

Manual de
Historia y Arte
de América Antigua

Pensamiento y obra



César Sondereguer

Carlos Punta

- Adena.** 700-100 a.C., cultura arcaica del Sureste norteamericano. Construyó túmulos, fabricó cerámica y trabajó el cobre.
- Aguada.** 650-850 d.C., cultura agraria del Noroeste argentino con amplia difusión cultística del jaguar. Tuvo extraordinarios ceramistas y dibujantes.
- Agustiniana.** 555 a.C.-500 d.C., cultura agrícola colombiana que construyó tumbras triliticas. Tuvo extraordinarios escultores.
- Alamito.** 400 a.C.-650 d.C., cultura agroalfarera del Noroeste argentino. Tuvo extraordinarios escultores.
- Anasazi.** 185 a.C.-1300 d.C., cultura agraria del Suroeste norteamericano. Tuvo importantes arquitectos y ceramistas.
- Apache.** Tribu originaria del Subártico. Fueron cazadores nómades que hacia el 1000 d.C. emigraron a la región desértica del Suroeste norteamericano.
- Arawak.** Familia lingüística hablada por distintas tribus de agricultores de origen amazónico como *taínos* y *chané*.
- Averías.** 1200-1500 d.C., cultura Chaco-santiagueña argentina. Tuvo importantes ceramistas y dibujantes.
- Ayampitín.** 6600-4000 a.C., industria lítica con epicentro en la región de las Sierras Centrales y difusión en territorio argentino.
- Azteca.** 1300-1521 d.C., extraordinaria cultura militar con capital en Tenochtitlán, en el Valle Central de México. Fueron eximios escultores y poetas.
- Belén.** 1100-1470 d.C., cultura agraria del Noroeste argentino con buenos ceramistas.
- Caribes.** Tribus agricultoras amazónicas, de una amplia zona de las Tierras Bajas Tropicales e islas del Caribe. Fueron temidas por su antropofagia.
- Ciénaga.** 400 a.C.-650 d.C., cultura del Noroeste argentino. Produjeron alfarería e iniciales diseños gráficos.
- Clovis.** 10000-8000 a.C., bandas de cazadores-recolectores nómades especializados que alcanzaron gran difusión territorial en Norteamérica.
- Coclé.** 900-1600 d.C., tribus agricultoras de Panamá con importantes ceramistas y dibujantes.
- Colima.** 500 a.C.-900 d.C., región de Occidente de México habitada por grupos agrarios que convivieron con Jalisco y Nayarit. Tuvo importantes escultores ceramistas.
- Condorhuasi.** 300 a.C.-650 d.C., cultura agraria del Noroeste argentino. Tuvo excelentes ceramistas y escultores.
- Culhuas.** 1100-1600 d.C., grupo de ascendencia tolteca, asentado en el valle de México, con capital en Culhuacan.
- Chanca.** 1000-1420 d.C., pueblo serrano de los Andes Centrales conquistados por los incas.
- Chancay.** 1200-1476 d.C., cultura de la costa central peruana. Tuvo extraordinaria textilera.
- Chavín.** 900-200 a.C., alta cultura de los Andes Centrales, con difusión ideológico-felinica panperuana desde su centro ceremonial de Chavín de Huántar. Tuvo buenos arquitectos y crearon extraordinarios diseños semióticos, tallas y ceramios.
- Chenes.** Región maya Clásica con importante arquitectura-escultórica templaria.
- Chibchas.** Nombre genérico de tribus centroamericanas y colombianas. Tuvo excelentes orfebres.
- Chichimecas.** 1000-1500 d.C., tribus nómades de la *Tradición del Desierto*, con escaso nivel cultural llegados al Valle de México.
- Chimú.** 1000-1532 d.C., cultura militar de la Costa Norte peruana organizada en una confederación de los valles costeros. Tuvo excelentes arquitectos y orfebres.
- Chiriquí.** 900-1600 d.C., región del Pacífico costarricense, habitada por grupos agricultores con excelente cerámica y orfebrería.
- Chorotegas.** 900-1600 d.C., grupos agricultores de Chiapas y los Altos de Guatemala; hacia el Posclásico se hallaban en el sur de Nicaragua y el norte de Costa Rica.
- Chorrera.** 1000-500 a.C., cultura ecuatoriana. Tuvo buenos escultores ceramistas.
- Del Golfo.** 200-900 d.C., cultura de Veracruz Central con centro de culto en El Tajín. Tuvo importantes arquitectos, escultores y ceramistas.
- Diquis.** 900-1600 d.C., región del Pacífico costarricense, con grupos agricultores excelente cerámica y orfebrería.
- Esperanza.** 400-900 d.C., cultura maya de Kaminaljuyú, Guatemala, gobernada por los teotihuacanos.
- Guanacaste.** 900-1600 d.C., área atlántica de Costa Rica, donde grupos agrarios levantaron basamentos templarios y tuvieron una excelente cerámica y escultura.
- Hohokam.** 100 a.C.-1450 d.C., cultura agroalfarera del Suroeste norteamericano.
- Hopewell.** 300 a.C.-400 d.C., grupos cazadores del Sureste norteamericano con agricultura incipiente, aldeas y construcción de grandes túmulos.
- Huari.** 600-1200 d.C., cultura militar de los Andes Centrales. Desde el 800 d.C. protagonizó una expansión militarista panperuana. Tuvo excelente textilera.
- Huasteca.** 1000-1550 d.C., cultura de origen maya de la costa norte del Golfo de México. Tuvo buenos artesanos.
- Inca.** 1300-1532 d.C., extraordinaria cultura imperial de la Sierra Sur peruana con capital en Cusco. Fueron superiores políticos, arquitectos, ingenieros y estetas.
- Jalisco.** 500 a.C.-900 d.C., región de grupos agrarios de Occidente de México, que convivieron con Colima y Nayarit. Tuvo notables escultores ceramistas.
- Lambayeque o Sicán.** 700-1200 d.C., cultura militar de la costa norte peruana. Tuvo excelentes orfebres.
- La tolita.** 500 a.C.-500 d.C., cultura agraria ecuatoriana. Tuvo importantes ceramistas escultores.
- Manteña.** 500-1535 d.C., cultura de la costa ecuatoriana. Tuvo buenos ceramistas.
- Maya.** 300-900 d.C., extraordinaria cultura teocrática que ocupó la península de Yucatán, el este de México, Guatemala, Belize, El Salvador y el oeste de Honduras. Tuvo superiores astrónomos, matemáticos y artistas plásticos, en especial arquitectos, escultores, dibujantes y ceramistas.
- Maya-tolteca.** 1000-1547 d.C., cultura híbrida del norte yucateco, producto de la invasión tolteca a la región. Tuvo excelentes astrónomos y arquitectos.
- Mississippica.** 800-1500 d.C., cultura agricultora del Sureste norteamericano. Construyó túmulos ceremoniales.
- Mixteca.** 1000-1519 d.C., cultura militar de Oaxaca continuadora de la zapoteca. Tuvo extraordinarios artesanos y artistas plásticos: ceramistas, orfebres, escultores y arquitectos.
- Mochica.** 50 a.C.-650 d.C., cultura militar de la costa norte peruana. Tuvo extraordinarios arquitectos, dibujantes, ceramistas, escultores y orfebres.
- Mogollón.** 300-1350 d.C., cultura agroalfarera del Suroeste norteamericano. Tuvo buenos ceramistas.
- Muisca.** 400-1537 d.C., importante cultura chibcha colombiana. Tuvo excelentes políticos y orfebres.
- Nasca.** 100-800 d.C., cultura militar de la costa sur peruana sucesora de paracas. Tuvo extraordinarios ceramistas, pintores y teleros.
- Natchez.** Tribu de agricultores del Sureste norteamericano, heredera de la cultura mississippica.

