

Manual de

Historia y Arte de América Antigua

Pensamiento y obra



César Sondereguer

Carlos Punta

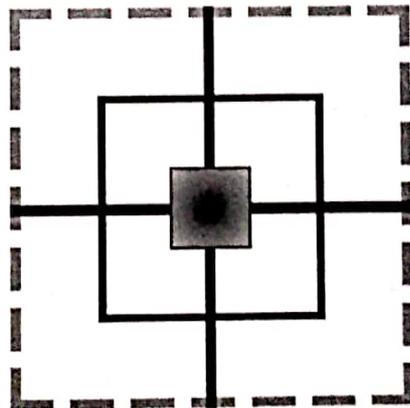
nobuko

CÉSAR SONDEREGUER

CARLOS PUNTA

MANUAL DE
**HISTORIA Y ARTE
DE AMÉRICA ANTIGUA**

INTRODUCCIÓN A SU PENSAMIENTO Y OBRA



nobuko

Mitología, estética, redacción y diagramación César Sondereguer

Historia, mapas, cuadros sinópticos y cronológicos Carlos Punta

Fotografías Melgarejo - Sondereguer

Colaboración Graciela Arbiser

E mail

carlospunta@yahoo.com.ar

csondereguer@sinectis.com.ar

Imagen de Tapa: Portal Tiwa

Diseño de Tapa: Florencia Turek

Digitalización: Ma. Sol Rajch

Hecho el depósito que marca la ley 11.723
Impreso en Argentina / Printed in Argentina

La reproducción total o parcial de este libro, en cualquier forma que sea, idéntica o modificada, no autorizada por los autores, viola derechos reservados; cualquier utilización debe ser previamente solicitada.

I.S.B.N. 987-1135-32-7

© nobuKo

Mayo de 2007

Este libro fue impreso bajo demanda, mediante tecnología digital Xerox en **bibliografika** de Voros S.A.
Av. El Cano 4048. Capital.
Info@bibliografika.com / www.bibliografika.com

Venta en:

LIBRERIA TECNICA

Florida 683 - Local 18

C1005AAM Buenos Aires - Argentina

Tel: 54 11 4314-6303 - Fax: 4314-7135

E-mail: cp67@cp67.com | www.cp67.com

FADU - Ciudad Universitaria

Pabellón 3 - Planta Baja

C1428EHA Buenos Aires - Argentina

Tel: 54 11 4786-7244

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

7 PRÓLOGO

8 AMERINDIA: VIGENCIA Y FASCINACIÓN

9 INTRODUCCIÓN
SINOPSIS HISTÓRICA Poblamiento de América Desarrollo político

10 Desarrollo político y socio-económico

12 Sociedades de la América antigua Cazadores-recolectores del Pleistoceno y Holoceno

13 Cuadro 1 Evolución Cultural Amerindia Sociedades de agricultores y agropastoriles

14 Mapa Centros relevantes de la América antigua

15 Sinopsis de evolución social amerindia

16 *SINOPSIS IDEOLÓGICA* Tipos de pensamientos *Metafísico Socio-político Estético Científico Práctico Comunicante*

23 Mitología y Cosmovisión

27 *SINOPSIS ESTÉTICA* Clasificación Vocaciones plásticas

28 Sistema Analítico

30 Sistemas Compositivos

32 NORTEAMÉRICA Historia, política y sociedad Ideología y plástica
 Áreas culturales Mapa Orígenes Cuadro 2

36 MESOAMÉRICA Historia, política y sociedad Ideología y plástica
 Áreas culturales Mapa Orígenes Cuadro 3

38 Etapa Arcaica y Período Preclásico

39 Cultura olmeca 42 Occidente de México 43 Cultura protomaya 44 Período Clásico

44 Cultura zapoteca 47 Cultura teotihuacana 50 Cultura del Golfo 52 Cultura maya

56 Período Posclásico Cultura tolteca 58 Cultura maya-tolteca 61 Cultura totonaca

62 Cultura mixteca 63 Cultura huasteca 64 Cultura tarasca 65 Cultura azteca

68 CENTROAMÉRICA Historia, política y sociedad Ideología y plástica
 Áreas culturales Mapa Orígenes Etapa Arcaica, Períodos Preclásico, Clásico y Posclásico

69 Culturas ulua coclé Cuadro 4

70 Culturas nicarao nicoya chiriqui diquis guanacaste talamanca

73 SURAMÉRICA Historia, política y sociedad Ideología y plástica
 Mapa Período Preclásico Cultura agustiniana 74 Cuadro 5 Andes Centrales

75 Cultura muisca 76 Culturas sinú y quimbaya 77 Cultura tairona

78 Tierras Bajas Tropicales

79 Ecuador Cultura valdivia y chorrera 80 Culturas la tolita y manteña

80 Andes Centrales Etapa Arcaica

81 Horizonte Temprano 82 Cultura chavín

86 Cultura paracas 88 Cultura pucara 89 Horizonte Medio Cultura recuay

90 Cultura mochica 92 Cultura nasca 94 Cultura tiwanakota 96 Cultura huari

97 Horizonte tardío Cultura chimú 99 Cultura chancay 100 Cultura inca

103 Noroeste argentino Mapa Etapa Arcaica y Período Temprano Cultura tafi

104 Cultura condorhuasi 105 Cultura alamito 106 Cultura ciénaga

106 Período Medio Cultura aguada 108 Cultura sunchituyoc

108 Período Tardío Cultura santamariana 109 Cultura averías 110 Período imperial

111 CULTURAS *Síntesis*

113 GLOSARIO HISTÓRICO

114 GLOSARIO ESTÉTICO

122 CUADROS CRONOLÓGICOS

124 BIBLIOGRAFÍA *Síntesis* 127 CURRÍCULUM

Los productos de la historia del espíritu están atravesados por una constante que se podría designar con los términos de creación y configuración. Con cierta extensión de los conceptos diríamos que fuera de las puras imitaciones no existe obra humana alguna que no sea al mismo tiempo configuradora y creadora. Así como no nos es dado crear sustancias corporales, sino que toda actividad exterior modifica o transforma elementos físicos dados, así también no existe ninguna actividad o acción espiritual que no presuponga el darse de algunos materiales en cierto modo espirituales. Por otra parte, lo que todavía no ha sido, es decir la transformación o la ulterior configuración de lo dado o lo que se sigue de la peculiar no deducible del individuo, es precisamente una creación. En todas esas operaciones reside un elemento por el cual aumenta, en cierta medida, todo lo que ha sido de antemano hallado y todo lo transmitido, y la unidad de la obra se constituye justamente cuando se siguen configurando esos elementos. es esta peculiar combinación la que hace del hombre un ser histórico. El animal repite sin más lo que su especie ha hecho desde siempre. Por eso cada individuo comienza desde el principio, desde el punto en que también habían comenzado sus antepasados. El hombre, porque no sólo repite, sino que crea lo nuevo, no puede recomenzar continuamente, sino que emplea un material y antecedentes dados en los cuales o en la base de los cuales, se realiza su producto como una nueva configuración. Pero tampoco seríamos seres históricos si fuéramos absolutamente creadores, si nuestra operación creara lo nuevo sin más —seríamos en todo caso suprahistóricos— o si nos mantuviéramos en absoluto, sin creación alguna, en lo dado y en sus remociones mecánicas o transformaciones en riguroso sentido. Llamamos histórica a una existencia que crea lo nuevo y lo propio de ella; pero sobre la base y como desarrollo o configuración de lo ya existente y transmitido. Histórica es la síntesis orgánica, vivida por nosotros, de la creación y la configuración.

Georg Simmel
Rembrandt

Ensayo de Filosofía del Arte

El Manual comenzará con los conceptos fundamentales sobre lo histórico, ideológico y estético de las culturas amerindias. Continuará con la descripción general de los primeros tiempos de la prehistoria americana manteniendo la continuidad de los procesos sociales explicados en secuencias coherentes.

Se reflejarán sintéticamente tres mil años de desarrollo ininterrumpido, la transformación de los primeros grupos de cazadores nómades en altas y medias culturas y sus logros intelectuales de relevancia.

Se establecerán cuatro grandes áreas geográficas identificándose en ellas las distintas regiones; cada zona determinará un orden cronológico, étnico y cultural basado en la periodificación arqueológica. Cada una de las zonas estudiadas se dividirán en cuatro períodos históricos: *Arcaico*, *Preclásico* o *Temprano*, *Clásico* o *Medio* y *Posclásico* o *Tardío*, y dos subperíodos imperiales: en Mesoamérica generado por los aztecas, y en los Andes Centrales por los incas.

Los cuadros cronológicos nombrarán especialmente a las culturas hegemónicas y los grupos menores serán denominados en general.

Las regiones donde los pueblos tuvieron notable producción agrícola y cerámica, alcanzando un nivel cultural alto o medio, irán acompañadas de una sinopsis evolutiva. Tales síntesis son de carácter didáctico y atenderán la comprensión general de períodos, procesos sociales, causas que los originaron y grupos que los protagonizaron. El Manual presentará un mapa para cada zona con la ubicación de los centros ceremoniales y/o urbanos más importantes.

Llegados al continente, los europeos encontraron unos 60 millones de habitantes, con población diversificada en gran cantidad de etnias, con más de 350 tribus mayores y unas 150 lenguas principales. Tales culturas tenían formas de vida, tecnologías y expresiones místico-estéticas variadas, puesto que coexistían desde grupos cazadores recolectores hasta las altas culturas mesoamericanas y suramericanas. De acuerdo con estas pautas, el estudio de América antigua tendrá en cuenta lo siguiente:

- La dilatada extensión americana y sus múltiples ecosistemas.
- La enorme temporalidad que va desde los primeros grupos hasta las culturas que encontraron los conquistadores.
- La relevancia desigual que alcanzaron los distintos grupos desde el punto de vista cultural e histórico.
- La destacada cosmovisión animista de sus dogmas basadas en mitologías similares, establecidas por castas gobernantes.
- La trascendente obra intelectual, matemática, plástica y técnica de las altas y medias culturas.

La Introducción se dividirá en tres análisis fundamentales:

1. **Sinopsis Histórica.** Períodos y acontecimientos.
Tipos de gobiernos: Político / Socio-Económico.
2. **Sinopsis Ideológica.** Tipos de pensamientos.
Mitología y cosmovisión. Deidades principales.
3. **Sinopsis Estética.** Iconografía: Ideología y Plástica.
Clasificación: Géneros Plásticos / Modos Estéticos
Estilos morfológicos.

El libro se dividirá en cuatro partes: **Norteamérica, Mesoamérica, Centroamérica y Suramérica**; dos Glosarios: **Histórico y Estético**; una síntesis de culturas; cuatro cuadros cronológicos y una síntesis bibliográfica.

AMERINDIA: VIGENCIA Y FASCINACIÓN

Cuando recibimos el impacto del arte se produce el éxtasis que envuelve la sensibilidad del Ser. La expresión, inmanencia de la obra, se dispara hacia nosotros en cuanto percibimos lo artístico, nos conmueve y emerge nuestra latente poesía: el arte es una mayeréutica. Posee un vaho místico que abrumba y transporta. Es un acto poético que ha sido aprehendido por el receptor cuyo gusto estético sensible, objetivo y desprejuiciado, será una de sus cualidades vitales para la aprehensión.

Impacto y admiración nos conmueven cuando recorremos América antigua. Captamos ese pasado inmenso de pretéritos pueblos y numerosas culturas, los complejos ritos, las abundantes deidades y una gigantesca obra artística.

Una inicial reflexión de tal magnitud, comprende que ese substrato, mítico-religioso, metafísico y trascendental, fue fundamento causal del caudal poético-plástico. Mitología, religión y sacerdocio ejercieron poderosos impulsos ideológicos, patemaes, políticos, éticos y estéticos que modelaron a los pueblos y sus obras. Así, un apasionado ansiar místico y un profundo sentir existencial consustanciado con la naturaleza, configuraron múltiples ideas, poesías, ciencias, ofrendas e invocaciones.

La opulencia expresiva de los entes visuales, comunicadores de tanto contenido conceptual, estético y plástico, nos deja fascinados. Debemos hacer un esfuerzo para intentar encausar la emoción, para asomir esa colosal realidad que inunda la percepción. Entonces comprendemos que en esa plétorica abundancia de arquitecturas, esculturas, cerámicas, dibujos, pinturas, textiles y orfebrerías residía la alquimia existencial que las castas gobernantes impusieron como ámbito de un colosal recinto sagrado, intercomunicado por deidades y enjoyado con obras de ontológica hondura.

El diseño plástico amerindio es metonímia, estética y expresión de una recóndita esperanza mágica transmutada en ente místico-poético.

Cuando la última gran cultura mesoamericana, la azteca, se impuso despóticamente como estado guerrero y conquistador, su sentimiento trágico de la vida se manifestó en obsesión supersticiosa, en histerismo colectivo que dio fundamento a la desesperación por sobrevivir y a la creación de un formalismo escultórico de siniestra estética y superior expresividad.

La desenfrenada apoteosis de sacrificios humanos para "alimentar a los dioses", desquició su misticismo por un torrencioso mar escarlata. No obstante, de tal alienación nos queda su extraordinaria impronta: una poesía escrita de esplendor existencial, una escultura impar y los códices de mitología dibujada.

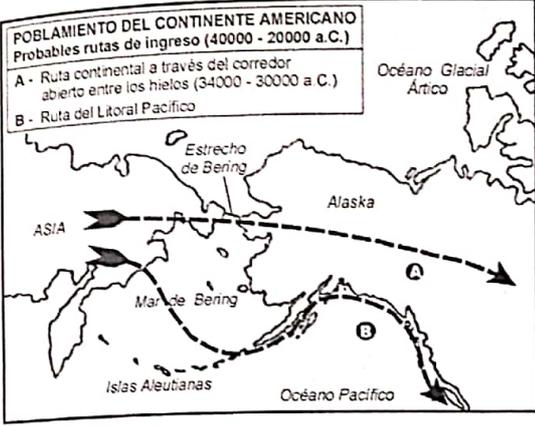
Cuando la última gran cultura suramericana, la inca, impuso su voluntad civilizadora por más de cuatro mil kilómetros de extensión, se creó el todavía no maduro germen del panamericanismo. Cuando aquellos pertinaces quechuas de austera y severa moral, de asombrosa capacidad política y económica, de estetas arquitectos-escultores, tallaron con megalítica monumentalidad gigantescos cerros eternos, como permanentes testigos de su voluntad de poder, plasmaron su Ser, su espíritu heroico y positivo, desbordante de intelectualidad.

Cuando fueron vencidos por crueles foráneos, Amerindia colapsó y América inició su propio barbarismo.

Hoy los pueblos parecen ignorar aquel pasado ilustre de talentosa política donde, aún bajo el despotismo de oligarquías sacerdotales y militares, se crearon estructuras socio-económicas vencedoras del hambre; entidades artísticas, científicas y técnicas, dejando rotundas pruebas de esenciales preocupaciones metafísicas, éticas y estéticas, y gobernando genésicamente los territorios venerados.

En la pandemónica y criminal mediocridad actual ¿podemos vanagloriamos de logros semejantes?

C. S.



Según la teoría arqueológica aceptada en la actualidad, el territorio americano comenzó a poblarse con el ingreso de grupos humanos a través del Estrecho Bering, hace aproximadamente 40.000 años, coincidiendo con el Cuarto Período Glaciar. Los hielos cubrieron gran parte del Hemisferio Norte, lo que provocó el descenso de 90 m del nivel marítimo y la consecuente aparición de un puente natural entre Asia y América. Los primeros grupos humanos penetraron por esa senda en un continente inexplorado, siguiendo la ruta de grandes animales pleistocénicos, como el mamut y el mastodonte. Eran *bandas** de *cazadores-recolectores** procedentes del sector oriental del Asia Septentrional. Tuvieron diversos orígenes étnicos, con preponderancia del tipo protomongoloide asiático. Ingresaron al continente en oleadas migratorias aprovechando los procesos de avance y retroceso de los hielos.



1. 2. Poblamiento de América
Las flechas indican las rutas de ingreso al continente de los primeros grupos humanos, hacia el 40000 a.C.

