

ECOS DEL PASADO, IMÁGENES PARA EL FUTURO. LO PREHISPÁNICO EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Natalia Moragas
Universitat de Barcelona

Resumen: El pasado prehispánico es un elemento muy atractivo para ser reproducido en los medios audiovisuales. Desde las primeras fotografías hasta el cine, la televisión y las redes sociales, se ha mostrado una visión del mundo prehispánico muy diversa que va desde la recreación histórica hasta la pura diversión. También se ha hecho una reinención de dicho pasado con fines no históricos. En este texto comentaremos algunos aspectos acerca de esta visión reinventada del pasado prehispánico.

Palabras clave: Pasado prehispánico, Medios audiovisuales, Reinención.

Abstract: The pre-Hispanic past is a very attractive element to be reproduced in the mass media. From the first photographs to films, television and social networks, has shown a pre-Hispanic worldview very different ranging from historical recreation or fun. It has also become a reinvention of the past with no historical purposes. In this paper we discuss some aspects of this vision about the pre-Hispanic past reinvented.

Key words: Pre-Hispanic past, Mass media, Historical reinvention

1. Introducción

El uso de la historia y de sus imágenes como elementos para construir una historia actual y proyectarla hacia el futuro, no es un elemento extraño ni en nuestro presente ni en nuestro pasado. Ya en época prehispánica se utilizó como un elemento de legitimación y de construcción de una historia, afín a las necesidades políticas y a menudo de legitimación político-ideológica dentro de su contexto sociopolítico. En este texto, trataremos de analizar algunos de los imaginarios y discursos contruidos alrededor de determinadas imágenes del pasado y su proyección en el futuro; concretamente aquellas referidas a iconos del pasado prehispánico y su uso en la sociedad actual.

2. El uso del pasado... en el pasado

Este trabajo tiene una buena parte de diversión académica y tono ligero, como era el propósito original de un curso del verano de 2012 en el marco de «Els Juliols». Por ello en este trabajo tal vez se perciba un aire informal aunque es nuestra intención hacer una reflexión sobre el uso actual de las imágenes del pasado prehispánico. A modo de introducción, podemos decir que no es un fenómeno nuevo. Los diferentes pueblos prehispánicos eran conscientes de que formaban parte de un escenario mucho más antiguo, en el que dioses y ancestros habían participado de diferentes maneras en la composición de su mundo. Utilizaron su historia, sus mitos y sus leyendas para construir una nueva visión del pasado que legitimara la propia construcción histórica del momento en que vivieron. Es una cuestión difícil de analizar y que no resulta del todo visible en el registro arqueológico, ya que la recuperación de gran parte de ese pasado prehispánico se basa en la investigación arqueológica; sin embargo, a menudo nos encontramos con sociedades que no utilizaron la escritura o cuyas representaciones artísticas y simbólicas no tuvieron finalidades narrativas del modo en que nosotros lo concebimos.

No podemos asegurar que tengamos historiadores en el sentido moderno del término para el mundo prehispánico. Pero sí que podemos afirmar que todos los pueblos prehispánicos concibieron el origen de su mundo de una manera muy particular. Los mitos de origen, por ejemplo, constituyen una de las representaciones más claras de cómo se conceptualizan ellos mismos dentro de un esquema cultural compartido.¹ Se reconocen como parte de la historia de los pueblos que los crean y/o adoptan, convirtiéndose por lo tanto en narraciones comunes que conforman la cosmovisión de estos. En aquellas sociedades que no desarrollaron una escritura o cuya cultura material no evidencia con claridad sus mitos de origen, y por tanto su vinculación con el pasado mítico, interpretar dichas evidencias resulta mucho más complejo.² Un ejemplo podrían ser los mitos vinculados con las cuevas y su representación, que son asimilados a políticas de legitimación de diferentes culturas a fines del siglo xv.³

1. Arqueológicamente estas representaciones compartidas han servido para delimitar complejos culturales en los que diversas culturas en un mismo territorio y a lo largo de un tiempo determinado han servido para que se haya considerado que forman parte de un mismo macrosistema cultural. El primer ejemplo lo dio Paul Kirchhoff (1943) con su definición de Mesoamérica, y siguieron las definiciones de Bennet (1948) y Lumbreras (2001) con respecto a los Andes; y las de F. W. Lange y D. Stone (1980) para la Baja América Central, y así sucesivamente. De esta manera se homogeneizaban y definían las diferentes áreas culturales y los ámbitos de especialización de la arqueología.