- Navahos.** Tribu de cazadores nómades del Subártico. Hacia 1100 d.C. tomó pautas culturales de agricultores del Suroeste norteamericano.
- Nayarit.** 500 a.C.-900 d.C., región de grupos agrarios de Occidente de México que convivieron con Colima y Jalisco. Tuvo excelentes escultores ceramistas.
- Nicarao.** 900-1600 d.C., tribu de Nicoya de origen nahua con buena cerámica y escultura lítica.
- Ocucaje.** Tradición cerámica de la Costa Sur peruana influenciada por chavin y relacionada con paracas Cavemas.
- Olmea.** 1300-100 a.C., gran cultura de la costa del Golfo de México, iniciadora de las principales pautas culturales mesoamericanas. Tuvo extraordinarios diseñadores semióticos y escultores líticos.
- Paracas.** 800 a.C.-100 d.C., cultura de la costa sur peruana contemporánea de chavin. Tuvo extraordinaria textilería pictórica.
- Protomayas.** 250 a.C.-250 d.C., grupos agrarios que, en los centros de Izapa y Kaminaljuyú, sentaron las bases del desarrollo maya.
- Pucara.** 300 a.C.-500 d.C., cultura altiplánica peruana anterior a la tiwanakota. Tuvo buenos arquitectos y escultores.
- Pueblo.** Tribus del Suroeste norteamericano que ocuparon la región anasazi al desaparecer esta cultura. Tuvo excelentes ceramistas.
- Puuc.** Área maya del Noroeste yucateco donde se creó una superior arquitectura-escultórica.
- Quechua.** pueblo de la sierra sur peruana, de posible ascendencia tiwanakota, de donde surgió la dinastía inca.
- Quimbaya.** 700-1600 d.C., cultura agraria colombiana de excelente orfebrería.
- Recuay.** 100 a.C.-800 d.C., cultura de la sierra norte peruana. Tuvo buenos arquitectos, ceramistas y escultores.
- Río Bec.** Área maya del norte yucateco donde se creó una excelente arquitectura-escultórica.
- Salinar.** 400 a.C.-100 d.C., cultura de la costa norte peruana. Tuvo buenos arquitectos y ceramistas.
- Santamariana.** 1000-1470 d.C., cultura agraria del Noroeste argentino. Fueron buenos alfareros y dibujantes.
- Shawnis.** Tribu de agricultores del Sureste norteamericano, heredera de la cultura mississippiica.
- Shoshoni.** Tribu de cazadores-recolectores de la gran cuenca norteamericana perteneciente a la *Tradición del Desierto*.
- Siguas.** 1000-1600 d.C., tribu agricultora de origen nahua.
- Sinú.** 700-1600 d.C., cultura agraria colombiana de excelente orfebrería.
- Sunchituyoc.** 700-1400 d.C., cultura agraria Chaco-santiagueña argentina. Tuvo buenos ceramistas y dibujantes.
- Tafi.** 300 a.C.-650 d.C., cultura agroalfarera inicial del Noroeste argentino. Realizó una incipiente arquitectura y escultura lítica.
- Tairona.** 700-1600 d.C., cultura agraria de Santa Marta, Colombia. Tuvo extraordinarios arquitectos, orfebres y ceramistas.
- Talamanca.** 900-1600 d.C., región atlántica de Costa Rica, con basamentos templarios, buena cerámica y orfebrería.
- Tarasca.** 1000-1532 d.C., cultura militar del Occidente mexicano, producto de la fusión de nayarit, colima, jalisco y chichimeca. Tuvo excelentes ceramistas.
- Teotihuacana.** 100 a.C.-700 d.C., extraordinaria cultura teocrática del valle de México con capital en Teotihuacán. Tuvo extraordinarios arquitectos y diseñadores semióticos, e idóneos ceramistas, pintores y escultores.
- Tepaneca.** 1100-1600 d.C., grupo de ascendencia tolteca, asentado en el valle de México con capital en Azcapotzalco.
- Ticomán.** 300 a.C.-200 d.C., cultura arcaica del valle de México, con origen en la costa del Golfo, desaparecida en los comienzos de Teotihuacán.
- Tiwanakota.** 100 a.C.-1200 d.C., extraordinaria cultura del altiplano boliviano con capital en Tiwanaku. Tuvo superiores arquitectos y dominio de las demás artes plásticas.
- Tolteca.** 900-1200 d.C., cultura del centro de México con capital en Tula. Produjo una gran revolución militar imperialista y cultural. Tuvo importantes arquitectos y escultores.
- Totonaca.** 900-1519 d.C., cultura militar de la costa central del Golfo de México con capital en Cempoala. Tuvo arquitectos, ceramistas y escultores.
- Tradición de Caza Sudamericana.** 13000-8000 a.C., conjunto de rasgos que caracterizó a las bandas de cazadores pleistocénicos especializados en la megafauna suramericana.
- Tradición de Grandes Cazadores.** 15000-8000 a.C., conjunto de rasgos que caracterizó a las bandas de cazadores pleistocénicos especializados en la megafauna norteamericana.
- Tradición de las Tierras Orientales.** 7000-2000 a.C., conjunto de rasgos que caracterizó a los cazadores-recolectores posglaciares de las tierras boscosas del Sureste norteamericano.
- Tradición del Desierto.** 7000-2000 a.C., conjunto de rasgos que caracterizó a los cazadores-recolectores posglaciares del Oeste norteamericano.
- Tradición del Sureste.** 700 a.C.-1500 d.C., conjunto de rasgos que caracterizó a grupos aldeanos de distintas culturas, radicados en las tierras boscosas del Sureste norteamericano.
- Tradición del Suroeste.** 300 a.C.-1300 d.C., conjunto de rasgos que caracterizó a los grupos agroalfareros sedentarios radicados en la región del Suroeste norteamericano.
- Tumaco.** Región de la costa sur colombiana que corresponde al mismo complejo cultural de la costa norte ecuatoriana.
- Tupí-guaraní.** familia lingüística hablada por distintas tribus agricultoras amazónicas como *chiriguano* y *guaraníes*.
- Tzokol.** 200-600 d.C., cultura maya con influencia teotihuacana de la región central del Petén y zonas aledañas. Construyó el centro ceremonial y administrativo de Tikal. Tuvo buenos arquitectos y ceramistas.
- Uto-azteca.** Familia lingüística hablada por grupos de la *Tradición del Desierto* como: *utes*, *paiutes*, *shoshonis*, *comanches* y *aztecas*.
- Valdivia.** 3000-1500 a.C., cultura agroalfarera ecuatoriana de la costa central. De sus poblados se destaca Real Alto.
- Virú o gallinazo.** 100 a.C.-500 d.C., cultura agraria de la costa norte del Perú. Tuvo notables arquitectos y ceramistas.
- Zacatenco.** 1500-300 a.C., cultura arcaica agroalfarera del valle de México.
- Zapoteca.** 900-1200 d.C., gran cultura teocrática del valle de Oaxaca, con su centro de culto de Monte Albán. Tuvo extraordinarios arquitectos y escultores líticos.

