, descriptivo e interpretativo, del significado de los signos e ideografías habidos en Amerindia y que conformaron obras plásticas simbólicas de comunicación ideológica. También trata del análisis de los elementos enfatizados de las obras, como ser las manifestaciones físicas y metafísicas de personajes, y la morfología, espacialidad y expresividad de la materia utilizada plásticamente.

SIGNAL-SEMIÓTICO. Se refiere al lenguaje gráfico y, en algunos casos, fonético de los signos --glifos--, y de las ideografías y sus morfologías conceptuales, desarrollados por las altas culturas como sistema comunicante.

Ej: olmeca, zapoteca, teotihuacana, maya, tolteca, mixteca, azteca, chavín, mochica, nasca, tiwanakota e inca.

SIGNO. Se refiere a una abstracción formal, significativa de un concepto, realizada de acuerdo con un diseño convencionalizado y plasmado en un dibujo o relieve. Según se observa en Amerindia, fueron generados por metafísicas ideologías cósmicas, mitológicas y cosmogónicas. También, con pautas matemáticas y fonéticas. Se les puede identificar solos o conformando una compleja ideografía cosmovisiva.

SIMBIOSIS CÓSMICA. Se refiere a toda obra plástica conformada por personajes que, en sí mismos, son símbolos cósmicos.

Ej: La Serpiente Emplumada, diseñada con el ofidio = Tierra, y el ave = Cielo. El "Dios de los dos Cetos" o Estela "Raimondi", chavín, conformado por un ser humanoide, signos felínicos, la serpiente y el ave, y sobre el pecho la abstracción del maíz. El dios Viracocha, tiwanakota, deidad con poderes cósmicos, compuesta con diseños convencionalizados del Sol, la Lluvia y la Tierra.

SÍMBOLO. La obra de culto plástica precolombina es, en su mayoría, simbólica y hermética. El símbolo visual es una configuración morfológica que expresa conceptos e involucra casi siempre varias ideas fusionadas. De ahí la dificultad de comprensión cabal de los símbolos amerindios. Éstos, pertenecen a concepciones mítico-religiosas que penetran la esencia de lo cósmico y su trascendencia metafísica.

Ej: un signo notorio, el cuadrado, muestra una abstracción que simboliza la Tierra pero, a su vez, tal significado puede sugerir la idea del Cosmos o "realidad total".

SISTEMAS COMPOSITIVOS. Se refiere a las estructuras geométricas utilizadas para componer morfoespacialmente los Géne-

ros Plásticos. Se ha comprobado que se usaron cuatro estructuras simbólicas, subsumidas en las obras:

- **El cuadrado Raíz 1.** Fundamento geométrico de todo rectángulo. Fundamento mítico. Signo sagrado, símbolo de la Tierra; de los cuatro cardinales o regiones existenciales: Este = Día = Nacimiento; Oeste = Noche = Muerte. Norte y Sur tuvieron varias interpretaciones en América.
- **La grilla.** Subdivisión del cuadrado en coordenadas, estableciendo puntos de intersección llamados *gnomones*, y con tales pautas se compone la forma.
- **El rectángulo Raíz 2.** Rectángulo obtenido por el rebatimiento de la diagonal de un cuadrado.
- **El rectángulo áureo.** Rectángulo obtenido por el rebatimiento de la diagonal de la mitad del lado de un cuadrado.

SISTEMA TEMPLARIO. Se refiere a una unidad arquitectónica, dentro de un centro ceremonial, con muros o plataformas circundantes, con su propia plaza, basamentos y/o pirámides templos, para el culto de una determinada deidad.

SUB GÉNERO. Se refiere a cada una de las variaciones realizadas, conceptuales y técnicas, de cada *Género Plástico*:

- En **Arquitectura**, se refiere al diseño funcional:
Religioso-Ceremonial / Civil / Astronómico / Militar.
- En **Escultura**, se refiere al diseño morfoespacial:
Incisión / Relieve / Tridimensión / Lapidaria.
- En **Cerámica** se refiere al diseño formal, al tipo de obra:
Vasijas / Vasijas escultóricas / Pipas / Urnas.
- En **Pintura** se refiere al tipo de soporte:
Sobre: *Cerámica / Cuero / Papel / Tela.*
Mural: *al Fresco / Rupestre.*
Textil: *Bordado / Tejido / Teñido.*
Plumaria: *montaje de plumas sobre tela.*
- En **Dibujo** se refiere al tipo de soporte:
Sobre: *Calabaza / Cerámica / Cuero / Hueso Metal / Papel Tela.* Rupestre. Sellos.
- En **Textilería** se refiere a la función:
Simbólica / Indumentaria / Ornamental.
- En **Orfebrería** se refiere al diseño morfoespacial:
Relieve / Tridimensión.

TÉCNICAS, definiciones. Sólo para *Amerindia*.

- Anudado.** Método aplicado para textiles pretelar.
- Bordado.** Sobre tela. (*Mantos de la cultura paracas.*)
- Bruñido.** Frotado sobre el engobe cerámico.*
- Coloreado.** Rellenar una forma dibujada con color.
- Dibujado.** Grafismo inciso, con pincel, pluma o digital.
- Esgrafiado.** Raspar el engobe o ahumado cerámico.*
- Ensamblado.** Modo de unir pequeñas piedras talladas para realizar máscaras o relieves mosaicos.
- Enrollado.** Modo para levantar una vasija cerámica.*
- Estampado.** Método para teñir diseños sobre telas.
- Fresco.** Método para pintar murales.
- Filigranado.** Modo para trabajar con hilo de tumbaga.
- Fundición.** Método para fundir metales.
- Frotado.** Método de pulido de geodas.
- Incisión.** Surco hecho con una punta aguda sobre piedra, cerámica, estuco o metal.
- Lapidado.** Golpe sobre un borde lítico para lograr un trozo de poco espesor.

Martillado. Aplastar una fundición de tumbaga para lograr su laminado.

Modelado. Dar forma a una obra plástica, artesanal o artística, con arcilla, barro o estuco.

Moldeado. Modo de reproducir, por medio de un molde, una cerámica o una escultura.*

Pastillaje. Aplicación de arcilla en relieve sobre un cerámico.*

Pintado. Modo para cubrir una superficie de color.

Pirograbado. Dibujar con una punta caliente.

Pulido. Alisar con abrasivos una superficie lítica.

Repujado. Modo de dar relieve a un laminado.

Soldado. Unir con metal y calor dos piezas de orfebrería.

Sopleteado. Soplar con la boca color lúcuado.

Tallado. Modo de cortar piedra o madera y lograr una forma.

Tejido. Realizar un textil con telar. / **Tela.** Tipo de tejido.

Gasa. Tipo de tejido. / **Reps.** Tipo de tejido.

Teñido. Método para darle color al algodón, lana o telas.

VITALIDAD. Suma expresión, lograda por un modelado talentoso, de una materia plástica como la arcilla, el estuco o el barro. Expresión de la línea y sus valores. Expresión del color y sus tonos.

VOCACIÓN PLÁSTICA. Es la aptitud plástica de una *cultura-autor*, con mayor creatividad y expresión.

- **Arquitectura:** *teotihuacana, zapoteca, maya, tiwanakota, inca.*
- **Escultura:** *olmeca, tolteca, azteca, alamito, mochica, tiwanakota, inca.*
- **Cerámica:** *teotihuacana, maya, mixteca, nasca, mochica, condorhuasi, aguada.*
- **Dibujo:** *maya, mochica, aguada.*
- **Pintura:** *teotihuacana, maya, nasca.*
- **Textilería:** *paracas, huari, chancay, inca.*
- **Orfebrería:** *tairona, muisca, mochica, chimú, mixteca.*

Se ha hecho una estricta selección, habrían más ejemplos de culturas y sus vocaciones.

* Ver Cerámica Precolombina - Catálogo. *Corregidor 2001.*

Se hará una discriminación clasificatoria de los criterios constructivos de la arquitectura, y realizativos de la escultura, cerámica dibujo, pintura, textilera y orfebrería de América precolombina.