No se descartan totalmente las influencias extracontinentales a través de contactos transpacíficos, transatlánticos, árticos y antárticos. Si existieron, fueron relativamente tardíos, esporádicos y de grupos reducidos, y no tuvieron una incidencia importante sobre el origen y la evolución cultural de los amerindios, que se desarrollaron en forma local e independiente con respecto a los otros continentes. Una vez allí, comenzaron a dispersarse habitando los más variados *nichos** ecológicos y ocupando desiertos, llanuras, bosques, montañas y selvas, o sea, todos los ambientes, climas y geografías que se presentaban a su paso y que, de algún modo permitían la vida humana. Se estima que para completar la ocupación continental, necesitaron unos 20.000 años.

Desarrollo político

Las primeras bandas que ingresaron al continente tenían una organización social simple e igualitaria. Estaban integradas por grupos de unos treinta individuos, que elegían a su jefe de acuerdo con su experiencia y capacidad para la supervivencia. Este sistema político se mantuvo sin variantes desde el 20000 hasta el 7000 a.C., cuando los grupos alcanzaron el centenar de individuos y aumentó la importancia de los jefes, las sociedades pasaron a ser tribales y se organizaron en clanes. Continuaron siendo igualitarias, salvo en Suramérica que, hacia el 5000 a.C. los sectores que tenían acceso a los rebaños de camélidos comenzaron la acumulación de bienes.

Alrededor del 3000 a.C., los grupos humanos radicados en Mesoamérica y los Andes Centrales perdieron movilidad y cobró importancia la territorialidad y hacia el 800 a.C. aparecieron los *Señoríos Simples**, con dos niveles de jerarquía social: *el jefe y los comunes*. Tales sociedades aldeanas iniciaron así el proceso de estratificación social. Estos *jefes* acumularon poder y prerrogativas, apareciendo las jefaturas hereditarias.

Hacia el 100 d.C., tanto en Mesoamérica como en los Andes Centrales se acentuó la centralización del poder y la diferenciación social produciéndose más divisiones. Esta organización política se conoce como *Señoríos Complejos** y tenía tres estamentos: *Jefe* o *Señor*, la elite noble de *Consejeros* y el pueblo.

En Mesoamérica las sociedades tomaron el modelo teocrático por ser su gobernante un *Rey Sacerdote* con una política exterior de difusión ideológica y dogmática.

En los Andes Centrales hubo una primera etapa, hasta el 600 d.C. en que proliferaron los principados despóticos y agresivos y una segunda etapa de homogenización cultural a través de la imposición del dogma y de la conquista militar.

En ambas regiones, hacia el 1000 d.C., el colapso de estos sistemas provocó un vacío de poder y el resurgimiento de culturas regionales que concertaron alianzas y expansiones militares como nuevo criterio de integración política. Establecieron un fuerte militarismo imperialista; reemplazaron a los sacerdotes por reyes guerreros y se generalizaron las alianzas matrimoniales y militares. Se conformaron ligas, confederaciones y estados militarizados expansivos que establecieron el predominio ideológico, político y comercial en vastas regiones.

En este contexto y sobre la base de 3000 años ininterrumpidos de desarrollo cultural en Mesoamérica y los Andes Centrales se instauraron los imperios azteca e inca. Se caracterizaron por ser extremadamente centralizados y expansivos. Tenían numerosos niveles sociales y concentraron pueblos de distintas etnias, tradiciones e ideologías.

Existir, significa vivir en una justificación y en una afirmación espiritual, sin que nada importe a qué clase, a qué sociedad y a qué civilización particular pertenecemos.

Max Bense Estética

Las palabras con asteriscos ver el Glosario Histórico.

Desarrollo político y socio-económico

La expansión azteca fue principalmente comercial y guerrera, su objetivo no era anexar nuevos territorios, sino obtener el tributo exigido a los pueblos conquistados.

La expansión imperial inca fue de carácter militar y diplomático, basada en la persuasión. Tenía como objetivo anexar nuevos territorios, como fuente de materias primas, regiones cultivables y metalíferas, y de mano de obra para la construcción y el mantenimiento de la gran infraestructura edilicia y vial del imperio.

Desarrollo político y socio-económico

Las primeras bandas tenían una economía de subsistencia variada: se dedicaban a la recolección de plantas silvestres y a la caza de distintos animales; no tenían especialización regional ni herramientas específicas.

Hacia el 15000 a.C. los grupos de Norteamérica comenzaron una especialización conocida como *Tradición de Grandes Cazadores* con una economía orientada a la caza de mamuts, mastodontes y megaterios. En Suramérica en el 13000 a.C. se desarrolló la *Tradición Antigua de Caza Sudamericana*, especializada en la captura de megaterios, gliptodontes y camélidos. Estas bandas se denominan genéricamente *Cazadores-recolectores del Pleistoceno*.

En el 9000 a.C. aproximadamente, comenzaron a retirarse los hielos en forma definitiva, provocando grandes cambios climáticos que, hacia el 8000 a.C. modificaron flora y fauna. Esta crisis, en la que no se descarta la posibilidad de una caza excesiva, terminó con los animales del pleistoceno y con ellos la forma de vida de los cazadores-recolectores, que sufrieron profundos cambios hasta desaparecer.

Debido a la variedad y particularidades de los ecosistemas habitados, los grupos se fueron adaptando de acuerdo a las nuevas condiciones del entorno, entonces, aparecieron los *Cazadores-recolectores del Holoceno o Posglaciares* que basaban su subsistencia en economías mixtas, predominando la caza de animales pequeños, la recolección de plantas alimenticias silvestres y la pesca. Posteriormente, en ciertas áreas, hubo un proceso de *domesticación** de plantas y animales. En la región Andina hacia el 7000 a.C., comenzó el arreo de rebaños de camélidos.

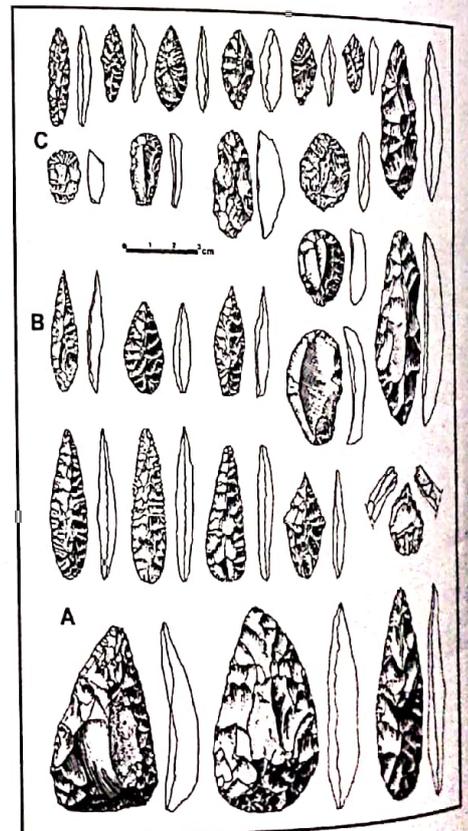
En Mesoamérica, por el 5000 a.C., se produjo una mayor dependencia hacia la recolección y se realizaron cultivos incipientes por medio de la domesticación de vegetales comestibles silvestres y en la región Andina se desarrolló la ganadería de la llama y la alpaca formándose *Sociedades Agropastoriles*. Con posterioridad, un aumento demográfico importante produjo desequilibrio entre las poblaciones y los recursos de abastecimiento. La presión generada por estas causas y el hecho de que los grupos habían optimizado los procesos de domesticación, trajeron como consecuencia el desarrollo de la agricultura hacia el 3000 a.C. con el cultivo del maíz. Estos factores y otros relacionados con la restricción territorial a la que se vieron sometidas algunas sociedades de cazadores-recolectores, dieron origen a las sociedades de agricultores sedentarios. Además, se debe tener en cuenta que muchos de los grupos de cazadores-recolectores, utilizaban los cultivos como medio de ampliación de sus recursos, sin haber roto todavía sus pautas tradicionales de subsistencia. El pasar de una subsistencia de depredación --caza y recolección-- a otra de producción --agricultura-- provocó el abandono de la vida nómada consumiéndose la sedentarización en aldeas permanentes --*Etapa Formativa**--.



4. Pintura rupestre
Toquepala, Perú, 7500 a.C.



5. 6. Fabricando herramientas líticas
3. Percutiendo con asta de venado para conseguir el filo cortante.
4. Percutiendo con canto rodado.

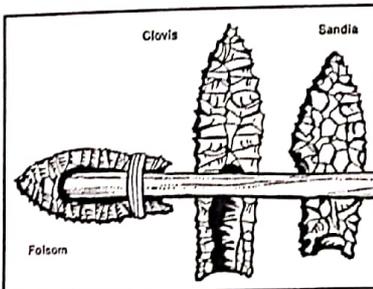


7. Herramientas líticas Perú
A. Grupo de herramientas circa 7000 - 4800 a.C.
B. Circa 4800 - 3000 a.C. C. Circa 3000 - 1800 a.C.

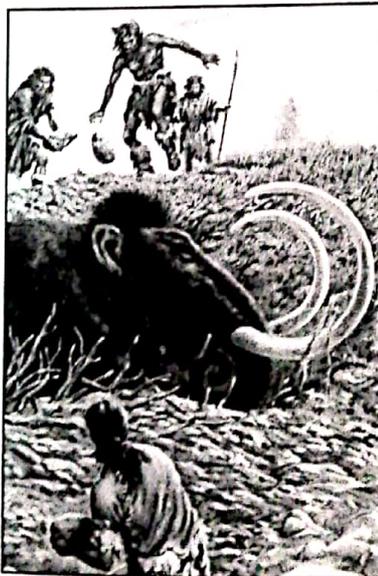
La aprehensión de un espíritu, de un ente y su metafísica, no se logra totalmente con una disección científica o histórica de los pueblos y su obra sino con una investigación filosófica, enmarcada por lo histórico, pero desde una vivencia desprejuiciada y equitativa, de justa y abierta objetividad; con una finalidad sensible de la apreciación racional y de la valoración de su naturaleza humana, conducente a una aprehensión conjunta de la sociedad y su obra plástica, la mayor y mejor prueba existente de aquel talento creador.

El mundo, y en particular los americanos, nos debemos aún conocer aquella grandeza pretérita, sin chovinismos regionales ni parcialidades analíticas, para la definitiva vigencia de su ancestral memoria pues, lo que una civilización plasma y establece en el tiempo, captoras antenas imparciales y sensibles lo reivindican y vencían.

Pensando Amerindia - Ensayos C. S. Buenos Aires nobuKo 2003



8. Puntas. Lanzas de grandes cazadores



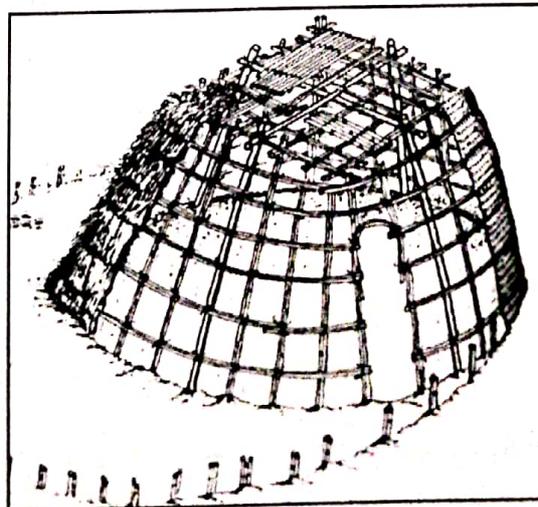
9. Escena de caza

Los pueblos de Mesoamérica y Andes Centrales que desarrollaron la agricultura lograron excedentes en la producción. Ese superávit alimenticio favoreció el incremento de poblaciones y aldeas, creciendo en número y tamaño. El tiempo ocioso que disponían entre la siembra y la cosecha les permitió desarrollar ideologías, artes y ciencias, generando religiones institucionalizadas, sacerdotes y artesanos. Los primeros eran los poseedores del conocimiento, tenían carácter divino y por consiguiente el mando. Los segundos materializaban las obras de contenido ideológico y ritual, símbolos que acreditaban el poder de la clase sacerdotal y gobernante. De este modo, se estableció la jerarquización social. Con el crecimiento demográfico aumentó la disponibilidad de mano de obra con artesanos especializados. Comenzaron los trabajos públicos para la comunidad --terraplenes, acequias y puentes-- y urbanismos religiosos: templos y centros ceremoniales. Esta etapa en Mesoamérica se conoce como *Periodo Preclásico*: 1400 a.C. a 200 d.C. En los Andes Centrales se denomina *Horizonte Temprano*: 1300 a.C. a 100 d.C.

Las poblaciones continuaron creciendo y las culturas regionales adquirieron vigor en base a una mayor y mejor organización social, alcanzando su época de esplendor con obras de culto artísticas y el conocimiento astronómico. La disminución de las tierras aptas para el cultivo los obligó a crear nuevas técnicas agrarias, pasando de una agricultura extensiva a una intensiva. Se incrementó el comercio con las zonas vecinas, y los *Centros Hegemónicos** importaron materias primas que manufacturaban y exportaban convertidas en objetos de culto y suntuarios, realizadas por artesanos de tiempo completo. Esta etapa se conoce en Mesoamérica como *Periodo Clásico*: 200 d.C. a 900 d.C. y en los Andes Centrales como *Horizonte Medio*: 100 d.C. a 1000 d.C.

Este sistema económico-social provocó la migración hacia los centros urbanos que comenzaron a competir por la supremacía y el control comercial. Se acentuó la diferenciación social entre nobles y comunes, que llevó al incremento de la presión tributaria. El continuo crecimiento de la población sin una respuesta tecnológica adecuada hizo que comenzaran a escasear los alimentos. La consecuencia inmediata de esta situación fue el aumento de las presiones internas y externas produciéndose el colapso del sistema.

Luego de un período de caos y convulsiones sociales, los grupos humanos adquirieron mayor movilidad social y nuevas formas de integración. Ocurrieron cambios sustanciales y se desarrolló un marcado militarismo que influyó en la religión y el arte. Si bien conservaron el antiguo sustrato cultural, lo adecuaron a los nuevos tiempos: modificando las bases ideológicas, religiosas y técnicas. Surgieron estados imperialistas --aztecas e incas-- e impusieron su hegemonía a través del dogma, la fuerza y la organización. Las sociedades se reacomodaron de acuerdo con esta nueva realidad, hubo traslados masivos de pueblos de acuerdo con las necesidades de esos estados, llevando mano de obra especializada: artesanos, arquitectos e ingenieros hacia los centros imperiales. Esta etapa se conoce en Mesoamérica como *Periodo Posclásico*: 1000 a 1521 d.C., caída de Tenochtitlán por la invasión de Hernán Cortés. En los Andes Centrales se conoce como *Horizonte Tardío*: 1000 a 1532 d.C., caída del Tahuantinsuyu, el imperio de los incas, por la invasión de Francisco Pizarro.



10. Casa primitiva
Reconstrucción de casa hecha con vegetales.
Sitio La paloma, Perú.
Circa 2500 a.C.

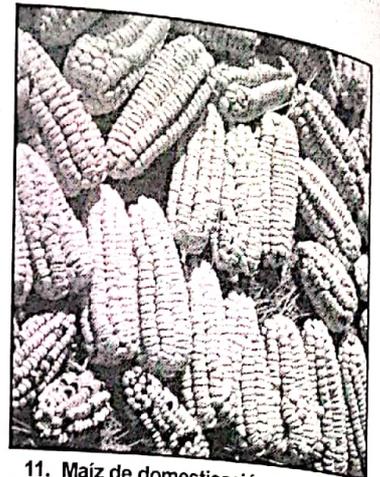
Cazadores-recolectores del Pleistoceno (glaciares)

Estaban básicamente dedicados a la caza de los grandes animales de la fauna pleistocénica y sus hábitos eran nómades. Se desplazaban en pequeños grupos o bandas con un jefe al mando, que supuestamente era elegido por su experiencia en la caza y por su conocimiento de lugares apropiados para armar campamentos. No conocieron entidades sociales mayores. Durante el invierno, explotaban los recursos en forma individual; durante el verano, cuando los recursos eran más abundantes, se reunían varias bandas. Esto generó períodos de intensificación comunitaria en los que practicaron incipientes rituales.

