



Universiteit
Leiden
The Netherlands

Una isla, dos mundos : estudio arqueológico sobre el paisaje indígena de Haytí y su transformación al paisaje colonial de La Española (1200-1550)
Herrera Malatesta, E.N.

Citation

Herrera Malatesta, E. N. (2018, March 15). *Una isla, dos mundos : estudio arqueológico sobre el paisaje indígena de Haytí y su transformación al paisaje colonial de La Española (1200-1550)*. Sidestone Press, Leiden. Retrieved from <https://hdl.handle.net/1887/61204>

Version: Not Applicable (or Unknown)

License: [Licence agreement concerning inclusion of doctoral thesis in the Institutional Repository of the University of Leiden](#)

Downloaded from: <https://hdl.handle.net/1887/61204>

Note: To cite this publication please use the final published version (if applicable).

Cover Page



Universiteit Leiden



The handle <http://hdl.handle.net/1887/61204> holds various files of this Leiden University dissertation

Author: Herrera Malatesta, Eduardo

Title: Una isla, dos mundos : estudio arqueológico sobre el paisaje indígena de Haytí y su transformación al paisaje colonial de La Española (1200-1550)

Date: 2018-03-15

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.1. INTRODUCCIÓN

El foco principal de esta investigación es el análisis de patrones espaciales que evidencien las relaciones entre los seres humanos y el ambiente, y cómo esto colabora para (re)construir paisajes en el pasado, particularmente en contextos de cambio cultural. El marco conceptual se enmarcó, en términos generales, en trabajar la idea de “modos de creación-de-mundo” (*ways of worldmaking*) propuesta por Nelson Goodman (1978) a través de una perspectiva de paisaje. Según esta noción, cada cultura posee y genera estrategias particulares para relacionarse tanto con seres humanos como seres naturales, en un proceso activo que moldea y define patrones culturales. Estos patrones, a su vez, están regidos por el entendimiento del mundo de cada grupo, que eventualmente se manifiestan en, y construyen, lo que entendemos como paisaje. La idea base del razonamiento de Goodman está presente en diversos trabajos claves para el estudio y reconstrucción del paisaje tales como en las ideas de Descola sobre las relaciones entre naturaleza y cultura o en el énfasis de Ingold en que el paisaje no es exclusivamente visual sino que es percibido por todos los sentidos. Sobre la base de diversos autores que serán discutidos más adelante, en esta investigación se entiende que el paisaje es una conceptualización particular a cada cultura, y que es a la vez, la representación física y abstracta del mundo, por lo que entender los modos de creación del mundo lleva a entender el paisaje. Por otro lado, siguiendo la línea demarcada por Ingold (1993, 2017) y Descola (1996, 2013), se entiende aquí que sí el paisaje es el resultado de la relación entre seres humanos y seres naturales, no puede existir conceptualmente un paisaje natural, o cultural, o social, pues la propia definición de paisaje posee una carga explícita de estos aspectos.

Para diseñar un marco teórico coherente tanto con las preguntas de investigación como con la metodología escogida para el trabajo, se identificó la necesidad de reevaluar dos conceptos esenciales para los análisis espaciales en arqueología, uno es la noción de *sitio* arqueológico y el otro es la propia noción de *paisaje*. Dados los diversos cambios de paradigmas dentro de la disciplina, ambos conceptos han estado sometidos a fuertes debates y redefiniciones que los han dejado como conceptos problemáticos pero constantemente en uso.

Por otro lado, esta investigación se ocupa de la (re)construcción de las *construcciones de mundo* de dos grupos culturalmente distintos, y particularmente de cómo sus perspectivas disímiles de la naturaleza se reflejaron en su uso del espacio. Particularmente en su uso del ambiente y su preferencia para localizar asentamientos de diversos tipos

en locaciones particulares que indican decisiones y conocimientos culturalmente guiados para apropiarse e interactuar con el mundo. Con el fin de abordar esto en primer lugar, fue necesario configurar la recuperación de evidencias en el campo desde esta perspectiva y procesar los materiales y patrones dentro del contexto de estas teorías. Además, dado que la investigación apunta a una visión regional de las actividades y conexiones pasadas, se consideró incluir en el análisis un amplio conjunto de evidencias arqueológicas disponibles, sin crear una jerarquía interna (ver capítulo metodológico). El marco teórico fue creado utilizando conceptos que permitieron la interpretación y argumentación de los modos de creación de mundo, y para esto fueron utilizados las ideas de Ingold sobre *taskscape*, líneas y lugares, así como las ideas de Descola sobre la naturaleza y la cultura. Sin embargo, ambos conjuntos de conceptos necesitaban de un contexto explícito que articulara la metodología y la teoría para una investigación arqueológica aplicada.

Este capítulo está organizado en dos secciones, en la primera parte se desarrolla la discusión sobre sitio y sus diversas definiciones, para culminar con la perspectiva pragmática a tomar en cuenta en esta investigación que es tomar los sitios como tendencias del uso y experiencia humana del espacio y no como un símil de asentamiento. Con la base teórica y metodológica para el concepto de sitio, es posible considerarlo para ser utilizado como unidad analítica de conceptos más complejos como el de *taskscape*. La segunda parte se centrará en la contextualización del uso del paisaje en la arqueología a través del debate de los conceptos de cultura, naturaleza, patrón de asentamiento y paisaje. Para finalizar con la explicación del concepto de *taskscape*, que es el término pragmático a ser utilizado en la investigación. Este marco teórico busca ahondar en el debate de dos conceptos problemáticos en arqueología (*sitio y paisaje*), y trascender el problema a través del uso de dos conceptos pragmáticos (*sitio como tendencias y taskscapes en conflicto*) para lograr una construcción de los paisajes indígenas y españoles coherente tanto con las evidencias como con los modelos teóricos y metodológicos. Como se verá más adelante, el concepto de asentamiento es discutido pero sólo por ser una parte de la historia del uso de paisaje en arqueología. Esta no es una disertación sobre patrón de asentamiento, en cambio es un trabajo sobre el uso humano del espacio y los patrones de distribución de sitios y cultura material que resultan de este proceso. En este sentido, la lógica de categorías espaciales sigue el siguiente esquema: sitio es la unidad básica espacial de registro y análisis (local); un grupo de sitios representan la unidad espacial para la interpretación arqueológica de tendencias (local y regional); el asentamiento puede estar compuesto por un conjunto de sitios, y es la unidad espacial para la interpretación arqueológica (local y regional); finalmente, el paisaje es la unidad de síntesis e integración espacial (regional).

2.2. REGISTRANDO MUNDOS: SITIOS COMO TENDENCIAS

Una perspectiva basada en el concepto de *taskscape* en la arqueología no debe ser aplicada de manera directa y sin una revisión de conceptos claves sobre los cuales esta categoría será implantada. En primer lugar, porque originalmente su conceptualización fue concebida para explicar la vida y los patrones de los grupos a través del uso de la etnografía y/o fuentes históricas escritas o visuales. En segundo lugar, ya que la evidencia arqueológica proviene principalmente de la cultura material y su distribución en la

topografía, es necesario tomar en cuenta una coherencia teórica y metodológica. Estos son puntos que resumen uno de los problemas básicos de la arqueología, el espacio, y particularmente las categorías que se han definido para explicarlo, *sitio*, *asentamiento* y *paisaje*. Para comenzar la conceptualización del uso del concepto de *taskscape* en arqueología, primero se revisará el concepto de *sitio* y sus diversas definiciones.

El principal problema del concepto de *sitio* es que el concepto como categoría analítica, tiene múltiples definiciones. En los últimos años no ha habido un desarrollo de los debates precedentes sobre el concepto, principalmente debido a que la arqueología post-procesual lo dejó de lado con el objetivo de utilizar definiciones “significativas” como el concepto de *lugar* (ver por ejemplo: Tilley 1994; Thomas 1996; Bender 1998). Sin embargo, la idea de *sitio* está implícita en todos los trabajos arqueológicos ya que está relacionado con la estructura básica de la arqueología tanto teórica como metodológicamente. A continuación se presentará una discusión sobre las definiciones y conceptos alternativos, sin embargo en este punto es suficiente decir que no se abogará aquí por una definición universal de sitio, pues el uso del concepto debería ser contextual y específico a cada caso. El reto a resolver es ¿cómo se puede utilizar una definición de sitio que sea general (de manera de poder utilizarla en distintos casos de estudio y tener una comunicación clara entre investigadores) *pero al mismo tiempo flexible para adaptarse a diversos contextos y casos de estudio?* Con la discusión siguiente se tratará de desarrollar una respuesta a esta pregunta.

2.2.1. La noción de Sitio en arqueología

El primer aspecto a destacar es que, como muchos investigadores ya han señalado, el sitio no está escondido afuera en el mundo esperando a ser encontrado (Dunnell y Dancy 1983, Dunnell 1992). Esta idea se basa en la predisposición a considerar que los sitios son una unidad empírica que existe independientemente de los investigadores (Dunnell 1992: 25). Dentro de esta perspectiva ingenua sobre los registros arqueológicos los sitios se pueden encontrar, registrar e interpretar en función de los objetivos de cada arqueólogo. Aunque Dunnell (Dunnell y Dancy 1983; Dunnell 1992) ya había destacado este problema hace más de treinta años, hoy en día todavía este concepto sigue siendo problemático, particularmente en la arqueología del Caribe donde no ha habido una reflexión sobre su uso y definición. El *sitio* no está “allá afuera” esperando a ser descubierto, y tampoco es una categoría arqueológica que se autodefine, *sitio* es una definición arbitraria creada por el arqueólogo para responder preguntas de investigación particulares y establecidas para determinados contextos históricos y/o geográficos. Y su definición se da, o debería darse, en el laboratorio.

Al estudiar cómo el concepto ha sido trabajado en la arqueología desde una perspectiva histórica, se puede observar que sus aplicaciones han sido versátiles y, a veces, contradictorias. Como Dunnell (1992) explicó, antes de la década de los noventa el concepto no había sido tan relevante y debatido; hecho que cambió con el auge del procesualismo en Estados Unidos. Durante el siglo XIX, y como consecuencia de la herencia del ‘anticuarismo’ (Trigger 1989), los términos comunes en la arqueología se relacionaban con las grandes evidencias como el *monumento*. El concepto de *sitio* comenzó su aparición más formal a mediados del siglo XX, teniendo su aplicación más clara en el trabajo de Willey y Phillips (1958). Para ellos:

“El sitio es la unidad más pequeña de espacio con la que el arqueólogo trabaja y la más difícil de definir. Sus límites físicos, que pueden variar desde unas pocas yardas cuadradas a la mayor cantidad de millas cuadradas, son frecuentemente imposibles de definir. Sobre uno de los pocos requisitos exigidos normalmente para la definición de sitio este continuamente cubierto por los restos de una antigua ocupación, y la idea general es que estos [materiales] pertenezcan a una unidad individual de asentamiento, que puede ser desde un pequeño campamento a una gran ciudad.” (Willey y Phillips 1958: 18, traducción del autor)

Para Willey y Phillips la característica más importante del sitio era la presencia de artefactos, sin importar el tamaño de la distribución, siempre y cuando esta fuese continua. Por lo que un nuevo sitio se dará por una ruptura en la dispersión y la re-aparición de materiales. Años después Dunnell (1992: 24) señaló que, aunque la definición de estos autores es útil, falla al no considerar los objetos aislados, ya que sólo se utilizan para la definición el grupo y su proximidad. Por otro lado, se puede añadir que esta definición al considerar que los “límites físicos (...) son imposibles de definir”, deja de lado la propia esencia espacial del sitio. Las distancias de separación que deben tener los grupos para ser considerados diferentes es esencial para entender las distribuciones locales y regionales, ya que dos concentraciones a 10 m de distancia no serán lo mismo que a 100 m. Otro aspecto importante es que esta definición sólo toma en consideración los objetos, ya sean superficiales o en contextos estratigráficos.