Se considera que fueron un tipo de inteligencia autóctono, por ende, su análisis se impone como una manera más de evidenciar aquel talento.

Se analizará cada Género Plástico de acuerdo con la expresión plástica relevante de cada alta y media cultura, por ser las que concibieron los distintos y mejores criterios fácticos.

Los ítems operativos nombrados son sólo los comprobados.

Abreviaturas Sistemas operativos arquitectónicos

S Gén. Sub Género **Ti Ur.** Tipo de urbanismo
Ti Ob. Tipo de obra **Ti. Co.** Tipo constructivo
Si Con. Sistema constructivo **Mat.** Material **Téc.** Técnica

Abreviaturas Sistemas operativos escultóricos, dibujísticos, pictóricos, textiles y orfebreriles

S Gén. Sub Género. **Ti Ob.** Tipo de obra **Mat.** Material.
Téc. Técnica.

Abreviaturas Sistemas operativos cerámicos

S Gén. Sub Género. **No Va.** Nombre de la vasija. **Mat.** Material.
Téc re. Técnica realizativa. **Téc im.** Técnica imágenes.

Ver *Arquitectura Precolombina - Catálogo Corregidor 1998*

Ver *Cerámica Precolombina - Catálogo Corregidor 2001*

Ver *Manual de Diseños Precolombinos nobuKo 2003*

ARQUITECTURA

Cultura olmeca

S Gén. Religioso-ceremonial. - **Ti Ur.** Centro de culto, sistema templario. - **Ti Ob.** Basamento, campo de pelota, pirámide, pirámide templo, plaza, tumba. - **Ti Con.** Escalera, muro.

Si Con. Trilítico, murario. - **Mat.** Cal, barro, piedra. - **Téc.** Adobe, bloque rústico y/o tallado, mampostería.

Cultura zapoteca

S Gén. Religioso-ceremonial, civil, astronómico. - **Ti Ur.** Centro de culto, sistema templario, ciudad, pueblo, observatorio.

Ti Ob. Basamento, campo de pelota, casa, palacio, patio, plaza, portal, templo, tumba. - **Ti Con.** Alfarda, columna, dintel, escalera, escalinata, fachada, moldura, muro, pilar, tablero-talud, techo, vano, viga. - **Si Con.** Murario. - **Mat.** Cal, madera, piedra.

Téc. Bloque rústico y/o tallado, mampostería, revoque.

Cultura teotihuacana

S Gén. Religioso-ceremonial, civil, astronómico. - **Ti Ur.** Centro de culto, sistema templario, ciudad, observatorio. - **Ti Ob.** Acueducto, altar, basamento, calzada, mercado, observatorio, palacio, patio, plaza, pirámide templo, tumba. - **Ti Con.** Alfarda, almena, dintel, escalera, escalinata, fachada, moldura, muro, tablero, tablero-talud, techo, vano, viga. - **Si Con.** Murario. - **Mat.** Cal, madera, piedra. - **Téc.** Bloque rústico y/o tallado, mampostería, revoque.

Culturas del Golfo / totonaca

S Gén. Religioso-ceremonial, civil. - **Ti Ur.** Centro de culto, sistema templario, ciudad. - **Ti Ob.** Basamento, casa, campo de pelota, mercado, palacio, patio, plaza, pirámide templo, tumba.

Ti Con. Alfarda, dintel, cornisa, columna, escalera, fachada, moldura, muro, nicho, tablero-talud, techo, vano, viga. - **Si Con.** Murario. - **Mat.** Cal, madera, piedra. - **Téc.** Bloque rústico y/o tallado, mampostería, revoque.

Cultura maya

S Gén. Religioso-ceremonial, civil, astronómico. - **Ti Ur.** Centro de culto, sistema templario, observatorio. - **Ti Ob.** Acueducto, altar, baño de vapor, basamento, calzada, campo de pelota, cisterna, mercado, palacio, patio, pirámide templo, plaza, torre, tumba.

Ti Con. Crestería, dintel, escalera, escalinata, fachada, falsa bóveda, jamba, muro, tablero-talud, techo, vano, viga. - **Si Con.** Murario. - **Mat.** Cal, madera, piedra. - **Téc.** Bloque rústico y/o tallado, mampostería, revoque.

Cultura tolteca

S Gén. Religioso-ceremonial. - **Ti Ur.** Centro de culto, sistema templario. - **Ti Ob.** Basamento, campo de pelota, pirámide templo, palacio, plaza, tzompantli. - **Ti Con.** Alfarda, columna, escalera, fachada, friso, moldura, muro, pilar, talud, techo, vano, viga.

Si Con. Murario, columnata. - **Mat.** Cal, madera, piedra. **Téc.** Bloque rústico y/o tallado, mampostería, revoque.

Cultura maya-tolteca

S Gén. Religioso-ceremonial, civil, astronómico, militar.

Ti Ur. Centro de culto, sistema templario, ciudad, observatorio, fortaleza. - **Ti Ob.** Arco, basamento, calzada, campo de pelota, sistema, muralla, pirámide templo, torre, palacio, patio, plaza, tzompantli. - **Ti Con.** Alfarda, capitel, columna, escalera, escalinata, fachada, falsa bóveda, friso, moldura, muro, pilastra, talud, techo, vano, viga, zócalo. - **Si Con.** Murario, columnata. - **Mat.** Cal, madera, piedra. - **Téc.** Bloque rústico y/o tallado, mampostería.

Cultura mixteca

S Gén. Civil. - **Ti Ur.** Palacio, funerario. - **Ti Ob.** Basamento, palacio, patio, tumba. - **Ti Con.** Columna, cornisa, dintel, escalera, fachada, friso, muro, pilar, tablero-talud, techo, vano, viga.

Si Con. Murario, columnata. - **Mat.** Cal, madera, piedra. - **Téc.** Bloque rústico y/o tallado, mampostería.

Cultura azteca

S Gén. Religioso-ceremonial, civil, astronómico, militar.

Ti Ur. Centro de culto, sistema templario, ciudad, fortaleza. **Ti Ob.** Altar, basamento, calzada, campo de pelota, casa, mercado, pirámide templo, palacio, patio, plaza, puente, tzompantli. **Ti Con.** Alfarda, almena, columna, dintel, escalera, fachada, muro, pilar, talud, techo, vano, viga. - **Si Con.** Murario. - **Mat.** Cal, cerámica, madera, piedra. - **Téc.** Bloque tallado, ladrillo, mampostería, revoque.

Cultura chavín

S Gén. Religioso-ceremonial, astronómico. - **Ti Ur.** Centro de culto. - **Ti Ob.** Basamento, huaca, observatorio, plaza, portal. **Ti Con.** Columna, dintel, escalera, fachada, muro, talud, vano. **Si Con.** Trilítico, murario. - **Mat.** Barro, piedra. - **Téc.** Bloque rústico y/o tallado.

Cultura mochica

S Gén. Religioso-ceremonial, civil. - **Ti Ur.** Centro de culto, ciudad. - **Ti Ob.** Palacio, pirámide templo. - **Ti Con.** Muro, rampa, talud, techo, vano. - **Si Con.** Murario. - **Mat.** Barro, paja. **Téc.** Adobe, argamasa.

Cultura tiwanakota

S Gén. Religioso-ceremonial, astronómico. - **Ti Ur.** Centro de culto. - **Ti Ob.** Acueducto, basamento, calzada, huaca, observatorio, palacio, plaza, portal. - **Ti Con.** Dintel, escalera, friso, muro, vano. - **Si Con.** Murario. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Bloque tallado.

Cultura chimú

S Gén. Religioso-ceremonial, civil, militar. - **Ti Ur.** Centro de culto, ciudad, fortaleza. - **Ti Ob.** Acueducto, cisterna, huaca, muralla, palacio, pirámide templo. - **Ti Con.** Muro, rampa, talud, techo, vano. - **Si Con.** Murario. - **Mat.** Barro, paja. - **Téc.** Adobe, argamasa.