2. «Cuando un elemento ya no responde con su cometido se desecha, se modifica o simplemente se conserva, mientras que paralelamente se van articulando otros nuevos que entran a formar parte de ese complejo conjunto sistematizado que es la ideología» (Limón Olvera, 1990: 17).

3. Las cuevas son veneradas por pueblos mesoamericanos y andinos a lo largo de toda su historia, pero sus significaciones varían en el tiempo. En el caso de Teotihuacan, por ejemplo, las investigaciones arqueológicas han encontrado que las cuevas son utilizadas con diversas funciones prácticas: lugar de almacenamiento, observatorios astronómicos, habitación, pero también se usan

Afortunadamente, contamos con algunas sociedades que sí manifestaron de manera más evidente su vinculación con el pasado y que dejaron evidencias más claras que se han utilizado tanto en el registro arqueológico como en las primeras crónicas de los españoles y mestizos sobre el pasado incaico y mexica.

Los mexicas rescataron un pasado que nunca fue suyo. Estos “advenedizos” de la Cuenca hicieron así de su presencia un suceso menos contingente y su lugar en el cosmos apareció menos arbitrario para los vecinos. Al final de cuentas, la filiación mítica con los constructores de Teotihuacan los despojaba de todo anonimato, así como su descendencia indirecta del pueblo tolteca los hacía sentir que pertenecían a un mundo del que se habían adueñado. Tanto en los documentos escritos como en los restos arqueológicos aparece ese afán por establecer la “cuerda histórica” de la legitimidad, desde el origen del hombre en Tamoanchan, hasta el gran poder en Tenochtitlan, pasando por Teotihuacan (el lugar de la grandeza) y por Tollan (el fundamento político). La búsqueda de las raíces jugaba por tanto un papel fundamental en la cohesión de la sociedad. // Los mexicas pudieron infundir terror entre sus enemigos y legitimar su hegemonía gracias, entre otras cosas, a que su poder emanaba del Templo Mayor, recinto donde se concentraba la fuerza de las deidades de la Guerra y del Agua, de los pueblos sojuzgados y de los antepasados (López Luján, 1989, en Matos, 2010: 18).

En la cultura material mexica, a la reinención del pasado histórico-mítico se añade la voluntad política de que sea visible y repetible por la élite, y, para ello, se dedicaron a imitar y traer objetos de esos escenarios míticos, concordando con aquellos pasajes referidos por Sahagún.⁴ Algo parecido sucede en el mundo incaico, cuya mayor renovación se hizo con el noveno inca Pachacútec, que tuvo como principal logro el de unificar, cohesionar y reorganizar todos los territorios bajo su poder. Parece ser que es también en ese momento cuando se hace una reestructuración religiosa, adecuando la ideología a su situación de dominio político en el territorio con el culto a Viracocha-Pachayachánic.

La reinención del pasado es un proceso natural de las sociedades en donde el pasado se cambia, reinventa y transforma a medida que dicha sociedad cambia. Las culturas del pasado no se deben ver como elementos estáticos, y tampoco la visión que de ellas tuvieron sus descendientes.⁵ Bajo esta idea, las

como lugares de ritos de paso y de transmisión del poder (Moragas, 1995). Asimismo se han vinculado las cuevas con determinados grupos procedentes de fuera del Valle de México, que habrían aportado determinados elementos de la cultura material, como son las lajas altares (Moragas, 2010).

4. Las excavaciones en Templo Mayor pusieron al descubierto que los mexicas ofrendaron en el espacio más sagrado de su ciudad objetos procedentes de diversas partes de Mesoamérica, cronológicamente muy anteriores a ellos, o copiaron literalmente las banquetas de los guerreros águila o la figura del *chacmool* como una manera de reinventar un pasado de acuerdo con los nuevos tiempos (De la Fuente, 1990; López Luján, 1993). Estudios en curso muestran que es un proceso más complejo, en el que se identifican copias fidedignas de objetos del pasado (Emiliano Melgar, comunicación personal, julio de 2012).