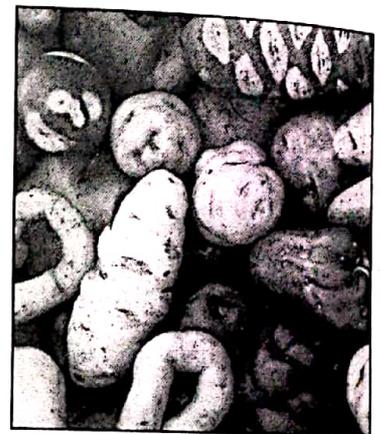
Su comportamiento social originó distintos tipos de campamentos: los *campamentos base* eran lugares de actividades múltiples. De estos se desprendían grupos más pequeños para obtener las materias primas dando lugar a los *campamentos temporarios* donde realizaban tareas para conseguir recursos tales como sal, material lítico, etc. Finalmente, los *campamentos ocasionales* con funciones específicas como el trozamiento y carneo de animales. Con el tiempo, estos grupos evolucionaron hacia formas más complejas de subsistencia. Los cambios climáticos hacia el 8000 a.C. provocaron la disminución de la flora y la fauna, causando también la desaparición de los *Grandes Cazadores* y la *Tradición de Caza Sudamericana*, desarrollándose los grupos con economía de recolección, pesca y caza de pequeñas presas.

Cazadores-recolectores del Holoceno (posglaciares)

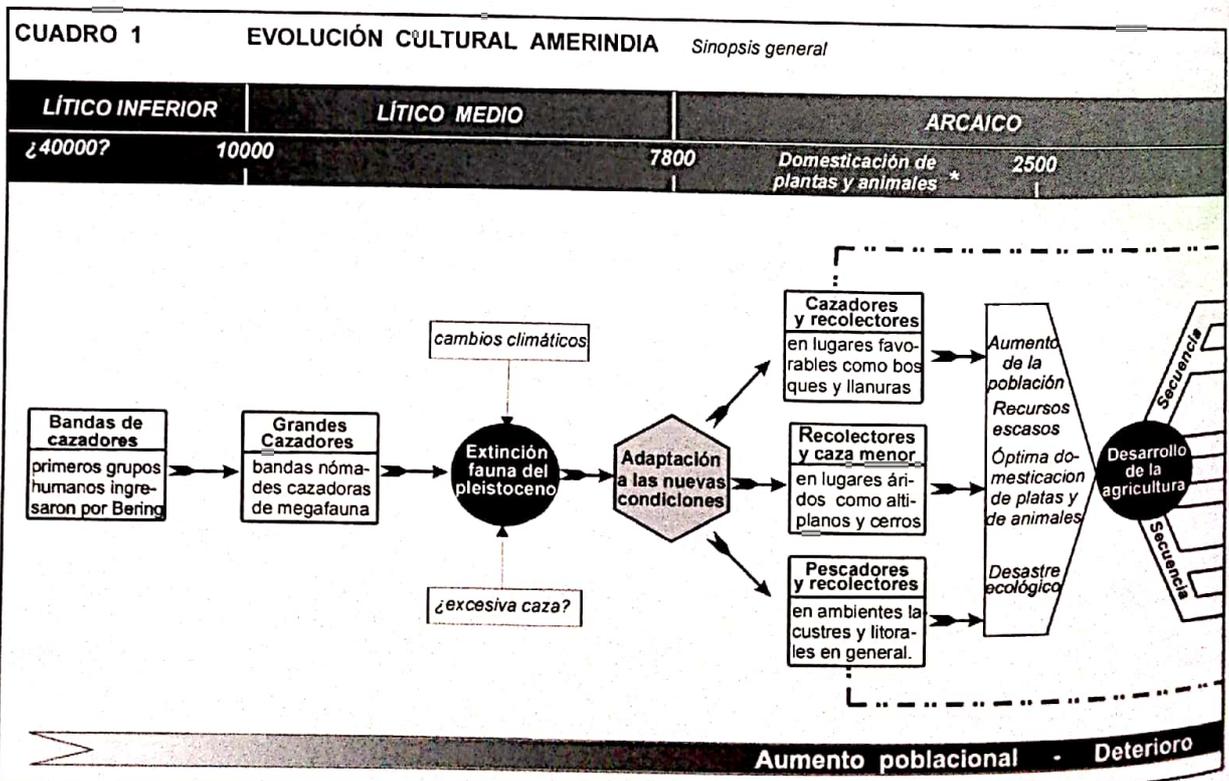
En general se caracterizaron por una recolección amplia y caza variada, utilizando los recursos fluviales y marinos. Algunos grupos se dedicaron a la caza de una especie animal, de acuerdo con los distintos *nichos ecológicos** que ocupaban. Entre estos grupos de cazadores-recolectores *especializados**, existieron *Tradiciones** con diferentes características acordes al *ecosistema** que habitaban. Para obtener un mayor aprovechamiento de las condiciones regionales debieron mejorar su tecnología, agregando a sus artefactos todos los elementos de molienda, pues le dieron mayor importancia a la recolección de plantas alimenticias silvestres. En algunas regiones esta actividad, combinada con otros factores, condujo a la domesticación incipiente de ciertas especies vegetales.



11. Maíz de domesticación amerindia

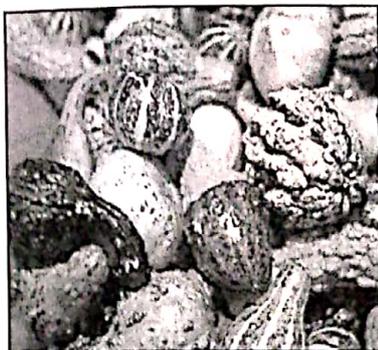


12. Papa

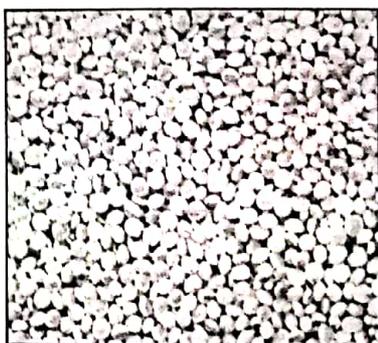




13. Ají (chile)



14. Calabaza



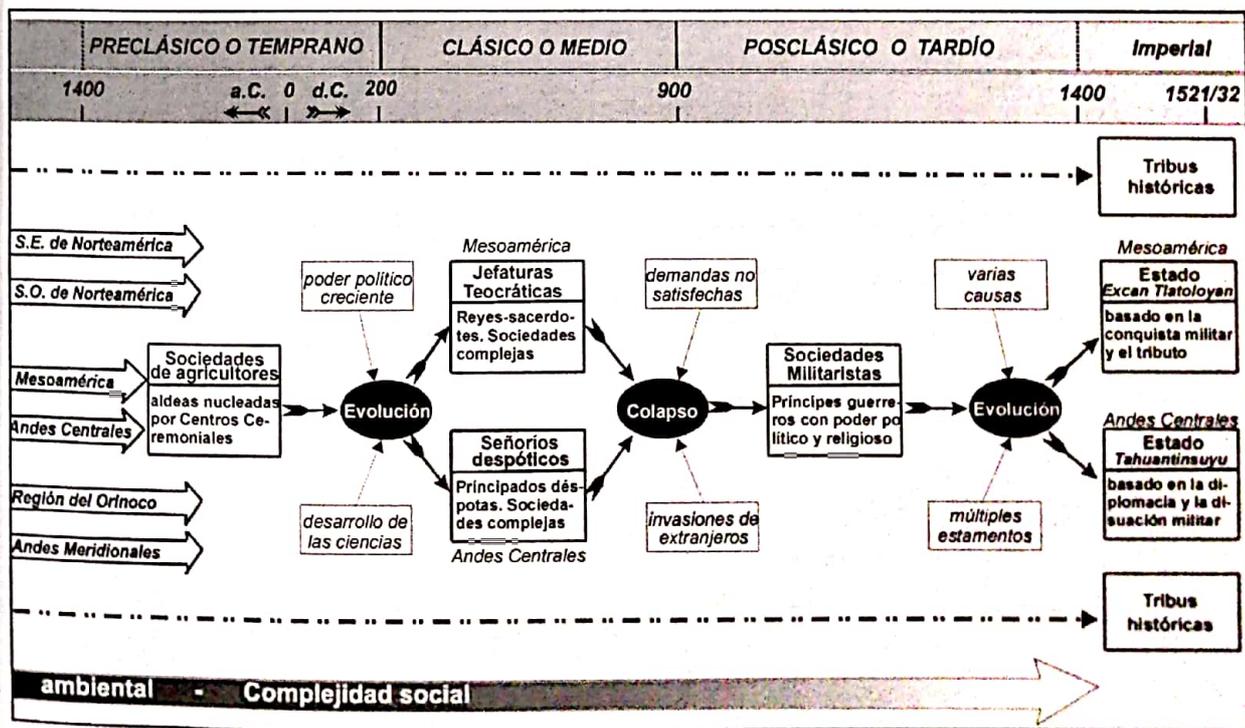
15. Amaranto

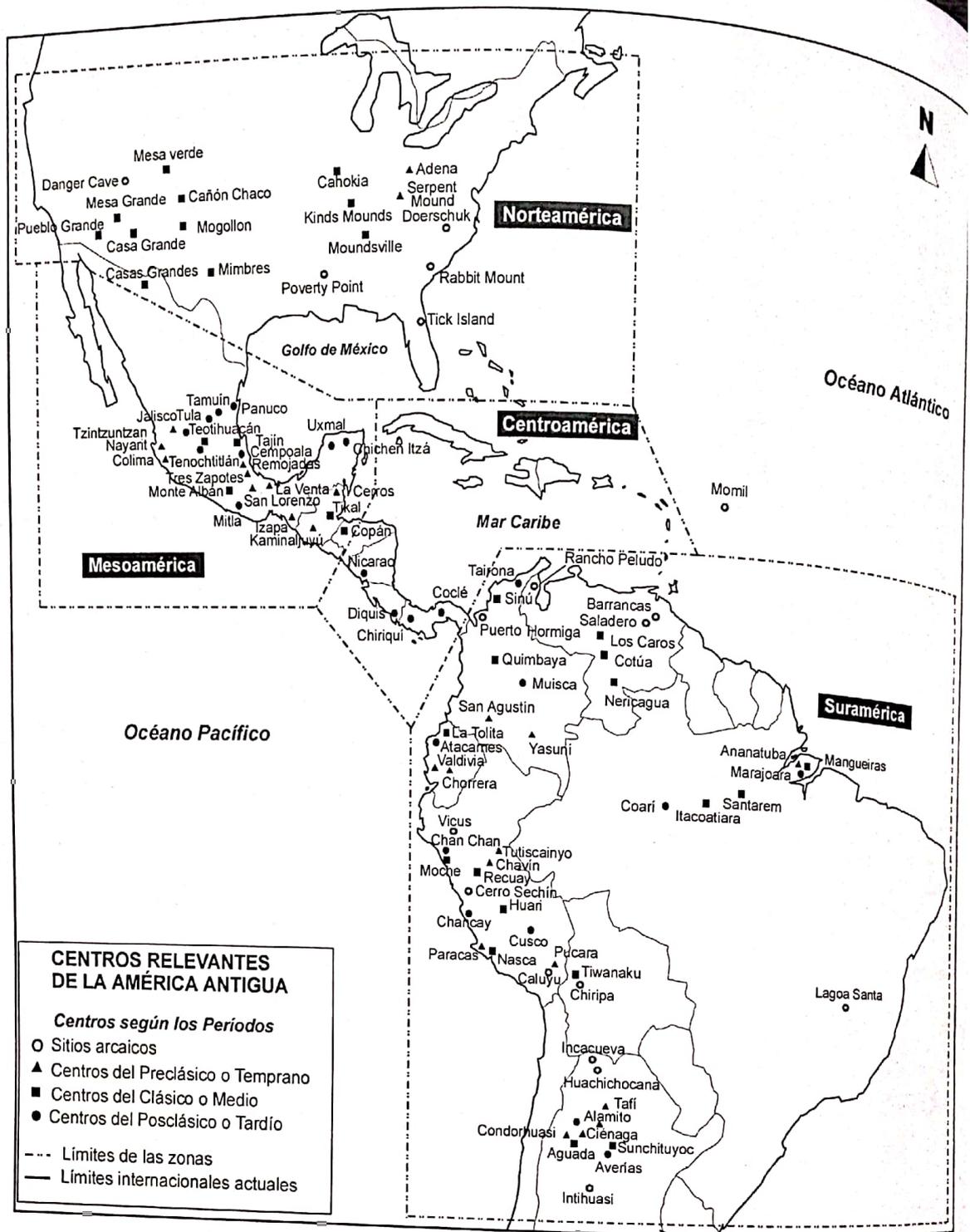
Sociedades de agricultores

Entre los 10000 y 4000 años antes del presente, grupos de cazadores-recolectores nómades, comenzaron cambios económicos dirigidos a la utilización de nuevos recursos. Se infiere que en cada región se originaron por causas demográficas, territoriales y/o climáticas. Completaron su dieta con vegetales seleccionados --proceso conocido como domesticación--, y posteriormente experimentaron la genética en plantas comestibles cultivándolas. Un cambio de tal magnitud no les resultó sencillo, motivó una innovación en su dieta y tecnología --nuevas herramientas--, en su forma de vida --*sedentarización*-- y en su cosmovisión --*ideologías mítico-religiosas*--. Los agricultores sedentarios tuvieron problemas de hacinamiento, abastecimiento de agua y epidemias. El monocultivo, no resultó ser más conveniente que la caza o la recolección y el producto obtenido no fue de mejor calidad ni tampoco un recurso más seguro. La ventaja que tuvo fue proporcionar más calorías por parcela de tierra en un mismo tiempo. Desde que iniciaron la domesticación, hasta que alcanzaron un sistema de agricultura desarrollada transcurrieron unos 5000 años. La agricultura estuvo asociada con el sedentarismo, el inicio de una mitología agraria, la textilería, la cerámica, la construcción de los primeros templos, la astronomía, el urbanismo y la complejización social que caracteriza a las grandes culturas.

Sociedades agropastoriles

En la América Antigua no existieron animales de gran porte para el tiro o la ganadería, por lo tanto el pastoreo se desarrolló como estrategia sumada a los recursos existentes y nunca en forma pura. En América del Norte se domesticaron pavos y perros y en algunas zonas de América Central, el tapir. En la región andina el cuy y hacia el 6000 a.C. los camélidos. En el 1000 a.C. el pastoreo se había desarrollado entre los andinos, construyendo corrales para rebaños e iniciando el manejo genético de especies.





16. Mortero para moler alucinógenos con imágenes míticas. Noroeste argentino.



17. Hacha ceremonial Cultura aguada.



18. Tumi, cuchillo de sacrificio Cultura sican.

SINÓPSIS DE EVOLUCIÓN SOCIAL AMERINDIA

Cazadores-recolectores
nómades



Agricultores
sedentarios



Sociedades con
agricultura muy
desarrollada

* Algunas Tribus y
Señoríos Simples
formalizaron Alianzas
o Confederaciones:
iroqueses, chibchas,
santamarianos, etc.

BANDAS
- *Sociedades igualitarias simples* -
Grupos nómades familiares de 20 o 30 individuos con una economía de caza y recolección

Jefes con poca jerarquía. Eran grandes baqueanos y expertos cazadores. Origen de clanes.

* **TRIBUS**
- *Sociedades igualitarias mayores* -
Grupos nómades o seminómades de 100 individuos o más. Economía de caza-recol. o incipiente agricultura

Unión de varios clanes. Origen de linajes y líneas de parentesco en la elección de sus Jefes.

* **SEÑORÍOS SIMPLES**
- *Inicio de la complejidad social* -
Poblaciones con más de 300 habitantes. Un solo nivel en el control y la toma de decisiones; el Jefe, Chamán o Sacerdote y los comunes representados por el pueblo agricultor. Labriegos que eran artesanos solo parte del tiempo productivo.