Cultura inca

S Gén. Religioso-ceremonial, sistema templario, civil, astronómico, militar. - **Ti Ur.** Centro de culto, ciudad, observatorio, fortaleza. - **Ti Ob.** Acueducto, altar, calzada, huaca, fuente, muralla, palacio, patio, plaza, portal, templo, terraza. - **Ti Con.** Dintel, escalera, jamba, muro, nicho, techo, vano. - **Si Con.** Murario. **Mat.** Madera, paja, piedra. - **Téc.** Bloque tallado, pirca.

ESCULTURA

Cultura olmeca

S Gén. Incisión, lapidaria, relieve, tridimensión. - **Ti Ob.** Altar, cabeza, caríatide, cerámica, dintel, estatua, estela, figurilla, hachuela, máscara. **Mat.** Arcilla, madera, piedra. - **Téc.** Modelado, pulido, tallado.

Culturas Occidente de México

S Gén. Tridimensión. - **Ti Ob.** Figurilla. - **Mat.** Arcilla. - **Téc.** Cerámica, engobe, modelado.

Cultura zapoteca

S Gén. Incisión, relieve, tridimensión. - **Ti Ob.** Cerámica, estela. **Mat.** Arcilla, piedra. - **Téc.** Modelado, tallado.

Cultura teotihuacana

S Gén. Relieve, tridimensión *del bloque*. - **Ti Ob.** Cabeza, cerámica, estatua, estela, figurilla, máscara, mortero. - **Mat.** Arcilla, piedra. - **Téc.** Modelado, moldeado, pulido, tallado.

Cultura maya

S Gén. Incisión, lapidaria, relieve, tridimensión. - **Ti Ob.** Altar, cabeza, dintel, estatua, estela, figurilla, glifo, hacha, marcador, máscara, mosaico, trono, vaso. - **Mat.** Arcilla, estuco, madera, piedra. **Téc.** Cerámica, ensamblado, modelado, pulido, tallado.

Culturas del Golfo / totonaca

S Gén. Incisión, relieve, tridimensión. - **Ti Ob.** Cabeza, cerámica, estatua, estela, hacha, figurilla, máscara, palma, yugo. - **Mat.** Arcilla, piedra. - **Téc.** Cerámica, modelado, moldeado, tallado.

Cultura tolteca

S Gén. Incisión, relieve, tridimensión. - **Ti Ob.** Cariátide, estatua, estela. - **Mat.** Arcilla, piedra. - **Téc.** Modelado, tallado.

Cultura azteca

S Gén. Incisión, relieve, tridimensión. - **Ti Ob.** Altar, cabeza, caja, estatua, estela, máscara. - **Mat.** Arcilla, piedra. - **Téc.** Cerámica, ensamblado, modelado, tallado.

Culturas de Costa Rica

S Gén. Relieve, tridimensión - **Ti Ob.** Altar, asiento, cabeza, estatua, lápida, metate. - **Mat.** Arcilla, piedra. - **Téc.** Cerámica, modelado, pulido, tallado.

Cultura agustiniana

S Gén. Relieve, tridimensión *del bloque*. - **Ti Ob.** Estatua. **Mat.** Piedra. - **Téc.** Pulido, tallado.

Cultura chavín

S Gén. Incisión, relieve, tridimensión. - **Ti Ob.** Cabeza clava, estela, monolito, mortero. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado.

Cultura mochica

S Gén. Relieve, tridimensión. - **Ti Ob.** Cabeza, figurilla. **Mat.** Arcilla. - **Téc.** Modelado, moldeado.

Cultura tiwanakota

S Gén. Incisión, relieve, tridimensión *del bloque*. - **Ti Ob.** Cabeza clava, estatua, figurilla. - **Mat.** Arcilla, piedra. - **Téc.** Cerámica, tallado.

Cultura inca

S Gén. Relieve, tridimensión - **Ti Ob.** Altar, cabeza, figurilla. **Mat.** Metal, piedra. - **Téc.** Martillado, tallado.

Cultura condorhuasi

S Gén. Relieve, tridimensión - **Ti Ob.** Mortero. - **Mat.** Arcilla, piedra. - **Téc.** Cerámica, modelado, tallado.

Cultura alamito

S Gén. Relieve, tridimensión - **Ti Ob.** Estatua, máscara. **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado.

CERÁMICA

Culturas Occidente de México

S Gén. Vasija, vasija escultórica. - **No va.** Botella. - **Mat.** Arcilla. **Téc re.** Modelado, moldeado, pastillaje. - **Téc im.** Bruñido, engobe, incisión, óxido.

Cultura zapoteca

S Gén. Vasija, vasija escultórica, urna. - **No va.** Botella, caja, cuenco, cuchara, urna funeraria, sahumadora, vaso. - **Mat.** Arcilla. **Téc re.** Modelado, moldeado, pastillaje. - **Téc im.** Coloreado, engobe, incisión, óxido.

Cultura teotihuacana

S Gén. Vasija, vasija escultórica. - **No va.** Botella, caja, copa, cuenco, plato, urna sahumadora, vaso. - **Mat.** Arcilla, cal. **Téc re.** Modelado, moldeado, pastillaje. - **Téc im.** Coloreado, dibujado, engobe, esgrafiado, incisión, óxido, pintado al fresco.

Culturas del Golfo / totonaca

S Gén. Vasija, vasija escultórica, urna. - **No va.** Botella, copa, cuenco, plato, urna sahumadora, vaso. - **Mat.** Arcilla. **Téc re.** Modelado, moldeado, pastillaje. - **Téc im.** Bruñido, coloreado, dibujado, engobe, esgrafiado, incisión, óxido.

Cultura maya

S Gén. Vasija, vasija escultórica, urna. - **No va.** Caja, copa, cuenco, fuente, plato, urna funeraria, sahumadora, vaso. - **Mat.** Arcilla. **Téc re.** Modelado, moldeado, pastillaje, relieve. - **Téc im.** Bruñido, coloreado, dibujado, esgrafiado, engobe, incisión, negativo, óxido.

Cultura tarasca

S Gén. Vasija, vasija escultórica. - **No va.** Botella, cuenco. **Mat.** Arcilla. - **Téc re.** Modelado, moldeado, pastillaje. **Téc im.** Bruñido, coloreado, dibujado, engobe, óxido.

Cultura casas grandes

S Gén. Vasija, vasija escultórica. - **No va.** Vaso. - **Mat.** Arcilla.
Téc re. Modelado, moldeado, pastillaje. - **Téc im.** Bruñido, coloreado, engobe, dibujado, óxido.

Cultura mixteca

S Gén. Vasija, vasija escultórica. - **No va.** Botella, copa, cuenco, plato, vaso. - **Mat.** Arcilla. - **Téc re.** Modelado, moldeado, pastillaje, relieve. - **Téc im.** Bruñido, coloreado, dibujado, engobe, pintado, óxido.

Cultura azteca

S Gén. Vasija, vasija escultórica, uma. - **No va.** Copa, cuenco, urna sahumadora, vaso. - **Mat.** Arcilla. - **Téc re.** Modelado, moldeado, pastillaje, relieve. - **Téc im.** Bruñido, coloreado, dibujado, engobe, óxido.

Culturas de Costa Rica y Panamá

S Gén. Vasija, vasija escultórica, uma. - **No va.** Botella, copa, cuenco, plato, urna sahumadora, vaso. - **Mat.** Arcilla.
Téc re. Modelado, moldeado, pastillaje, relieve. - **Téc im.** Bruñido, coloreado, dibujado, esgrafiado, engobe, óxido.

Cultura chavín

S Gén. Vasija, vasija escultórica. - **No va.** Botella, cuenco, vaso.
Mat. Arcilla. - **Téc re.** Modelado, moldeado, pastillaje, relieve.
Téc im. Bruñido, dibujado, engobe, incisión, óxido.