5. Pablo Martínez del Río publicó en 1946 en el número VIII de *Tlatelolco a través de los tiempos*, una nota en la que describe el deseo de los europeos por tener alguna riqueza del *Nuevo Mundo*: «La primera época de falsificaciones de antigüedades mexicanas data de finales del siglo XVI, en que los primeros españoles que vinieron a México remitían a España ejemplares de los jarros y figuras de barro usadas por los indios, pero era tanto el furor en Europa que obligaron a los indios alfare-

nuevas naciones surgidas de los procesos independentistas seleccionaran con cuidado determinadas culturas prehispánicas e individuos que serán incorporados al imaginario nacional y a la construcción de la historia oficial.⁶ Este reposicionamiento se maneja hoy en día también en las propias comunidades indígenas, tanto en la construcción de las identidades en el siglo XXI o como parte la propia dinámica cultural. El caso de las artesanías actuales es paradigmático, con una administración interesada en dotarlas de una pátina prehispánico-indígena, como parte de un ejercicio de legitimación político-administrativa de lo que son, a menudo, tradiciones inventadas de dichas comunidades. En todo caso, cedo estas cuestiones a los antropólogos culturales para pasar a explicitar algunas ideas, en un tono más distendido, sobre las imágenes actuales de este pasado prehispánico.

3. Construyendo identidades. El pasado prehispánico en el cine

El siglo XX es clave en la construcción iconográfica de la figura del indígena y de «lo prehispánico», tanto en España como en América. Desde las escuelas se apelaba a la unidad nacional y al mantenimiento de un pasado idílico y próspero que se enfatizaba por la herencia inmediata que suponían las imágenes del pasado que se mostraban en los grabados y pinturas románticas. Mientras que en España se obviaba la figura del indígena para enfatizar la del conquistador, en América se presentaba una imagen idílica de lo prehispánico, generalmente bajo las imágenes que mejor representaban una unidad nacional anterior: el mundo azteca y el incaico. Sin embargo, las visiones panhispanistas y panhispanoamericanistas se contrapusieron durante bastante tiempo, aunque matizadas por los cambios políticos de los convulsos años del siglo XX. En todo caso, el maniqueísmo propio de la época se impuso con cierta dosis de estética clasicista y decimonónica⁷ (Campos, 2010). Es el contraste que Bonfil presenta

ros del barrio de Tlatelulco a que fabricasen ollas rodeadas de dioses, con su cuello provisto de tantos pitos como notas tiene la escala cromática, jarros, esculturas, culebras enroscadas, flautas ya con la forma de un clarinete europeo, ya con la forma de lagartos y otros monstruos. Esta industria duró en Tlatelulco hasta el año de 1860, en que comenzó a desaparecer aquella parcialidad india y a transformarse en un barrio de México habitado por mestizos y europeos» (Martínez Del Río, 1946, vol. VIII: 6-7, en www.tlatelolco.inah.gob.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=45&Itemid=61).

6. Al respecto, podríamos discutir sobre la construcción historiográfica de personajes tales como Malinalli, Moctecuzoma, Cuauhtémoc, Atahualpa, etc.

7. «Como hemos podido observar, los relatos mexicano y español en torno a la figura del indio, cuando no resultaron contrapuestos, acabaron convirtiéndose en complementarios; siempre con el fin de mostrar la cara más salvable del pasado a las generaciones que se estaba educando en esos días. En este sentido, la figura del indio, como tantas otras figuras del relato de la historia, se convertía en una construcción histórico-cultural desde la que era posible definir identidades, ya fuera por vía negativa (lo que no somos, el «otro»), como por vía positiva (lo que sí fuimos, lo que todavía somos, el «nosotros»)» (Campos, 2010: 121).

entre el México profundo y el México imaginario (Bonfil, 1987) y que podría trasladar a otras realidades latinoamericanas.

En palabras de Ballart: «las vías por las cuales se acerca al pasado son tres; la de la memoria, explotada por la historia oral y también por la psicología, la de los documentos de archivo y los libros, practicada por los historiadores, y la de los restos físicos, objeto de atención de arqueólogos y antropólogos» (Ballart, 1997: 93). Estos elementos se conjugan como las fuentes de estudio de la construcción histórica del pasado y de un pasado construido e imaginado. Todo ello se podría relacionar con el uso y valor que tienen los imaginarios colectivos sobre el pasado, construidos y reinventados dentro de su propio contexto político y social. En el caso de lo prehispánico podemos observar cómo se elige al personaje o la imagen para usos muy diversos.