Años después, con una perspectiva teórica diferente, Binford (1964) propuso una conceptualización alternativa:

“Sitio es una agrupación espacial de características culturales o artículos, o ambos. Las características formales de un sitio se definen por su contenido formal y la estructura espacial y asociativa de las poblaciones de artículos culturales y características presentes.” (Binford 1964: 431, traducción del autor)

Binford continua su descripción al definir tres variantes del concepto de sitio, al establecer que los sitios varían: 1) en su contexto deposicional, 2) su historia deposicional, y 3) su historia cultural. Ya que, además, en ese trabajo Binford (1964) estaba proponiendo un nuevo diseño para la investigación en arqueología, su definición del sitio incluía una perspectiva más amplia que la de Willey y Phillips. Para Binford el sitio era más que la distribución de artefactos, y estaba abierto a incluir otros tipos de características culturales tanto por encima como por debajo del suelo, *proporcionando valor a la relación espacial de las características*. Otro aspecto importante es que identificó que el sitio no era una unidad de análisis estático sino dinámico a través del tiempo. El dinamismo en el sitio podía darse dependiendo de muchos aspectos diferentes a veces relacionados con las actividades en el pasado y otros con la acción de los procesos de sedimentación y los procesos de formación, llamados tafonómicos (Foley 1981; Schiffer 1987; Rossignol 1992). Otro aspecto relevante de esta definición es que considera la variación material y funcional interna al sitio, ya que el registro actual de materiales no necesariamente responde a unidades homogéneas, sino que varían funcionalmente y desde aquí la idea de estudiar áreas de actividad (Binford 1964; *cf.* Dunnell 1992).

Posteriormente, Binford (1982) señaló que los análisis deberían comenzar dentro de los sitios. Y con esta idea introduce la noción de que “los sitios producen conjuntos. Los conjuntos son grupos de artefactos (tanto elementos como características) que se encuentran agrupados en asociación (normalmente definida estratigráficamente) en o dentro de los sitios arqueológicos.” (Binford 1982: 5). Según esta propuesta, los conjuntos proveen una idea de las actividades humanas en áreas específicas (sitios), y al combinar los datos de sitios relacionados, un patrón de sitios se puede definir. Para Binford (1982) el patrón de sitios representa patrones repetitivos a largo plazo relacionados con el continuo interés de los grupos en mantener un cierto tipo de actividades en su espacio geográfico, lo que es, además, una representación de su sistema adaptativo (Binford 1982: 6). Finalmente, es relevante destacar que para Binford el concepto de sitio fue concebido como parte de un enfoque regional, por lo que el sitio no era el objetivo, sino el patrón de sitios en toda la región (Dunnell y Dancy 1983; Rossignol 1992). Estas definiciones tempranas sentaron las bases teóricas para otro tipo de conceptos, tales como *off-site* y *non-site/siteless* que serán discutidos a continuación.

2.2.1.1. El concepto de *Off-Site*

Las discusiones sobre el uso y definición del concepto de *sitio arqueológico* fue el resultado de los trabajos de diversos arqueólogos en los Estados Unidos en las décadas de 1970 y 1980. Sin embargo, cuando este debate se internacionalizó, aunado a la discusión de otros conceptos tales como “patrones de asentamiento” o “arqueología regional”, se hizo evidente que estos conceptos no podían ser aplicados sin considerar los contextos arqueológicos particulares de cada región (Cherry 2003). Esto sentó las bases para definiciones alternativas, y una de las que ha tenido mayor aceptación fue el concepto de Foley de *off-site* (fuera de sitio) (Cherry 2003: 148). El objetivo de Foley (1981: 157) era estudiar los procesos que subyacen a la formación de registro arqueológico. Este autor afirmó que la distribución de los materiales arqueológicos es espacialmente continua y, por lo tanto, el sitio no necesariamente constituye la referencia más adecuada para el análisis regional. La idea de que los materiales se encuentran dispersos y continuos a través de la topografía es el resultado de muchos contextos arqueológicos en el mundo. Es común encontrar patrones donde los materiales aparecen con mayor intensidad en algunas zonas y su densidad va reduciéndose hasta que la densidad aumenta nuevamente (Foley 1981: 159). El modelo de Foley se basó en primer lugar en el descarte de artefactos y las tendencias de su dispersión. En segundo lugar, la naturaleza acumulativa de estos procesos a través del tiempo. Finalmente, en la estructura de estos procesos como eventos repetitivos a pequeña escala (Foley 1981: 162). Con esta base Foley destacó la advertencia de que el registro arqueológico en superficie es una distorsión de como los objetos fueron dejados en el pasado. Y además opinó que con el tiempo el papel de la arqueología no ha de relacionar lo que está en la superficie con los asentamientos, *sino más bien estudiar las tendencias*. En este sentido, la idea del *off-site* reconoce que en el pasado se realizaron diversas actividades fuera de la zona principal de vivienda, y que éstas están representadas por los *residuos*, que son los materiales dispersos alrededor de una zona de alta densidad. Foley (1981) propuso que el estudio de los *residuos* o de los datos del *off-site* pueden proveer informaciones sobre aspectos diferentes de la sociedad. Esto implica que diversos lugares contienen cultura material relacionada con actividades diferentes, y por ende a actividades relacionadas

con lugares ceremoniales, zonas de caza, zonas de producción, se encontraran fuera de las zonas de alta densidad de materiales, generalmente relacionados con el habitar. Foley, declaró que el potencial completo de su enfoque sólo podría realizarse “a través del análisis cuidadoso y explícito de los procesos post-deposicionales y un reconocimiento de la naturaleza independiente de la información espacial” (Foley 1981: 178).

Con el concepto de *off-site*, Foley, así como Binford lo hizo antes, incorpora la idea de *sitio* o en este caso de *off-site* dentro de un programa de registro de datos regional que se separa del tradicional enfoque de arqueología de sitio común durante el período de la arqueología Histórico Cultural (Dunnell 1992: 26; Rossignol 1992: 7). Un aspecto interesante de la idea del *off-site* es que en los últimos años algunos arqueólogo han usado su definición para relacionarla con la arqueología del paisaje, ya que está mejor conectada con los patrones y distribuciones más allá de los sitios (Gosden y Head 1994: 114; Erickson 2010: 621).

Aunque Foley desarrolló este concepto en base a sus experiencias en África, este enfoque se utilizó y es ampliamente aplicado en la arqueología mediterránea (Cherry 2003). Por ejemplo, Bintliff y Snodgrass (1988) aplicaron este concepto para interpretar materiales espacialmente dispersos fuera de las zonas urbanas en los períodos Griego Clásico y Romano Tardío (Bintliff y Snodgrass, 1988: 506). Para ellos estos “paisajes de *off-site*” no eran el resultado de la explicación popular sobre “el mítico burro fuera de la ciudad cuyas ollas se supone se cayeron de su carga, dejando rastros de tuestos en áreas que de otra manera son consideradas sin importancia en el paisaje.” (Bintliff y Snodgrass 1988: 507, traducción del autor). Aunque otros modelos han sugerido que esta evidencia podría ser el resultado de “áreas de actividad utilizadas con menos intensidad de lo “normal” para sitios de ocupación permanente.” (Haas 2012: 61). Desde su propio contexto arqueológico estos autores propusieron que estos patrones fueron creados por “el papel del transporte natural y perturbación post-deposicional” (Bintliff y Snodgrass, 1988: 507-508, traducción del autor).

Sin embargo, aunque este concepto ha sido útil para muchos arqueólogos y ha sido aplicado ampliamente (Wilkinson 1989; Jones y Beck 1992; Bintliff 1997; Bintliff y Kostas Sbonias 1999; García-Sánchez y Cisneros 2013), no ha estado exento de una fuerte crítica. Dunnell (1992: 26) señaló que el concepto de *off-site* no cuestiona realmente la existencia del sitio, sólo señala la importancia de centrar la atención en un sector diferente de la distribución de material. Esto sigue su idea ya mencionada y que se ampliará más adelante, de que los sitios pueden ser considerados como eventos sensibles a ser *observados*, en lugar de ser *definidos*. Otra crítica importante a este concepto la realizó Blanton (2001), quien planteó que el aumento en la atención de los investigadores a favor del enfoque de las *prospecciones intensivas*⁵, podría conducir a menospreciar la importancia de patrones de interacción a mayor escala. Más recientemente, Haas (2012) y Waagen (2014) han seguido la idea de que aunque las *prospecciones de intensidad* registran una buena muestra de materiales de los *off-sites*, éstas no pueden ser realmente representativas de la región. Estos autores recomiendan que los estudios de

5 El concepto de *off-site* fue acompañado por una metodología de campo basada en las *prospecciones intensivas*, que son básicamente una *prospección sistemática* de cobertura total en pequeñas regiones (Foley 1981; Bintliff y Snodgrass 1988; Cherry 2003). La crítica de Blanton (2001) se enfocó en que este tipo de *prospecciones* no considera regiones mayores, como es el caso de, por ejemplo, las *prospecciones de cobertura total regional* planteadas por Kowalewski (1990, 2008).

off-site deberían concentrar su atención en un enfoque de múltiples escalas y considerar nuevas metodologías para la comprensión de los ajuares de cultura material y no sólo las densidades de los materiales (Haas 2012: 77; Waagen 2014: 417).

2.2.1.2. El concepto de *non-site*

Originalmente definido por Hurst Thomas (1979: 62) el concepto se refiere al estudio de entidades discretas que se extienden a lo largo de la topografía. El objetivo de aplicar este concepto es enfocar el registro en el campo en elementos individuales tales como artefactos y/o características en lugar de los conjuntos cerrados donde aparecen agrupamientos densos. Basándose en esta conceptualización, Dunnell y Dancy (1983) propusieron centrar las observaciones y los registros de campo en las distribuciones de artefactos y no en los sitios u *off-sites*. Sugirieron, siguiendo el diseño de la investigación arqueológica de Binford, que:

“El cambio desde un resumen cualitativo de los conjuntos [de cultura material] a la explicación de la variabilidad en el registro arqueológico dicta que los datos incorporen un elemento espacial controlado y que provean una base adecuada para la cuantificación. Las distribuciones de artefactos en el espacio, y no simplemente la localización de algún conjunto de artefactos, son requisito para el tipo de intereses.” (Dunnell y Dancy en 1983: 267, traducción del autor)

Dunnell y Dancy (1983) promovieron, en conjunto con los investigadores ya mencionados y la tendencia procesual en general, la idea de que el estudio de las regiones proporciona perspectivas para la comprensión de los patrones culturales a escalas mayores que ayudan a comprender la sociedad y su adaptación a diferentes ambientes. Para lograr esto, es necesaria la ejecución de un método de prospección regional. Y especialmente, una prospección regional sistemática como la propuesta posteriormente por Kowalewski (1990, 2008). Este punto será ampliado en la siguiente sección al tratar los estudios de patrones de asentamiento. En el caso de *non-site*, Dunnell y Dancy (1983) explicaron que un método mejor y menos sesgado para el registro de la distribución arqueológica es centrarse en el registro de artefactos. Ellos comentaron que al “adoptar este punto de vista, *el registro arqueológico se concibe de forma más útil como una distribución más o menos continua de artefactos en la superficie de la tierra con características de densidad muy variables.*” (Dunnell y Dancy en 1983: 272, cursiva en el original, traducción del autor). Con esta perspectiva, el sitio es sólo una parte del registro total y del patrón, y puede ser explícitamente definido por el investigador. Esta idea del *non-site* permite evitar el uso del concepto de sitio sin crítica, y permitir la identificación de la variabilidad a lo largo de la topografía, sin centrarse únicamente en las zonas de alta densidad de materiales. En conclusión, “Si el artefacto es tomado como la unidad básica de observación, entonces el registro arqueológico se convierte en una distribución más o menos continua de artefactos en o cerca de la superficie del planeta (Dunnell y Dancy 1983: 272), no una colección de sitios a la espera de ser encontrados.” (Dunnell 1992: 34).

