



<https://publications.dainst.org>

iDAI.publications

DIGITALE PUBLIKATIONEN DES  
DEUTSCHEN ARCHÄOLOGISCHEN INSTITUTS

Das ist eine digitale Ausgabe von / This is a digital edition of

Ugalde, María Fernanda

## Iconografía de la cultura Tolita: lecturas del discurso ideológico en las representaciones figurativas del desarrollo regional

der Reihe / of the series

Forschungen zur Archäologie außereuropäischer Kulturen; Bd. 7

DOI: <https://doi.org/10.34780/nd2t-j23x>

**Herausgebende Institution / Publisher:**  
Deutsches Archäologisches Institut

**Copyright (Digital Edition) © 2022 Deutsches Archäologisches Institut**  
Deutsches Archäologisches Institut, Zentrale, Podbielskiallee 69–71, 14195 Berlin, Tel: +49 30 187711-0  
Email: [info@dainst.de](mailto:info@dainst.de) | Web: <https://www.dainst.org>

**Nutzungsbedingungen:** Mit dem Herunterladen erkennen Sie die Nutzungsbedingungen (<https://publications.dainst.org/terms-of-use>) von iDAI.publications an. Sofern in dem Dokument nichts anderes ausdrücklich vermerkt ist, gelten folgende Nutzungsbedingungen: Die Nutzung der Inhalte ist ausschließlich privaten Nutzerinnen / Nutzern für den eigenen wissenschaftlichen und sonstigen privaten Gebrauch gestattet. Sämtliche Texte, Bilder und sonstige Inhalte in diesem Dokument unterliegen dem Schutz des Urheberrechts gemäß dem Urheberrechtsgesetz der Bundesrepublik Deutschland. Die Inhalte können von Ihnen nur dann genutzt und vervielfältigt werden, wenn Ihnen dies im Einzelfall durch den Rechteinhaber oder die Schrankenregelungen des Urheberrechts gestattet ist. Jede Art der Nutzung zu gewerblichen Zwecken ist untersagt. Zu den Möglichkeiten einer Lizenzierung von Nutzungsrechten wenden Sie sich bitte direkt an die verantwortlichen Herausgeberinnen/Herausgeber der entsprechenden Publikationsorgane oder an die Online-Redaktion des Deutschen Archäologischen Instituts ([info@dainst.de](mailto:info@dainst.de)). Etwaige davon abweichende Lizenzbedingungen sind im Abbildungsnachweis vermerkt.

**Terms of use:** By downloading you accept the terms of use (<https://publications.dainst.org/terms-of-use>) of iDAI.publications. Unless otherwise stated in the document, the following terms of use are applicable: All materials including texts, articles, images and other content contained in this document are subject to the German copyright. The contents are for personal use only and may only be reproduced or made accessible to third parties if you have gained permission from the copyright owner. Any form of commercial use is expressly prohibited. When seeking the granting of licenses of use or permission to reproduce any kind of material please contact the responsible editors of the publications or contact the Deutsches Archäologisches Institut ([info@dainst.de](mailto:info@dainst.de)). Any deviating terms of use are indicated in the credits.

## 5. Metodología

### 5.1. MARCO TEÓRICO

Los trabajos tempranos que se ocuparon de las figurillas arqueológicas de la costa ecuatoriana pusieron énfasis en la elaboración de tipologías, para lo cual la clasificación se hizo en primera instancia tomando en cuenta más el aspecto tecnológico de la fabricación de las piezas (hueco o sólido, características de la pasta, etc.) que la representación iconográfica (Meggers 1966, Estrada 1957, Sánchez Montañés 1975, 1979, 1981). Estos estudios no profundizaron en el contenido simbólico de las representaciones. Así, Sánchez Montañés concluye que las figurillas serían un reflejo de la gente que vivió en estas sociedades, de su aspecto físico, sus costumbres al vestir y adornarse, su vida cotidiana y actividades así como del medio ambiente que los rodeó y la fauna con la que convivieron (Sánchez Montañés 1981: 94). No parece del todo convincente este tipo de interpretación en vista de la recurrencia de determinados motivos y la ausencia de otros que también formaron parte de la cotidianidad de la gente Tolita<sup>33</sup>. Las numerosas figurillas son evidentemente obra de diferentes artistas. Sin embargo los motivos se repiten una y otra vez con las mismas características. Nos parece, por lo tanto, que las figurillas se deben entender como representaciones simbólicas de conceptos, como parte de una cosmovisión. Asumimos que la recurrencia de elementos en composiciones canónicas corresponde a una semántica concreta. Por esto creemos que, para poder llevar a cabo un análisis iconográfico, se debe tomar en cuenta en primera instancia solamente los elementos inherentes a la representación misma. Es decir que resultan irrelevantes para nuestro objetivo clasificatorio datos como material o técnica con los que fueron producidos los objetos, y nos concentramos totalmente en la imagen, sus elementos constitutivos y las normas de composición. Así, hay personajes que están representados tanto en placas de metal como en figurillas de cerámica, sean estas huecas o sólidas, y en este caso lo que nos interesa es el personaje y no su asociación tipológica.