Cultura mochica

S Gén. Vasija, vasija escultórica. - **No va.** Botella, vaso.
Mat. Arcilla. - **Téc re.** Modelado, relieve. - **Téc im.** Bruñido, dibujado, engobe, incisión, óxido.

Cultura nasca

S Gén. Vasija, vasija escultórica. - **No va.** Botella, cuenco, vaso.
Mat. Arcilla. - **Téc re.** Modelado, moldeado. - **Téc im.** Bruñido, dibujado, engobe, pintado, óxido.

Cultura recuay

S Gén. Vasija, vasija escultórica. - **No va.** Botella, cuchara, vaso.
Mat. Arcilla. - **Téc re.** Modelado, relieve. - **Téc im.** Bruñido, dibujado, engobe, óxido.

Cultura tiwanakota

S Gén. Vasija, vasija escultórica. - **No va.** Cuenco, vaso.
Mat. Arcilla. - **Téc re.** Modelado. - **Téc im.** Bruñido, dibujado, engobe, pintado, óxido.

Cultura inca

S Gén. Vasija. - **No va.** Botella, cuenco, plato.
Mat. Arcilla. - **Téc re.** Modelado, relieve. - **Téc im.** Bruñido, dibujado, engobe, incisión, óxido.

Cultura condorhuasi

S Gén. Vasija, vasija escultórica. - **No va.** Botella, vaso.
Mat. Arcilla. - **Téc re.** Modelado. - **Téc im.** Bruñido, dibujado, engobe, óxido.

Cultura aguada

S Gén. Vasija, vasija escultórica, uma. - **No va.** Botella, cuenco, urna funeraria, vaso. - **Mat.** Arcilla. - **Téc re.** Modelado, moldeado, pastillaje. - **Téc im.** Bruñido, dibujado, engobe, óxido.

Cultura santamariana

S Gén. Vasija, uma. - **No va.** Urna funeraria, vaso. - **Mat.** Arcilla.
Téc re. Modelado, pastillaje. - **Téc im.** Dibujo, óxido.

DIBUJO

Desde los dibujos rupestres --las superficies parietales pintadas son escasas--, todas las culturas dibujaron pero hubo tres con eximia vocación: maya, mochica y aguada.
(Igual que el *diseño* el *dibujo* es ignorado por la bibliografía.)

Cultura maya

S Gén. sobre cerámica, cuero, papel. - **Ti Ob.** Ceremonial, documental / Plato, fuente, vaso. - **Mat.** Pigmento, tinta, óxido. - **Téc.** Coloreado, con pincel o pluma, dibujado, texturado.

Cultura mochica

S Gén. sobre cerámica. - **Ti Ob.** Ceremonial, documental / Botella. - **Mat.** Pigmento, tinta, óxido. - **Téc.** Con pincel, dibujado, texturado.

Cultura aguada

S Gén. sobre cerámica. - **Ti Ob.** Ceremonial / Urna funeraria, vaso. - **Mat.** Pigmento, óxido. - **Téc.** Con pincel, dibujado, incisión, texturado.

PINTURA

En Amerindia arquitectura y escultura siempre estuvieron coloreadas simbólicamente. No obstante, la vocación pictórica fue exigua, sólo cinco culturas se expresaron con superficies dialécticamente cromatizadas: teotihuacana, maya, paracas, nasca y huari.

(Lo que habitualmente la bibliografía considera "pintura" es *coloreado simbólico* o *color local*, sea piel, indumentaria o fondo de figuras. Muchos "estudiosos" confunden el acto de pintar, o sea, cubrir una superficie de color, con el concepto estético y don expresivo de naturaleza ontológica.)

Cultura teotihuacana

S Gén. Mural. - **Ti Ob.** Ceremonial. - **Mat.** Pigmento, óxido.
Téc. Con pincel, dibujado, pintado.

Cultura maya

S Gén. Mural. - **Ti Ob.** Ceremonial, documental. - **Mat.** Pigmento, óxido. - **Téc.** Con pincel, dibujado y pintado.

Cultura paracas

S Gén. Textil. - **Ti Ob.** Ceremonial, funeraria. - **Mat.** Lana, pigmento. - **Téc.** Bordado, dibujado, pintado, tejido.

Cultura nasca

S Gén. Sobre cerámica, textil, plumaria. - **Ti Ob.** Ceremonial, ornamental. - **Mat.** Lana, pigmento, pluma, óxido. - **Téc.** Con pincel, dibujado, estampado, pintado, tejido.

Cultura huari

S Gén. Mural, textil, plumaria. - **Ti Ob.** Ceremonial, ornamental. - **Mat.** Lana, pigmento, pluma. - **Téc.** Con pincel, dibujado, estampado, pintado.

TEXTILERÍA

La textilería existente es peruana. La mesoamericana no se ha conservado, se la infiere por la iconografía.

Cultura paracas

S Gén. Indumentaria. - **Ti Ob.** Ceremonial, funeraria. - **Mat.** Algodón, lana, cabello. - **Téc.** Bordado, tejido, gasa, reps, tela.

Cultura huari

S Gén. Indumentaria. - **Ti Ob.** Ceremonial, funeraria. - **Mat.** Algodón, lana, pluma. - **Téc.** Gasa, reps, tela, bordado, tejido.

Cultura chancay

S Gén. Indumentaria. - **Ti Ob.** Ceremonial, funeraria. - **Mat.** Algodón, lana, pluma. - **Téc.** Gasa, reps, tela, bordado, tejido.

Cultura inca

S Gén. Indumentaria. - **Ti Ob.** Ceremonial, funeraria. - **Mat.** Algodón, lana, oro. - **Téc.** Gasa, reps, tela, tejido.

ORFEBRERÍA

La orfebrería se desarrolló vocacionalmente y técnicamente en todas las culturas colombianas; en el Perú entre mochicas y chimues y, después del 1000 d.C. en México, principalmente en las culturas mixteca y azteca.

Culturas colombianas

S Gén. Relieve, tridimensión. - **Ti Ob.** Alfiler, aro, brazaletes, cascabel, colgante, collar, nariguera, pectoral, poporo, etc.

Mat. Oro / cobre: tumbaga. - **Téc.** Enchapado, filigranado, fundición, martillado, repujado, soldado.

Culturas mochica y chimú

S Gén. Relieve, tridimensión. - **Ti Ob.** Alfiler, aro, brazaletes, cascabel, collar, diadema, guante, máscara, etc.

Mat. Oro / cobre: tumbaga. - **Téc.** Enchapado, filigranado, fundición, martillado, repujado, soldado.

Culturas mixteca y azteca

S Gén. Relieve, tridimensión. - **Ti Ob.** Anillo, cascabel, colgante, collar, pectoral, etc.

Mat. Oro / cobre: tumbaga. - **Téc.** Enchapado, filigranado, fundición, martillado, repujado, soldado.

CONCLUSIONES

AMERINDIA, PENSAMIENTO Y CREACIÓN *

Frente a la realidad histórica y plástica *místico-poética*, ocurrida en las tradiciones de las altas y medias culturas, desde unos 1500 a.C. hasta 1532 d.C., se puede demostrar lo siguiente:

Pensamientos creativos

Criterios físicos generales

- *Domesticación de plantas y animales.*
- *Agricultura intensiva.*
- *Sistemas hidráulicos y agrícolas.*
- *Artefactos, utilitarios.*
- *Obra conceptual. Simbolismo. Cosmovisión.*
- *Obra de culto plástica, artesanal y artística.*

Criterios físicos parciales

- *Urbanismos integrales, religioso y civil.*
- *Metalurgia y orfebrería por regiones.*

Pensamientos místico-cósmicos

Criterios metafísicos generales

- *Ideología animista místico-religiosa.*
- *Cultos funerarios.*
- *Expresión místico-poética.*
- *Integración con lo cósmico.*

Criterios metafísicos parciales

- *Ideologías con diversos poderes deificados.*
- *Expresiones humanistas.*
- *Variaciones cosmogónicas.*

Hablar sobre lo que un pueblo pensó y realizó será siempre un tema polémico. A pesar de ello, hemos intentado responder al desafío sobre la base de una obra existente, de las ideas que la fundamentaron y de una explicación clasificatoria e interpretativa.