Sin embargo, la definición del *non-site*, o *siteless* como ha sido llamada también (Dunnell 1992; Anschuetz *et al.* 2001), podría ser un concepto problemático al comparar los datos de diferentes regiones dentro de un enfoque de *patrón de asentamiento* (Fish 1999). Esta crítica,

además, se fundamenta en la idea de que este concepto podría dificultar la comunicación de resultados, particularmente, al comparar bases de datos específicas de regiones distintas (Fish 1999: 204). Para los investigadores que defienden la idea de patrones de asentamiento, no utilizar el concepto de sitio sería un problema metodológico.

2.2.2. Sitios como Tendencias

Después de revisar la historia y definiciones sobre el concepto de *sitio arqueológico*, fue posible observar como cada concepto tiene sus pros y contras. Por ejemplo, en el caso del non-site, Dunnell y Dancy (1983) resaltaron que para desarrollar un método mejor y menos sesgado para el registro de distribuciones arqueológicas sería preferible centrarse en el registro de artefactos. Sin embargo, esta perspectiva es viable siempre y cuando se pueda plantear una prospección sistemática de área total, y como Harrower (2013) ya ha puntualizado este método de prospección no es la mejor opción para todos los casos.

Sobre la base de este debate, se puede afirmar que el problema general es la falta de definiciones explícitas tanto para los sitios como para el significado de las distribuciones de materiales. Así mismo, otro problema radica en cómo se representan las diferencias en tamaño de la agrupación, la función del material y la cronología, en particular cuando los datos son puestos de forma cartográfica. Como lo argumentó Haas (2012), en este aspecto todo se reduce a puntos en un mapa. De esto se destaca que las distribuciones espaciales de los materiales y las características en la topografía se pueden dividir como áreas de alta concentración de material llamados *sitios* y áreas de “residuos” denominados como *non-site*. Idealmente, el registro en campo debería incluir ambos conjuntos de información, sobre todo si el objetivo es reconstruir los patrones generales de la acción humana. Sin embargo, este esquema depende de la visibilidad y las condiciones de acceso en el terreno.

De esta manera la propuesta que se plantea para esta investigación toma la idea de Willey y Phillips (1958) de considerar el sitio como unidad básica de análisis. Considerando que un sitio es el conjunto de materiales y características arqueológicas en asociación espacial y/o estratigráfica (Hurst Thomas 1979; Binford 1982). Pero manteniendo la consideración de que sitio no es una categoría auto-definible (Dunnell 1992), sino que los registros en el campo deben hacerse sobre *las distribuciones de artefactos* y no en una idea de sitio tomada sin una revisión del contexto regional de la distribución de artefactos y características en sí misma. Con esto presente, el sitio puede ser considerado como una *tendencia* (Foley 1981) de las actividades de los seres humanos en el mundo. Las acciones humanas en el mundo dejan un rastro de sus intenciones y actividades particulares, que además de su recurrencia espacial tienden a ser recurrentes en el tiempo. Considerar a los sitios como tendencias de las acciones humanas y de las tareas (*tasks*) llevadas a cabo en contextos ambientales particulares, puede permitir la identificación de lo que Ingold definió como *tasksapes* (Ingold 1993, 2017).

2.3. CONCEPTUALIZANDO MUNDOS: LUGARES, TASKSCAPES Y PAISAJES EN CONFLICTO

En el apartado anterior se presentó la perspectiva teórica para registrar e interpretar los sitios arqueológicos. La descripción de la metodología en sí será explicada en el próximo capítulo. En esta sección, se desarrollará los fundamentos teóricos que serán

utilizados para interpretar los patrones arqueológicos resultantes de los análisis. Los conceptos claves para esta investigación son los de *lugar* y *taskscape*, y como a través de estas definiciones se puede definir el *paisaje* de dos grupos humanos distintos, y particularmente, dos grupos en conflicto. Al inicio del capítulo se mencionó que dados los desarrollos teóricos en la disciplina arqueológica, los conceptos de *sitio* y *paisaje* son problemáticos. Ya se revisó la noción de sitio y se definió una solución pragmática (*sitios como tendencias*) que fue desarrollada en esta investigación. En cuanto al paisaje, las definiciones pragmáticas que fueron aplicadas para el campo, los análisis y la discusión, fueron las de *lugares/líneas* y *tasksapes en conflicto*. Sin embargo, con el caso del concepto de paisaje, el escenario es más complejo, ya que esta noción conlleva implícita muchos otros conceptos que, a su vez, han sido largamente debatidos. Para lograr una definición teórica sólida, es necesario primero presentar una revisión de conceptos como cultura, naturaleza, patrones de asentamiento, paisaje, lugares y *taskscape*.

2.3.1. Bases conceptuales del concepto de Paisaje

2.3.1.1. Sobre la Clasificación del Mundo Natural

En su libro sobre el género *Conus* del Sureste de los Estados Unidos y el Caribe, Kohn (2014: 32, traducción del autor) afirma que “cualquier clasificación biológica es una hipótesis”. Esta honestidad científica no es común, aunque investigadores han estado señalando esto por muchos años. Por ejemplo, Pálsson (1996) llamó este fenómeno el “orientalismo ambiental”, refiriéndose a la idea de que en la cultura occidental los seres humanos realizan una separación (cultural) entre las nociones de naturaleza y la cultura, y se posicionan como los dueños de la naturaleza. Esto quedó bien establecido cuando Carl von Linné afirmó que “mientras Dios creó la naturaleza, él la puso en orden” (Pálsson 1996: 68, traducción del autor). Es evidente que la percepción de Linné sobre el mundo natural era de una entidad no relacionada con los seres humanos y que su contenido y estructura podrían ser clasificados científicamente como una verdad universal y transcultural. Sin embargo, como muchos antropólogos ya han establecido, ésta no es la única clasificación posible del mundo natural, y en realidad las concepciones de la naturaleza varían cultural e históricamente. Por lo tanto, siguiendo las afirmaciones de Kohn y Pálsson, no sólo la clasificación biológica es una hipótesis, sino que nuestra propia conceptualización de la naturaleza es una hipótesis cultural (Descola 1996; Pálsson 1996; Zent 2014).

De la investigación antropológica e histórica se pueden delinear dos perspectivas de interpretación del mundo natural. La primera llamada *dualista*, donde se separa la naturaleza y la cultura como reinos independientes. La segunda denominada *monista*, y se basa en la idea de que no hay separación entre los seres humanos, los animales y las plantas. La primera tendencia se identifica con las culturas occidentales y la segunda con las poblaciones indígenas de diversas regiones del mundo (Descola & Pálsson 1996; Descola 2013; Zent 2014). Esta separación entre cultura y naturaleza puede ser tanto cultural como histórica. Tal es el caso de las perspectivas sobre la naturaleza en Europa⁶ antes del siglo XV. En la Edad Media y en los períodos precedentes, las

6 Se refiere aquí a los principales imperios de Europa del Oeste que realizaron incursiones en los territorios indígenas después de la llegada de Colón, es decir: España, Francia, Portugal, Inglaterra y Holanda.

nociones europeas de la naturaleza se basaban todavía en la idea de que los seres humanos eran parte de la naturaleza y del mundo (Pálsson 1996). Es a partir de la Era del Renacimiento cuando la percepción del reino natural cambió a ser una entidad aparte de los seres humanos, especialmente de los humanos civilizados, y la naturaleza fue renovada al reino donde se extraen los recursos y donde viven los salvajes (Zent 2014). Como ha señalado Zent, en relación con el contacto con los grupos del “mundo nuevo” y los bestiarios como género literario:

“El contacto con el continente americano jugó un rol para diversificar las nociones de naturaleza. América hizo explotar la imaginación de los inverosímiles bestiarios ya repletos de seres insólitos como las antípodas (...), aves fénix, hombres sin cabeza, con colas, plantas e incluso piedras de formas y aspectos inusuales. Los bestiarios son quizás el género literario más prominente de la Edad Media.” (Zent 2014: 6)

Los bestiarios son un ejemplo de la relación horizontal entre animales, plantas, lo celestial y los seres humanos en la Europa de la Edad Media (Zent 2014). Después del siglo XV con el advenimiento del Renacimiento y la revolución científica comenzó el cuestionamiento de la unificación entre la alquimia y la ciencia. Durante este período se separó la naturaleza de la cultura (Pálsson 1996: 65), cuando las percepciones del medio ambiente y el conocimiento sobre ésta cambiaron radicalmente. Este proceso de transformación de la percepción de la naturaleza en la sociedad europea se basa principalmente en:

“La ansiedad cartesiana de alejamiento e incertidumbre, sin embargo, la separación del mundo-madre de la Edad Media y de la tierra lactante, fue compensada por el ego racional, la obsesión por la objetividad y una teoría “masculina” del conocimiento natural: “Ella” [la naturaleza] se convierte en “esa” – y “esa” puede ser comprendida y controlada.” (Pálsson 1996: 66, traducción del autor)

La percepción que los españoles tuvieron de la población indígena del Caribe y el resto de las Américas estuvo basada en estos conflictos culturales que atravesaba Europa occidental a finales del siglo XV. Los indígenas no civilizados, salvajes, desnudos y adoradores de elementos naturales y no de Dios, no poseían cultura como la europea y por lo tanto estaban más cerca del mundo natural que del cultural (Todorov 2003). Dentro de este marco, la clasificación de la población indígena como parte de la naturaleza y posterior esclavitud y control estaba más que justificada (Todorov 2003; Hauser y Hicks 2007; Zent 2014). Sin embargo, el corte entre la percepción monista y la dualista en Europa no se dio de manera tajante y radical, sino que respondió a procesos históricos que se fueron gestando poco a poco. Evidencia de esto, es el uso de bestiarios desde los inicios de la conquista, así como las representaciones de animales y seres “humanos” fantásticos que decoran los mapas del periodo temprano de conquista.

2.3.1.2. Patrones de Asentamiento

Ya que se han publicado diversas y completas historiografías de los estudios de patrones de asentamiento en la arqueología (Parsons 1972; Billmam 1999; Anschuetz *et al.* 2001; Kowalewsky 2008), esta sección se centra principalmente en discutir definiciones que son

relevantes para el argumento de este capítulo. En primer lugar se presentará una breve historia de los primeros usos del concepto. A continuación, un debate sobre la aplicación de los conceptos como patrones de asentamiento y sistemas de asentamiento.