También llamados cacicazgos. Jefes con gran prestigio. Comienzo de la jerarquización y las clases sociales.

SEÑORÍOS COMPLEJOS
- *Aumento de la complejidad social* -
Poblaciones con más de 1000 habitantes. Dos niveles en el control y toma de decisiones. Aparece la burocracia con un estamento intermedio representado en la nobleza hereditaria y el Ejército institucionalizado. Artesanos dedicados a tiempo completo. Jefe Militar y Sacerdote.

Redes de distribución de productos suntuarios. Sociedades políticamente inestables.

CONFEDERACIONES
Fueron alianzas pactadas entre varios Señoríos. Se realizaron para consolidar sus modelos políticos, ideológicos o por una amenaza externa de conflicto.

Se agruparon en Confederaciones maya-toltecas, totonacas, tarascos, moches y chimúes.

ESTADOS
Gobiernos altamente centralizados, jerarquizados y con división de poderes. Poseen múltiples niveles sociales.
Unidades políticamente autónomas con un poder centralizado que gobierna a distintas comunidades que habitan ese territorio.

Solo llegaron a organizarse en Estados imperiales los aztecas y los incas.

Distribución equitativa de los recursos



Distribución no equitativa de los recursos



METAFÍSICO

Se refiere al inmanente fundamento ideológico, en general de origen *mito-cósmico*, que subyace en las obras de culto plásticas.

Sub Tipos

- **Mitológico, - Mágico, - Religioso.** Para el pensamiento mágico de los pueblos amerindios, la configuración mítica dio una "respuesta" contundente a la magnificencia y misterio cósmico, a la dualidad de lo observable y a la génesis proveniente del *Cielo, la Tierra y el Inframundo*. Fue una "respuesta" sin pregunta, *sin un por qué* causal: sólo el efecto explicado por el animismo de la naturaleza en una totalizadora deificación y la constante presencia de un zoológico mítico, mágico y religioso. Tal pensamiento mágico, convertido en teogonía cosmovisiva y principal objetivo de protección agraria, sustituyó en todos los aspectos de la realidad, al *por qué* del pensar asociativo e instituyó, al mismo tiempo, un pensamiento ético, colectivo y disciplinado, para con las ceremonias y trabajos a realizar.

Las deidades constituyeron los paradigmas metonímicos de la naturaleza; simbolizaron las fuerzas cósmicas encarnadas en ciertos animales, por la convicción de que su poder era superior al del hombre. Así, tres principales familias: felinos, ofidios y aves, fueron divinizadas por casi todo el territorio americano. El fanatismo por los felinos = *Poder y Tierra*; por los reptiles = *Poder, Tierra o Agua*; por las aves = *Cielo* y un variado zoo mágico de anfibios, mamíferos e insectos propios de cada sitio. Esto cimentó una colosal *Fe* que propulsó una enorme creatividad realizativa de urbanismos ceremoniales e infinidad de diseños y obras votivas. Entonces, se desarrollaron religiones durante el primer milenio a.C., dogmatismos creadores de ritos, ceremonias y obras de culto para el mantenimiento y adoración de los dioses.

- **Cosmogónico.** Semejante teogonía imperante desencadenó numerosas concepciones para explicar el origen de los dioses y de cómo ellos crearon el mundo. Tal fundación, en general se produjo en "cuatro edades" que sucesivamente fueron desapareciendo por cataclismos. Finalmente, *las deidades lograron crear un mundo duradero con hombres arraigados a la Tierra y subordinados a los dioses, con sacerdotes y/o reyes intermedarios, intérpretes de los mandatos celestiales.*

- **Astrológico.** La observación de la itinerancia de los astros, estableció conocimientos científicos astronómicos que permitieron la invención de calendarios solares de suma exactitud anual. Pero al dársele también a las observaciones una connotación mítica, el cielo fue residencia de dioses y maravillas con la posibilidad de otros calendarios de interpretación mágica y astrológica. Con sendos criterios fusionados, *astronómico-matemático y astrológico adivinatorio*, condujeron sus acciones políticas, ceremoniales, sociales, agrarias y artísticas.

SOCIO-POLÍTICO

Lo *social* se refiere a los regímenes comunitarios inventados por las castas gobernantes de todos los sistemas. Tuvieron ingerencia en cinco aspectos vinculados con el desarrollo existencial de las comunidades.

Modos sociales

- **Económico.** Cumplió el mandato político de establecer una estructura fáctica de supervivencia alimentaria. Se organizó primero una agricultura intensiva que logró, en las culturas en desarrollo, un paulatino superávit productivo que permitió el intercambio con otros pueblos y disponer de mano de obra para formarla en técnicas constructivas y mobiliario. Se inventaron sistemas para levantar edificios y talleres artesanales, diseñar y realizar objetos artísticos, ceremoniales y suntuarios.

- **Ceremonial.** Fue la decisión política de instituir una gran cantidad de ritos, arquitecturas, esculturas, ceramios, etc., dedicados principalmente a la protección agraria y al culto de un *olimp*o de dioses a los cuales había que venerar y alimentar por medio de sacrificios.

- **Urbanístico.** Fue una permanente disposición política de los gobiernos la construcción de diseños urbanos y arquitectónicos, compuestos de acuerdo con normas morfoespaciales preestablecidas y propias de cada alta cultura. Tales obras estuvieron destinadas principalmente al urbanismo ceremonial mito-religioso-astronómico, habitacional palaciego de la oligarquía gobernante, casas comunales para grupos de familias, talleres artesanales y chozas campesinas.

No es labor de la ciencia y sus herramientas empíricas analizar lo espiritual. Desgraciadamente, ambas disciplinas no han arribado a un consenso de necesidad mutua interdisciplinaria. Pareciera haber, de parte de los estudiosos, un pacto de acuerdo que todo lo estético y filosófico no contribuye al conocimiento del arte mundial dice lo contrario.

Mientras la antropología, la historia y la filosofía no constituyan un todo armónico para dilucidar aquel fenómeno arcaico en su mayoría-, su conocimiento y valoración serán siempre parciales.

C. B.

Los pensamientos clasificados y descritos son autóctonos de América. Los pensamientos fueron complejas ideologías comunicadas por las obras, simbólicas entelequias míticas de metafísicos contenidos, ideas aplicadas en acciones utilitarias y hechos físicos de diversas características. Al carecer las culturas de un lenguaje escrito -salvo las excepciones zapoteca, maya, mixteca y azteca-, crearon pautas significantes para una información semiótica con signos e ideografías.

Se establecieron así normas de comunicación visual: gráfica, arquitectónica, escultórica, cromática y danzada. Los lenguajes plásticos comunicaron significaciones conceptuales inmanentes a su hondura expresiva, realizados desde antes de 1500 a.C. hasta 1532 d.C. Se percibirá así la magnitud del corpus creativo, intelectual y fáctico de las altas culturas amerindias

El pensamiento científico sólo se manifestó en astronomía y matemática. Empíricamente, en la hidráulica, la química de aleaciones y la herboristería. Pero, siempre estuvo encerrado dentro de una consideración mágica, pauta abarcativa de la total realidad.

El orden de los Modos pretende una intención cronológica, de acuerdo con su aproximada aparición en América. Esta sucesión propuesta muestra un desarrollo paulatino que va cimentando culturalmente el nivel intelectualivo pragmático, inventivo utilitario y creativo sensible de aquellos pueblos.

Mientras un hombre siente que lo más importante del universo es él mismo, no puede apreciar verdaderamente el mundo que lo rodea. Es como un caballo con amojerías: sólo se ve a sí mismo, ajeno a todo lo demás.

Juan Matus - chamán yaqui

Llamamos teoría en general al caso ideal de proposiciones que de esta manera técnica y encadenada estén relacionadas entre sí o, como suele decirse, estén construidas axiomática y deductivamente, y cuya verdad consista en la falta de contradicción en su desarrollo. En el hecho de que una teoría esté exenta de contradicciones, en el hecho de que en el conjunto de sus proposiciones se conciba la verdad como una falta de contradicción en un sentido formal, de técnica deductiva, estriba su independencia de un posible contenido real. Su correspondencia con una determinada esfera de la realidad no puede deducirse formal o lógicamente, como su contradicción. El contenido real de una teoría es una interpretación, una interpretación empírica.

.....
 ...la filosofía nunca habla en el lenguaje de la abstracción, sino que siempre lo hace en el lenguaje de la reflexión.

Max Bense Estética



19. Rey con cetro
 Cultura maya Yaxchilán

Todavía se desconoce qué dinastías tuvo Teotihuacan. Fue una teocracia pero no se han identificado los reyes.

Los sub tipos Feudal, Imperial y Confederal fueron esencialmente militares.

Comercial. Fue una constante práctica de las culturas la de comerciar con pueblos, a veces muy lejanos, e intercambiar materias primas por manufacturas. Este sistema, además del beneficio económico, permitió a las altas y medias culturas la propagación ideológica, sobre dioses y ceremonias, realizando así la conquista dogmática de otras comunidades. Tanto ceramios con imágenes mítico-religiosas, como textiles y joyas posibilitaron la difusión ideológica de las culturas hegemónicas sobre las periféricas.

Militar. Se refiere a las decisiones políticas producto de una volición y acción de conquista unida al vaticinio de una astrología mítica con pronósticos para una oportuna guerra.

Sub Tipos políticos

Lo **político** se refiere a los criterios de gobierno establecidos por las culturas y que se dieron no siempre de manera ortodoxa y exclusiva.

- **Banda.** Se designa a un reducido grupo humano de tipo igualitario, que sigue a un líder y se desplaza con escasa organización social.

- **Clan.** Designa a una Tribu pero también nombra a aquellos grupos familiares que tuvieron un similar origen y parentesco. Entre los quechuas: *ayllu*; entre los mexicas: *calpulli*.

- **Tribu.** Se refiere a un grupo social que habló igual lengua, practicó el mismo modo de vida con una economía autárquica y habitó la misma región. Se puede definir como una sociedad igualitaria mayor.

- **Cacicazgo.** También denominado **Señorío**, se refiere a cuando el poder político lo ejerció un jefe laico o un sacerdote para gobernar una sociedad multicomunitaria, con escala de prestigio entre sus miembros. Tales pautas indican el comienzo de una complejización social.

- **Teocrático.** Sistema de gobierno ejercido por una instituida casta clerical oligárquica, compuesta por un sumo sacerdote y clérigos con un poder superior al civil o militar. Los paradigmas mesoamericanos teocráticos hegemónicos del Periodo Clásico, fue el teotihuacano y, con menor influencia territorial, el zapoteco, el del Golfo y el maya. Cada centro importante tuvo siempre una familia dinástica que consagró por sucesión a un *rey-sacerdote*. También, en el Horizonte Formativo andino, existió una política teocrática en el centro de culto de Chavín de Huantar.

- **Feudal.** Consistió en la apropiación de un sitio, por tradición o guerra, y gobernarlo despóticamente y autárquicamente o dependiendo de un centro mayor. Por ejemplo, el sistema de gobierno teocrático monárquico que ejercieron las dinastías de la cultura maya Clásica, en sus principales centros como Tikal, Calakmul, Copán, Palenque, Yaxchilán, etc. dominando también centros aledaños más pequeños. La intención de dominio siempre fue limitada y producto del deseo de algunos reyes; nunca la concretó un soberano en grandes regiones sino con centros cercanos.

- **Imperial.** Sistema político fundamentado en el dominio militar y económico de vastos territorios con pueblos tributarios, practicado por la alianza de la casta guerrera y la clerical, conformando consejos de nobles presididos por un jefe con ejecutividad militar. Tal régimen imperial ocurrió en Mesoamérica a partir del siglo IX d.C., iniciado por la cultura tolteca y perdurando hasta la azteca.

Por la misma época, en Suramérica, el imperialismo político y territorial fue impuesto militarmente por reyes de las culturas huari y tiwanakota, continuando en el siglo XIII d.C. con la incaica hasta la conquista.

- **Confederal.** En el siglo XI se conformó en la costa norte peruana, una liga de varios señoríos como la *Confederación chimú*. Para sede, se construyó con adobes la ciudad de Chan Chan compuesta por diez *ciudadelas*, cada una cerrada con murallas. Otra confederación se fundó en el norte de la península de Yucatán por la cultura tolteca en el siglo XIII d.C. La integraban las ciudades mayas de Uxmal y Chichén Itzá más la recientemente fundada Mayapán. Poco duró esta unión quedando finalmente dueña del poder Chichén Itzá.

Tenochtitlán, Texcoco y Tenayuca fundaron, hacia 1440 d.C., una confederación: la *Triple Alianza*, para dominar gran parte de Mesoamérica. Finalmente, Tenochtitlán consiguió poder hegemónico sobre las otras dos ciudades. También los tarascos establecieron una confederación con los pueblos del occidente mexicano.

ESTÉTICO

Es la estructuración armónica formal, mística, poética y comunicante de las obras de culto plásticas, religiosas y suntuarias, establecidas por las castas gobernantes y realizadas colectivamente. También, hubo importantes obras creadas por chamanes. Cada cultura creó su propia expresión estética morfológica con autóctonos cánones morfoproporcionales.

Sub Tipos

- **Visual.** Se refiere al diseño de toda expresión plasmada plásticamente. Tales manifestaciones fueron los siete *Géneros Plásticos* desarrollados en Amerindia. Con respecto a la obra plástica, toda alta cultura tuvo las siguientes características *ideológico-fácticas*:

- **Dogmáticas**, por estar gobernadas por elites oligárquicas despóticas, teocráticas y/o militares; por la imposición religiosa instituida con teologías similares que expresaban una *"respuesta cosmovisiva revelada por los dioses"* y una Fe animista *mítico-mágica* de todo elemento cósmico.

- **Conservadoras**, por ineludibles planeamientos integrales, la persistencia de tradiciones sociales y diseños míticos, como símbolos incontrovertibles de su cultura, su gnosticismo y su estética como voliciones eternas.

También algunas:

- **Transitorias**, por su volubilidad constructiva, inconstante, de cambios continuados por la debilidad de planeamientos integrales --*"porque las obras pierden su poder mágico"*--, y como símbolo de la relatividad existencial y su naturaleza dinámica y mortal.

- **Colectivas**, por una finalidad política y social ecuménica con organización laboral conjunta.

- **Técnicas**, por desarrollar agriculturas intensivas y complejas artesanías con el marco de una tecnología general neolítica.

- **Simbólicas**, por su volición de crear imágenes señales y/o ideográficas de intención semiótica, y metonimias teológicas de entes míticos de esencia cósmica.

- **Metafísicas**, por instaurar ceremonias agrarias y funerarias, creando una obra plástica mítico-religiosa y desocultar el Ser y su inmanencia místico-poética en la prosecución continuada de tales obras.

Géneros Plásticos

Arquitectura. En síntesis, fue toda construcción con morfoespacialidad externa e interna, destinada a una función templaria, habitacional, de observación sidérea o defensiva.

Los **Sub Géneros** son: *Mítico-Ceremonial, Civil, Astronómico y Militar*; con sus *Tipos de urbanismos, de obras y constructivos*; emplazados en una *Geografía* considerada *Sagrada* y, a menudo, de acuerdo con un concepto *Arquitectónico-Escultórico*.

Escultura. Fue tallar, modelar o ensamblar volúmenes para estructurar formas con una determinada espacialidad, y una función mítico-religiosa creando deidades, ofrendas u obra documental.

Los **Sub Géneros** son: *Incisión, Relieve, Tridimensión y Lapidaria*.

Cerámica. Fue una vasija con una función predefinida --votiva, utilitaria o como soporte de imágenes míticas--, realizada con arcilla húmeda y cocida en un horno.

Los **Sub Géneros** son: *Vasijas, Vasijas escultóricas, Urnas y Pipas*.

Dibujo. En síntesis, dibujar fue expresarse armonizando grafismos figurativos, abstractos o concretos, líneas sensibles con valores de grosor y texturas gráficas.

Los **Sub Géneros** son: *sobre cerámica, cuero, hueso, papel, rupestre, tela, etc.*

Pintura. En síntesis, pintar fue la armonización expresiva de manchas de color figurativas, abstractas o concretas.

Los **Sub Géneros** son: *sobre cerámica, mural y textil*.