Nos parece además que la recurrencia de los motivos y el elevado nivel de convencionalismo en las imágenes reflejan la ausencia de libertad artística individual.

Como postula de Vries, el arte<sup>34</sup> “autónomo” es un fenómeno relativamente excepcional hasta el siglo XIX de nuestra era:

“La división actual entre artes aplicadas y arte autónomo (“high art”) refleja un punto de vista bipolar moderno que entra en conflicto con la realidad de siglos anteriores” (Vries 1999: 57, traducción de la autora).

Las representaciones figurativas de la cultura Tolita deben contener informaciones sobre la estructura social y seguramente formaron parte del sistema de poder político y religioso. Quienes las elaboraron debieron ser parte integrante de este sistema, subordinados y comisionados por los grupos de poder.

Nos imaginamos a la “industria” de las figurillas en las culturas americanas del Desarrollo Regional en forma comparable a la de los iconos de la iglesia cristiana ortodoxa, donde eran solamente los monjes los encargados de pintar los iconos y no disponían de libertad creativa en la composición, sino que debían atenerse al canon prescrito por la iglesia (Brenske 2000: 7). Todavía en nuestros días, son solo ciertos especialistas los que se encargan de la elaboración de los iconos, lo cual implica una preparación espiritual consistente en rezos y concentración mística<sup>35</sup>.

<sup>33</sup> En el material osteológico proveniente de las excavaciones realizadas en los sitios arqueológicos del área de estudio se han encontrado restos de fauna que no se refleja en la iconografía. Por ejemplo algunos moluscos, así como animales del bosque tropical como el venado, no aparecen o están ínfimamente representados en el material arqueológico (Gutiérrez Usillos 2002: 83 s., ver también Cadena / Bouchard 1980: 49).

<sup>34</sup> Habría que añadir aquí que el concepto de arte mismo es un concepto propio de la tradición europea que comienza a tener relevancia a partir del Renacimiento.

<sup>35</sup> Comunicación personal del Padre Emmanuel Sfiatkos, catedral griega-ortodoxa “Ascención de Cristo”, Berlín.

Así también entiende Makowski la recurrencia y la limitación de motivos o temas en la iconografía Moche:

“La aparente similitud con el arte medieval se debe a que, en ambas épocas y lugares, la imaginación creativa de los artistas estuvo limitada por factores del mismo orden. La mayoría de los esquemas figurativos, las convenciones y las técnicas se transmitían de generación en generación. Los artistas obedecían ciegamente al mandato de la tradición e imitaban los diseños de otros talleres. Por otro lado, solo algunos contenidos tuvieron importancia desde el punto de vista religioso y político. De ahí que era limitado el número de actuaciones rituales y episodios míticos que un taller sabía y solía representar” (Makowski 2003: 364).

Entendemos a la cultura material como forma metafórica<sup>36</sup>. La producción de objetos es una forma de expresión, al igual que el lenguaje. Los objetos ofrecen una metáfora sólida distinta a la verbal; las metáforas sólidas o de imágenes y las verbales tienen roles complementarios en la constitución de la forma cultural (Tilley 1999: 262). La separación artificial entre lenguaje, objetos e imágenes, producida por la tradición occidental no parece haber existido en las culturas prehispánicas.

El tipo de análisis que llevamos a cabo no es del todo compatible con la propuesta metodológica de Panofsky, que se usa generalmente en trabajos sobre iconografía. En su metodología, el presente trabajo correspondería a sus niveles primero y segundo, es decir pre-iconográfico e iconográfico (Panofsky 1970: 53 ss.), puesto que nuestro propósito es, en primer lugar, ordenar el material y clasificarlo, para conocer la gama de motivos y en segundo, identificar los motivos con conceptos. El paso final en su propuesta, el análisis iconológico consistente en descubrir e interpretar los valores simbólicos de la obra de arte, no resulta aplicable de una manera rigurosa a objetos de culturas ágrafas<sup>37</sup>. Si bien pretendemos aproximarnos a un nivel interpretativo, este solo puede ser de orden hipotético al no existir la posibilidad de corroboración con fuentes escritas. Nuestra propuesta es acercarnos a las piezas sin tener en mente los pasos propuestos por Panofsky, aunque finalmente lleguemos a los niveles descriptivo e identificativo.