Los estudios de patrones de asentamiento tienen su origen a finales del siglo XIX y principios del siglo XX con los trabajos e ideas de Morgan y Steward (Parsons 1972: 127). Las observaciones de Morgan sobre las casas y la vida dentro de éstas en grupos indígenas de los Estados Unidos crearon las bases para que Steward propusiera su modelo de organización social de los grupos indígenas del Suroeste de Estados Unidos. Steward utilizó “patrones de asentamiento prehistóricos regionales y comunitarios para inferir procesos de desarrollo general.” (Parsons 1972: 128). Las ideas de Steward sobre los patrones de asentamiento impactaron fuertemente la investigación de otros arqueólogos estadounidenses de inicios del siglo XX. A él le siguieron las investigaciones de Phillips, Ford y Griffin (1951) en la parte baja del río Mississippi en los Estados Unidos, y Willey (1953) en el valle de Virú en Perú; los cuales sentaron las bases para futuros estudios de patrones de asentamiento en la arqueología. Tanto por su énfasis en las prospecciones sistemáticas, el tamaño de la región investigada como por la continuación e influencia que tuvo en otros investigadores, el trabajo de Willey ha tenido más reconocimiento en la historiografía del tema (Parsons 1972: 129; Anschuetz *et al.* 2001: 168). En particular, la publicación de *Prehistoric Settlement Patterns in the New World* (Willey 1956), donde reunió a un gran número de arqueólogos para presentar sus casos de estudio dentro de la perspectiva de los ‘patrones de asentamiento’ en una amplia gama de áreas de Norte y Sur América y el Caribe, estableció el potencial de este enfoque para las futuras generaciones de arqueólogos (Parsons 1972; Billman 1999).

Sin embargo, como Parsons (1972: 129) ya ha señalado, la falta de un método estandarizado para el estudio del patrón de asentamiento en ese momento era evidente en los documentos de la compilación de Willey. De hecho, la cuestión de método ha sido el principal problema en la arqueología de patrón de asentamiento ya que, como quedó claro con esa publicación, los datos arqueológicos recogidos en cada caso de estudio, tuvieron métodos y preguntas de investigación distintas, lo que se reflejó en los resultados. No obstante, como consecuencia de estos intentos iniciales en la década de 1960 la necesidad de mejorar los métodos fue un impulso, y con la implementación de la arqueología regional como una condición necesaria para los estudios de patrones de asentamiento (Parsons 1972; Billman 1999; Fish 1999; Stanish 2003; Kowalewsky 2008; Bevan y Conolly 2009).

Una de las preocupaciones metodológicas y teóricas centrales para ese momento, fue la diferencia entre patrones de asentamiento y sistemas de asentamiento. Probablemente el primero en utilizar el término fue Winters (Winters 1969 en Parsons, 1972: 132; *cf.* Anschuetz *et al.* 2001: 174) al aplicarlo al Valle de Wabash en los Estados Unidos. Parsons comenta que se entiende por:

“patrón de asentamiento (...) “las relaciones geográficas y fisiográficas de un grupo de sitios contemporáneos dentro de una misma cultura” (Winter 1969, p. 110). Sistema de asentamiento [implica] “las relaciones funcionales entre los sitios contenidos en un patrón de asentamiento... la relación funcional entre un grupo contemporáneo de sitios dentro de una sola cultura.” (Parsons 1972: 132)

Durante y después de la década de los años 1960 las investigaciones sobre *patrones de asentamiento y sistemas de asentamiento* tuvieron un importante impacto en el continente americano (Binford 1964, 1980; Chang 1968; Trigger 1968; Flannery 1976; Billman y Feinman 1999; Kowalewsky 2008). Fuera de América, se desarrollaron especialmente en áreas como el Mediterráneo, donde las condiciones topográficas y la vegetación son óptimas para la arqueología regional y las prospecciones intensivas (Clark 1955; Bintliff 1982; Cherry *et al.* 1988; Bintliff y Snodgrass 1988; Blanton 2001; Stanish 2003; Cherry 2003; Bevan y Conolly 2006, 2009, para mencionar algunos casos ampliamente conocidos).

Sin embargo, fue con el significativo aporte de Binford (1964) con su *nuevo diseño de investigación arqueológica* y, en general, su *arqueología procesual*, cuando se establecen los estándares básicos para los estudios de patrones de asentamiento y arqueología regional. Específicamente, para el estudio de sistemas culturales y su adaptación a diferentes ambientes. La propuesta de la arqueología de patrón de asentamiento contiene una serie de conceptos que la operacionalizan, estos son: *región, cobertura e intensidad*. El concepto de la *región* proviene de la geografía y puede hacer referencia a una región fisiográfica o una región de comportamiento. Existe acuerdo sobre que el término implica un espacio de muchos kilómetros y es más grande que el área (Kowalewsky 2008: 226). El término *cobertura* se refiere a los límites espaciales de la recolección de materiales o características dentro del área o región de estudio. La cobertura está relacionada con los límites de observación, y puede ser continua o fragmentada, ya que “se pueden hacer observaciones dentro de unidades múltiples y dispersas (bloques, transectas, etc.) o designar el área de estudio como una sola unidad (prospección de área total).” (Fish y Kowalewski 1990: 2). Por último, la *intensidad* está relacionada con el número de materiales registrados o el tiempo dedicado para hacer las observaciones dentro del área de cobertura (Kowalewski 2008: 227). El uso de estos conceptos para los estudios de patrón de asentamiento ofreció un marco metodológico para los trabajos de registro que se deben llevar a cabo durante las actividades sobre en el campo. Bevan y Conolly (2006: 226) comentaron que las prospecciones regionales intensivas y sistemáticas producen mejores resultados en primer lugar porque se enfocan en articular datos recolectados de manera más precisa. Además, si las condiciones geomorfológicas y ambientales son adecuadas, es posible obtener un registro más amplio de las actividades del asentamiento en el pasado. Estas condiciones óptimas se dan, principalmente en ambientes semiáridos y templados del mundo, donde las distribuciones materiales en superficie son abundantes (Bevan & Conolly 2009: 956). Sin embargo, como ya han señalado Harrower (2013) y Bevan y Wilson (2013), los contextos arqueológicos son muy diversos en distintas regiones del mundo, y en muchos casos estas condiciones óptimas no están presentes. Por lo que este enfoque de prospecciones sistemáticas de área total en muchos casos es impráctico o imposible.

Ahora bien, al tratar de definir patrones de asentamiento una idea básica es evidente a lo largo del tiempo, pero con pequeñas diferencias que se ajustan principalmente a los nuevos desarrollos metodológicos y técnicos. La definición original de Willey establece que el concepto se refiere a:

“la forma en que el hombre se dispuso sobre el paisaje en el que vivía. Se refiere a las viviendas, a su distribución, y a la naturaleza y disposición de otros edificios pertenecientes a la vida comunitaria. Estos asentamientos reflejan el entorno natural (...). Debido a que los patrones de asentamiento están, en gran medida, directamente moldeados por las necesidades culturales ampliamente conservadas, ofrecen un punto de partida estratégico para la interpretación funcional de las culturas arqueológicas.” (Willey 1953: 1, traducción del autor)

Esta definición, y otras posteriores, se refieren a la comprensión de los patrones regionales y a la relación *entre las estructuras culturales y el medio ambiente*. Sin embargo, esta perspectiva fue posteriormente criticada por algunos procesualistas, quienes afirmaron que este método sólo consideraba los lugares donde se encontraron los materiales arqueológicos, es decir, los *sitios* arqueológicos (Wandsnider 1992: 286). Como ya se discutió, esto finalmente condujo al debate sobre las diferentes definiciones de *sitio* y, a la consideración de conceptos que consideraran los datos de alrededor y fuera de los sitios. Bilman (1999: 2) destacó que aspectos tales como las prospecciones intensivas y el desarrollo de los Sistemas de Información Geográficos cambiaron fundamentalmente la arqueología del patrón de asentamiento, particularmente en la calidad de la recopilación de datos, la creación de bases de datos macro-regionales y la consideración de nuevas preguntas de investigación relacionadas con las relaciones a gran escala y los patrones a través de diferentes períodos de tiempo. Esos nuevos desarrollos trajeron una percepción del patrón de asentamiento más relacionada con el análisis espacial que con los análisis de cultura material. Sobre esta base Fish (1999: 203, traducción del autor) propuso que los patrones de asentamiento son “matrices espaciales que marcan la intersección de las actividades humanas en el entorno natural” y simultáneamente “marcan la intersección con su ambiente cultural”. Más adelante, Kowalewski (2008) actualizó esta definición como:

“Las regularidades formadas por las distribuciones de múltiples lugares donde las personas vivían o realizaban actividades, incluyendo regularidades en las relaciones de estos lugares y actividades entre sí y con otras características del entorno. Estos lugares, a menudo pero no siempre llamados sitios, podrían ser lugares de habitación temporal o permanente y también lugares de otras funciones (arte rupestre, campos, fuertes).” (Kowalewski 2008: 226-227, traducción del autor)

Al mismo tiempo que se desarrolló el concepto del patrón de asentamiento, Winter definió el concepto de sistema de asentamiento para referirse a las relaciones funcionales de los sitios dentro de un patrón de asentamiento (Winters 1969: 110 en Parsons 1972: 132). Esta definición fue refinada más tarde por Flannery (1976), quien argumentó que si los patrones de asentamiento se refieren a los modelos de distribución espacial de los asentamientos, entonces el sistema de asentamiento se refiere a las reglas culturales que generan ese patrón. Con esto, Flannery (1976) cambió el papel del concepto de un aspecto funcional a uno relacionado con los patrones básicos de la estructura y cultura de una sociedad (*cf.* Binford 1980; Roberts 1996; Anschuetz *et al.* 2001; Bevan y Conolly 2006). El acuerdo general dentro de este método de patrones/sistemas de asentamiento es proporcionar una perspectiva dinámica sobre los patrones

estáticos observables en la distribución espacial arqueológica de la cultura material u otras características culturales como distribuciones de montículos artificiales (Binford 1980: 4; Bevan y Conolly 2006: 218; Sonnemann *et al.* 2016b).

2.3.2. El concepto de Paisaje en Arqueología

En esta sección se revisará el desarrollo del concepto de paisaje en arqueología, y sus bases conceptuales. Así mismo, esta revisión historiográfica del concepto de paisaje servirá para presentar el argumento sobre el uso del concepto de *taskscape*. El concepto de *taskscape* no está separado del de paisaje (Ingold 1993), de hecho fue una estrategia teórico-metodológica de Ingold para temporalizar el paisaje. Para Ingold, el paisaje es al terreno lo que el *taskscape* es a la temporalidad (Ingold 2017). Sin embargo, el paisaje es un término amplio que abarca todas las relaciones humanas con el ambiente, desde la cultura material distribuida en la topografía hasta los complejos sistemas simbólicos o las experiencias y percepciones personales. Esta complejidad en su contenido en parte proviene del uso que le dieron distintos paradigmas en arqueología. No es sin sentido que Gosden y Head (1994) se refirieran al concepto como útilmente ambiguo. Y tampoco lo es que esta referencia se diera justamente en el momento histórico del cambio de paradigma entre la tendencia procesual que conceptualizó el paisaje como el escenario para las acciones humanas, y la post-procesual que lo conceptualizó como el resultado de las experiencias humanas en el mundo.