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

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

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

Banda. Todo grupo humano nómade con pocas personas, escasa organización social, igualitario y comandado por un líder.

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

Camellones. Método para agricultura utilizado en el altiplano andino que consistía en levantar parcelas de tierra sobre nivel, en cuyos lados corrían canales de regadío. También utilizado por los mayas.

Capulli. Grupo de familias en la cultura azteca.

Casas comunales. Unidades de habitaciones de grandes dimensiones, que alojaban varias familias.

Casas-pozo. Viviendas semienterradas, con paredes de piedra o adobe, emplazadas en cavidades cavadas en el terreno por razones climáticas.

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

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

Clan. Agrupaciones familiares que reconocen un mismo origen ancestral.

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

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

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

Confederación. Liga o alianza política entre jefaturas independientes, sometidas a un poder general, conservando el propio gobierno y autonomía.

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

Cultura arqueológica. Conjunto de complejos culturales similares y distribuidos en sitios diferentes.

Cultura = complejos + difusión.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Huaca. Lugar sagrado en los Andes Centrales. Templo.

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

Industria. Conjunto de objetos de la misma materia que se encuentran en determinado lugar.

Industria = artefactos + grupos humanos.

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

Kiva. Edificio circular para ceremonias, propio de la cultura anasazi.

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

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

Megafauna. Fauna pleistocénica.

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

Nicho ecológico. Se dice de un ecosistema.

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

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

Período cultural. Unidad establecida para las secuencias culturales de determinadas áreas y cuyo objetivo es exclusivamente temporal.

Período glacial. En Suramérica es el lapso entre 35000 y 8000 años a.C.

En Norteamérica se conoce como *Glaciación de Wisconsin*, con el especial significado de haber permitido el ingreso al continente americano de los primeros grupos desde Asia.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Arte, concepto. De acuerdo con las investigaciones históricas, teológicas, iconográficas y estéticas sobre la obra visual amerindia, se concluye que no existió el concepto de *obra de arte* ni de *belleza* tal cual lo entendemos en nuestra cultura occidental. Tal acervo plástico pertenece en su mayoría a una expresión mística, conceptual y ceremonial; por lo tanto, son obras sagradas y religiosas, plenas de idealizaciones míticas, para prácticas cultísticas: *es una obra de culto donde se patentizan ideas dogmáticas transmutadas en pensamientos visuales*, resueltos con determinados *Diseños, Modos Estéticos, Géneros Plásticos y Sistemas Compositivos*.