Textilería. En síntesis, fue tejer con nudos o telar, para diversas funciones.

Los **Sub Géneros** son: *Indumentaria y Ornamental*.

Orfebrería. En síntesis, fue diseñar y realizar joyas de oro, plata o cobre, rituales o suntuarios.

Los **Sub Géneros** son: *Relieve y Tridimensión*.

Es menester fundar metafísicamente lo que haya de justificarse estéticamente, pues sólo así ello tendrá una temática del ser.

...La justificación estética se nos revela entonces como la aplicación de cierto axioma electivo de que nos valemos cuando nos hallamos frente a las cosas y a nuestra imaginación.

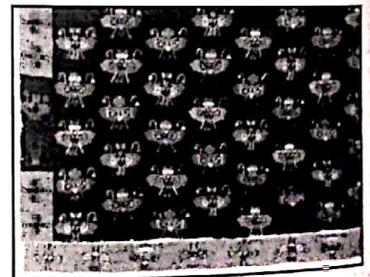
El arte como abstracción y como comunicación existencial se aproxima siempre a una "ontología fundamental" que se presenta metódicamente como un análisis de lo existente y que expresa sistemáticamente la unidad existencial del yo en el acto estético.

Las abstracciones que tienden hacia las formas tienen siempre una significación de composición; pero las abstracciones ideativas, están al servicio de una representación esencial; significan, pues, una reducción eidética.

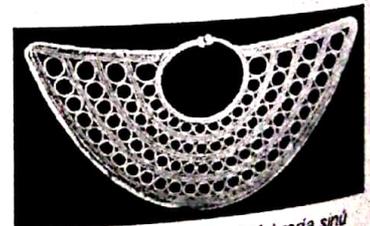
Max Bense Estética



20. Urna con dibujo inciso Cerámica Cultura aguada



21. Manto Lana Textilería paracas



22. Arete Tumbaga Orfebrería sinú



23. Deidad Escultura Copán
El joven dios del Maíz.

El Género dibujo tuvo una enorme relevancia en las culturas maya, mochica y aguada. (La bibliografía nunca menciona al dibujo como Género ni su importancia artística.)

La pintura no tuvo la importancia cuantitativa que se le atribuye. Gran parte de la "pintura" sobre cerámica, en especial la del los mayas, son dibujos coloreados para dar un tono local o simbólico. El logro pictórico se encuentra en los ceramios nasca, algunos murales mesoamericanos y los textiles de paracas.

Los Géneros Plásticos se expresaron con:
Modos Estéticos: Intimista, Híbrido, Monumental.

Estilos morfológicos primarios:
Figurativo: Naturalista o Idealista.
Abstracto: Figurativo o Geométrico. / Concreto.

Estilos coparticipantes:
Purista, Barroco, Expresionista, Superrealista.

* De acuerdo con una *Geometría Sagrada*: se refiere a estructuras geométricas, el cuadrado, la cruz, etc., símbolos mágicos implícitos en los diseños, subsumidos y no siempre visibles en las obras, connotados con el cosmos y/o los dioses.

* De acuerdo con *Sistemas Compositivos*: se refiere a la utilización del cuadrado Raíz 1; de rectángulos reticulados; del rectángulo Raíz 2, producto del rebatimiento de la diagonal del cuadrado; del rectángulo áureo. Tales estructuras, se emplearon para componer dentro de ellas los diseños de las obras plásticas.

- **Escrito**. Se refiere a la invención de *glifos* –jeroglíficos– con intención de comunicación escrita, realizados en relieve o dibujados en códices.

Sus **Modos** son: *Tallados, Modelados o Dibujados*.

Los signos poseen, además de valores semióticos, logros de excelentes diseños gráficos y plásticos. Las culturas mesoamericanas que desarrollaron la escritura glífica fueron la zapoteca, maya, mixteca y azteca. En general, sus respectivas traducciones están en continuo avance. En Suramérica, los mochicas tuvieron signos semióticos llamados *pallares*, los tiwanakotas *tocapos* y los incas *tocapos* y *quipus*.

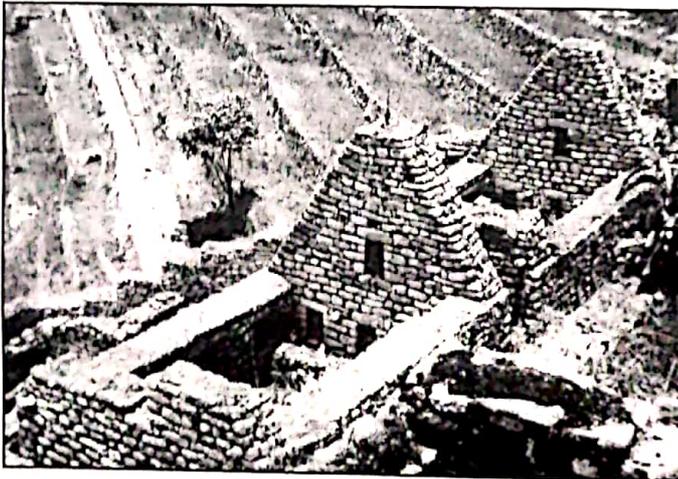
- **Corporal**. Se refiere a la danza como expresión ritual de comunicación ceremonial dirigida a los dioses, como frenético voto de protección y/o ayuda. Se supone una importante práctica en aquellas culturas.

- **Sonoro**. Se refiere a la creación de sonidos generados por instrumentos musicales con un determinado ritmo y armonía.

Sus **Modos** son:

Instrumental. Se refiere a la fabricación de instrumentos y a la formación de conjuntos de intérpretes.

Vocal. Se suponen interpretaciones vocales.



24. Palacios en Machu Picchu Piedra
Arquitectura inca



25. Retrato de jefe Piedra
Escultura olmeca

Tipos de pensamientos

CIENTÍFICO

Se refiere al estudio específico de una realidad pero interpretada misticamente.

Sub Tipo

- **Astronómico.** Se refiere a los edificios observatorios, a los ordenamientos urbanos para establecer alineaciones, y a los mojones que señalan apariciones cíclicas de astros. Con tales observaciones en Mesoamérica se organizaron calendarios: solar, de 360 días más cinco; mágico, de 260 días; lunar, venusiano y quizás marciano; también, los pronósticos de eclipses y la invención de un zodiaco de la Vía Láctea y constelaciones míticas. En Suramérica también hubo estudios del sidéreo.

Su **Modo** es:

- **Cosmográfico.** Se refiere al estudio descriptivo y periódico de los movimientos astrales, o sea, de la mecánica sideral. Este trabajo se realizó durante siglos por todas las altas culturas, principalmente en la maya, de manera objetiva y científica, con mediciones matemáticas correctas, pero con una interpretación mítica, pues aquellas *luces*, para aquellos pensamientos mágicos, eran dioses.

- **Matemático.** Se refiere a los cálculos realizados, principalmente astronómicos, arquitectónicos, de ingeniería, productivos, comerciales y de diversa índole.

Sus **Modos** son:

- **Aritmético.** Se refiere a los sistemas numerológicos: vigesimal en Mesoamérica, decimal en Suramérica, que se emplearon para medir el trascorrir terrestre, de los astros deificados, los tamaños de las construcciones, de objetos, para contabilizar, etc.

- **Geométrico.** Se refiere al desarrollo de abstracciones con diseños formales; de sistemas compositivos; de modelos arquitectónicos; etc.

- **Médico.** Se refiere al diagnóstico y las metodologías de curar detentadas por chamanes y sacerdotes, de acuerdo con los **Modos** siguientes:

- **Herboristería.** Trata del conocimiento y aplicación de plantas curativas.

- **Cirujía.** Trata con preferencia de la trepanación de cráneos.

- **Químico.** Se refiere a los distintos procesos empíricos y a los productos utilizados para lograr combinaciones que permitieran efectivos resultados físico-químicos con respecto a la **Metalurgia** y a la **Pintura**. No hay pruebas de una química medicinal.

Sus **Modos** son:

- **Aleaciones.** Los principales trabajos metalúrgicos se refieren a la **Orfebrería**, a la plata y a la aleación oro/cobre/plata = *tumbaga*; en menor escala, a la producción de bronce arsenical o estaño/cobre.

- **Pigmentos.** Se refiere a las numerosas materias primas vegetales y minerales, y a sus técnicas para obtener colores y tonos. Tales cromatismos fueron empleados sobre cerámicos, pintura mural al fresco o al *secco*, para teñir fibras textiles, para colorear códices, y como pintura corporal.



27. Cazando ciervos Dibujo s/cerámica
Cultura mochica

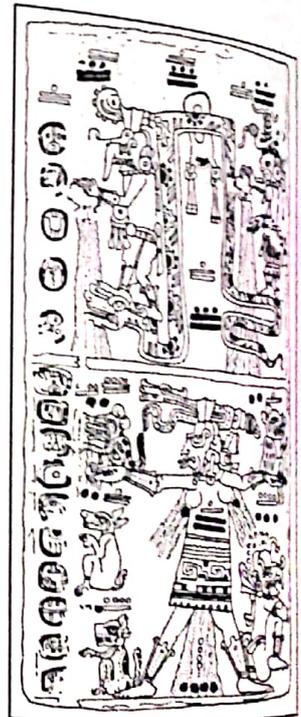
Obsérvese el uso de garrote, dardos, redes y un perro. Los cactus indican que la escena se desarrolla en el desierto.

28. Mortero para alucinógenos
Piedra Escultura chavín

Obra chamánica. Un compacto volumen presenta la imagen abstracta del dios del Poder, el jaguar.

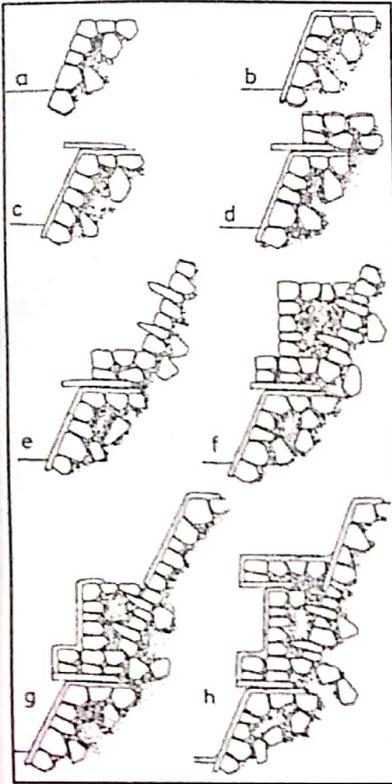


26. Estela de Las Edades Piedra Escultura azteca Las cinco edades míticas azteca y una fecha conmemorativa Arriba izq. 4 Agua Arriba cen:1 Cosechero Arriba der. 4 Viento Abajo cen:1 Abajo izq. 4 Fuego Abajo der. 4 Tierra Centro: quinta edad, 4 Movimiento Comunica, el pensamiento cosmogónico mexicana sobre la creación del mundo con cinco edades o soles: Agua, Viento, Fuego y Tierra.



29. Página XXX, Códice de Madrid Dibujo sobre papel Cultura maya

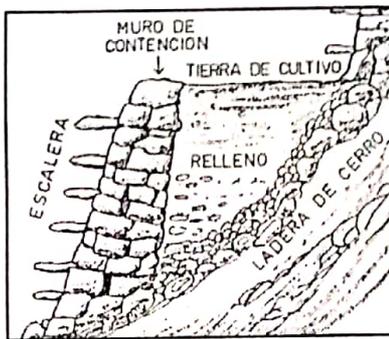
La página trata de las lluvias. **Mitad superior:** Sobre la cabeza de una serpiente Chac, dios de la Lluvia, arroja agua igual que el personaje parado sobre la cola del ofidio. **Mitad inferior:** la diosa de la Lluvia, *Ixc'he*, con un tocado de serpiente celestial arroja de su cuerpo tres torrentes de agua. Cuatro Chaques, colaboradores del dios de la Lluvia la rodean. Abajo derecha está serpiente Chac.



30. Facés del sistema constructivo del tablero-talud *Cultura teotihuacana*
 a. b. c. Talud inicial. d. e. f. g. Construcción del tablero. h. Colocación de la cornisa del tablero.



31. Acueducto *Cultura nasca*
 La irrigación era constante y se realizaba subterráneamente.



32. Terraza de cultivo *Cultura inca*
 El sistema de irrigación bajaba por una acequia paralela a las terrazas.

Las artesanías tuvieron métodos empíricos --prueba y error-- y de tradiciones seculares formadoras de mano de obra especializada.

PRÁCTICO

Se refiere a toda habilidad manual que desarrolla pautas realizativas artesanales con función utilitaria.

Sub Tipos

- **Documental.** Se refiere al empeño, de parte de algunas altas culturas, por dejar registrado en monumentos, estelas, ceramios y códices a sus personajes, dinastías, hechos políticos, administrativos y mitológicos.
- **Técnico.** Involucra todas las *habilidades artesanales* que permitieron el dominio de los materiales para la ejecución de las obras.

Sus **Modos** son:

Lítico. Se refiere a la talla de la piedra y su acabado para una variada cantidad de objetos utilitarios: altares, morteros, tronos, asientos, estelas, altares, etc.

Caza. Se refiere a los sistemas para la captura de animales.

Gráfico. Se refiere a las principales maneras de dibujar en Amerindia: incisa, digital o con pincel o pluma sobre diversos soportes. También a la creación de sellos de madera, piedra o cerámica para reproducir imágenes sobre papel, tela, cuero, el cuerpo humano, o presionando sobre un material blando.

Escultórico. Se refiere al artesanado para tallar piedras y maderas, para el modelado de arcilla y estuco, o para ensamblar mosaicos con pequeñas piedras talladas, logrando imágenes incisas, en relieve o tridimensionales. La talla lítica logró la *petricidad*, su expresión plástica, plasmada con gran potencia por las culturas olmeca, azteca, agustiniana, chavin, twanakota, inca y Noroeste argentino. El modelado se expresó con la *vitalidad*, cualidad de los eximios modeladores de Occidente de México, mayas, totonacos y mochicas.

Constructivo. Se refiere a los diversos sistemas arquitectónicos, inventados por las altas culturas, para levantar edificios, puentes, portales, etc. Los principales materiales usados fueron la piedra, el barro, la cal, la madera y vegetales.

Cestería. Se refiere a los diferentes métodos para trenzar y/o anudar vegetales y producir cestas, redes, muros, chozas, etc.

Textil. Se refiere al hilado, al teñido y a las dos maneras de fabricar telas: pretelar, por medio de hilos anudados o con telar, con una urdimbre y una trama entrecruzadas, produciendo complejos tipos de tejidos. También, al bordado sobre tela o brocado.

Agrario. Se refiere al trabajo preparatorio de los terrenos de cultivo como los sistemas de roza, camellones o terrazas, domesticación de plantas y métodos de riego. A la siembra y cosecha de los cultivos.

Domesticación. Se refiere a la domesticación de plantas y a la crianza de animales. (perros, pavos, cuises, camélidos, etc.)

Hidráulico. Se refiere a la construcción de los sistemas de riego artificial por medio de canales, diques o acueductos. Los trabajos de ingeniería hidráulica, se realizaron desde muy antiguo.

Cerámico. Se refiere a la fabricación con arcilla de vasijas que, después de secas, serán cocinadas en un horno. Los ceramios fueron utilitarios para uso cotidiano, de intercambio diplomático y ceremonial votivo --como ofrenda propiciatoria--, cumpliendo también la función de soporte de imágenes mítico-religiosas dibujadas, pintadas y/o en relieve. Hubo una enorme variedad morfológica.

Metalúrgico. Se refiere a los procesos de fundición y ejecución de objetos de metal, con preferencia oro, plata, cobre y fabricación de bronce. También a los elementos utilizados como hornos, crisoles, herramientas y productos químicos. Se fundió a la cera perdida y se realizaron el laminado, repujado, soldado, filigranado, etc.

Pictórico. Se refiere a los distintos métodos y pigmentos para colorear o pintar sobre ceramios, muros, papel, etc. o estampar sobre telas.

Militar. Se refiere a la fabricación de armas, planes logísticos y estrategias de las altas culturas.