Con su larga trayectoria como herramienta explicativa de las acciones humanas en el mundo, otros autores apoyan que es precisamente en la diversidad de perspectivas donde el concepto de paisaje encuentra su utilidad como perspectiva concreta de la disciplina (Hicks *et al.* 2007). Por muy optimistas o diversas que sean estas perspectivas, la noción de paisaje posee una importante carga de territorialidad, de representaciones visuales, de relación entre naturaleza y cultura y de sociedad, que no es necesariamente aplicable a cada caso en cada escenario temporal (Kolen *et al.* 2016). Como resultado de este contexto, ha habido muchos intentos de utilizar la idea básica del concepto -es decir, como las sociedades humanas se relacionan con su entorno y cómo en este proceso crean su mundo- pero enfocándose en aspectos particulares. Para mencionar algunos casos en arqueología, conceptos como *paisajes visuales* (Paliou 2013), *paisajes sonoros* (Feld 1996, Díaz-Andreu y Mattioli 2015), *paisajes marinos* (Gosden y Pavlides 1994, McKinnon *et al.* 2014), *paisajes genéticos* (Pardoe 1994), *paisajes insulares* (Frieman 2008), *paisajes espirituales* (McNiven 2003) y cualquier otro término que se pueda adaptar al *Xscape* (Criado Boado 2015)⁷, han sido comunes desde los años noventa. Sin embargo, cabe preguntarse ¿cuál es el aporte analítico de estos conceptos? Ingold propuso que “el poder del concepto prototípico del paisaje [*landscape*] radica precisamente en el hecho de que no está ligado a ningún registro sensorial específico, ya sea de la visión, el oído, el tacto, el gusto o el olfato” (Ingold 2011: 136, traducción del autor). Claro está que Ingold colaboró con la proliferación de los “-scapes” al definir el concepto *taskscape*. A pesar de esto, Ingold (2017) aclaró que su crítica se dirige a las defi-

7 Esta crítica se da principalmente en la lengua inglesa, ya que allí el uso de la terminación “-scape” de *landscape*, se ha combinado con otras palabras para crear un juego de palabras, por ejemplo: *viewscape*, *seascape*, *bioscapes*, entre tantos otros. Para una crítica similar desde la arqueología del Caribe, incluyendo los aspectos de traducción del concepto de *landscape* a paisaje ver Pagán Jimenez (2002).

niciones innecesarias e injustificadas que, como Kolen *et al.* (2016) han argumentado, en algunos casos se crean con el fin de ajustarse a la idea de paisaje en contextos donde su aplicación es compleja. La crítica no se orienta a no utilizar categorías/conceptos alternativos al de paisaje (por ejemplo: *seascapes* [paisajes marinos]), pero sí a considerar que todos estos “paisajes” (“-scapes”) son herramientas heurísticas para eventualmente realizar interpretaciones sobre el paisaje (*landscape*) del pasado.

Teniendo en cuenta las características de esta investigación, el tipo de datos analizados, la información disponible y no disponible y la carencia de un marco cronológico amplio, se consideró que el concepto de *taskscape* podría explicar mejor la relación entre los patrones de distribución de sitios, la cultura material de los grupos humanos y el entorno ambiental de la región, tanto para la población indígena como la española. Esta sección se dividirá como sigue: en primer lugar, se delinearán los orígenes del concepto de paisaje. Luego se explicarán los usos del paisaje dentro de la arqueología procesual. En último lugar, se presenta una discusión sobre el paisaje desde la arqueología post-procesual.

2.3.2.1. El origen del paisaje: Landschaft

A finales de la década de los noventa la idea generalizada era de que el concepto o idea de paisaje tuvo su origen en el siglo XVI asociado a la tendencia paisajista en pintura desarrollada en los Países Bajos. Este estilo tenía como objetivo representar visualmente un “pedazo de tierra” desde un punto alejado de la escena (Shanks 1992, Lemaire 1997^a, 1997b; Thomas 2001). Sin embargo, fue con el trabajo del geógrafo Kenneth Olwig que el verdadero origen se localizó en la edad media y con un significado más profundo que el género artístico posterior. Olwig (1996; *cf.* Pagán Jimenez 2002) sostuvo que a lo largo de la Edad Media, las palabras *landschap*, *landskab* and *landschaft* eran comúnmente usadas por la gente para referirse a una noción combinada de “tierra, gente y territorio”. Olwig explicó que:

“La significación del concepto del paisaje en ese momento, y por lo tanto, su importancia a la aparición de esta forma de arte, sigue siendo confusa. Las discusiones de la lengua alemana de Landschaft son a menudo oscurecidas por la tendencia a confundir y combinar viejos y nuevos significados del término (Hard 1970). Esta situación confusa ha llevado a algunos escritores a simplemente ignorar el contenido histórico de la palabra y aceptar como axiomático que: “Es bien sabido que en Europa el concepto de paisaje y las palabras para él tanto en lenguas románicas y germánicas surgió alrededor del siglo XVI para denotar una pintura cuyo objeto primario era el paisaje natural.” (Punter 1982, Cosgrove 1993: 9).” (Olwig 1996: 631, traducción del autor)

Sin lugar a dudas, la aparición de la pintura paisajística durante el siglo XVI popularizó el término en el contexto europeo y particularmente ayudó desarrollar “el significado doble y estratificado que todavía reconocemos hoy” (Kolen y Renes 2015: 29). Por su parte, Olwig (1996) intentó ir más allá de la investigación sobre los orígenes del paisaje, y además recuperó lo que definió como la “profundidad sustantiva del significado del paisaje y sus implicaciones para nuestra comprensión de las relaciones entre la sociedad y la naturaleza” (Olwig 1996: 630). Este significado se asocia a la noción

trinitaria de *tierra, gente y territorio* que engloba el término con una idea muy específica de lo que es percibido por la gente cuando observa su tierra. En los tiempos de la Edad Media la idea de comunidad no podía separarse de la idea de tierra, y a esto se le llamaba *Landschaft*, y conjuntamente tenía una connotación legal. La tierra era propiedad de una comunidad que desarrollaba actividades y tenía obligaciones morales y legales entre sí y con el territorio; pero al mismo tiempo que se definía por su propia tierra y las connotaciones legales para la relación con ella (Olwig 1996). Olwig propuso que el paisaje no sólo debe ser entendido como territorio o escenario, sino como un nexo entre “comunidad, justicia, naturaleza y equidad ambiental...” (Olwig 1996: 631).

Olwig (1996) desarrolló una idea para el estudio del paisaje basada en la geografía cultural americana tradicional de Sauer. La propuesta de Sauer radicó en la idea de que el paisaje debe combinar las ideas del ambiente, la economía, el derecho y la cultura (Sauer 1931, 1960). Olwig (2002) desarrolló su enfoque para centrarse principalmente en cuestiones de representación política y artística. En el contexto de sus estudios de los paisajes europeos ha declarado que “el paisaje como escenario natural proporcionaba un medio para incorporar una imagen del país, como lugar de la comunidad, dentro del espacio jerárquicamente organizado de un estado emergente” (Olwig 2002: xxxi). En este sentido, para el caso de la monarquía, el *paisajismo* europeo era un medio para entrenar la mente de las personas del país en términos escénicos y espaciales particulares. Como él afirmó, esta conceptualización “puede *configurar la mente*⁸ de la gente, o al menos de algunas personas, para que piensen en su patria como Gran Bretaña, en lugar de Inglaterra, Escocia, Irlanda o Gales.” (Olwig 2002: xxxi).

Para Olwig (2005) esta idea de *paisajismo* explica también la construcción de lugares en el periodo temprano de los Estados Unidos coloniales. En ese contexto, Olwig explica que los mapas creados por los primeros exploradores de la topografía de la región del Mississippi muestran como “los colonos blancos, (...) hicieron sus casas en lugares demarcados en un espacio indiferenciado del mapa. Lo que comenzó como un espacio indiferenciado, parafraseando a Tuan, se convirtió en lugar cuando los colonos llegaron a conocerlo mejor y lo dotaron de valor” (Olwig 2005: 267). Un caso peculiar fue expuesto por Fernández-Christlieb (2015) para la conquista de los nahuas del centro de México. Luego de la conquista los españoles implementaron en las comunidades indígenas de esta región una encuesta para conocer a la población y su distribución, y ellos se identificaron y a sus tierras con el termino *Altepetl*. Fernández-Christlieb (2015) planteó que la definición indígena de *altepetl* es conceptualmente similar a la definición de *Landschaft*. Y explica que ya que España estaba gobernada en aquel entonces por la Casa de Habsburgo, esta idea estuvo presente en la estructura de la encuesta realizada por la corona. Fernández-Christlieb (2015) apoya la idea de que las similitudes en las concepciones de tierra, comunidad y ley entre estas conceptualizaciones del paisaje de los indígenas y aquella de los españoles le permitieron a estos últimos cartografiar y gestionar los nuevos territorios de una manera eficiente y rápida. Por lo tanto, concluyó que “la noción de *altepetl* fue un aceptable sinónimo de *Landschaft*, al menos después de la conquista” (Fernández-Christlieb 2015: 353). Este caso demuestra que en algunos contextos el concepto de paisaje e incluso su conceptualización original de *Landschaft*

8 En la cita original Olwig usa la palabra “mindscaping”, la cual no tiene una traducción literal por lo cual, y para mantener el sentido, se utilizó “configurar la mente”.

podría ayudar a explicar ciertas particularidades históricas. Recientemente, Ingold retomó la discusión sobre el concepto de *taskscape* y su relación con el paisaje. Sobre la base del planteamiento de Olwig y su explicación del *Landschaft*, Ingold explica que el sufijo “-scape” dentro de la palabra inglesa *landscape* no proviene del Griego *skopein* que significa “mirar”. En cambio, proviene del Ingles Antiguo *sceppan* o *skyppan* que significa “modelar” o “dar forma”. Así, el significado de la palabra no implica “la tierra que se ve”, sino “la tierra que se moldea” (Ingold 2017: 24). Esta noción de tierra o terreno siendo construido, trabajado y modelado por los trabajadores en sus tareas diarias, está íntimamente relacionado con la noción de *taskscape*. Sin embargo, el concepto de paisaje (*landscape*) sigue siendo el principal y la última noción a ser conceptualizada, ya que el *taskscape* es una herramienta para la definición temporo-espacial del paisaje, es decir, de *la tierra que es modelada por las tareas humanas*.

2.3.2.2. El Paisaje en la Arqueología Procesual

En la arqueología procesual, el paisaje se percibió más como un enfoque o una aproximación que como un concepto para las explicaciones sobre las dinámicas del pasado. El enfoque del paisaje se centró principalmente en el estudio arqueológico del uso pasado del suelo a través de la aplicación de estudios regionales de geomorfología, geología, ecología y lo que se definió en ese momento como estudios actualistas, es decir, tafonomía, procesos de formación de suelos y etnoarqueología (Rossignol 1992: 4). La idea general con este enfoque era abordar las preguntas arqueológicas desde una perspectiva regional y estaba en la línea de pensamiento de otros marcos teóricos y metodológicos de la época tales como el ya explicado *off-site* (Foley 1981) y el enfoque ecológico humano (Butzer 1982) (cf. Rossignol 1992, Wandsnider 1992). La aparición de estos métodos en la arqueología no fue una coincidencia, sino más bien un resultado del cambio paradigmático de la Historia de la Cultura al procesualismo. Este cambio en la disciplina estaba estrechamente relacionado con el interés de investigar “métodos de inferencia que en última instancia llevaran a conocer el pasado, en lugar de especular sobre él” (Rossignol 1992: 5). El paradigma procesual o sistemático trajo un intenso uso de ciertas perspectivas a la arqueología basada en la creencia de que los sistemas conductuales y ‘formacionales’ eran factores subyacentes en la organización del registro arqueológico (Willey y Sabloff 1980). Basados en la investigación de Binford (1964, 1978), el objetivo era centrarse en estrategias adaptativas, ya que éstas tienen propiedades sistémicas que poseen un efecto directo para las organizaciones sociales del pasado que eventualmente crean el registro arqueológico. Por lo tanto, la comprensión de los procesos de formación del registro arqueológico permitirá entender a las sociedades responsables de dejar atrás esos restos materiales, y al estudiar estos patrones en una perspectiva regional, se logra un entendimiento global de la sociedad a través de lo que denominaron *Paisaje* (Binford 1982, Rossignol 1992, Wandsnider 1992). En términos de teoría social, la arqueología procesual prestó gran atención a los estudios etnoarqueológicos (Binford 1978), ya que la observación directa de los sistemas de cazadores-recolectores era una fuente de información que no se había considerado sistemáticamente en investigaciones previas y que sirvió de base para sustentar las teorías arqueológicas de la época.