Pensamientos, expresión y voluntad de ser son las conclusiones que emanan de la colosal obra amerindia. Una vasta y profunda creatividad queda develada a poco de introducimos en aquella realidad. Las múltiples manifestaciones descubiertas ponen de manifiesto que no se las puede analizar sólo histórica y antropológicamente, desde un ángulo exclusivamente científico. A poco de recorrer los hechos con estas pautas, nos percatamos de su parcialidad. Paulatinamente van surgiendo con impercedera presencia, valores ontológicos inmanentes al trabajo de aquellos pueblos: *misticismo y poesía plasmada en una obra de culto configurada sobre fundamentos cósmicos.*

También nos percatamos que lo cerradamente histórico no responde las preguntas sobre lo metafísico o lo estético-plástico que van surgiendo y sobre las ínsitas propiedades de la enorme civilización precolombina.

El sentido fundamental de los diseños visuales amerindios consiste en ser *símbolo cósmico* y en la hondura lograda en transmutar idea en forma.

El *diseño-símbolo*, expresaba la esencia del *dogma*, primera entidad constitutiva de la existencia de los pueblos.

Cosmos-dogma-símbolo fue una *unívoca configuración* ideológica del pensar mítico, del hacer volitivo y del estar temporal de las altas culturas. Fue su *estructura ética-estética.*

Comprobamos que gran parte de lo desenterrado es artesanal o artístico, por lo tanto una vez ubicado en su cultura y temporalidad, corresponde el análisis *filosófico intuitivo, morfológico compositivo y estético interpretativo.* De esa manera se logrará el inicio de una *aprehensión totalizadora del fenómeno expresivo* que supere la orfandad en que se encuentra actualmente dicho análisis.

Es indudable que en el aspecto de la ética investigativa: abierta, desprejuiciada y objetiva, ninguno de los involucrados es inocente. La situación analítica posee enormes falacias que, en nombre de ese pasado ilustre, se deben enmendar.

C. S.

* *Tomado de Pensando Amerindia - Ensayos*
C. Sonderegger nobuko *Buenos Aires 2003*

Hemos arribado al final del relato. Esperamos que contribuya a la comprensión de la grandeza creativa panamerindia.

La intención ha sido señalar sobre todo esos logros que la bibliografía no menciona o hace precariamente, para memoria de aquellos americanos heroicos.

Así, el orgullo de los presentes por tan valiente, inteligente y sensible pasado, quedará justificado una vez comprendido.

ANTROPOLOGÍA

- ALCINA FRANCH, J. ARTE Y ANTROPOLOGÍA Alianza. España 1982.
 CASSIRER, E. ANTROPOLOGÍA FILOSÓFICA FCE. México 1992.
 HALLPIKE, C. R. FUNDAMENTOS DEL PENSAMIENTO PRIMITIVO FCE. Méx. 1986.
 LEVI-STRAUSS, C. EL PENSAMIENTO SALVAJE FCE. México 1975.
 ANTROPOLOGÍA ESTRUCTURAL Siglo XXI. México 1979.
 WOLF, E. PUEBLOS Y CULTURAS DE MESOAMÉRICA Era. México 1985.

ESTÉTICA

- ARNHEIM, R. EL PENSAMIENTO VISUAL Eudeba. Argentina 1985.
 BENSE, Max ESTÉTICA Nueva Visión. Argentina 1960.
 FERNÁNDEZ, J. COATLICUE - ESTÉTICA DEL ARTE INDÍGENA ANTIGUO M. 1954.
 FONCERRADA, M. CACAXTLA UNAM. México 1993.
 GHIKA, M. ESTÉTICA DE LAS PROPORCIONES EN LA NATURALEZA Y EN LAS ARTES 1953.
 EL NÚMERO DE ORO - LOS RITMOS - LOS RITOS Poseidón. Argentina 1968.
 FILOSOFÍA Y NATURALEZA DEL NÚMERO Apóstrofe España 1998.
 LAWLOR, R. SACRED GEOMETRY Thames & Hudson Great Britain. 1990.
 PANOFSKY, E. ESTUDIOS SOBRE ICONOLOGÍA Alianza. España 1984.
 SONDEREGUER, C. EL MONUMENTALISMO de Amerindia Búsqueda-Yuchán. Buenos Aires 1988.
 LA PIRÁMIDE TEMPLO EN MESOAMÉRICA - Morfoproporcionalidad. Arte al Día. Buenos Aires 1989.
 ESTÉTICA AMERINDIA - Hermenéutica EME. Buenos Aires 1997.
 DISEÑO PRECOLOMBINO - Catálogo. Corregidor. Buenos Aires 1998. / Gustavo Gili. España 2000.
 SISTEMAS COMPOSITIVOS AMERINDIOS - EL CONCEPTO Arquitectónico-Escultórico... Corregidor 2001.
 ARQUITECTURA PRECOLOMBINA - Catálogo Corregidor 1998.
 CERÁMICA PRECOLOMBINA - Catálogo Coautor MIRTA MARZIALI Corregidor 2001.
 MANUAL DE ESTÉTICA PRECOLOMBINA nobuKo Buenos Aires 2002.
 MANUAL DE ICONOGRAFÍA PRECOLOMBINA Y SU ANÁLISIS MORFOLÓGICO nobuKo Bs. As. 2002.
 PENSANDO AMERINDIA nobuKo Buenos Aires 2003.
 MANUAL DE DISEÑOS PRECOLOMBINOS nobuKo Buenos Aires 2003.
 MANUAL DE ESTÉTICA MAYA nobuKo Buenos Aires 2003.
 SONDEREGUER - PUNTA MANUAL DE HISTORIA Y ARTE DE LA AMÉRICA ANTIGUA nobuKo Buenos Aires 2003.
 Artículos **Arte al Día:** MAGIA, RELIGIÓN Y MITOS, CAUSA GENERADORA DEL ARTE EN AMERINDIA TEOTIHUACAN
 1987/ 01 NASCA Y MOCHICA: Dos antítesis... PALENQUE ORFEBRERIA COLOMBIANA LA FUENTE DE LAVAPATA
 ARTE AMERINDIO ARGENTINO ARTE AMERINDIO DE COSTA RICA ARTE MAYA CLÁSICO
 EL DISEÑO PRECOLOMBINO LOS TOTONACAS LOS DISEÑOS MÍTICOS
 en **SUMMA:** ARTE TEXTIL PERUANO 1991 / 92.
 WORRINGER, W. ABSTRACCIÓN Y NATURALEZA FCE. México. 1986.

HISTORIA

- BACULA - BONAVIA LOS REINOS PREINCAICOS y los incas Lunweg. España 1992.
 BERRIN - PASZTORY TEOTIHUACAN--- Tames and Hudson. China 1993.
 BURGER, R. CHAVIN AND THE ORIGINS OF CIVILIZATION Thames & Hud. 1992
 CLARK, J. y otros LOS OLMECAS en Mesoamérica El Equilibrista - Turner. Méx. 1994.
 CONRAD - DEMAREST RELIGIÓN E IMPERIO Alianza. México 1990.
 GONZÁLEZ A. R. CULTURA LA AGUADA Valero Argentina 1998.
 GRUBE N. y otros LOS MAYAS Könemann Italia 2001
 KAUFFMANN DOIG, F. MANUAL DE ARQUEOLOGÍA PERUANA Peisa. Perú 1983.
 FASH - FASQUELLE VISIÓN DEL PASADO MAYA Centro Editorial. Honduras 1996.
 FREIDEL - SCHELE - PARKER MAYA COSMOS Quill. EE. UU. 1993.
 LÓPEZ AUSTIN - LÓPEZ LUJAN EL PASADO INDÍGENA FCE. México 1996.
 MURRA, J. LA ORGANIZACIÓN ECONÓMICA DEL ESTADO INCA Siglo XXI. Mé. 1989
 PIÑA CHAN, R. LOS OLMECAS / LA CULTURA MADRE Lunweg. España 1990.
 PONCE SANGINÉS, C. TIWANAKU Los Amigos del libro. Bolivia 1981.
 PREM - DYCKERHOFF EL ANTIGUO MÉXICO Plaza & Janes. Alemania 1986.
 ROSTWOROWSKY, M. HISTORIA DEL TAHUANTINSUYU IEP. Perú 1988.
 SCHELE - MILLER THE BLOOD OF THE KINGS Kimbel. Japón 1986.
 SCHELE - FREIDEL A FOREST OF KINGS Quill. EE. UU. 1990.
 SCHELE - MATHEWS THE CODE OF KINGS Simon & Schuster USA 1998.
 SCHMIDT P. y otros LOS MAYAS INAH Italia 1999.
 SONDEREGUER - PUNTA CIVILIZACIÓN AMERINDIA Corregidor Argentina 1998.
 AMERINDIA - Introducción a la Etnohistoria y las Artes Visuales
 Precolombinas Corregidor. 1999.