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

Arte chamánico. Es una obra plástica que se presenta creada por una individual decisión. Se supone realizada por un chamán como ofrenda propiciatoria, para lograr mágicamente la concreción de un hecho deseado. Muestra a menudo, una imagen fantástica de estilo *Superrealista* y dramática expresión, y casi siempre es una pieza única. *Ej: Relieve de Chalcatzingo, olmeca. / Cabeza clava de Chavin de Huanter.*

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

Arte oficial. Es una obra plástica establecida y mandada ejecutar por un gobierno. El diseño y su realización son, casi siempre, convencionales de idea y morfología, manufacturada por artesanos. Menos la arquitectura, los demás *Géneros Plásticos* se realizaron en talleres. *Ej: Pirámides templo, estelas, mosaicos, ceramios, textiles, orfebrería.*

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

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

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

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

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

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

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

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

Clarooscuro. Se refiere al contraste lumínico generado entre volumen y fonmino generado entre salientes y vacíos, en una es- do, entre salientes y vacíos, en una es- cultura o relieve amerindios de *Estilo Bamoco*. En pintura no existió su praxis debido a la manera plana y bidimensional de pintar.

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

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

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

Volición del Ser:

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

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

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

Fase Mística o Profana: El Para qué (*Finalidad*). Se refiere a la concepción mística de las obras —la mayoría—, cuya finalidad era corporizar una expresión de culto plástica, vocal relatada, danza, etc. También, a la concepción natu-

ralista y humanista de las obras —la minoría—, con poco o carente de contenido religioso. En Amerindia se observan las siguientes finalidades:

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

• *Signal-Semióticas*, *Ideográficas*, *Cósmicas*, *Cosmogónicas* y *Astroológicas*;

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

Fase Realizativa: El Cómo (*Facticidad*).

Se refiere a los criterios fácticos: ideológicos, técnicos y estéticos para la concreción de las obras plásticas.

Involucra:

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

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

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

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

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

Decoración. Según el Diccionario de la Academia Española el término significa:

1- Acción y efecto de decorar. 2- Cosa que decora. 3- Conjunto de elementos que adornan una habitación, un ambiente.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Deidad-uma. Se refiere a cuando se presenta la imagen de una deidad que, a su vez, también compone una uma sahumadora. Normalmente se habla de *una uma ornamentada con una deidad*. Ver **Ornamentación**.

Pues bien, aquí se considera que la deidad es el fundamento de la obra, por ende, no *decora nada* sino que configuran, imagen y vasija, una corporeidad unívoca y sagrada.

Ej: Zapoteca, maya, azteca.

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

El diseño en Amerindia, como disciplina proyectual de concreción de una estruc-

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

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

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

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

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

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

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

Escultura-arquitectónica, concepto. Se refiere a los siguientes tipos:

* *una escultura en función arquitectónica.* Ej: *como columna: caríatide tolteca.*

* *escultura integrada con la arquitectura.* Ej: *friso de un palacio de Uxmal.*

* *escultura estructurada arquitectónicamente.*

Ej: *monolito del dios Viracocha en Tiwanaku.*

Estética. Se refiere al sentido de equilibrio morfoespacial de cada uno de los Géneros Plásticos, o sea, al conjunto de proporciones armónicas establecidas para la composición de diseños formales y su correspondiente aplicación en los Géneros y Sub Géneros. En otras palabras, es la armonía que relaciona sus partes con el todo de cualquier creación plástica, de acuerdo con determinados cánones proporcionales producidos por los distintos Sistemas Compositivos. Tales cánones son inmanentes a la obra: son su *estética morfológica.*

También, se refiere al Género Plástico en cuanto a su hacer plástico y su expresión, o sea, la ontológica dialéctica de la facticidad manual que trasmite a la materia su énfasis de elocuencia poética.

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

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

Estilos morfológicos.

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

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

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

Como a menudo se hace en la bibliografía precolombina, donde ninguna acepción de estilo se refiere a lo morfológico, sólo al arte y a las culturas. Por lo tanto, estéticamente, se puede crear una nueva acepción.

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

1. *El error idiomático generalizado utiliza la palabra estilo por el concepto arte. Se habla de estilo tal o cual, cuando correc-*

tamente se tendría que decir arte tal o cual. Por ejemplo: se dice estilo maya. ¿Qué se quiere afirmar cuando se tergiversa estilo por arte ya que, de acuerdo con un prolijo análisis estético, los mayas se expresaron con los siguientes Estilos: Figurativo: Naturalista o Idealista / Abstracto: Geométrico / Barroco / Expresionistas propias?

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

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

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

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

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

Estilos morfológicos analizados en Amerindia:

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

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

pretándola de forma aproximada.
Ej: *Huaco retrato mochica*. / *Retratos mayas*.

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

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

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

• *Solamente de contenido.* Alude a cuando se conserva el naturalismo de la forma, pero el contenido ideológico apunta o supone una idealidad generalmente mítica.
Ej: *Figuras dibujadas mayas donde, con apariencia humana se presentan deidades*. / *Idem en dibujos mochica o maya y esculturas aztecas*.

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

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

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

En una obra *Purista*, su masa total se percibe instantáneamente al no poseer recovecos y si plena luminosidad. Es antítesis del *Estilo Barroco*.

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

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

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

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

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

/ *Algunas figurillas del Occidente mexicano*. / *Esculturas azteca*. / *Vasos cerámicos de condorhuasi*.