Dado que el paisaje era considerado un “medio para un fin”, el foco siempre estuvo en otros conceptos tales como el ya mencionado *off-site* o patrón de asentamiento, los cuales constituían las categorías que realmente proporcionan la información. Wandsnider explica:

“Los enfoques del estudio del paisaje orientados a la variación arqueológica regional en la búsqueda de sistema de estados en el pasado, reflejan una estrategia diferente de ésta perseguida por los estudios del patrón del establecimiento. En primer lugar, en lugar de comenzar con sólo los loci que manifiestan restos arqueológicos, comienzan con todo el paisaje. (...) La investigación de rango medio sobre el uso del paisaje por cazadores-recolectores y hortícolas, así como sobre los impactos de los procesos superficiales en los yacimientos arqueológicos, permite identificar las dimensiones del paisaje que son sensibles a un análisis procesual.” (Wandsnider 1992: 288, traducción del autor)

A principios de la década de 1990 comenzaron a surgir otros enfoques para el estudio del paisaje. Estas propuestas estaban más interesadas en estudiar el paisaje como concepto para entender las intenciones y acciones humanas en su propio mundo ecológico, político y simbólico. Con esta perspectiva se cambió el foco de interés desde los métodos para la definición de procesos de formación a teorías sobre la conceptualización del paisaje y los grupos del pasado (cf. Crumley y Marquardt 1990; Bender 1993; Tilley 1994). Con ello se inició un nuevo cambio de paradigma y un consiguiente abandono del enfoque del paisaje propuesto por la arqueología procesual.

2.3.2.3. Arqueología del Paisaje Post-procesual

A pesar de que el enfoque paisajístico de la arqueología procesual fue muy explícito en sus definiciones, las nuevas ideas para el estudio del paisaje que se desarrollaron desde la década de 1990, fueron muy diversas y consideraron una variedad de referencias que enfatizan tanto las características naturales (ecológicas, geomorfológicas e hidrológicas), como culturales (tecnológicas, organizacionales y cosmológicas) del entorno humano (Anschuetz *et al.* 2001: 158). Este contexto condujo a una identificación temprana del concepto como ambiguo (Gosden y Head 1994). La primera crítica al cambio de paradigma en cuanto al paisaje fue destacada por Gosden y Head (1994), y se concentró en enfatizar el rol de lo social en el paisaje:

“Un énfasis en lo “social” [que nos] aleja de los determinismos ambientales y sitúa el cambio y la acción dentro de la sociedad misma. La noción de “paisaje”, por otra parte, puede ayudar a dar a lo social una escala de tiempo geomorfológico.” (Gosden & Head 1994: 113, traducción del autor)

En esas primeras e iniciales definiciones, ideas procesuales están presentes en el enfoque del estudio de la geomorfología y los factores ecológicos. Lemaire (1997a: 9) escribió que durante ese tiempo dos tendencias se movían en una dirección diferente del paradigma tradicional procesual, éstas eran la fenomenología y la ecología.

En la arqueología, la fenomenología surge dentro de los estudios del paisaje en un enfoque definido como fenomenología del paisaje. Los promotores originales de esta propuesta fueron Bender (1993, 1998), Thomas (1993^a, 1993^b), Tilley (1994), quienes basados en las ideas filosóficas de Heidegger y Merleau-Ponty, dirigen la atención hacia la comprensión del paisaje como una construcción social, particular a cada sociedad y que sólo se puede alcanzar a través de la incorporación del arqueólogo en el contexto (pasado). Esta tendencia fue muy popular en la arqueología británica a través

del estudio de sitios icónicos como Stonehenge y otros sitios monumentales. En sus trabajos iniciales, Tilley plantea que el foco de su investigación estaba en entender por qué la gente habita donde lo hace. Tilly afirma que es posible explorar esto usando el aspecto simbólico del paisaje y la memoria social de cada grupo (Tilley 1994: 1-3). Siguiendo la idea de Heidegger de ser-en-el-mundo, Tilley y otros post-procesualistas aplicaron la fenomenología para entender y describir las realidades pasadas como fueron experimentadas por los individuos del pasado (Thomas 1993a; Tilley 1994). Las ideas teóricas propuestas a principios de la década de 1990 continuaron desarrollándose durante esa década dentro de la arqueología británica y se expandieron a otras regiones del mundo. Sin embargo, después de una década de intensas investigaciones y publicaciones sobre la fenomenología del paisaje y todas sus variantes, surgió una fuerte crítica tanto desde los procesualistas como de los post-procesualistas. Una de las críticas más contundentes la originó Fleming (2005, 2006) y esencialmente se refería a la falta de marco metodológico claro y definido. Para Fleming (2005, 2006) y otros (*cf.* Hodder 2004, Johnson 2005, Ingold 2005, Hicks & McAtackney 2007, Barret & Ko 2009) los deficientes estándares metodológicos hicieron que este enfoque fuese imposible de comparar con otros casos, y además lo catalogaron como cargado de consideraciones parroquiales, nostalgia e interpretaciones románticas.

Una alternativa a la diversidad de perspectivas dentro de la arqueología del paisaje fue propuesta por Anschuetz y sus colegas quienes propusieron considerar el paisaje como un paradigma (Anschuetz *et al.* 2001). Su objetivo era crear un método común y unificado para el estudio de paisajes pasados. Esta idea se basó en contribuir a resolver problemas cruciales en la disciplina arqueológica para ese momento, tales como la perspectiva del sitio y el debate sobre las definiciones alternativas como *off-site*, *non-site* y otras variaciones regionales (Anschuetz *et al.* 2001). Para estos autores “un enfoque paisajístico proporciona marcos histórico-culturales para evaluar e interpretar diversas observaciones sobre la variabilidad espacial y temporal en la estructura y organización de las huellas materiales.” (Anschuetz *et al.* 2001: 162).

Anschuetz y sus colegas, así como lo han destacado otros, señalan que el concepto de sitio es una de los principales problemas en la arqueología regional y del paisaje. Sin embargo, como ha sido posible observar y concluir hasta ahora, en función de las secciones anteriores de este capítulo, el “problema” con el concepto de sitio se ha dado por una carencia de integrar perspectivas teóricas y metodológicas. La arqueología post-procesual señaló que muchos de los problemas de la arqueología procesual se asociaban a la falta de marcos teóricos complejos. Sin embargo, antes de ellos, los procesualistas puntualizaron que los problemas de la arqueología Histórico Cultural se situaron principalmente en la falta de metodologías sistemáticas. Actualmente, desde la perspectiva de esta investigación, una solución a estos “problemas” se puede encontrar en la complementariedad de las perspectivas y no en las posiciones individuales. La ambigüedad del concepto se ha mantenido porque las tendencias procesuales y post-procesuales nunca han encontrado un terreno común, y además en el concepto de paisaje los enfoques han sido radicalmente diferentes. Por lo tanto, el concepto se ha mantenido como útil porque es amplio y genérico, cualquier definición cultural o natural puede considerarse como paisaje, y, siguiendo tendencias recientes, si algo no encaja, entonces un simple prefijo o sufijo al paisaje es suficiente para mantener la idea (por ejemplo ver notas al pie 2 y 3).

Algunos arqueólogos repiten la noción de Gosden y Head (1994) de que la arqueología del paisaje “se niega a ser disciplinada”, y que debemos aceptar su contradicción y complejidad tanto en la interpretación de culturas pasadas como dentro de la disciplina arqueológica (cf. Bender 2006: 310; Massey 2006: 34; Hicks y McAtackney 2007: 23). En este contexto, Hicks & McAtackney (2007: 23) han propuesto que los paisajes deben ser considerados como puntos de vista y que:

“La arqueología del paisaje podría ser usada para enmarcar tipos distintivos de arqueologías reflexivas que buscan utilizar los compromisos materiales de la arqueología para ir más allá del euro-etnocentrismo que es inherente a las ideas convencionales del paisaje para forjar arqueologías alternativas que reconozcan la diversidad material de los paisajes, así como las múltiples formas en que el paisaje es concebido o entendido.” (Hicks & McAtackney 2007: 23, traducción del autor)

2.3.3. Taskscape, Lugar y Paisaje

En este último apartado se desarrollan los conceptos específicos que serán utilizados en la investigación. En primer lugar se presentan los conceptos de *taskscape* y lugar, luego la noción de los *paisajes en conflicto*, y por último se presenta la idea de los *taskscapes en conflicto* que es el concepto que se desarrollará para explicar las transformaciones del paisaje indígena al momento de la llegada de los Españoles.

2.3.3.1. Taskscape y Lugar

La discusión sobre los conceptos de lugar, *taskscape* y paisaje se basan en las explicaciones de lo que Ingold ha llamado la *perspectiva del habitar* (Ingold 1993, 1996, 1997, 2000, 2011, 2017). Ingold (1993) explicó que el objetivo de esta perspectiva es ir más allá de la “oposición estéril entre la visión naturalista del paisaje como un fondo neutral y externo a las actividades humanas y la visión culturalista de que cada paisaje es un orden particular cognitivo o simbólico del espacio” (Ingold 1993: 152). Esta definición puede representar para la arqueología la integración conceptual entre las definiciones de paisaje de la arqueología procesual y la post-procesual. Aunque el paisaje puede ser percibido como ambiguo y flexible (Gosden & Head 1994; Hicks & McAtackney 2007) esto no resuelve el problema de cómo los arqueólogos (re)construyen los paisajes del pasado y, en particular, las teorías y los métodos que sustentan las diversas definiciones. Para la arqueología, un enfoque que intente integrar marcos positivistas e interpretativos puede ser valioso. Particularmente en el sentido de que el paisaje desde el procesualismo estuvo limitado a la (re)construcción de la formación de sitios y los patrones de asentamiento sin una consideración de teorías culturalistas. El post-procesualismo en cambio utilizó una amplia gama de teorías culturales sin un modelo metodológico sólido.