THOMPSON, E. HISTORIA Y RELIGIÓN DE LOS MAYAS Siglo XXI. México 1982.
TOWNSEND, R. y otros LA ANTIGUA AMÉRICA The art Institute of Chicago. USA 1993.

HISTORIA DEL ARTE

DE LA FUENTE, B. LOS HOMBRES DE PIEDRA - Escultura olmeca. UNAM. 1984.
GONZÁLEZ, A. R. ARTE PRECOLOMBINO de la Argentina. Valero. Argentina 1980.
KUBLER, G. ARTE Y ARQUITECTURA en la América Precolonial Cátedra España 1986.
PASZTORY, E. PRE-COLUMBIAN ART Cambridge University. EE. UU 1998
STONE-MILLER, R. ART OF THE ANDES from Chavín to Inca Thames & Hudson. 1995.
STIERLIN, H. LOS MAYAS Tachen. Italia 1998.
WESTHEIM, P. OBRAS MAESTRAS DEL MÉXICO ANTIGUO Era. México 1977.
ARTE ANTIGUO DE MÉXICO Era. 1985.
IDEAS FUNDAMENTALES DEL ARTE PREHISPÁNICO EN MÉXICO Era 1985.

FILOSOFÍA

CASSIRER, E. ESENCIA Y EFECTO DEL CONCEPTO DE SÍMBOLO FCE. M. 1975.
FILOSOFÍA DE LAS FORMAS SIMBÓLICAS FCE. México 1972.
GADAMER, H. G. VERDAD Y MÉTODO Sígueme. España 1996.
HEIDEGGER, M. ARTE Y POESÍA FCE. México 1985.
KANT, E. TEXTOS ESTÉTICOS A. Bello. Chile 1983.
KUSCH, R. EL PENSAMIENTO INDÍGENA Y POPULAR EN AMÉRICA Hachette. 1977.
AMÉRICA PROFUNDA Bonum. Argentina 1986.
KOGAN, J. ARTE Y METAFÍSICA Paidós. Argentina 1971.
NICOL, E. METAFÍSICA DE LA EXPRESIÓN FCE. Mexico 1974.

MITOLOGÍA Y RELIGIÓN

ANÓNIMOS POPOL VUH FCE. México 1984. CHILAM BALAM DE CHUMAYEL Historia 16. España 1986.
CÓDIGES BORGIA y BORBÓNICO FCE. México 1993. CODICE NUTTALL Dover. New York 1975.
CAMPBELL, J. LAS MÁSCARAS DE DIOS Alianza. España 1996.
ELIADE, M. MITO Y REALIDAD Guadarrama. España 1983.
EL CHAMANISMO Y LAS TÉCNICAS ARCAICAS ... FCE. México 1986.
HISTORIA DE LAS CREENCIAS Y DE LAS IDEAS RELIGIOSAS. Herder. 1996.
FLORESCANO, E. EL MITO DE QUETZALCÓATL FCE. México 1995.
GRIEDER, T. ORÍGENES DEL ARTE PRECOLOMBINO FCE. México 1987.
IMBELONI, J. RELIGIOSIDAD INDÍGENA AMERICANA Castañeda. Argent. 1979.
KRICKEBERG, W. MITOS Y LEYENDAS de los aztecas, incas, mayas y... FCE. 1980.
LÓPEZ AUSTIN, A. TAMOANCHAN Y TLALOCAN FCE. México 1994.
NICHOLSON, I. MEXICAN AND CENTRAL AMERICAN Mythology. Paul H. 1967.
PIÑA CHAN, R. QUETZALCÓATL FCE. México 1985.
REICHEL-DOLMATOFF EL CHAMÁN Y EL JAGUAR Siglo XXI. México 1978.
SÉJOURNÉ, L. EL UNIVERSO DE QUETZALCÓATL FCE. México 1984.

TEMAS VARIOS

ALVA, W. SIPÁN Backus & Johnston. Perú 1994.
AVENI, A. OBSERVADORES DEL CIELO EN EL MÉXICO Antiguo. FCE 1991.
BRUEGGMANN y otros TAJÍN Equilibrista - Turner. México 1992.
COE, M. EL DESCIFRAMIENTO DE LOS GLIFOS MAYAS. FCE. México 1995.
EDITORIAL RAÍCES ARQUEOLOGÍA MEXICANA Revista bimestral.
FERRERO, L. COSTA RICA PRECOLOMBINA Costa Rica 1987.
GASPARINI - MARGOLIES ARQUITECTURA INCA Univesidad de Venezuela. 1972.
GIEDION, S. EL PRESENTE ETERNO: Los Comienzos del Arte - Los Comienzos de la Arquitectura Alianza 1981 / 1986.
HIDALGO, J. y otros CULTURAS DE CHILE - Prehistoria Andrés Bello. Chile 1989.
HOCQUENGHEM, A. ICONOGRAFÍA MOCHICA Universidad Católica del Perú. Perú 1989.
LEON-PORTILLA, M. TIEMPO Y REALIDAD EN EL PENSAMIENTO MAYA UNAM. 1986.
LUMBRERAS, L. ARQUEOLOGÍA DE LA AMÉRICA Andina. Milla Batres. Perú 1981.
MILLONES - ONUKI y otros EL MUNDO CEREMONIAL ANDINO Horizonte. Perú 1994.
OTTONELLO - LORANDI ARQUEOLOGÍA y Etnología Argentina Eudeba 1987.
PIÑA CHAN, R. EL LENGUAJE DE LAS PIEDRAS FCE. México 1995.
RAVINES, R. CHANCHAN Instituto de Estudios Peruanos. Perú 1980.
REENTS-BUDET D. PAINTING the maya Unvers: Royal Ceramics ... University P. 1994.
REICHE, M. CONTRIBUCIONES A LA GEOMETRÍA Y ASTRONOMÍA... Perú. 1993.
ROJAS de PERDOMO ARQUEOLOGÍA COLOMBIANA C. Valencia. Colombia 1985.
SCHULTES-HOFMANN PLANTAS DE LOS DIOSES FCE. Italia 1989.

- SONDEREGUER C. ¿QUE SABEMOS DE AMÉRICA PREHISPANA? 1987.
 en **Arte al Día:** LOS JERÓGLIFICOS (GLIFOS) 1989. LOS CÓDICES 1990.
 « « « TIERRAS MAYAS: ENSUEÑO Y ESPLENDOR (poema) 1990.
 en **La Maga:** UN PANORAMA SENSIBLE, ORIGINAL Y PROFUNDO 1992.
 « « « ACA SE IGNORA LA TRASCENDENCIA DE LAS CULTURAS PRECOLOMBINAS 1993.
 en **La Prensa:** CONCEPTOS Y OBJETIVOS DEL ARTE VISUAL PRECOLOMBINO 1994.
- STONE, D. ARQUEOLOGÍA DE AMÉRICA CENTRAL Piedra Santa. Guatemala 1976
- STONE-MILLER, R. TO WEAVE FOR THE SUN - ANCIENT ANDEAN TEXTILES. Thames&H. 1992
- TATE, C. YAXCHILÁN University of Texas Press. USA 1997.
- THOMPSON, E. A CATALOG OF MAYA HIEROGLYPHS University of Okla. USA 1962.
 UN COMENTARIO AL CÓDICE DE DRESDEN FCE. México 1988.
- VALCARCEL, L. MACHU PICCHU Saleticana. Perú 1979.