Tipos de pensamientos

COMUNICANTE

Se refiere a toda obra cuya finalidad sea la de informar un pensamiento. Está relacionado con el deseo documental.

Sub Tipos

- **Signal.** Se refiere a la invención de signos significantes para la comunicación ideográfica y escrita semántica y fonética. Con sus **Modos:**

Glífico. Los glifos son signos dibujados, modelados o tallados, compuestos formalmente de manera cerrada: encapsulados. Fueron inventados por los olmecas. Posteriormente, zapotecos, teotihuacanos, mayas, totonacos, mixtecos y aztecas crearon sus propios glifos. Pero fue la cultura maya con sus numerales, la semántica y la sintaxis escrita y fonética, la que ostenta el protagonismo de la escritura glífica amerindia. (*Casi todo el acervo escrito maya está traducido.*)

Pallares. Se refiere a signos dibujados o pirograbados sobre grandes pirotos, que se usaron en la cultura mochica. (*Sin traducción.*)

Tocapos. Son signos encerrados dentro de cuadrados en damero que utilizaron las culturas inca y tivanakota en sus indumentarias. (*Sin traducción.*)

Quipus. Es un sistema de cuerdas con nudos, de distintos grosores y colores, que la cultura inca usó para contabilizar numéricamente, y también como procedimiento gnemotécnico de hechos políticos, sociales, etc. (*Traducido el sistema numeral.*)

- **Ideográfico.** Se refiere a imágenes, propiciatorias o expositivas, ambas significantes, compuestas con signos y/o escenas que comunican ideas, personajes o hechos míticos.

Sus **Modos** son:

Rupestre. Imágenes dibujadas sobre paredes naturales.

Cerámico. Imágenes dibujadas, pintadas o en relieve sobre ceramios.

Textil. Imágenes tejidas o bordadas textiles.

Estela. Imágenes incisas o en relieve sobre piedras planas.

Fresco. Imágenes dibujadas y coloreadas al fresco o *secco* sobre muros.

Códice. Imágenes dibujadas y coloreadas en "libros" con forma de biombo.

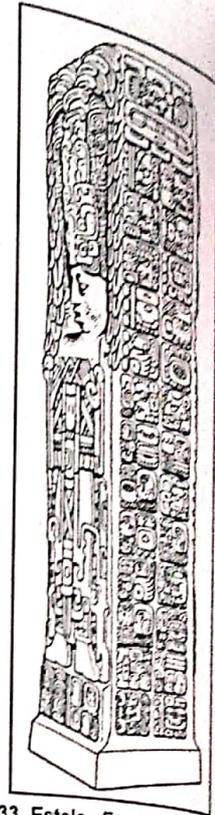
Conclusiones

En esta enumeración se han descrito los distintos *Tipos, Sub Tipos y Modos de Pensamientos* desarrollados en Amerindia. Tales ideas fueron un proceso encadenado mágicamente y coherentemente realizado: se pensó, dijo e hizo lo mismo, con ética, coherencia y firmeza ejecutiva, dentro de la norma existencial de la primacía del más fuerte.

Cada pensamiento compone un eslabón de una cadena cosmovisiva *sine qua non*: metafísica, socio-política, estética, científica, práctica, comunicante, encerrada en un contenedor pensamiento mágico. No hubo independencia entre los eslabones ya que la interrelación fue continua desde sus orígenes míticos y la pristinidad inicial de las altas culturas ambulando sus particulares desarrollos de milenios.

Una vez analizada su tipología, el acervo intelectual asombra por su diversidad y complejidad cualitativa patentizada con deslumbrante fulgor en la colosal obra realizada desde Alaska a Tierra del Fuego.

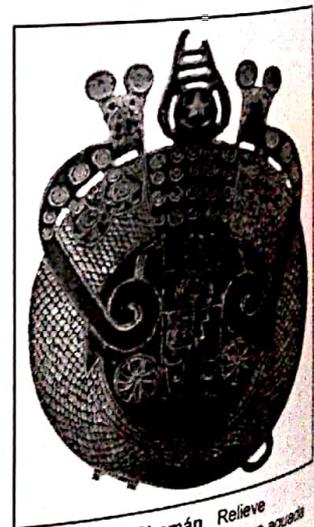
Pues el talento para pensar, la sensibilidad del espíritu y la expresión poética siempre han tenido una sola nación: el planeta, y un único protagonista: el hombre.



33. Estela Escultura Copán
Es un monumento conmemorativo, histórico y comunicante.



34. Deidad Orfebrería Cultura lairone



35. Chamán Relieve
Fundición de bronce Cultura aguada

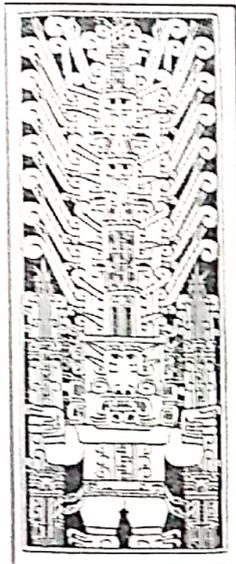
Paradigmas

Ej. Cultura chavín: Humanoide-felino, "El Lanzón", "Calman-felino", "Obelisco Tello", "Humanoide-felino", "El Dios de los Cetos" o "Estela Raimondi".

Culturas olmeca y maya: Humanoide-jaguar, *mascaras del Monstruo de la Tierra y del Rostro del Sol*.

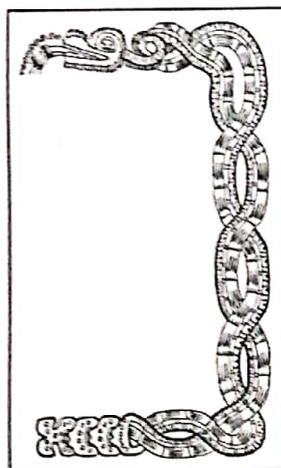
Cultura teotihuacana: Serpiente Emplumada: Quetzalcóatl. Serpiente-humanoide: Tlaloc, dios de la Lluvia.

Cultura maya-pucuc: Serpiente-humanoide: Chac, dios de la Lluvia.



36. "Dios de los Cetos" Relieve. Cultura chavín.

Tal situación es similar en la prehistoria mundial: primero el dibujo, la incisión y una incipiente pintura. Luego la escultura tallada. Milenios después la textilera, la cerámica, la arquitectura y la joyería.



37. Quetzalcóatl la Serpiente Emplumada. Pintura mural. Cultura teotihuacana.

Lo mítico-mágico

Esta síntesis tratará sobre el pensar metafísico precolombino originado en criterios mítico-religiosos.

El mito nació de una intuita conclusión súbita del hombre estableciendo la idea y la Fe sobre el poder detentado por un ente superior: el dios. Lo *mítico-mágico* fue la primera *respuesta* –sin pregunta– que el hombre aceptó como *explicación* de la realidad cósmica, incomprensible para su mente desasosegada por los fenómenos naturales.

En aquellos principios, el carisma persuasivo del chamán –el sanador del clan que conjura a los poderes cósmicos–, impone un *pensamiento mágico* que irá configurando una teogonía animista como causalidad de los fenómenos, con imágenes rupestres dibujadas para propiciar la caza y la fecundidad. Inventará rituales funerarios y, milenios después, un ceremonial agrario, templario e iconográfico desarrollando el diseño morfológico, la plástica simbólica y una iconografía deificada.

De acuerdo con ese *pensamiento mágico* de constante presencia, que *explicaba* por medio de dioses las reiteradas vicisitudes ambientales, el ancestral amerindio desarrolló su cotidiano existir. Permaneció inmerso en una conciencia simbólica que consideró verdadero aquello que es todo lo contrario: inverosímil y falso, desde un pensar racional asociativo.

Cada instante, el hombre descubrirá el mundo y la realidad cósmica será apprehendida afectivamente, con absoluta subjetividad. Imaginará dioses y sus poderes, pues lo teológico es propio de la inmanencia mística de su Ser. Deificará la integridad del paisaje percibido: *Cielo, Tierra e Inframundo*, por urgente necesidad de protección. Los fenómenos climatológicos y astronómicos, las enfermedades y la muerte lo impactarán con terribilidad y, sin resignarse a morir, concebirá una vida en un más allá, en el *Inframundo*.

Los mitos y la religión

Así, el carismático chamán, el autoerigido sanador del grupo, inventará el mito y estructurará un paulatino relato *mágico-cosmogónico*. Dominará el mundo mítico convocando *sendas* para recorrerlo. Uno de los caminos será el diseño de imágenes rupestres, como profética manifestación de deseo y primigenia expresión *místico-poética*, relacionando los fenómenos naturales con *animales-dioses: creadores y mantenedores* de la realidad.

De esta manera, surgirá una semiótica simbólica trascendente, o sea, un lenguaje abstracto, metafísico y comunicante, fundamento de ideologías dogmáticas que inspirarán diseños morfológicos que serán plasmados inventando paulatinamente los *Géneros Plásticos*.

Con esfuerzo continuo, el hombre dominará su medio, levantará precarios urbanismos aldeanos con creciente sedentarismo para domesticar plantas y animales. Cuando logre el excedente alimenticio comenzará su más preciada realización: el templo ceremonial del dios protector agrario, y posteriormente, un complejo urbano ceremonial como *centro mítico del mundo*.

Se diseñarán síntesis cósmicas, fusiones de animales y seres humanoides configurando nuevas entidades morfológicas y metonímicas metafísicas: los dioses.

Las primeras castas sacerdotales fundaron teocracias y demostraron sus talentos como diseñadores de morfologías míticas, plasmadas en los *Géneros Plásticos*. El pensamiento mágico, sin abandonar nunca su protagonismo, influirá con renovados matices en la conformación de estados por parte de altas culturas como la teotihuacana, zapoteca, azteca, tiwanakota o inca. Será esencial tal pensar para configurar la dualidad *masculino-femenino* y los tres planos de la realidad: *Inframundo, Tierra y Cielo* con su *eje del Mundo*, ideas fundamentales de la cosmovisión amerindia.

También una *Cosmografía* y una *Geografía Sagrada* sobre determinadas topografías; el número cuatro, el cuadrado y la cruz, como *mandalas* cosmovisivos de la Tierra; una *Geometría Sagrada*; *Calendarios*, involucrando al cosmos como tetralogía dimensional: *ancho, alto, profundidad y tiempo*, y *Sistemas Compositivos morfoespaciales* estructurados partiendo del cuadrado.

Se establecerán pautas políticas: ideológicas, rituales, éticas y estéticas, astronómicas y astrológicas; se profundizará lo religioso como *modus vivendi*, fuente de inspiración de danzas y diseños plásticos. Será el triunfo del dogma conformando instituciones religiosas y políticas corporativas: el sacerdocio con su cohorte de reyes dinásticos, astrónomos, matemáticos, astrólogos pitonisos y aristócratas administradores.

Múltiples ceremonias plenas de rituales y sacrificios sangrientos, cultos funerarios, monumentos edilicios y escultóricos, ídolos totémicos, ceramios de intercambio ceremonial diplomático o como ofrendas propiciatorias, fetiches protectores, danzas... se sucederán en obsesiva parafernalia, como efecto de la causalidad mítico-religiosa de una teología hecha incontrovertible Fe y de una heroica *voluntad de poder*.

El arte, no concebido como tal, sino como obra de culto, como *ideología hecha plástica místico-poética* será patencia ontológica, inmanencia del Ser develado expresivamente. Será el apogeo del *ente-ícono* presentado por hombres consustanciados con una naturaleza vivida cual *ánima generalizada de toda la extensión cósmica*.

La consolidación de los cultos, en especial los agrarios, con el protagonismo del maíz, fueron desde el Formativo una determinación política de las teocracias en ascenso. Éstas, responsables de la prosperidad agraria, motorizaron la evolución cultural programando e induciendo la creatividad artística, científica y técnica, estableciendo una óptima credibilidad en la volición de ser de los pueblos, de continuo reflejada en la colosal obra realizada.

Hubo sorprendente similitud en los cultos felínicos, ofídicos y ornitológicos en toda Amerindia. Las creencias *zoo-míticas*, como causalidades cósmicas, se difundieron en los dos principales núcleos culturales: la zona mesoamericana y la andina central pero, sus respectivas creativities del diseño transmutando ideas míticas en corporeidades icónicas, fueron autóctonas de cada alta y media *cultura-autor* y específica de la circunstancia topográfica regional conformando sus particulares morfologías.

Difundida por todo el territorio americano, la adoración de tres animales: el jaguar, la serpiente y el ave, configuran metonimias cósmicas del *Poder*, o sea, *símbolos causales* de las básicas fuerzas vitales de la *Tierra*, la *Fecundidad*, la *Lluvia* y el *Cielo* y de las principales dualidades existenciales: *masculino-femenino*, *día-noche*, *vida-muerte*, *cielo-tierra*, etc.

Los dioses son presentados a menudo simbiotizados con el hombre, observable en enésimos diseños de la iconografía. El ser humano persigue identificarse con el animal mítico pues lo concibe como receptor de un poder superior y las drogas serán mágicas colaboradoras con tal convicción. Chamanes y sacerdotes, utilizando alucinógenos, *sentirán su Ser fusionado y transformado en el mito*: será una metamorfosis de hombre a felino que vivirán como *alter ego*, creyendo poseer los respectivos atributos de omnipotencia.

En las culturas olmeca, chavín o agustiniana numerosas obras plásticas muestran, con gran expresividad formal, tales vivencias. Se entronizaron como dioses principales el jaguar, la serpiente y el ave por sus "*podere*s" *pluviales* y sus efectos en la *fecundidad agraria*; posteriormente, fueron causa en casi toda Amerindia del *integral Poder cósmico*: subterráneo, terrenal y celestial. Así, acompañando a las deidades protagónicas, un vasto zoológico mítico conformará un *panteón* con atributos polifacéticos. De esta manera, se conforma una teogonía general animista en toda Amerindia, integrada por sus paisajes terrestres y celestiales sagrados, por sus animales, vegetales y minerales venerados.

Cada deidad es una estructura fomal humanoide de esencialidad en perenne existencia. Lo etemal Es, no acciona para ser. Es en un tiempo infinito, ajeno al mero transcurrir terrestre, y que retoma etemamente. Tal parece el sentido que sugieren los entes deificados creados por las altas culturas.

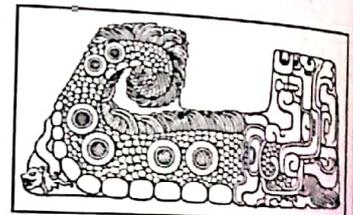
Ese hombre, educado en semejante dogma omnipresente, dejó de concebir a los animales míticos como tales, los percibe mágicamente y los conjura como *las fuerzas vitales de su existencia, del mundo que lo rodea y al cual se siente integrado*.

Sobre esa base ideológica, se crearán diseños que configurarán visualmente dichas ideas. Por medio de signos e ideografías interpretará respuestas formales --imágenes de dioses causales-- a sus necesidades existenciales --terrenales y funerarias--. Los pensamientos visuales producto de su extraordinaria inspiración para el diseño, serán plasmados en los *Géneros Plásticos*.

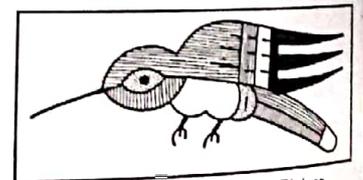
Los estudios científicos realizados de la mecánica celeste y su espacialidad fueron interpretados mitológicamente. En tal espacialidad cada dirección esta sea sus atributos. Toda la realidad espacial y sus propios rasgos. Además, dicha realidad presenta causalidades contrarias: lo sagrado y lo profano; el día y la noche = la luz y la oscuridad = la vida y la muerte.



38. Jaguar, dios de la Tierra y del Poder Relieve Cultura chavin



39. Serpiente, diosa de la Tierra y el Cielo Escultura Cultura maya



40. Ave, dios del Cielo Pintura Cultura nasca

De ahí que hoy se puedan leer las imágenes pues son morfologías significantes, exponiendo un lenguaje plástico comunicante de aquel pensar. Por dicha razón, se necesitan interpretar los diseños y sus pensamientos involucrados --fundamentos ideológicos de las obras--, y estructurar una explicación con clasificaciones e interpretaciones filosóficas, estéticas y psicológicas, los contenidos semiológicos y los valores formales de esa colosal obra conceptual.