La perspectiva del habitar de Ingold busca estudiar la relación entre los seres humanos, los animales y el medio ambiente como una “condición ineludible de existencia” (Ingold 2000: 153). Ingold utiliza el concepto de paisaje como punto de vista para esta perspectiva del habitar. Sin embargo, señaló que el uso del paisaje no puede abordarse plenamente sin la consideración de dos aspectos principales: su espacialidad y

su temporalidad. Ingold opinó que en términos espaciales, el paisaje no es tierra, ni naturaleza, ni espacio (Ingold 1993: 153). No es la tierra ya que la tierra no tiene un elemento visual o material, la tierra es un concepto abstracto como el peso. La tierra es un “denominador del mundo fenoménico, inherente en cada porción de la superficie del planeta pero visible directamente en ninguno...” (Ingold 1993: 154). El paisaje no es naturaleza, ya que no acepta la división entre los mundos interior y exterior. La definición tradicional de la naturaleza la considera como una construcción de la separación entre los seres humanos y el mundo percibido. Sin embargo, si esta separación es una construcción cultural, entonces *definir una naturaleza como diferenciada del paisaje no tendrá sentido*. Al criticar la definición de Daniels y Cosgrove (1988) del paisaje como principalmente visual y pictórico, Ingold afirma que “no es una imagen en la imaginación, examinada por el ojo de la mente, tampoco, sin embargo, es un sustrato ajeno y sin forma que espera la imposición del orden humano.” (Ingold 1993: 154). Finalmente, propuso que el paisaje no es espacio, ya que el espacio es igualmente un concepto abstracto que no tiene una representación real del mundo. El espacio es una abstracción cultural utilizada para referirse a una *dimensión* al intentar definir la experiencia humana en el mundo. Sin embargo, para Ingold, el mundo es experimentado en la medida en que lo habitamos, llevando a cabo las diferentes tareas asociadas con cada cultura en particular (Ingold 1993: 156).

Como Hicks (2016) ha señalado la perspectiva de Ingold representó un movimiento real de las ideas “simplistas” sobre que “cualquier reconstrucción del pasado es una declaración social en el presente” (Hodder 1985: 18), hacia la redefinición de la práctica arqueológica como “la forma más reciente de vivir en un sitio antiguo” (Thomas 2001, p.181).” (Hicks 2016: 6, traducción del autor). Sin embargo, Hicks criticó fuertemente que el acercamiento de Ingold estuvo basado en la dicotomía entre pensamiento occidental y no occidental. Para Hicks “la inclinación antigua en el pensamiento occidental de dar prioridad a la forma sobre el proceso representó para Ingold ‘un sesgo sistemático’, fundamentado en un ‘dualismo insistente’, entre objeto y sujeto, material e ideal, operativo y cognoscitivo, ‘etic’ y ‘emic’, etc.” (Hicks 2016: 8, traducción del autor). Otro punto de crítica a Ingold es que su definición de medio ambiente y el paisaje parece de alguna manera apolítica. En sus descripciones el mundo es creado por los que lo experimentan, sin embargo en su argumento el conflicto y la disputa que en ocasiones existe durante la creación del mundo de determinados grupos está ausente. Por ejemplo, la creación del “nuevo mundo” se dio bajo contextos sociales, culturales, políticos, ambientales y humanos en conflicto, pues los conquistadores impusieron un nuevo orden, y del conflicto entre éste y la cultura y prácticas de las poblaciones indígenas se gestó la transformación que dio pie al verdadero “Nuevo Mundo” (Quijano y Wallerstein 1992). Sin embargo, esto en esencia no es un problema analítico ya que el concepto de Ingold puede ser complementado, por ejemplo, con las ideas de Bender (2001^a) sobre paisajes en conflicto. Hicks (2016) también criticó que sobre la diferenciación y aceptación que otras culturas perciben el mundo de una manera diferente, no implican realmente un problema ya que esta idea es la base de una amplia gama de teorías antropológicas, por ejemplo, el perspectivismo amazónico, y realmente sin esto sería imposible crear empatía con otras culturas.

El segundo aspecto del paisaje es su temporalidad. Ingold explica que el paisaje es una forma congelada, aunque se genere a través del movimiento, generalmente se

aprecia solamente su forma final, que es estática y sólida (Ingold 1993). A partir de esta idea, Ingold desarrolló el concepto de *taskscape* para proporcionar temporalidad al paisaje. Cada tarea que es llevada a cabo por la gente en el proceso del habitar en el paisaje deja una marca, un signo, un recuerdo, y como las acciones en el mundo se siguen perpetuando siempre que haya personas haciéndolas “las actividades que componen el *taskscape* son interminables el paisaje nunca está completo: ni “construido” ni “no construido”, sino perpetuamente en construcción.” (Ingold 1993: 162). En este sentido, la tarea (*task*) tiene temporalidad donde el paisaje no la tiene, la tarea está constantemente apareciendo y cambiando, mientras que el paisaje como el resultado de la combinación de todas las tareas está congelado, aunque no terminado. Según Ingold “el paisaje es la forma congelada del *taskscape* [y] nos permite explicar por qué, intuitivamente, el paisaje parece ser lo que vemos a nuestro alrededor, mientras que el *taskscape* es lo que escuchamos.” (Ingold 1993: 162). Para este autor, el *taskscape* considera a los agentes que actúan e interactúan de un lado a otro con su paisaje, y al reemplazar “las tareas del habitar humano en su propio contexto dentro del proceso de devenir del mundo en su conjunto, podemos acabar con la dicotomía entre *taskscape* y paisaje – sólo, sin embargo, reconociendo la temporalidad fundamental del paisaje.” (Ingold 1993: 164, traducción del autor).

En este punto es importante resaltar dos aspectos que no han sido claros en las descripciones de Ingold, al menos para un uso arqueológico del concepto de *taskscape*: las nociones de *sitio* y *escala*. Aunque para un antropólogo el concepto espacial común es el de *lugar*, para el arqueólogo el concepto de *sitio* es la herramienta analítica espacial más común. Si, por ejemplo, el *taskscape* se define como “todo el conjunto de tareas, en su interconexión mutua” (Ingold 1993: 158, 2017: 17), entonces arqueológicamente ¿cuál es la unidad que contiene la *tarea*? Y más importante, ¿cómo se define? En el siguiente capítulo se hará referencia al proceso metodológico para la definición de *sitio*, pero su articulación con el concepto de *taskscape* es principalmente teórica. El *sitio* contiene información sobre la(s) tarea(s) practicada(s), y esto ya ha sido definido dentro de la arqueología procesual como área de actividad (Binford 1982). Sin embargo, aunque en términos de *escala* un *sitio* pueda referirse a una sola área de actividad, también puede componerse de varias áreas de actividad. Aunque, el fondo teórico del concepto de Binford fue diferente al de Ingold, éstos realmente no tienen una contradicción, sino que pueden ser utilizados de forma complementaria. Como se evidenciará a lo largo de este trabajo, un *sitio* puede ser resumido como una o más áreas de actividad que se definen mediante una o más tareas (Binford 1982: 7). Así el *taskscape* puede ser explorado en diversas escalas puesto que hay unidades claras relacionadas con las tareas. *Taskscape* y el paisaje son definiciones que deben ir acompañadas de una resolución de *escala*, ya que pueden utilizarse para referirse a las interacciones humanas locales, regionales o globales.

Otra consideración sobre el concepto de *taskscape* para la arqueología se encuentra en la idea de que las tareas tienen un comienzo y un final. Sin embargo cada final representa un nuevo comienzo, ya sea en el mismo lugar o en un nuevo. A partir de esto, se puede considerar que la combinación de las diferentes tareas a lo largo de un mismo entorno denota implícitamente información sobre la tradición, las prácticas y las relaciones materiales entre la intencionalidad y la percepción del mundo. Esto en el sentido de que una tarea particular implica un conjunto particular de cultura material

que está generalmente relacionada con los lugares de acción, ya que el conocimiento de llevar a cabo una tarea va acompañado de las herramientas necesarias para ejecutarla. Ingold explica esto como sigue:

*“En la práctica, entonces, la acción planeada y la iteración no son procedimientos alternativos. El practicante no tiene que elegir entre uno y el otro, o encontrar alguna manera de combinarlos. Esto se debe a que las instrucciones no dicen, en sí mismas, a los practicantes qué hacer. Una señal no significa nada hasta que se coloca en algún lugar del terreno. Del mismo modo, cada dirección dibuja su significado desde su colocación en un *taskscape* que ya es familiar gracias a la experiencia previa. Sólo cuando se coloca ésta indica un rastro que se puede ser seguido de manera práctica.”* (Ingold 2011: 251, traducción del autor)

Para las investigaciones arqueológicas, el concepto de *taskscape* parece tener una mejor aplicabilidad teórica y metodológica que el de *paisaje* por varias razones. Primeramente, es un enfoque explícito para entender que las huellas del pasado son el resultado de agentes humanos que actúan sobre un mundo que ya está comprendido y estructurado. Ingold (1996) da el ejemplo de comunidades forrajeras que exploran y se mueven a través del paisaje que conocen, y realizan actividades de acuerdo al conocimiento acumulado que adquieren durante generaciones. Por lo tanto, desde una perspectiva arqueológica, independientemente de la temporalidad (anterior o posterior) de cada lugar particular donde se realizó una tarea, la acción se refiere a la repetición (tendencia) de una tarea particular en un *sitio* particular, ya que el arqueólogo tiene acceso sólo a la imagen congelada del paisaje. Como señaló Ingold (1993), el *taskscape* es la temporalidad incorporada en las actividades del habitar y, por tanto, las tareas son los actos constitutivos del habitar (Ingold 1993: 158). En este punto se completa la razón para conceptualizar el sitio arqueológico como tendencia, es decir el resultado de la repetición de una o varias tareas en uno o más sitios a lo largo del terreno⁹.

Una definición final dentro del enfoque del *taskscape* es el concepto de *lugar*. La definición a ser utilizada en esta investigación también se ha tomado de Ingold (2007, 2011) quien propuso que los lugares son la suma de la intencionalidad humana sobre una locación en particular. Sobre la base del grupo Inuit, comentó que para ellos “tan pronto como una persona se mueve se convierte en una línea.” (Ingold 2011: 149, *cf.* 2007: 2). Independientemente de la actividad a realizar: caza, exploración o búsqueda, desde esta perspectiva el terreno es percibido más como una malla de *líneas* que como una superficie continua. Sobre esta definición, el lugar se crea por la superposición de diferentes líneas, es decir por el movimiento de las personas en el mundo (Ingold 2007; *cf.* Mans 2012: 89). Por otra parte, cada línea es la representación del movimiento que a su vez representa el conocimiento, como Ingold y Vergunst (2008) comentan “el movimiento del caminar es en sí mismo una manera de saber.” (Ingold y Vergunst 2008: 5). A partir de esta idea, Ingold utiliza el concepto de *meshwork* de Lefebvre, para referirse al movimiento de los seres humanos y los animales en el mundo, y las

9 En la arqueología existen varios ejemplos de aplicaciones del concepto de *taskscape*, aunque por las características de la discusión no es necesario ahondar en éstos. Para una revisión reciente ver: Logan & Dores Cruz (2014); Michelaki *et al.* (2015), Antczak *et al.* (2015) y Rajada y Mills (2017).

huellas y conexiones dejadas por este movimiento. Este concepto se opone al de red (*network*) en el sentido de que una red es una conexión entre acontecimientos, mientras que el *meshwork* son “los senderos a lo largo de los cuales se vive la vida.” (Ingold 2007: 81, traducción del autor).