La aproximación metodológica que se aplica para la clasificación entra en el campo de la semiótica, de acuerdo a la definición de Eco:

“La semiótica analiza a todos los procesos culturales como procesos de comunicación y pretende demostrar que los procesos culturales se basan en sistemas” (Eco 2002: 38).

y a su hipótesis de trabajo:

“toda forma de comunicación funciona como el envío de mensajes basados en códigos” (Eco 2002: 19).

Al decir arriba que consideramos metafóricas a las imágenes representadas en el material Tolita, queremos decir precisamente que éstas constituyen medios de comunicación por los cuales se pretendía transmitir mensajes. Estos mensajes no necesariamente tienen que haber correspondido a la imagen representada<sup>38</sup>. Es decir, por ejemplo, que la imagen de una serpiente sobre el ojo de un personaje tal vez no implicaba a la serpiente en su forma terrenal, sino que permitía identificar a la figura como la representación de un ser sobrenatural (explicaremos esta hipótesis más adelante). El análisis semiótico del mensaje estético<sup>39</sup> debe procurar identificar los sistemas

<sup>36</sup> Queremos decir con esto que los objetos y las imágenes representadas en ellos constituyen recursos para la significación.

<sup>37</sup> Este es uno de los motivos de crítica al método, expresada por Vries (1999: 57).

<sup>38</sup> Este punto es importante más allá del ámbito de la iconografía, en el contexto general de la religiosidad. Las imágenes o los conceptos relacionados con determinados objetos son de carácter simbólico y tienen que ver con lo que “revelan” o “manifiestan” los objetos y no con ellos directamente. Eliade, en su “Tratado de historia de las religiones” subraya esta idea repetidamente. En el capítulo dedicado a la vegetación, por ejemplo, explica que el árbol, elemento recurrente en las concepciones religiosas de muchas latitudes, es un símbolo, que “nunca se ha adorado a un árbol *sólo* por sí mismo, sino siempre por lo que a través de él se “revelaba”, por lo que implicaba y lo que significaba. (...) El árbol se convierte en objeto religioso en virtud de su *poder*, es decir, en virtud de aquello que *manifiesta* (y que trasciende de él)” (Eliade 1954: 258).

<sup>39</sup> Cuando hablamos de estética no nos referimos al concepto filosófico; para nuestro propósito estética quiere decir lo que se relaciona con los sentidos, es decir que el mensaje estético, a diferencia del mensaje verbal, es aquel que no se transmite a través del lenguaje sino aquel que procura despertar una sensación en el receptor por medio de imágenes.



Fig. 6 Figurilla de cerámica, procedencia desconocida, MB-CEE, LT-1338-2-60.

de convenciones existentes (Eco 2002: 161). En nuestro caso específico se entiende a la pieza arqueológica, portadora de la imagen a ser analizada, como un todo compuesto de partes, donde cada parte constituye un signo icónico (al que llamaremos aquí elemento) que porta una información<sup>40</sup>. El sistema de convenciones aquí quiere decir la presencia / ausencia de un determinado elemento en una imagen y la distribución de los diversos elementos que puedan encontrarse dentro de la misma. La repetición de elementos en diferentes imágenes – y sobre todo la repetición de combinaciones de los mismos elementos – nos permite asociar unas con otras y de esta manera tratar de develar el sistema de acuerdo al que funciona un universo iconográfico determinado.

Barthes (1979: 80 s.), en sus conclusiones sobre la investigación semiológica, recomienda tomar en cuenta tres aspectos del corpus a analizar: 1) que sea suficientemente grande como para reconocer el sistema de similitudes y diferencias entre sus elementos; 2) que sea substancialmente homogéneo, y 3) que los elementos que lo conforman sean sincrónicos.

Hemos procurado atenernos a las sugerencias de Barthes en nuestra recolección del material, documentando la mayor cantidad posible de piezas, restringiendo nuestro análisis a aquellos objetos figurativos y que – en la medida que nos lo permiten las limitaciones determinadas por la falta de una cronología clara y del conocimiento del contexto de procedencia de las piezas – provengan de un marco espacial y temporal definidos.