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

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

Género Plástico. Se refiere a cada una de las expresiones visuales, de realización manipulada con materiales más o menos dúctiles, vegetales o minerales. Tal manipulación los transforma y plasma como objetos artesanales, de acuerdo con su concepción morfoespacial, bida o tridimensional; por su material y técnica realizativos; por su función y utilidad; por su expresión místico-poética que sublima la artesanía en arte. En América tales expresiones fueron: *Arquitectura*, *Escultura*, *Cerámica*, *Dibujo*, *Pintura*, *Textilería* y *Orfebrería*.

Geografía Sagrada. Es concebir sagrado un territorio, paisaje o sitio y elegirlo para urbanizar, de acuerdo con pautas mítico-mágicas y de alineación astronómica de la topografía —*geomancia*—. Con tales consideraciones metafísicas y físicas se construyeron todos los centros de culto y ciudades capitales.
Ej: *Chavín de Huantar* / *Monte Albán* / *Teotihuacán* / *Tikal* / *Palenque* / *Copán* / *Tiwanaku* / *Cusco* / *Machu Picchu* / etc.

Geometría Sagrada. Se refiere a los fundamentos religiosos, matemáticos, numerológicos —*cábala*— y geométricos para una estructuración fáctica de las obras de culto. Las altas culturas hegemónicas establecieron cánones proporcionales, y subyacentes signos de alusión mítico-cósmica y cabalística adivinatoria. Todos los *Géneros Plásticos* ceremoniales estuvieron compuestos con una geometría regidora de sistemas compositivos, estructuradores de las imágenes u objetos artesanales. Trata de su particular concepción y plenitud morfológica *Purista* y de la *Espacialidad* que genera.

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

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

Glifo. Apócope de jeroglífico. Es un signo, producto de una síntesis formal, compuesto por varios micro elementos fijos colocados en derredor: *superfijo*, *sufijo*, *afijos*. Los glifos fueron inventados por la cultura olmeca, desarrollados como sistema de escritura por la zapoteca,

maya, mixteca y azteca; tallados sobre piedra o madera, modelados con estuco o arcilla y dibujados sobre papel. Por lo tanto constituyen diseños morfológicos convencionales de relevancia expresiva, numeral, semántica y fonética, conexa a específicas significancias.

Iconografía. Es toda obra plástica, artesanal o artística.

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

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

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

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

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

Integración muraria. Se refiere a la construcción de un muro considerando, de manera simultánea, su función portante y su presencia arquitectónico-escultórica. En este hecho constructivo y estético, al mismo tiempo se levanta el muro junto con relieves mosaico, quedando un todo integrado. Es la imagen de la deidad simbiotizada —lo ideológico— con el edificio: una verdadera fusión arquitectónico-escultórica en una sola entidad. No es una decoración sobre una pared: muro y obra de culto son una corporeidad unívoca.

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

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

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

Intimismo.

• **Fundamento metafísico: Lo Transitorio.** Obra idealista o naturalista, mítico-religiosa o documental, simbólica o naturalista / icónica / totémica.

Obra-Deidad: Es el dios.

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

• **Fundamento estético-fáctico.** Obra construida o tallada: arcilla, estuco; pintada, dibujada; realizada: textilería u orfebrería. Temporal.

Obra de *Espacialidad* centrípeta, limitada y cerrada.

Obra detallada, con elementos focales; con plenos y vacíos: *claroscuro*; predominio de curvas y liviandad formal. Obra simétrica o asimétrica, dinámica o estática.

Obra *Figurativa, Abstracta / Concreta; Purista, Barroca, Expresionista / Superrealista / hecha en todos los Géneros Plásticos / Arquitectura-Escultórica / Escultura-Arquitectónica.*

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

Ej: pintura sobre cerámica, nasca y tiwanakota.

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

Ej: Dibujo sobre cerámica, mochica o maya.

Metafísica / o. Se refiere a dos sentidos observados.

Primero: * que apunta al más allá, a los dioses, su celestial morada y al *Infra-mundo*, hábitat de los difuntos; * que es obra mística y poética, expresiones del espíritu humano e immanencias del Ser.

Segundo: se relaciona con pensamientos metafísicos:

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

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

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

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

Mítico, concepto. Se refiere a las ideas metafóricas cosmovisivas. Establece una "respuesta" sobre quién produce el fenómeno cósmico. Es la "explicación" de una causalidad, dada por una respuesta con pautas mágicas. Es lo contrario del pensar asociativo que se origina de la pregunta *¿por qué?* El pensamiento lógico asocia ideas; el pensar mítico no investiga configura ideas, establece una respuesta sin pregunta; no inquiere por qué ocurre el fenómeno sino *quién lo produce*: inventa un dios. Así, sin el *¿por qué?* sólo queda la Fe. La "respuesta-dios" pertenece a la Fe, por ende a lo místico, metafórico y poético. El *¿quién?* desencadenó la metáfora del ente causal interpretada por la religión y su dogma. El *¿por qué?*, quizás nunca imaginado en Amerindia, implica impulsar la asociación de elementos causales: es la investigación y crítica, el análisis filosófico y científico.

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

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

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

como capacidades autorales que condicionan y definen el sentido del ente artístico o artesanal, constituyendo la modalidad del Ser de toda morfología de un determinado autor.

Lo Monumental, como presentación de una síntesis formal idealista —*figurativa*, una síntesis *abstracta o concreta*— simétrica, estática *abstracta o concreta*— de volición eterna. **Lo Monumental** cuyos volúmenes de potente masa generan *Espacialidad* centrífuga, abierta o cerrada, de perpetua estabilidad; donde la *reflexión* establece sus normas constructivas, tallando la sagrada piedra perennizadora de entes simbólicos, *inexpresivos e ideales*. Trata de su particular concepción y plenitud morfológica *Purista*, y de la *Espacialidad* que genera. Estéticamente, el concepto **Monumental** es independiente del tamaño de la obra y de su posible significado conmemorativo, y se manifiesta sólo en arquitectura y escultura.