La imagen de las grandes construcciones del pasado, y sobre todo si estas son tan monumentales como las pirámides, encienden el imaginario colectivo. Hasta la invención de la cinematografía y su popularización como parte del ocio social, la visión del pasado prehispánico se hizo basándose en publicaciones, conferencias y exposiciones. Hay que pensar que hasta entonces gran parte del imaginario colectivo del pasado dependía básicamente de la literatura y el arte. Desde finales del siglo XIX, la fotografía, y más tarde la cinematografía, no solo revolucionaron la tecnología del ocio, sino que también contribuyeron de manera sustantiva al conocimiento y la difusión del pasado prehispánico. El cine permite además introducir un relato narrativo en el cual las imágenes dejan de ser estáticas, para convertirse en una poderosa herramienta de difusión y comunicación de masas.⁸ El caso del cine es paradigmático, porque no solo ha servido para darnos a conocer las sociedades de un pasado lejano, sea a nivel geográfico como temporal, sino también para reinventar un imaginario de este pasado. De esta manera, la arqueología y los arqueólogos se han convertido en parte de esta industria del ocio, apareciendo dentro de escenarios medios reales y medio imaginarios de un pasado reinventado para un público que busca aventura. No podemos evitar considerar que muchas de esas escenas épicas se trasladan a los fotogramas de las primeras películas que abordan un pasado prehispánico y que se mantienen hasta la actualidad.⁹

8. Si significar es representar un relato por medio de códigos socialmente compartidos, el creador cinematográfico se mueve en el campo de la representación significativa. El cine, además de ser un medio comunicacional y expresivo, está fundamentado y sujeto a las estructuras narrativas, es decir, a la manera como se cuentan o se narran las historias que se representan. Tanto en el cine de ficción como en el documental, la representación siempre está regida por algún relato. Independientemente del tipo de discurso que contenga, toda obra cinematográfica es un relato. Sea o no derivado de las corrientes de pensamiento de él o los autores o del modo de representar, es decir, si es una organización visual o sonora, siempre estaremos en presencia de una estructura narrativa que se expresa mediante representaciones significantes (Silva, 2005: 175).

9. Podríamos citar aquí los daguerrotipos de Stephens y Caterwood en sus viajes al Yucatán, o las primeras fotografías de Désiré Charnay.

Unas breves palabras sobre la figura del arqueólogo.¹⁰ La imagen pública del arqueólogo se está tratando cada vez más en los foros académicos como parte de la reflexión de la función social de este profesional y como parte de una velada autocrítica acerca de cómo somos, cómo nos vemos y cómo nos representamos. En el ámbito de la academia, la función del arqueólogo tiene un componente más social. De hecho, en Latinoamérica la arqueología social como corriente teórica y como postura pública y política por parte de un sector de la arqueología ha tenido una presencia mucho más importante e intensa que en la arqueología europea. En este caso, el contexto sociopolítico del continente latinoamericano es determinante para entender esto. No obstante, sigue imperando la visión academicista y solo recientemente se ha investigado acerca de esa imagen pública del arqueólogo/a.¹¹

No obstante, existen todavía ciertas reticencias en lo que se refiere a la imagen pública de los arqueólogos en los *mass media*.¹² Aquí se observa también cierta diferencia entre la visibilidad de la praxis de la arqueología y los modelos conceptuales del propio ejercicio de la profesión, sobre todo en aquellos casos más dependientes de financiamientos particulares o de campañas específicas. Por otro lado, y por vez primera también, los propios arqueólogos han empezado a preocuparse y reflexionar sobre esas «nuevas fronteras» de la arqueología contemporánea. Con esas ideas en mente preparamos este pequeño dossier, que se circunscribe a unas pocas «fronteras»: la del cine, la del humor, la de los cómics y la de los textos escolares. Todas, sin embargo, comparten unas características comunes: la habitual falta de atención hacia ellas —cuando no abierto

10. Alguna colega me preguntará sobre las arqueólogas, pero gran parte de la figura cinematográfica de este perfil profesional se ha basado en la figura masculina y así se ha representado mayoritariamente en la filmografía.