Vamos a aclarar ahora en qué forma definimos los términos de la teoría semiótica que utilizaremos. Como hemos dicho, partimos de que los procesos culturales son procesos de comunicación y que las manifestaciones de la cultura material, por tanto, tienen el objetivo de comunicar algún mensaje. Este mensaje se transmite a través de *códigos*, cuyo objetivo es proporcionar un orden que facilite el reconocimiento de dicho mensaje, a través de una

restricción de las posibilidades combinatorias, de tal manera que ciertas combinaciones sean posibles y otras no o en menor medida (Eco 2002: 56). Veremos en nuestro caso de estudio que hay atributos que se restringen a un solo tipo de combinación y jamás aparecen en otras, como el tocado del tipo T3 que aparece exclusivamente en personajes antropomorfos masculinos de pie con los brazos levantados asimétricamente, vestidos solamente con un taparrabo y sin ornamentos.

El código es a la vez un sistema de reglas sintácticas y semánticas, es decir reglas de combinación y de significado. Para nuestro estudio es relevante el sentido estricto, es decir sintáctico, como sistema codificador o estructura. Su función es hacer inteligible una situación inicial que de otra manera escaparía a nuestra comprensión. Este sistema está compuesto por un repertorio de unidades opuestas o correlacionadas (Eco 2002: 58 ss.).

Las imágenes que vemos (en nuestro caso esculturas de barro o hueso y objetos figurativos de metal) se nos vuelven perceptibles gracias al *código icónico*. Éste se compone de figuras (condiciones para la percepción), signos (denotación de unidades de reconocimiento a través de medios gráficos convencionalizados) y enunciados icónicos (imágenes) (Eco 2002: 246 ss.). Cuando podemos identificar un enunciado cultural concreto, estamos frente a un *código iconográfico* (Eco 2002: 243 ss.). Por ejemplo, en nuestro material, la figurilla zoomorfa ilustrada en la figura 6 (cat. 934) es un código icónico

<sup>40</sup> En la terminología semiótica, el signo es todo aquello de lo que se pueden generar significados. Remite a una relación entre dos cosas, siendo esta su característica principal; denota a un objeto a través de medios gráficos convencionalizados, por ejemplo al sol a través de un círculo rodeado de líneas delgadas (Barthes 1979: 31; Eco 2002: 247). Los signos icónicos son convencionales, es decir que no tienen las características del objeto representado, sino que transcriben algunos aspectos de acuerdo a un código (Eco 2002: 221).

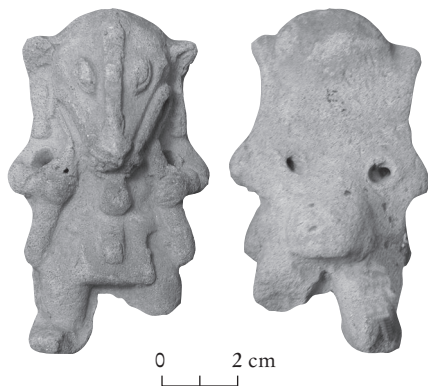


Fig. 7 Figurilla de cerámica, procedencia desconocida. MCCECZM, No. Inv. 1359J.

compuesto por una figura (objeto de barro), signos (ojos, nariz, orejas, cola, etc.) y un enunciado icónico (personaje zoomorfo). En conjunto conforman el código icónico “zarigüeya”. En cambio la figura 7 (cat. 958), si aceptamos la interpretación de Gutiérrez Usillos en base a la analogía con el personaje del tlacuache de la mitología mesoamericana, que por cierto nos parece acertada (Gutiérrez Usillos 2002: 94), constituiría el código iconográfico “héroe cultural que, tras robar el maíz a los dioses y dárselo a los hombres, muerde la sogá con la que bajó del cielo para no ser alcanzado”<sup>41</sup>.

Hablamos de rasgos relevantes y rasgos facultativos para referirnos a los tipos de signos que conforman un código icónico. Rasgos relevantes son aquellos que caracterizan a una imagen y están presentes en todo el grupo de imágenes que corresponden a un mismo tema. Los rasgos facultativos son signos o elementos variables, cuya presencia o ausencia no afecta al reconocimiento del enunciado (por ejemplo en nuestro material, para el código icónico “mujer”, “falda” es un rasgo relevante, mientras “collar” es un rasgo facultativo).