CRÉDITOS

Nuestro agradecimiento a los siguientes museos
 por la documentación facilitada.

MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA MÉXICO DF
MUSEO DEL TEMPLO MAYOR MÉXICO DF
MUSEO DE ANTROPOLOGÍA JALAPA MÉXICO
MUSEO ARQUEOLÓGICO MÉRIDA MÉXICO
MUSEO DE ANTROPOLOGÍA OAXACA MÉXICO
MUSEO FRISSELL OAXACA MÉXICO
MUSEO DE ANTROPOLOGÍA VILLAHERMOSA MÉXICO
MUSEO PARQUE LA VENTA VILLAHERMOSA MÉXICO
MUSEOS DE SITIO: TEOTIHUACAN, MONTE ALBÁN,
 EL TAJÍN, PALENQUE, UXMAL MÉXICO

MUSEO NACIONAL DE ARQUEOLOGÍA GUATEMALA
MUSEO POPOL VUH GUATEMALA
MUSEO DE SITIO: TIKAL GUATEMALA

MUSEOS DE COPÁN HONDURAS

MUSEO NACIONAL SAN JOSÉ COSTA RICA
MUSEO DEL JADE SAN JOSÉ COSTA RICA

MUSEO DEL ORO BOGOTÁ COLOMBIA
MUSEO DE SAN AGUSTÍN COLOMBIA

MUSEO DEL BANCO CENTRAL QUITO ECUADOR

MUSEO NACIONAL DE ARQUEOLOGÍA LIMA PERÚ
MUSEO AMANO LIMA PERÚ
MUSEO LARCO HERRERA LIMA PERÚ
MUSEO DE CHAN CHAN TRUJILLO PERÚ
MUSEO BRÜNING CHICLAYO PERÚ

MUSEO DE ARQUEOLOGÍA LA PAZ BOLIVIA

MUSEO DE ARTE PRECOLOMBINO SANTIAGO CHILE
MUSEO ARQUEOLÓGICO SAN PEDRO DE ATACAMA CHILE

MUSEO ETNOGRÁFICO BUENOS AIRES ARGENTINA
MUSEO DE LA PLATA ARGENTINA
MUSEO AMBATO CÓRDOBA ARGENTINA
MUSEO INCAHUASI LA RIOJA ARGENTINA
MUSEO BRAVO CAFAYATE SALTA ARGENTINA
MUSEO ARQUEOLÓGICO TILCARA ARGENTINA
MUSEO ADÁN QUIROGA CATAMARCA ARGENTINA
MUSEO DE SANTA MARÍA CATAMARCA ARGENTINA
MUSEO CONDORHUASI BELÉN CATAMARCA ARGENTINA
MUSEO WAGNER SANTIAGO DEL ESTERO ARGENTINA
MUSEO ARQUEOLÓGICO SAN JUAN ARGENTINA
MUSEO NACIONAL DE BELLAS ARTES ARGENTINA

CÉSAR SONDEREGUER. Argentino. Nace en Buenos Aires en 1937. Escultor. Fotógrafo. Ex Profesor Titular de la Cátedra DISEÑO Y ARTE PRECOLOMBINO Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. UBA. e mail csondereguer@sinectis.com.ar www.5artes.com Artículos

CURRICULUM 1983 / 2004

Sólo referido las actividades sobre Arte Precolombino.

VIAJES 1985 / 04. *Objetivo:* documentar las ruinas importantes precolombinas y los museos antropológicos. Formar una biblioteca del tema. *Países recorridos:* México, Guatemala, Honduras, Costa Rica, Colombia, Ecuador, Perú, Bolivia, Chile, Argentina, Egipto. El esfuerzo económico ha sido de propio peculio. *Fotógrafos:* Martha Melgarejo-César Sondereguer.

LABOR TEÓRICA 1987 / 2004 Publicaciones

EL MONUMENTALISMO DE AMERINDIA Búsqueda-Yuchán 1988.
LA PIRÁMIDE TEMPLO EN MESOAMÉRICA Arte al Día 1989.
ESTÉTICA AMERINDIA - Hermenéutica eme 1997.
DISEÑO PRECOLOMBINO - Catálogo Corregidor Buenos Aires 1998.
Gustavo Gilli. España 2000.
CIVILIZACIÓN AMERINDIA - Tipología histórico plástica.
Coautor Carlos Punta. Corregidor 1998.
ARQUITECTURA PRECOLOMBINA - Catálogo Corregidor 1998.
AMERINDIA - Introducción a la Etnohistoria y Artes Visuales Precolombinas. Coautor Carlos Punta Corregidor 1999.
ARTE CÓSMICO AMERINDIO - 3000 Años de Conceptualidad, Diseño y Comunicación Corregidor 1999.
SISTEMAS COMPOSITIVOS / EL CONCEPTO ARQUITECTÓNICO-ESCULTÓRICO Corregidor 2000.
CERÁMICA PRECOLOMBINA - Catálogo Coautor Mirta Marziali.
Corregidor 2001.
MANUAL DE ESTÉTICA PRECOLOMBINA. nobuKo 2002.
MANUAL DE ICONOGRAFÍA PRECOLOMBINA Y SU ANÁLISIS MORFOLÓGICO nobuKo 2002.
PENSANDO AMERINDIA - Ensayos nobuKo 2003.
MANUAL DE ESTÉTICA MAYA. nobuKo 2003.
MANUAL DE DISEÑOS PRECOLOMBINOS nobuKo 2003.
MANUAL DE HISTORIA Y ARTE DE AMÉRICA ANTIGUA - Pensamiento y Obra Coautor Carlos Punta nobuKo. 2003.
Artículos en: Arte al Día 1987 / 2001 - SUMMA 1990 / 91 - Consejo Profesional de Arquitectura y Urbanismo 1989 - La Maga 1992 / 97 - La Prensa 1994 - La Maga, La Nación, Clarín, La Gaceta de Tucumán 1995 Clarín 1997 - Papel y Estampa 2000 / 01.

LABOR DOCENTE 1986 / 2004 Cursos y conferencias

1986 / 94 Dicta el curso HISTORIA DEL ARTE PRECOLOMBINO - Museo Eduardo Sívori. **1991 / 02** Dicta conferencias y cursos en instituciones universitarias y particulares del país.
1990 Dicta el curso de postgrado ARQUITECTURA PRECOLOMBINA Facultad de Arquitectura UBA.
1991 / 02 Funda y es Titular de la Cátedra DISEÑO Y ARTE PRECOLOMBINO Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - UBA, para las carreras de grado: Arquitectura, Diseño Gráfico, Industrial e Indumentaria y Textil.
1994 / 96 Dicta el curso de postgrado DISEÑO VISUAL CÓSMICO PRECOLOMBINO FADU - UBA.
1994 / 98 Dicta cursos de HISTORIA Y ARTE y DISEÑO PRECOLOMBINO **1999** Dicta el curso MITOLOGÍA, SEMIOLOGÍA Y ESTÉTICA - Centro Cultural San Martín. - Conferencias.
2000 / 02 Dicta los cursos HISTORIA DEL ARTE y ARTE CÓSMICO AMERINDIO - Centro Cultural San Martín.
Conferencias y cursos, ARTE PRECOLOMBINO - Centro Cultural Rojas.
2002 Dicta el curso de postgrado DISEÑO PRECOLOMBINO - *Mitología / Semiología / Estética*, y la clase ICONOGRAFÍA INCA en la Universidad Autónoma de Barcelona. Dicta dos conferencias sobre PRINCIPIOS FUNDAMENTALES DEL ARTE PRECOLOMBINO, en el Museo Egipcio de Barcelona y el Instituto Catalán de Cooperación Iberoamericana.
2004 Dicta el Curso de Postgrado ESTÉTICA PRECOLOMBINA en la Maestría *Mundo Precolombino* de la Universidad Autónoma de Barcelona y cuatro conferencias sobre ARTE PRECOLOMBINO.