11. En palabras de Jaime Litvak, dedicamos muchas horas a una de las actividades más delirantes que ha inventado la humanidad: la clasificación, descripción, dibujo y fotografía de centenares de miles de fragmentos de cerámicas (o huesos, conchas...) (Litvak, 1986). Si preguntáramos a la gente en la calle, es probable que la percepción que tiene un arqueólogo de sí mismo no corresponda a la idea que se tiene de este trabajador. El arqueólogo estudia cosas antiguas, piedras y huesos de dinosaurios de lugares inhóspitos, como selvas profundas o lejanos desiertos. En muchas ocasiones, la arqueología aparece como una de aquellas profesiones clasificadas directamente como «bonita»: «a mí de mayor me gustaría ser arqueólogo». Ciertamente, la imagen se distorsiona con cierta banalidad de la profesión. Siendo la arqueología una actividad ligada al aire libre para la mayor parte de la sociedad, aparenta ser divertida y en definitiva algo poco serio. Los descubrimientos aparecen de manera casual y muestran una investigación que se presenta de manera lineal y que parece ser una serie de resoluciones puntuales hasta llegar al descubrimiento en sí mismo. Asimismo, la excavación focaliza la praxis de la profesión, aunque progresivamente, cada vez más aparece la imagen de un científico que trabaja en el laboratorio.

12. A pesar de que muchos investigadores han renegado de esta imagen de la arqueología, personalmente creo que no se trata de rebatir al personaje en sí mismo, sino de recordar que se trata de arquetipos para desarrollar una película o una serie de aventuras, sin voluntad de hacer una historia de los argumentos. Bajo esta perspectiva, en cambio, sí creo que debemos considerar cuál es la imagen del arqueólogo@ que nos dan los reportajes de las expediciones de los equipos de investigación. La comunidad arqueológica se ha ocupado relativamente poco de la imagen que se da del arqueólogo@ en el cine, que por lo general es tratada con cierta condescendencia.

desdén— por parte de la academia; la gran importancia de las imágenes en su discurso; y la gran capacidad de llegar a públicos muy numerosos (Ruiz Zapatero y Fernández Martínez, 1997: 263). Por eso esta cuestión no ha recibido la atención debida, con la excepción de algunos intentos. En palabras de Hernández Descalzo: «La causa principal de este distanciamiento entre cine y arqueología no radica en que la imagen sea contraria a la historia escrita, sino en la costumbre por parte de los historiadores y arqueólogos de menospreciar su poder de comunicación, y del lado de los cineastas, de utilizar un lenguaje visual limitado y convencional, basado en tópicos inmóviles durante demasiado tiempo, que a la larga empobrecen los grandes resultados de una obra humana tan compleja como es una película» (Hernández Descalzo, 1997: 334).

A pesar de la relación ambigua que mantiene gran parte de la academia con la cinematografía histórica / arqueológica, algunas voces reclaman una mayor atención por parte de los investigadores hacia este campo. Parafraseando a Krauze: «en el caso de la arqueología y la antropología (los campos que en 1930-50 definieron la identidad nacional), la mayoría y los mejores estudios publicados son obras de autores extranjeros» (2005: 440). Respecto a la cinematografía podríamos decir que es en estas fechas cuando aparecen las películas de aventuras exóticas desde la cinematografía extranjera.

4. Lo prehispánico en los «mass media»

No vamos a presentar de manera exhaustiva todos un listado de elementos prehispánicos presentes en la televisión, cine, publicidad y redes sociales, ya que sería imposible de analizar en el marco de este trabajo, sino que vamos a centrarnos en algunos casos que nos permitan observar el papel de este pasado, a menudo reinventado y reutilizado en diversas formas con objetivos muy distintos. De la misma manera que Ballart y Tresserras utilizan los conceptos de valor y uso para el patrimonio cultural, podemos decir que lo prehispánico en los *mass media* tiene también un valor y un uso muy particular. Silva analizó en su tesis doctoral (2005) la figura de la Serpiente Emplumada en los medios audiovisuales, pero analizando también algunos de los elementos inherentes a este cine en el que interactúan diferentes esferas (Silva, 2005: 186).

A tenor de lo revisado podríamos considerar los diferentes aspectos de los elementos prehispánicos en el cine. Si además le añadiéramos los nuevos soportes y medios de comunicación social, las casuísticas se amplían mucho más, pero no así los modelos que propugnan. Es decir, a pesar de la variedad de los soportes usados, el trasfondo político e identitario que los nutre no ha variado mucho desde su origen. En los siguientes ejemplos, sin ánimo de ser exhaustivos, podemos encontrar tres aspectos significativos: los casos en que lo prehispánico es un elemento accesorio a otro objetivo; los errores de contextualización histórica, y la pretensión de hacer una representación veraz / didáctica del pasado.