Los pasos que seguiremos para el análisis son, entonces: (1) Establecer los códigos icónicos y clasificar a las piezas de acuerdo a éstos. De esta clasificación obtendremos un catálogo de temas básicos (figuras antropomorfas, figuras mixtas, etc.) y sub-temas (personaje antropomorfo femenino de pie, tiburón ataviado, etc.).

Los temas básicos corresponden a códigos icónicos generales y los sub-temas a códigos icónicos específicos de acuerdo a sus rasgos relevantes. Los rasgos facultativos no se toman en cuenta en esta clasificación.

Por ejemplo, al código icónico general “hombre” le hemos atribuido el número de tema II. Dentro de éste, los sub-temas o códigos icónicos específicos se han definido en función de su postura; el sub-tema II.4. corresponde a un hombre de pie con los brazos levantados asimétricamente en ademán de portar algo. Es decir que consideramos la posición de los brazos un rasgo relevante. Los rasgos facultativos como la vestimenta (traje de plumas, taparrabo, etc.), el tocado (tocado zoomorfo, tocado en forma de rombo con un cono en cada punta, etc.), el pectoral, etc., se toman en cuenta en el siguiente paso. (2) Establecer los elementos (rasgos relevantes y facultativos) de los que se constituye cada tema (vestido, ornamentos, atributos) y codificarlos. Seleccionar los elementos que parezcan más significativos y observar en qué relación aparecen con otros elementos. Evaluar a través de agrupamientos (*cluster*) las composiciones observadas e identificar convenciones iconográficas que hayan escapado a la clasificación por temas (por ejemplo: en qué personajes aparece un determinado tipo de diadema, y qué más tienen en común estos personajes; cuáles son los diferentes contextos en los que aparecen serpientes, etc.). (3) Establecer, cuando sea posible, códigos iconográficos. Este paso se realizará a partir de los temas básicos y sub-temas, pero especialmente de los elementos constitutivos y característicos de ellos, buscando similitudes con otras áreas culturales. Nos parece que, a falta de fuentes escritas, solo un análisis comparativo puede permitir llegar a cierto nivel de interpretación. Los elementos (signos) de carácter simbólico que se repiten en una y otra área cultural probablemente contendrán un significado común o afín. No creemos que sea posible develar la simbología de las representaciones artísticas del área andina, pero sí podríamos establecer la distribución espacial y temporal de determinados símbolos y reflexionar al respecto de lo que implica dicha distribución en cuanto a la interacción social entre distintos grupos humanos. Por esto tenemos que subrayar que la semiótica ha sido utilizada como herramienta para la clasificación, pero que nuestra aproximación interpretativa tiene como base la arqueología.

<sup>41</sup> Otros códigos iconográficos serían por ejemplo “animal lunar” o, para dar un ejemplo de otras áreas culturales, “Tlaloc” o “Siva”.

## 5.2. EL PROCEDIMIENTO DE ANÁLISIS

Para tratar de aproximarse a un material tan amplio y variado – nuestra base de datos contempla 1687 piezas –, resulta indispensable una primera clasificación, a través del método que fuere. Como primer paso hemos clasificado, por tanto, los objetos en temas básicos y sub-temas (ver capítulo siguiente) y hemos obtenido así una primera visión del material.

Como segundo paso, hemos elaborado una base de datos digital. Esto tiene, por un lado, la intención de ofrecer a los interesados en el tema un acceso rápido a las fotografías y todas las informaciones concernientes a cada pieza, y por otro lado, desde el punto de vista metodológico, constituir la base para el análisis semiótico. En la base de datos se ha incluido un campo de códigos referentes a los elementos constitutivos de las piezas (vestido, adornos, características físicas). Estos códigos se explican en el capítulo siguiente, donde se presenta el catálogo de elementos.

Sobre la base de estos códigos hemos realizado diferentes “agrupamientos” (*clusters*) probando con distintos criterios combinatorios, y es en gran parte a partir de éste paso que han surgido nuestras hipótesis. La elaboración de una base de datos con estas características es una empresa que requiere mucha dedicación, tanto en tiempo como en minuciosidad. Las hipótesis que presentamos son a nuestro parecer un comienzo; deseamos que este trabajo pueda servir de base para trabajos futuros, también de otros investigadores, pues el potencial que ofrece el material para el análisis es inmenso y sería ilusorio pretender agotarlo en el marco de una sola investigación.

Esperamos además que el tipo de aproximación que presentamos tenga acogida entre los investigadores interesados en el tema, ya que tiene sentido utilizar herramientas de otros campos (como la semiótica, en este caso) que permitan a la arqueología producir más conocimiento sobre sus objetos de estudio.