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

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

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

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

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

Monumentalismo.

• **Fundamento metafísico:** *Lo Eterno*. Obra idealista, mítico-religiosa, simbólica / icónica / totémica. Obra-Deidad: Es el dios. Obra Eterna: Idea de perennidad / Siempre trascendental.

• **Fundamento estético-fáctico.** Obra construida o tallada en piedra. Obra de *Espacialidad* expansiva y centrífuga, con una estructura morfológica abierta o cerrada.

Obra de volumen masivo, *bloque-síntesis*; con predominio de la recta y enorme pesadez formal. Obra simétrica, estática, solemne: *hierática*.

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

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

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

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

Ej: *Un retrato.*

Obra de culto. Es toda creación plástica sagrada, ceremonial y/o danzada, que presenta la imagen de una deidad o elementos rituales para propiciar un accionar divino. El secular proceso creativo no sólo pretendió perfeccionar el diseño visual de los atributos y/o poderes de los dioses sino de su imagen como definitiva presencia de su Ser individual: como el que *Es en sí dios presentado*. Por lo tanto, una vez definido la configuración del personaje mítico se persiguió empíricamente, por medio de pensamientos visuales —*diseños proyectuales*—, la concreción formal de abstracciones de elementos señales que compusieran su corporeidad.

La obra de culto como rito ejercido fue aún más importante que el propio trabajo del agricultor, pues tal ritual era la posibilidad que el hombre tenía para dominar a la naturaleza. Es así que toda *imagen-dios* es mágica y posee el poder para hacer realidad lo necesitado. Es causa de ese poder.

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

Ontología. En síntesis, es parte de la Metafísica, como ciencia primera y ge-

neral, que trata del Ser y su existencia. Aquí se aplica a lo propio del Ser del autor y de la obra.

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

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

• *si tal concepto de ornamentación en función de ese soporte fue aceptado para determinadas ocasiones, sagradas o profanas, de estatus y ostentación;*

• *cuando el soporte es el protagonista como obra artística, o sea que la ornamentación está en función de él.*

• *cuando un tema pierde su significado mítico-religioso y deja de ser simbólico, convirtiéndose en mera ornamentación.*

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

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

Ornamentación. 2da. acepción. Imagen plástica: dibujo, pintura o escultura plasmada sobre un cerámico, textil o muro con la expresa función de adorar.

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

Tal pensar, al igual que el asociativo racional, posee "asociaciones" y "conceptualidades" sobre lo que interpreta: es una *otredad interpretativa*. Así, el pensar mítico

co es un hecho religioso-poético que se expresa con imágenes simbólicas, siendo el lenguaje signal e ideográfico su portavoz abstracto.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- *que toda obra de arte presenta una interpretación subjetiva del artista;*

- *que copiar y toda intención mimética morfológica es imposible de realizar en plástica;*

- *que un retrato es una interpretación aproximada, en mayor o menor grado idealizada;*

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

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

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

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

Ej: monolito fálico de Kenko, inca.

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

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

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

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

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

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

Sistemas Compositivos. Se refiere a las estructuras geométricas utilizadas para componer morfoespacialmente los *Géneros Plásticos*. Se ha comprobado que se usaron cuatro estructuras simbólicas, subsumidas en las obras:

- **El cuadrado Raíz 1.**

Fundamento geométrico de todo rectángulo. Fundamento mítico.

Signo sagrado, símbolo de la Tierra; de los cuatro cardinales o regiones existenciales: Este = Día = Nacimiento; Oeste = Noche = Muerte. Norte y Sur tuvieron varias interpretaciones en América.

- **La grilla.** Subdivisión del cuadrado en coordenadas, estableciendo puntos de intersección llamados *gnomones*, y con tales pautas se compone la forma.

- **El rectángulo Raíz 2.** Rectángulo obtenido por el rebatimiento de la diagonal de un cuadrado.

- **El rectángulo áureo.** Rectángulo obtenido por el rebatimiento de la diagonal de la mitad del lado de un cuadrado.

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

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

• En **Arquitectura**, se refiere al diseño funcional:
Religioso-Ceremonial, Civil Astronómico, Militar.

• En **Escultura**, se refiere al diseño morfoespacial: *Incisión, Relieve Tridimensión, Lapidaria.*

• En **Cerámica** se refiere al diseño formal, al tipo de obra:
Vasijas, Vasijas escultóricas Pipas. Umas.

• En **Pintura** se refiere al soporte:
Sobre: *Cerámica, Cuero, Papel, Tela.*
Mural: *al Fresco, Rupestre.*
Textil: *Bordado, Tejido, Teñido.*
Plumaria: *montaje de plumas / tela.*

• En **Dibujo** se refiere al soporte:
Sobre: *Calabaza, Cerámica, Cuero Hueso, Metal, Papel, Tela.*
Rupestre. Sellos.

• En **Textilería** se refiere a la función:
Simbólica, Indumentaria, Ornamental.

• En **Orfebrería** se refiere al diseño morfoespacial:
Relieve, Tridimensión.

Técnicas, definiciones.

(Sólo para Amerindia.)

Anudado. Método aplicado para textiles pretelar.

Bordado. Sobre tela. (Mantos de la cultura paracas.)

Brunido. Frotado sobre el engobe cerámico.*

Coloreado. Rellenar una forma dibujada con color.

Dibujado. Grafismo inciso, con pincel, pluma o digital.

Esgafiado. Raspar el engobe o ahumado cerámico.*

Ensamblado. Modo de unir pequeñas piedras talladas para realizar máscaras o relieves mosaicos.

Enrollado. Modo para levantar una vasija cerámica.*

Estampado. Método para teñir diseños sobre telas.