CARLOS PUNTA. Nace en 1953 en Capital Federal.

Egresada de la carrera de Ingeniería en Electrónica en 1978.

Desde hace quince años es Investigador y Docente de Culturas Precolombinas.

1994 / 97. Docente de la Cátedra Sondereguer de "Diseño y Arte Precolombino" - FADU - UBA.

2004. Dicta "Argentina Indígena y Colonial" - Instituto San Martín de los Andes.

Dicta el Taller de "Historia de América Antigua y su Arte" - Centro C. Leopoldo Marechal.

Dicta el Seminario "América Antigua" - Cátedra Abierta de Estudios Americanistas. Filosofía y Letras UBA.

LABOR DOCENTE 1991 / 2003

1991/ 92 Dicta el Taller de Culturas Indígenas. - C. C. Roberto Art MCBA.

1993 Dicta Prehistoria Bonaerense INCAM.

1993 Dicta Argentina Prehispánica Centro Educación. Nivel Secundario Nro. 31 - Morón - Buenos Aires.

1994/ 97 Dicta Historia Precolombina en la Cátedra Sondereguer FADU - UBA.

1996/ 97 Dicta Historia de las Culturas Precolombinas. Galería Vertientes.

1997/ 99 Dicta el Taller de Cultura Precolombina. - C. C. Che Guevara.

1998 Dicta La Herencia Cultural de América Proyecto Escuela Nativa Americana. - C.C.Hurlingham. Bs. As.

1999/ 00 Dicta Historia Precolombina - C. C. E. Santos Discépolo.

2000/ 03 Dicta Historia Precolombina. Curso de Capacitación Docente. Niveles I y II.- C. C. L. Marechal, Hurlingham. Buenos Aires.

2003 Dicta Los Místicos Pueblos del Jaguar. Asociación Tantanakuy. 29ª Feria del Libro.

2004 Dicta Argentina Indígena. - Univ. Nac. Gral. San Martín. San Martín.

PUBLICACIONES

1993/ 98 Columnista en revistas educativas y barriales sobre Culturas Precolombinas.

1996 Marco Teórico, Apunte de la Cátedra Sondereguer. Colaborador de historia. CEADIG FADU - UBA.

1997/ 98 Artículos AMERINDIA - Coautor C. Sondereguer - Arte al Día Internacional. Nros. 62, 64, 65, 66 y 67.

1998 CIVILIZACIÓN AMERINDIA - Tipología histórico plástica.

Coautor C. Sondereguer - Corregidor.

1998 AMERINDIA - Introducción a la Etnohistoria y Artes Visuales Precolombinas. Coautor C. Sondereguer - Corregidor.

1998 ARTE CÓSMICO AMERINDIO. Colaborador - Corregidor.

1998 SISTEMAS COMPOSITIVOS AMERINDIOS. Colaborador - Corregidor.

2001 CERÁMICA PRECOLOMBINA. Colaborador - Corregidor.

2001 Prehistoria Argentina - www.argentinaxplora.com

2003 Historia de América Precolombina - www.5artes.com

2003 Manual de HISTORIA Y ARTE DE AMÉRICA ANTIGUA - Pensamiento y Obra. Coautor C. Sondereguer - nobuKo 2003.

2003 *En preparación:* MANUAL DE HISTORIA PRECOLOMBINA DEL TERRITORIO ARGENTINO.

Obras de César Sondereguer

EL MONUMENTALISMO DE AMERINDIA

Búsqueda - Yuchán Buenos Aires 1988

LA PIRÁMIDE TEMPLO EN MESOAMÉRICA

Morfoproporcionalidad Arte al Día Buenos Aires 1989

ESTÉTICA AMERINDIA

Editorial eme Buenos Aires 1997

DISEÑO PRECOLOMBINO - Catálogo

Corregidor Buenos Aires 1998 Gustavo Gili España 2000

ARQUITECTURA PRECOLOMBINA - Catálogo

Corregidor Buenos Aires 1998

ARTE CÓSMICO AMERINDIO

3000 años de Conceptualidad, Diseño y Comunicación

Corregidor Buenos Aires 1999

SISTEMAS COMPOSITIVOS AMERINDIOS - Morfoproporcionalidad

EL CONCEPTO ARQUITECTÓNICO-ESULTÓRICO EN AMERINDIA

Corregidor Buenos Aires 2000

MANUAL DE ESTÉTICA PRECOLOMBINA - Tesis Hermenéutica

nobuko Buenos Aires 2002

MANUAL DE ICONOGRAFÍA PRECOLOMBINA

Y SU ANÁLISIS MORFOLÓGICO

nobuko Buenos Aires 2002

PENSANDO AMERINDIA - Ensayos

nobuko Buenos Aires 2003

MANUAL DE DISEÑOS PRECOLOMBINOS - Antología morfológica

nobuko Buenos Aires 2003

MANUAL DE ESTÉTICA MAYA

nobuko Buenos Aires 2003

Obras en coautoría

CIVILIZACIÓN AMERINDIA - Tipología histórico plástica

Coautor Carlos Punta Corregidor Buenos Aires 1998

AMERINDIA

Introducción a la Etnohistoria y las Artes Visuales Precolombinas

Coautor Carlos Punta Corregidor Buenos Aires 1999

CERÁMICA PRECOLOMBINA - Catálogo

Coautor Mirta Marziali Corregidor Buenos Aires 2001

MANUAL DE HISTORIA Y ARTE DE LA AMÉRICA ANTIGUA

Pensamiento y Obra Coautor Carlos Punta

nobuko Buenos Aires 2003

AMÉRICA PRECOLOMBINA

Síntesis Histórica / Antología y Análisis de su Arte Plástico

Coautor Carlos Punta nobuko Buenos Aires 2004



PED00072378_2

2849

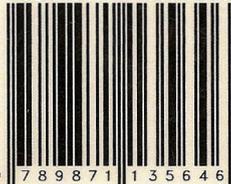
Después de realizar un estudio sistemático sobre la bibliografía existente de la América antigua se arriba a una evidente conclusión: los esfuerzos intelectuales e investigativos han estado dedicados, casi con exclusividad, a lo histórico-antropológico y resueltos en infinidad de parcialidades tanto temáticas como de territorios. Son productos nacidos de circunscriptas especialidades y, en lo referente al arte visual con escasas opiniones vertidas por estudiosos, muchos de ellos eximios en su materia, pero carentes de formación y visión plástica.

Dada tal comprobación, la intención principal que persigue este libro -como toda la colección a la que pertenece- se centra en los aspectos investigativos, analíticos y pedagógicos omitidos en casi toda la bibliografía sobre Amerindia, a saber:

- Falta de relatos históricos integrales de las características precolombinas, que abarquen Norte, Meso, Centro y Suramérica.
- Falta de cronologías panamerindias, históricas y artísticas activas, es decir, con ilustraciones afines con el texto, paradigmáticas y definidas en sus aspectos interrelacionados: obras plásticas, mapas, cuadros cronológicos y sinópticos.
- Falta de una reseña antológico-plástica panamerindia, con un análisis clasificatorio e interpretativo de la colosal obra creada, que acompañe a la historia de los pueblos para explicitar no sólo los talentos políticos, socioeconómicos y técnicos sino también aquéllos por los cuales una cultura trasciende: lo espiritual, lo ideológico y lo poético, o sea, lo ontológico por excelencia.

Se necesita que cunda un criterio interdisciplinario, que abarque lo histórico-antropológico relacionado con lo filosófico-estético.

ISBN 987-1135-64-5



9 7 8 9 8 7 1 1 3 5 6 4 6