2.3.3.2. Paisajes en Conflicto

Dentro de este contexto de evaluación del concepto de paisaje, su flexibilidad, usos y abusos, Bárbara Bender destacó la importancia de considerar el conflicto en el estudio del paisaje (Bender 2001a; Bender & Winer 2001). La idea de que el paisaje puede ser conflictivo se basa en el estudio del movimiento, y sobre todo de los grupos desplazados en contextos políticos de conflicto y/o guerra (Bender 2001a). Para Bender (2001a, 2001b, 2002; Bender & Winer 2001) el enfoque en el compromiso íntimo y personal de las personas con el mundo en contextos de angustia política, guerras, migraciones y cualquier otro tipo de conflicto social y político es una parte importante del estudio del paisaje. Con este enfoque Bender trató de nivelar la consideración de los paisajes como lugares y áreas comunes, para considerar los “paisajes menos familiares del movimiento.” (Bender 2001a: 75, traducción del autor).

Desde el pasado lejano hasta los contextos sociopolíticos actuales la gente se ha movido, emigrado y comprometido con diferentes realidades como consecuencia del colonialismo y la guerra. Por ejemplo, tal como se presentará en esta investigación, la construcción del territorio y el paisaje por los primeros españoles en las primeras islas colonizadas es un claro ejemplo de ello. Como lo es también la contraparte de las poblaciones indígenas que fueron desplazadas de sus áreas ancestrales en el proceso de conquista y reordenamiento de su mundo. Bender (2001a) sugiere que el paisaje y particularmente los paisajes disputados están constituidos por “movimiento, relaciones, recuerdos e historias” (Bender 2001a: 76). A través de esta perspectiva es posible investigar y contextualizar:

“El sentido del lugar y del paisaje de la gente se extiende así desde la localidad y desde los encuentros presentes y es contingente de un campo temporal y espacial más amplio de relaciones. La explicación se mueve hacia delante y hacia atrás entre el detalle de la existencia cotidiana y estas fuerzas más grandes (Sontag, 1983: 385-401, Pred, 1990, Edholm, 1993, Selwyn, in press).” (Bender 2001a: 84)

La idea de una perspectiva política explícita dentro de los estudios del paisaje es aplicable a otros campos relacionados, tales como los estudios sobre el patrimonio y en general la geopolítica presente y pasada, ya que colabora en el estudio de las personas en contextos turbulentos del mundo y cómo crean “un sentido de lugar y pertenencia, pérdida o negación” (Bender 2001b: 1, cf. Hicks & McAtackney 2007). Para Bender el ‘paisaje’ es político en contraste con la propuesta de Ingold, refiriéndose así con el concepto a “la complejidad de la vida de las personas, la contingencia histórica, el conflicto, el movimiento y el cambio” (Bender 2001b: 2).

Más recientemente, otros investigadores han desarrollado debates a partir de estas ideas y definiciones y los han aplicado a estudios de caso del continente americano y el Caribe, enfocándose particularmente en los resultados y los impactos del colonialismo. Por ejemplo, Hauser & Hicks (2007) en el contexto de la arqueología histórica del

Caribe anglófono estudiaron la diáspora africana y cómo eso impactó el desarrollo de paisajes globales. Los autores, basados en la perspectiva del colonialismo de Gosden (2004), afirman que la idea de paisaje era esencial en el desarrollo del colonialismo europeo post-medieval, en el sentido de que se representaban las tierras indígenas con la idea de *terra nullius*, como un método para la apropiación del terreno (Hauser & Hicks 2007: 251). Esto además de negar a los pueblos indígenas sus derechos sobre las tierras, colaboró en la creación de nuevos paisajes coloniales, los cuales fueron reafirmados a través de varios mapas que representan los “nuevos territorios”. Hauser y Hicks (2007) destacaron que un aspecto esencial de la colonización y la constitución de los paisajes coloniales, fue la cartografía colonial temprana y cómo se representó el terreno y particularmente las poblaciones indígenas. Una perspectiva similar fue considerada por Oliver (2007) al estudiar el impacto colonial sobre la población indígena de la costa Noroeste de América del Norte. La idea original de los colonizadores era que la región era un ambiente virgen y salvaje, idea que se ha mantenido hasta hoy. Sin embargo, a través de diferentes investigaciones en el área se ha demostrado que esa naturaleza “prístina” es en realidad el resultado de miles de años de interacción humana con el medio ambiente (Oliver 2007: 20). Además, Oliver centró su investigación en el estudio de la estacionalidad y cómo las comunidades interactúan con diferentes áreas en diferentes momentos, y cómo crean su idea de lugar cambia a lo largo del año.

En un artículo más reciente, Oliver (2011) presentó un marco más explícito para considerar la cartografía colonial para estudiar las ideas pasadas de paisaje y territorio. En su trabajo, Oliver se inspiró en el trabajo de Harley (1988), quien afirmó que la cartografía “no era una práctica objetiva, sino inextricablemente ligada a las relaciones de poder, [y] las críticas post-coloniales han surgido con fuerza para deconstruir los significados ocultos expresados en los mapas.” Oliver 2011: 67, traducción del autor). Desde esta perspectiva, sostiene que la cartografía colonial no era una proyección precisa de la topografía, sino más bien una representación de la perspectiva colonizadora del territorio, utilizada para el control y el orden de la población local. Oliver (2011) afirmó que los mapas reemplazan el conocimiento indígena con el nuevo orden eurocéntrico y colonialista, ya pesar del constante contacto con los pueblos indígenas, presentan sistemáticamente la tierra como vacía, natural y salvaje.

Ingold y Vergunst (2008) también comentaron sobre esta idea de la carencia en la representación de las tierras indígenas como consecuencia del proyecto colonialista, pero enfocándose principalmente en la cosmovisión europea hacia la naturaleza. Ingold explica que la cosmovisión occidental se basa en la idea de que “la superficie de la tierra se presenta para englobar a la humanidad como un espacio a ser ocupado, y subsecuentemente quizás abandonado una vez agotados sus recursos.” (Ingold 2008: 6).

Cosgrove (2008) también ha colaborado en esta discusión al referirse que tanto los mapas como la idea del paisaje están estrechamente conectados por su estado subyacente de ser pictórico y tener una poderosa expresión visual¹⁰. A través de la cartografía los primeros colonizadores presentaron un mundo al resto de los europeos, que fue construido en su mismo lenguaje visual, y que se hicieron para presentar las nuevas tierras. Como fue señalado en la discusión sobre la naturaleza, en el caso de la cartografía

10 Aunque, en este trabajo se apoya la crítica de Ingold a la definición de Cosgrove (2008), el ejemplo sobre los mapas es adecuado para este contexto.

temprana se observa claramente como la estética de los mapas de la Europa post-medieval y del Renacimiento temprano (Cosgrove 2008), estuvieron cargados de representaciones mezcladas de monstruos, criaturas míticas y romanticismo con el intento de precisión para la delimitación de la tierra. Un ejemplo es la descripción hecha por el cartógrafo Pietro Bembo que describió a Cuba como “vivían en la Edad del Oro: sin medida a los campos, ni jueces ni leyes, ni uso de cartas, ni comercio ni planificación, sino sólo viviendo desde el día a día.” (Cosgrove 2008: 64). Este tipo de impresiones y descripciones son comunes en la literatura de los primeros tiempos de colonización y conquista, donde la similitud de los pueblos indígenas con el estado natural, ya superada por los europeos como parte del desarrollo de la cultura y la sociedad, justifica la necesidad de implementar orden en estos nuevos territorios en forma de ley, religión y gobierno (Todorov 2001; Cosgrove 2008).

Basados en estas ideas en esta investigación se están explorando cómo los primeros mapas para la isla colaboraron en la transformación del mundo indígena de Haytí al mundo español de La Española. Como se observó en el capítulo anterior, esto se está evaluando a través de la consideración de algunos mapas tempranos y al analizarlos desde la perspectiva de la construcción colonial del territorio, evaluar su uso como herramienta de colonización, así como explorar cómo se expresa la relación entre naturaleza y la cultura en este tipo de registros.

2.3.3.3. *Taskscapes* en Conflicto

Este capítulo se fue desarrollando desde las categorías arqueológicas básicas, como el concepto de sitio, hasta aquellas más abstractas, como la noción de paisaje. Se consideró que la mejor alternativa para evitar un debate teórico vacío era revisar la historia de cada concepto y operacionalizarlo a través de una propuesta pragmática. Así, se comenzó la discusión contextualizando el marco teórico dentro de la noción de modos de creación-de-mundos (Goodman 1978), ya que en términos generales esta noción permitirá explicar mejor la transformación del paisaje de las poblaciones indígenas del Norte de la isla. Sin embargo, para definir arqueológicamente esta transformación fue necesario considerar tanto conceptos directamente relacionados con los conjuntos materiales y su distribución en el espacio, como conceptos que permitieran interpretar los modelos resultantes. Para lograr esto el capítulo se dividió en dos secciones, la primera “Registrando Mundos” donde se debatió el concepto de sitio en arqueología, el cual representa la noción básica de análisis espacial, así como el vínculo entre la cultura material, el ambiente y sus relaciones. Ya que esta investigación se inserta dentro de una perspectiva regional, se consideró que la solución más adecuada a ser utilizada en este trabajo, considerando la historia del concepto en la arqueología, era la noción de *sitios como tendencias*. Con esto se considera que cada sitio es la representación de la multiplicidad de tareas llevadas a cabo a lo largo del tiempo y su recurrencia en determinados espacios, como resultado del conocimiento de los grupos humanos de su ambiente. Esta definición permitió articular los registros arqueológicos en campo con las ideas teóricas de lugar y *taskscape* ya explicadas.

El segundo apartado, dedicado a la “Conceptualización de Mundos” comenzó contextualizando las bases sobre las cuales se ha formulado la noción de paisaje en arqueología, específicamente los conceptos de ‘naturaleza’ y ‘patrón de asentamiento’. Seguidamente se presentó el desarrollo del concepto dentro de la historiografía general

a través de la explicación proporcionada por Olwig (1996), hasta la propia historiografía arqueológica cuya comprensión es esencial para poder avanzar hacia categorías pragmáticas. Esto permitió presentar este concepto con un entendimiento de sus posibilidades analíticas para la arqueología y, al mismo tiempo, al presentar la idea de paisajes en conflicto, tener un argumento sólido para desarrollar la solución pragmática de los *taskscape en conflicto*. Ya que la investigación busca entender la transformación del paisaje a través del uso de una perspectiva de análisis espacial, fue necesario desarrollar un concepto que articulara estos dos requisitos. La idea del *taskscape* permitió integrar las evidencias arqueológicas (por ejemplo, los sitios) a nociones teóricas sobre el movimiento, uso y conocimiento del terreno a nivel regional que son fundamentales para evaluar transformaciones culturales. Por otro lado, el objetivo de considerar el conflicto se basó en las características históricas de las relaciones entre indígenas y españoles. Además, se quiso probar como los conflictos culturales se materializan espacialmente en los patrones de distintas áreas del Norte de la isla.

La consideración de *sitios como tendencias* permitió observar la distribución de sitios y de cultura material como recurrencias de prácticas culturales y su relación con un grupo de variables ambientales (esto a ser desarrollado en los análisis). Siguiendo la propuesta de Ingold sobre la creación de lugar como resultado del movimiento, estas prácticas son efectivamente resultado del movimiento y, por ende, *sitios como tendencias* es igual a *lugar*. Así, los lugares, cargados de tareas realizadas en distintos periodos de tiempo son evidencia del *taskscape* indígena. Ahora bien, al considerar el conflicto que se genera a partir de situaciones de colonización y guerra, y al utilizar las evidencias históricas y cartográficas desde las perspectivas teóricas ya explicadas, al final de esta investigación fue posible proponer un *taskscape* indígena y uno español, y definir las transformaciones del paisaje indígena.