Fresco. Método para pintar murales.

Filigranado. Modo para trabajar con hilo de tumbaga.

Fundición. Método para fundir metales.

Frotado. Método de pulido de geodas.

Incisión. Surco hecho con una punta aguda sobre piedra, cerámica, estuco o metal.

Lapidado. Golpe sobre un borde lítico para lograr un trozo de poco espesor.

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

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

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

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

Pintado. Modo para cubrir una superficie de color.

Pirograbado. Dibujar con una punta caliente.

Pulido. Alisar con abrasivos una superficie lítica.

Repujado. Modo de dar relieve a un laminado.

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

Sopleteado. Soplar con la boca color licuado.

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

Tejido. Realizar un textil con telar.

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

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

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

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

• **Arquitectura.** Teotihuacana, zapoteca, maya, tiwanakota, inca.

• **Escultura.** Olmeca, tolteca, azteca, alaimito, moche, tiwanakota, inca.

• **Cerámica.** Teotihuacana, maya, mixteca, nasca, moche, condorhuasi, aguada.

• **Dibujo.** Maya, mochica, aguada.

• **Pintura.** Teotihuacana, maya, nasca.

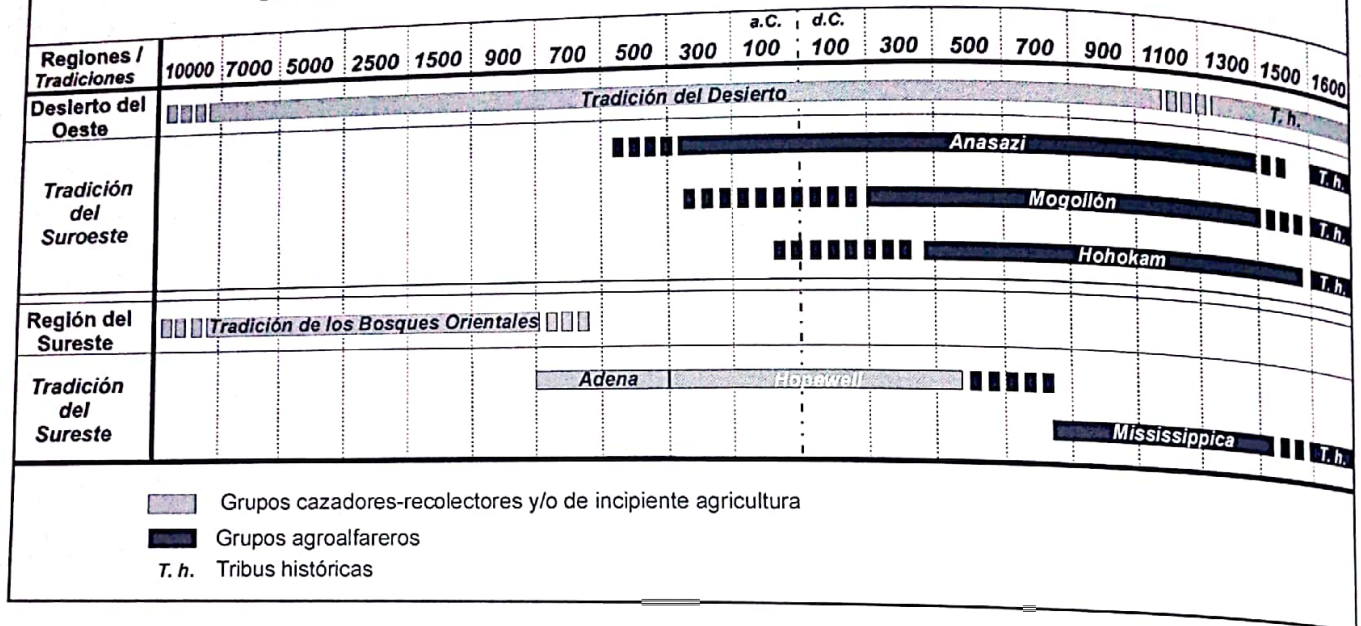
• **Textilería.** Paracas, huari, chacay, inca.

• **Orfebrería.** Tairona, muisca, moche, chimú, mixteca.