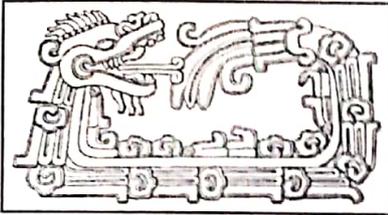
Paradigmas

Ej: Creador: *Quetzalcóatl, Serpiente Emplumada.*

Mantenedores: *dioses de la Lluvia: Tláloc, Chac o Cosijo.*

Creadores y mantenedores: *"Señor de los Cetros", Chavín de Huantar o Viracocha, "Portal del Sol", Tiwanaku.*

Todas estas deidades fueron de principal presencia, suponían la fusión armónica del Cielo y la Tierra prodigando sus dones.



41. Serpiente Emplumada:
Tierra-Cielo Relieve Xochicalco



42. Imagen humano-felínica Relieve
Cultura olmeca

Símbolo de la Tierra y su entrada al Inframundo. En las cuatro esquinas de la boca-entrada presenta plantas de maíz.



43. Signo: maíz Dibujo s/ cerámica
Cultura chavín

El maíz emergiendo de fauces felínicas.

Ver Arte Cósmico - 3000 años de Conceptualidad, Diseño y Comunicación.
Corregidor 1999.

Para aquellas sociedades los iconos *presentaban* a los dioses y poseían sus cualidades. No eran meras representaciones: *eran en sí los dioses, corporeidades con immanencias metafísicas.* Constitulían la presencia real de la deidad y el ritual ofrendado --sacrificios y autosacrificios sangrientos--, establecían la necesaria ofrenda para la renovación de su energía vital que, de acuerdo con tal pensar, era la del mundo.

La importancia jerárquica de las deidades estuvo establecida con pautas funcionales y prácticas, relativas al grado de causalidad entre dioses *creadores* y *mantenedores*.

Los dioses *explicaban* y *determinaban* los tiempos del plantar y los avatares naturales. Tales actos de las deidades los *hicieron* comprensibles sus intermediarios comunicadores: chamanes, sacerdotes y reyes. Por milenios nadie dudó sobre esto, fue una verdad incontrovertible, propia de la Fe y naturaleza de ese mundo. En tal idea raigal, de magistral coherencia mítica, es donde se afirma la extraordinaria fuerza motriz de las sociedades y la singular riqueza espiritual de Amerindia.

Deidades principales = metonimias de poderes poderes cósmicos

- * **Felinos:** jaguar - puma = **Poder. Lluvia, Tierra, Guerra.** (Toda Amerindia)
- * **Ofidios:** serpiente de cascabel = **Tierra, Lluvia.** (Casi toda Amerindia)
- * **Aves:** quetzal = **Cielo.** / águila - guacamayo = **Sol, Guerra.** (Cultura maya)
cóndor = **Cielo.** / águila harpía = **Cielo.** (Andes Centrales)
ñandú o suri = **Lluvia, Cielo, Tierra.** (Noroeste argentino)
lechuza o búho = **Muerte, Lluvia.** (Meso y Suramérica)
- * **Animales varios:** caimán = **Agua, Tierra.** (Meso y Suramérica)
pez - rana - sapo = **Agua, Lluvia.** (Meso y Suramérica)
mariposa = **Fuego, Muerte, Noche.** " "
murciélago = **Noche, Muerte.** " "
tortuga - ciempiés - gusano = **Tierra.** " "
caracol = **Fecundidad.** (Mesoamérica)
conejo = **Luna.** (Mesoamérica)



44. Relieve de Chalcatzingo Rupestre
Cultura olmeca

Un sacerdote, dentro de una caverna símbolo de la entrada al Inframundo, realiza un ritual propiciando la lluvia.

La obra plástica. Clasificación

La morfología de la obra plástica amerindia posee tres características esenciales:

- Se divide en siete **Generos Plásticos**.
- Establece dos **Modos Estéticos**.
- Posee nueve **Estilos Morfológicos**.

Los **Géneros Plásticos** son los siguientes:

Arquitectura, con cuatro tipos urbanísticos: **Religioso-ceremonial**, **Civil**, **Astronómico y Militar**, y la concepción de una **Arquitectura-escultórica**.

Escultura, tallada y modelada.

Cerámica ceremonial votiva, de enorme variedad formal, también soporte de imágenes mítico-religiosas.

Dibujo, sobre diversos soportes.

Pintura, sobre ceramios, murales y textiles.

Textilería de indumentaria ceremonial y cotidiana. Ornamental.

Orfebrería de joyas metonímicas y de adorno.

Su finalidad fue transmitir un pensamiento: *signal y/o ideográfico*.

- Se lo hizo de acuerdo con tres criterios:
 1. Se expresó por *proyecciones eidéticas* de gran espontaneidad o
 2. Por *imágenes de visión*, bajo los efectos de drogas --ambas maneras las practicaron los chamanes y algunos artistas oficiales-- o
 3. Se comunicó por un diseño conceptual aplicado a una plástica ceremonial definitoria de numerosas estéticas: una por cada *cultura-autor* hegemónica, creadora de diseños.

- Se erigieron arquitecturas inmersas en paisajes considerados sagrados: tipos de urbanismos, de obras y constructivos, o sea, centros de culto y sistemas templarios y astronómicos, con arquitectura palaciega y popular en Norte, Meso, Centro y Suramérica.

- Se tallaron esculturas esféricas o prismáticas; se modelaron vitales retratos.
- Se dibujó el documento naturalista en ceramios y la imaginería mítica o histórica en códices.
- Se tejieron mitologías textiles, complejas indumentarias y plumarias.
- Se pintaron deidades sobre cerámica o murales.
- Se repujó y fundió el oro con estética joyería.

Los **Modos Estéticos** son los siguientes:

- Lo **Monumental**.
- Lo **Intimista**.

Los **Estilos Morfológicos** son los siguientes:

- **Estilos Primarios**

Figurativo: Naturalista / Figurativo: Idealista

Abstracto: Figurativo / Abstracto: Geométrico

Concreto

- **Estilos Coparticipantes Expresivos**

Purista / Barroco

Expresionista / Superrealista

(Ver definiciones en el Glosario Estético.)

Hablar de la plástica y su necesaria explicación significa realizar un vasto análisis iconográfico descriptivo e iconológico interpretativo, de los siguientes temas:

- Historiografía de la obra plástica.
- Fundamentos míticos.
- Metafísica de la expresión plástica.
- Geografía y Geometría Sagradas.
- Diseño.
- Géneros Plásticos.
- Sistemas Compositivos.
- Modos Estéticos.
- Estilos morfológicos.
- Técnicas artesanales.

Voy a aclarar un punto: el problema fundamental no es lo que hasta ahora se a hecho con respecto al conocimiento de la obra artística arqueológica, histórica y antropológica, sino en lo que no se reconoce que se ha dejado de lado y que es necesario hacer.

C. S.

En semejante magnitud creativa sagrada no hubo casi lugar para el concepto decoración. La más de las veces no fue realizada en función del ceramio, muro, templo o palacio, sino como entidad sacra, como dios en sí; no se pensó como adorno sino como autónomo ente místico protector, plástico y metafísico. Lo decorativo fue minoría: línea, textura, forma o color casi nunca son adorno, sino expresión, comunicación y simbolismo, propio de sensibilidades y pensamientos autorales.

Muy pocas dudas caben de que gran parte de las imágenes, realistas unas veces y fantásticas otras, que por centenares aparecen reproducidas en la iconografía de las culturas andinas poseen un indudable carácter significativo, como signos cuyo mensaje era inteligible para sus creadores y receptores. Esto hace entonces posible que podamos imaginar la existencia de una futura semiología iconográfica precolombina cuyos datos primarios habrá que comenzar por sistematizar, cultura por cultura, a fin de poder captar en algún momento las relaciones estructurales básicas que permitan aproximarnos de alguna manera a su interpretación.

Alberto Rex González
Arte, estructura y arqueología

Por desgracia hasta ahora no se han tenido en cuenta estas pautas analíticas de las vocaciones plásticas de las culturas-autor. Un detalle más de la parcialidad con que se tratan los estudios amerindios.

Los Géneros Plásticos con **negrita mayúscula** son los que se consideran de mayor relevancia vocacional y creativa en su momento y lugar. Los de **negrita minúscula** señalan menor importancia creativa. La omisión del Género Plástico en algunas culturas indica su poca originalidad y valores artísticos pero no su ausencia realizativa.

...la estética, partiendo de la supuesta producción artística, elabora los objetos de su propia indagación. De manera que en la estética trátase del objeto estético, del juicio estético y de la existencia estética. Evidentemente sigue de esto que la determinación y descripción del objeto estético se realizan por medio de la ontología, que el juicio estético se indaga mediante los procedimientos pertenecientes a la lógica y a la semántica; y que la definición de la existencia estética tiene que servirse, acaso en un sentido amplio, de la analítica existencial. De esta suerte, se comprenderá que por estética bien puede entenderse una teoría filosófica unitaria del objeto, del juicio y de la existencia estéticos... Hoy conocemos la doble función de una teoría: ordenar la experiencia y la observación para construir un todo conexo, comprensible y describable, y luego, con ayuda de otras teorías, que este caso hacen las veces de ventanas, sondas o lentes, hacer posibles nuevas experiencias y observaciones. En cuanto a la estética es una teoría, cumple su doble función frente a los datos estéticos de una percepción estética, en la cual incluimos también la representación. La estética nos da una visión conexa de conjunto de los datos de la percepción estética, y por otra parte nos hace, asimismo, posibles en las obras de arte nuevas y más sutiles percepciones.

...Lo que está presente lo está a su manera. ...El mundo estético no sólo está realmente presente, sino que, además, se remite a un nuevo modo del ser. La diferenciación del ser tiene una extensión estética. La estética, en el estricto sentido de la palabra, es un análisis del ser que se hace presente en las obras de arte.

Max Bense Estética

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

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* / *relieve* / *pintura.*
- del Golfo **ARQUITECTURA** / *escultura.*
- maya **ARQUITECTURA** / **DIBUJO** / **ESCULTURA** / **CERÁMICA.**
- tolteca **ARQUITECTURA** / *escultura.*
- totonaca *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, chavin **ARQUITECTURA** / **ESCULTURA** / *cerámica.*
- paracas **TEXTILERÍA** / **PINTURA** / *cerámica* / *arquitectura.*
- nasca **PINTURA** / **CERÁMICA** / *textilería.*
- mochica **ESCULTURA** / **ARQUITECTURA** / **DIBUJO** / **ORFEBRERÍA** / **CERÁMICA.**
- huari **TEXTILERÍA** / **PINTURA** / *arquitectura.*
- chimú **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.*

1. Principios fundamentales

- **El Por qué.** Fase ontológica: Expresión. *Volición del Ser*
Necesidad comunicante Inmanencia expresivo-poética
- **El Para qué.** Fase sagrada / profana: Finalidad.
Mítica Mágica Ritual Funeraria Cósmica Signal Ideográfica
Cosmogónica Astronómica Astrológica Profana
- **El Cómo.** Fase realizativa: Facticidad. Estética, Material, Técnica.
Concepción Pensamiento visual: Diseño y comunicación

Géneros Plásticos: *Arquitectura - Urbanismo Geografía Sagrada.*
Sistemas constructivos.

Escultura Cerámica Dibujo Pintura Textilería Orfebrería

Modos Estéticos: *Monumental Intimista Híbrido*

Estilos morfológicos primarios: *Figurativo: Naturalista o Idealista*
Abstracto: Figurativo o Geométrico
Concreto

Estilos coparticipantes: *Purista Barroco Híbrido*
Expresionista Superrealista

Geometría Sagrada: *Morfoproporcionalidad Sistemas Compositivos.*

Materiales Técnicas

2. Clasificación iconográfica: Descripción

Géneros Plásticos Sub Géneros Materiales Técnicas

Clasificaciones:

Arquitectura - Urbanismo Geografía Sagrada.

Tipos de urbanismos, de obras y constructivos

Sub Géneros: *Religioso-ceremonial Civil Astronómico Militar*
Arquitectura-escultórica

Escultura

Sub Géneros: *Incisión Relieve Tridimensión*

Cerámica

Sub Géneros: *Vasijas Vasijas escultóricas Umas Pipas*

Dibujo

Sub Géneros: *sobre: calabaza cerámica códice cuero hueso metal*
papel rupestre tela

Pintura

Sub Géneros: *sobre: cerámica mural plumaria rupestre textil*

Textilería

Sub Géneros: *Indumentaria Ornamental*

Orfebrería

Sub Géneros: *Relieve Tridimensión*

3. Teoría morfoespacial

Geometría Sagrada Morfoproporcionalidad: Sistemas compositivos

La Espacialidad: Forma-Espacio Plástico

Modos Estéticos: Ideología modal

Teoría de los Estilos morfológicos Coparticipación de Estilos

Arquitectura

Sub Género Religioso-ceremonial

Tipos de urbanismos: *centro de culto, sistema templatario, santuario de altura.*

Tipos de obras: *altar/ara, arco, baño, basamento, calzada, campo de pelota, cenote, chulpa, fuente, huaca, pirámide templo, plaza, portal, templo, tumba, tzompantli, yácata.*

Tipos constructivos: *alfarda, almena, bóveda, columna, cornisa, crestería, dintel, escalera, escalinata, fachada, friso, jamba, moldura, muro, nicho, pilar, tablero, tablero-talud, talud, techo, vano, ventana, viga, zócalo.*

Sub Género Civil

Tipos de urbanismos: *aldea, ciudad, pueblo.*

Tipos de obras: *acueducto, basamento, calzada, casa, cenote, cisterna, colca, choza, chultún, kallanca, fuente, galería, mercado, muro, palacio, patio, plaza, portal, pórtico, puente, silo, tambo, terraza, usnu.*

Tipos constructivos: *bóveda, capitel, columna, cornisa, dintel, escalera, escalinata, fachada, friso, jamba, muro, nicho, pilar, pilastra, rampa, techo, vano, ventana, viga.*

Sub Género Astronómico

Tipo de urbanismo: *observatorio.*

Tipos de obras: *plaza, templo, torre.*

Tipos constructivos: *no se conocen exclusivos.*

Sub Género Militar

Tipos de urbanismo: *fortaleza, pucara.*

Tipos de obras: *cisterna, muralla, silo, templo.*

Tipos constructivos: *no se conocen exclusivos.*

Materiales y técnicas

de todos los Géneros Plásticos

Materiales: *algodón, arcilla, barro, bronce, madera, oro, piedra, pigmentos, vegetales, minerales, plata, pluma, tintas.*

Técnicas: *anudado, bordado, bruñido, dibujado, esgrafiado, ensamblado, enrollado, estampado, al fresco, filigranado, fundición, frotado, golpeado, incisión, lascado, martillado, modelado, moldeado, pastillaje, pintado, pirograbado, pulido, repujado, soldado, sopleteado, tallado, tejido tela, gasa, reps, teñido.*

Ver Arquitectura Precolombina - Catálogo. Corregidor 1998.

Escultura

Tipos de obras.

Incisión: estela, placa, petroglifo, s/ metal.

Relieve: cerámico, dintel, estela, glifo, lápida, marcador de pelota, mosaico, murario, pectoral, rupestre.

Tridimensión: altar, brasero, estatua, cabeza, caja, cariátide, cerámica, figurilla, mesa, metate-altar, mortero, trono, vasijas, vaso.

Cerámica

Tipos morfológicos.

Antropomorfo, arquitectónico, cilíndrico, cónico, esferoide, semi esférico, elipsoide, fitomorfo, hiperboloide, lenticular, ovoide, piriforme, poliédrico, prismático, signal, zoomorfo.

Nombre de las vasijas.

Botella, caja, copa, cuchara, cuenco, fuente, olla, pipa, plato, urna: funeraria o sahumadora, vaso.

Dibujo y Pintura

Tipos de obras.

Ceremonial, ornamental, funerario.

Textilería

Tipos de obras.

Indumentaria peruana: anacu, chumpi, falda, huara, llauto, lilla, manto, ñaña, unco. *Mexicana:* falda, manto, maxtlatl.

Ornamental: plumaria, tapiz.

Orfebrería

Tipos de obras.

Alfiler, anillo, aro, brazaletes, cascabel, collar, diadema, guante, insignia, máscara, nariguera, pectoral, poporo, tumi, etc.

Abreviaturas del sistema clasificatorio

Cul. Cultura Cla. Clasificación

Gén. Género Plástico Con. Concepción

S Gén. Sub Género

Mo Es. Modo Estético

Est. Estilo morfológico

Fig: Nat. Figurativo: Naturalista

Fig: Ide. Figurativo: Idealista

Abs: Fig. Abstracto: Figurativo

Abs: Geo. Abs: Geométrico

Co. Concreto Pur. Purista

Bar. Barroco Hib. Híbrido

Ex. Expresionista Su. Superrealista

Ex te. Expresión temática

Èx mor es. Expresión morfológica y espacial

Ex ma plá. Expresión de la materia plástica

Mat. Material Téc. Técnica

Des. Descripción Crí. Crítica

Ver Manual de Estética Precolombina
nobuko 2002

4. Interpretación iconológica

* **Ideología generativa de los diseños** *Concepción y Tema*

Se refiere al análisis de las ideas temáticas con que se concibieron los diseños para los *Géneros Plásticos*.

Mítico-religiosa. Es toda iconografía concebida como obra de culto, deidad u ofrenda.

Política. Que comunican actos de gobierno, fechas conmemorativas de ascensos al trono, guerras, triunfos, muertes, etc.

Agraria. Se refiere a metáforas o metonimias plásticas propiciatorias de buenas cosechas.

Cósmica. Es toda iconografía que alude o simboliza fenómenos cósmicos.

Signal-semiótica. Es toda imagen cuyo diseño se ha concebido como signo significante.

Ideográfica. Es toda iconografía que relata un hecho o presenta una imagen simbólica comunicante.

Cosmogónica. Es toda iconografía que relata la creación del mundo o su estructura.

Astronómica. Es toda obra realizada para la observación o registro de sucesos siderales.

Matemática. Son diseños numerales, geométricos y cálculos astronómicos --calendarios-- o contables.

Estético-plástica. Es la armonía fáctica: morfoespacial, compositiva, cromática y expresiva de una iconografía.

* **Análisis semiológico.** *Contenidos ideológicos comunicantes.*

* **Crítica estética.** *Interpretación semiológica.*

Contenido ideológico

Los signos e ideografías comunican simbólicamente los fundamentos ideológicos *mágicos, mítico-religiosos, políticos, agrarios, cósmicos, cosmogónicos, astronómicos y matemáticos: numeral y/o geométrico.* En Amerindia hubo un enorme desarrollo de morfologías signales y estructuras ideográficas, persiguiendo una mayor claridad significante.

Los signos se dividen en dos clases: los que no constituyen una norma de escritura y configuran generalmente signos independientes e ideografías: imágenes compuestas por signos y personajes, y signos convencionales *ex professo* para un sistema de escritura: glifos mayas, zapotecos, mixtecos, y aztecos.

Tanto signos como ideografías, pueden connotar con uno o dos de los tres *tropos* de sentido figurado, es decir, simbolizar como *metáfora, metonimia y/o sinécdoque.*

* **Metáfora:** es un tropo *analógico*, modifica el sentido de un concepto por uno figurado. Ej: *la serpiente por lo eterno; la lluvia por la vida.*

No obstante, se debe aclarar que tal definición corresponde a un pensamiento asociativo, pues para éste la metáfora es una analogía. En cambio, para un pensamiento mágico los ejemplos dados serían metonimia, ya que ésta se refiere a lo causal.

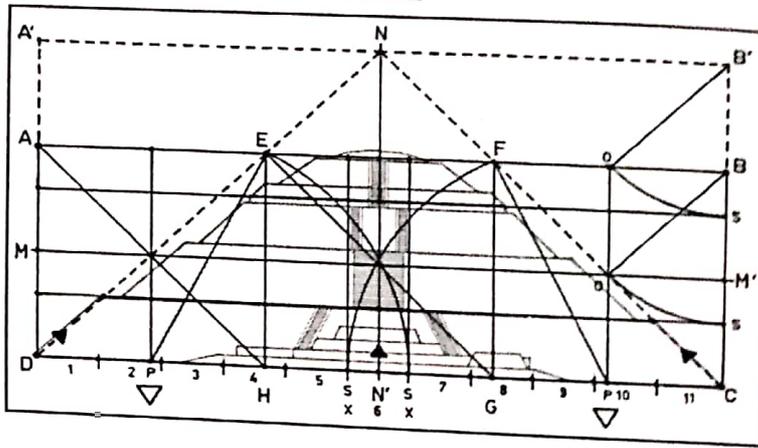
* **Metonimia:** es un tropo *causal*, designa algo con el nombre de otro, el efecto por la causa o viceversa, o sea, el signo por la cosa significada.

Ej: amerindios, *la calavera causa de la muerte; la serpiente causa de lo eterno; la lluvia causa de la vida.*

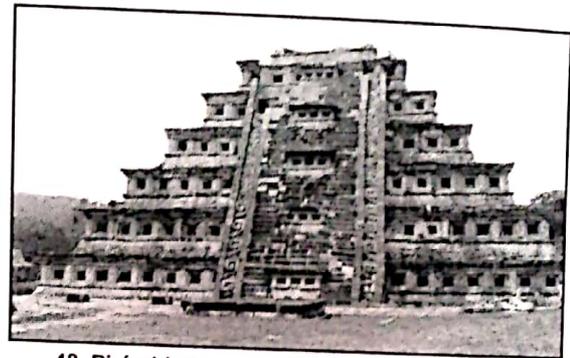
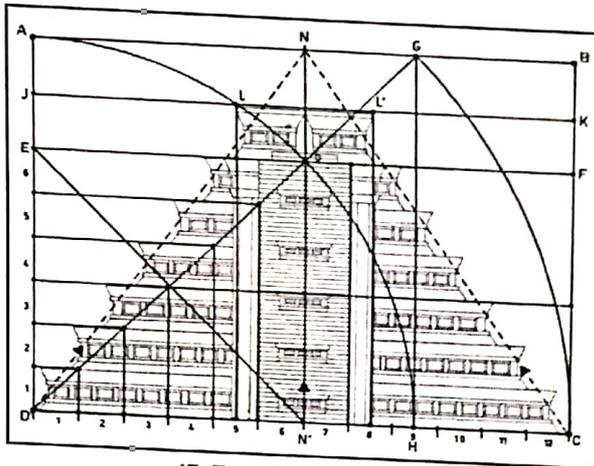
* **Sinécdoque:** es un tropo que altera el significado, es decir, *la parte por el todo*, o designa una cosa por la materia que está formada.

Ej: amerindios, *un fragmento de serpiente por todo el ofidio; un ala o pluma por el ave.*

También, *la montaña por la tierra; la luz por el sol; las estrellas o las aves por el cielo.*



45. Pirámide templo "del Sol", Teotihuacan. Cultura teotihuacana.

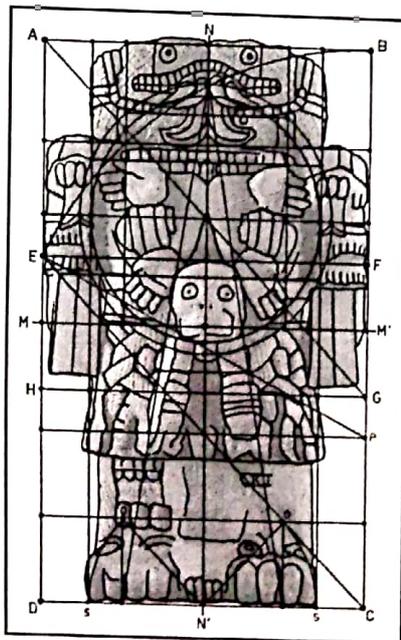


48. Pirámide templo "de los Nichos" El Tajín. Cultura del Golfo.

47. Trazado compositivo

AGHD: cuadrado inicial. / ABCD: rectángulo general logrado con el rebatimiento DGC. / NN' : eje de simetría. / DAH: establece el gnomón O sobre la diagonal DG y la altura EF de la pirámide. La base DC se ha dividido en doce partes: dos determinan el ancho de la escalera y seis la altura de cada basamento piramidal. La altura del templo JK es hipotética y está conseguida por los gnomones LL' . / Las diagonales virtuales DN y CN presentan tensiones ascendentes y gran equilibrio con el asentamiento DC. El conjunto posee una impar armonía.

46. Trazado compositivo
 ABCD: rectángulo general producto de tres cuadrados iniciales: AEHD, EFGH y FBCG. / NN' : eje de simetría con tensión ascendente. / MM' : mitad de la altura. / $A'B'BA'$: rectángulo general virtual producto de dos cuadrados: $A'NN'D$ 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, 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.



50. Coatlicue diosa de la Tierra, de la Vida y de la Muerte. Piedra. Cultura azteca.

49. Trazado compositivo

EFCD: cuadrado inicial. / ABCD: rectángulo general áureo, producto del rebatimiento PEB. ABGH: cuadrado donde está contenida la parte superior de la obra. / NN' : eje de simetría. MM' : mitad de la altura. / $N'OS$: rebatimientos 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.

En todo caso pienso que de todo —refiriendo al arte indígena antiguo— se ha hablado más bien informativa o generalmente, aunque era necesaria tal información, y aún las impresiones mismas, son a veces reveladoras.

En pocas ocasiones se han estudiado en particular las obras del arte indígena desde un punto de vista estético, y no de manera suficiente, si bien a menudo la intuición ha sido certera. No es que desconozca el valor de lo hecho, sino que mi deseo es, con limitaciones y todo, ir más allá. Otros han expresado sus intuiciones y opiniones estéticas; pues bien, quiero probar las mías.

La historia de un arte, de un tiempo y lugar, de unos hombres en determinadas circunstancias, puede escribirse y se ha escrito de muchos modos. Por mi parte quisiera ver una historia del arte indígena antiguo con su estética, pero no limitada a los atisbos de la intuición, sino emanada de la intuición y refirmada por el más amplio conocimiento; y esto, a mi parecer, sólo se puede lograr cabalmente por medio de una serie de estudios cuidadosos y particulares de las obras de arte para, en lo posible, hacerlas entrañablemente nuestras.

Justino Fernández Coatlicue - Estética del Arte Indígena Antiguo

Conclusiones

La inmensa obra de culto plástica es protagonista de pensamientos *mágico-mítico-religiosos* que abarcaron a toda la sociedad. Es, como producto del espíritu humano, una obra física de contenidos *metafísicos*.

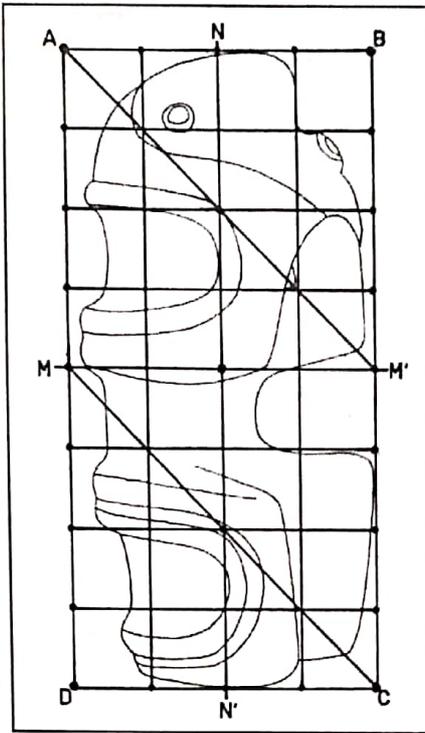
Tal obra, *polifacética* en símbolos y morfologías, motorizada por la Fe, refulgente en su talento, estableció una sensible fuente de comunicación, *pletórica* de códigos y poesía. Constituye, desde sus orígenes, una esencial realidad religiosa y estética de elaboradas ideas *teológico-plásticas*. Es un paradigma de creatividad humana para la conjura y adoración de la naturaleza y un anhelo de *consustanciación cósmica en un permanente estar*.

Al crear símbolos, sus *ideólogos* chamanes, sacerdotes y políticos, y los artistas y artesanos sus ejecutores, desarrollaron una iconografía plena de abstracciones, configurantes de una *semiótica* de original riqueza formal, estética y expresiva.

El esplendor espiritual de aquel pasado heroico, comprendido en su más vasta magnitud intelectual y poética, metafísica y artística, desoculta con énfasis la memoria de aquel pensar *consustanciado* con su medio y sus mitos, su ética y estética y permite conocer la *íntegra* existencia de tales colectividades. De esta manera, siendo el valor esencial para aquellos pueblos las obras de culto, su *mística-poética* es de permanente evidencia. *Para ayer la causa del hacer fue mítico-religiosa; para hoy el efecto es estético: razones suficientes para una sistematización analítica.*

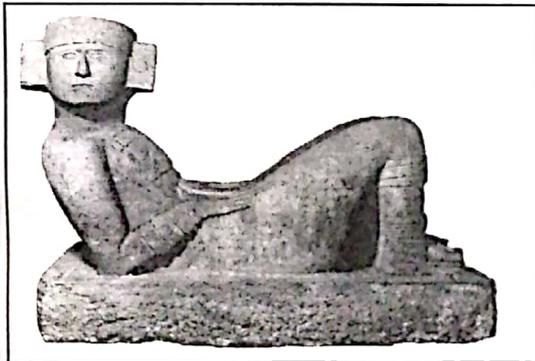


51. "Suplicante" Piedra.
Cultura alamito.

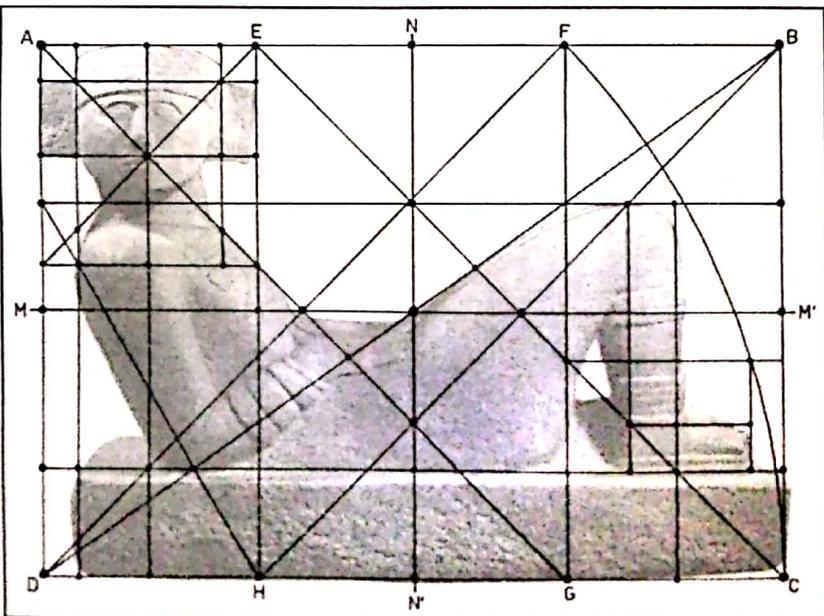


52. Trazado compositivo

ABCD: rectángulo general producido por dos cuadrados superpuestos. / N N': eje axial. / M M': mitad de la altura. Se usó una grilla del cuarto del ancho que determina la ubicación formal. Téngase en cuenta que lo que se presenta en plano es tridimensional, o sea, un prisma de dos cubos superpuestos. Tal relación estructural, utilizada en otras esculturas similares, indica una tradición compositiva morfoproporcional.



53. Chac Mool. Piedra.
Cultura maya-tolteca.



54. Trazado compositivo

AFGD: cuadrado inicial. / ABCD: rectángulo general logrado con el rebatimiento DFC. N N': eje de simetría. / M M': mitad de la altura. Se usó una grilla. Sorprende la exactitud de las coordenadas gnomónicas en la obra. Este trazado es un paradigma que muestra, de manera cierta un sistema compositivo previo a la realización de la escultura.