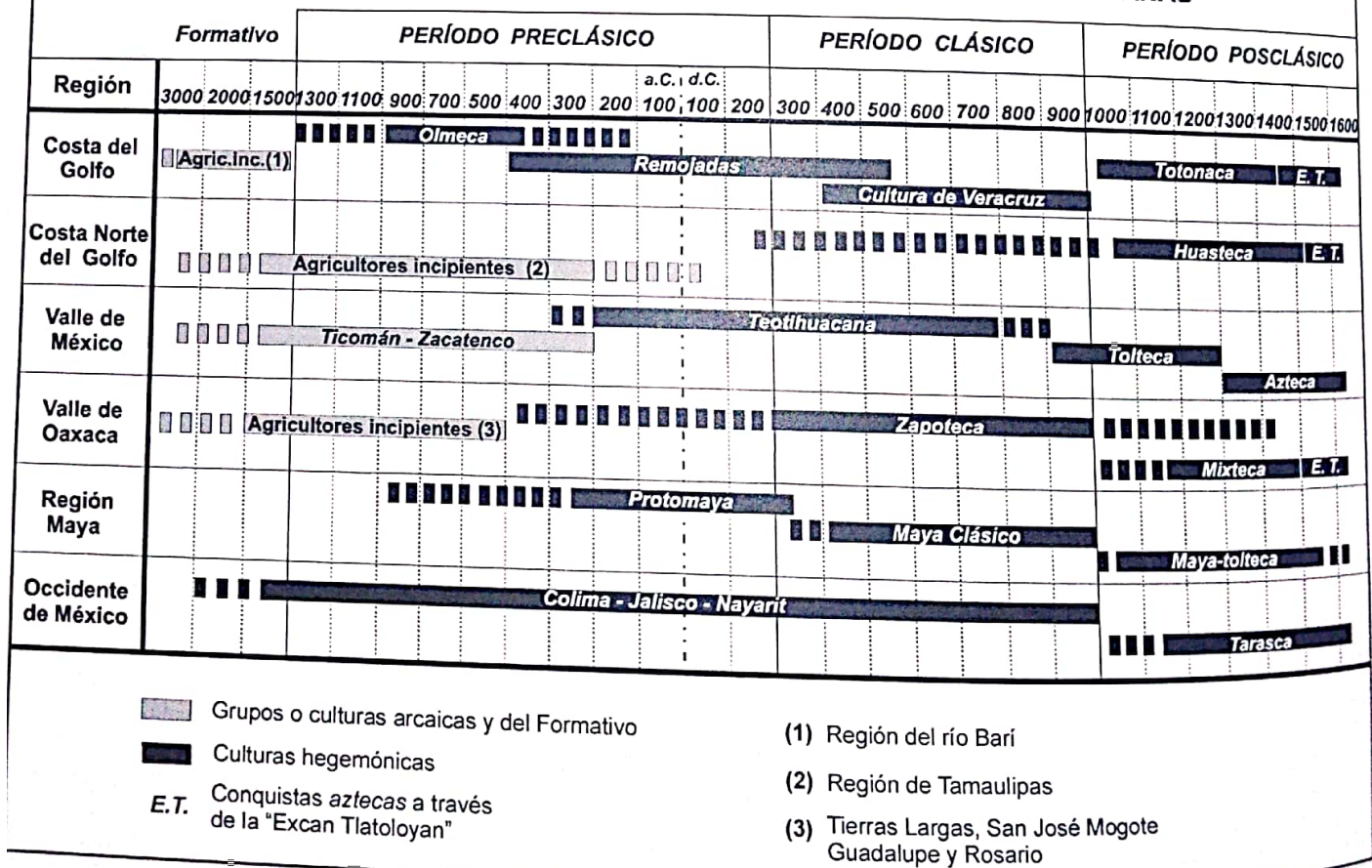
Se ha hecho una estricta selección, habrían más ejemplos de culturas y sus vocaciones.

* Ver Cerámica Precolombina - Catálogo. Corregidor 2001.

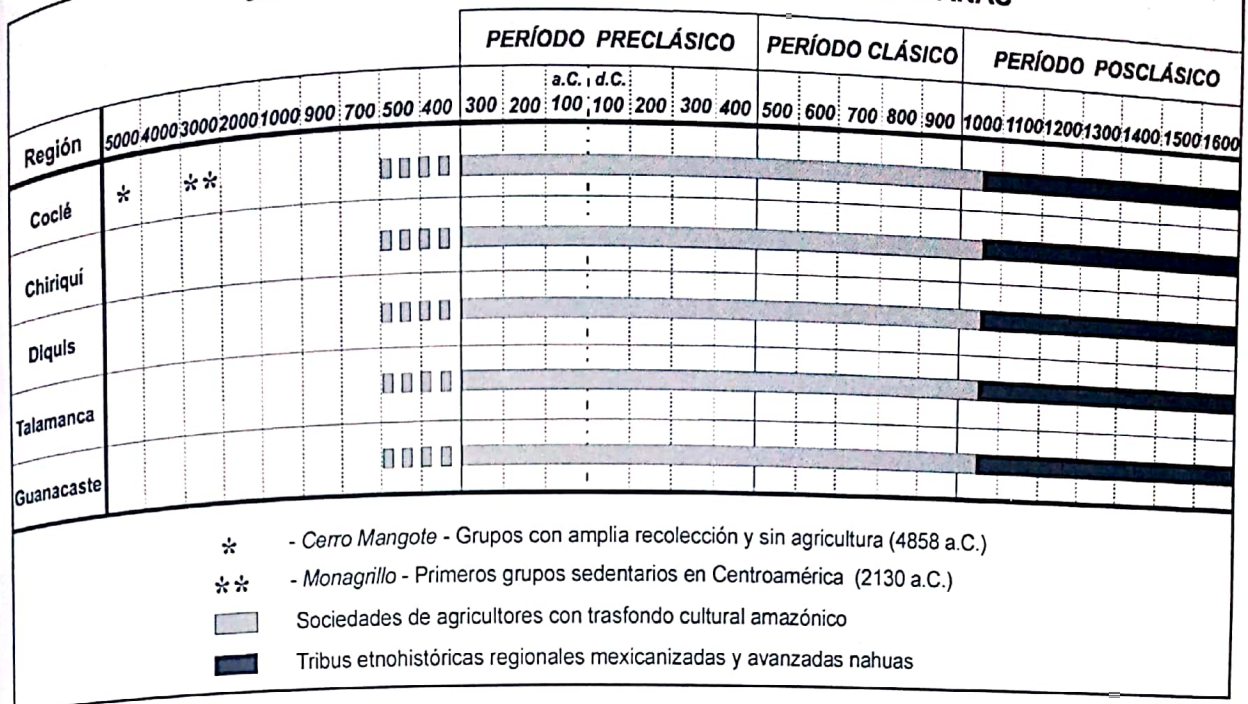
CRONOLOGÍA DE LAS PRINCIPALES CULTURAS NORTEAMERICANAS



CRONOLOGÍA DE LAS CULTURAS HEGEMÓNICAS MESOAMERICANAS



CRONOLOGÍA DE LAS CULTURAS CENTROAMERICANAS



CRONOLOGÍA DE LAS CULTURAS HEGEMÓNICAS DE LOS ANDES CENTRALES