4.1. Casos en que lo prehispánico es un elemento accesorio a otro objetivo

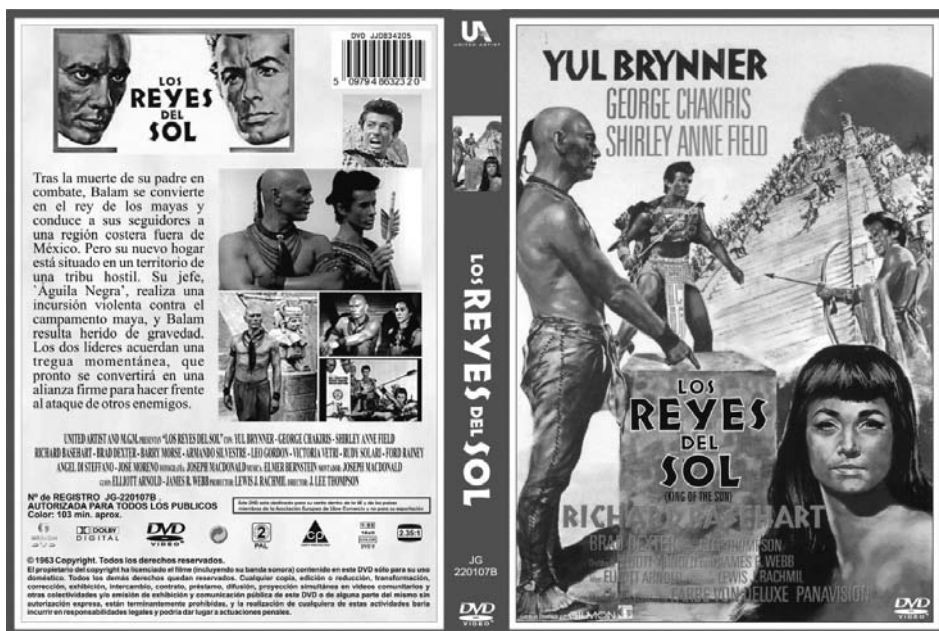
En estos casos, a menudo la presencia de los elementos prehispánicos es completamente accesorio y también difícil de engarzar dentro de una narrativa coherente. El Hollywood de la primera mitad del siglo xx va a encontrar en el binomio «galán aventurero + leyendas del pasado» un filón para los que hoy son los clásicos de la filmografía de esta época. El pasado se representa en forma de civilizaciones perdidas, remedos de Shangri-La, en donde el héroe se enfrentará con su némesis y con el deseo de riqueza, el amor de una mujer (o dos) y el final convencimiento de hacer lo correcto (o no).¹³ Si bien bajo este esquema podemos englobar gran parte de las películas de aventuras ambientadas en África o la India, algunas pocas suceden en el continente americano. Un ejemplo es la película *El secreto de los Incas* (1954), protagonizada por Charlton Heston en el papel del aventurero Harry Steel, uno de los prototipos para el posterior personaje de Indy Jones.

Sin embargo, si hay algún aliado clave a lo largo del siglo xx en este escenario fílmico son los extraterrestres, que proporcionan al exotismo y lo misterioso de lo prehispánico el punto necesario para captar a un público ávido de explicaciones paracientíficas y de un rato de diversión.¹⁴ Hay numerosos ejemplos cinematográficos sobre ello. En la película *Alien vs Predator* (2004), uno de los protagonistas se presenta excavando en Teotihuacan (¡). No es el único caso. Siguiendo las teorías paracientíficas de Von Daniken y la novela *En las montañas de la locura* de H. P. Lovecraft (1931), se argumentan sucesivas aventuras en las que calendarios aztecas, pirámides y cámaras de sacrificios se suceden de manera frenética a lo largo de toda la proyección. Otro ejemplo es la última película de la serie de Indiana Jones, en la que finalmente el continente americano es el protagonista de la acción, y en la que el arqueólogo busca una Calavera de Cristal vinculada con supuestas conexiones extraterrestres, mayas y peruanas. En todo caso, la película no deja de ser un resumen de los estereotipos culturales de los Estados Unidos de la década de 1950, en un film de aventuras en el que el desenlace del personaje principal después de la saga, resultaba más interesante que la aventura en sí misma.

13. Con algunas variaciones sobre el tema, pero es el esquema básico.

14. Si anteriormente hemos mencionado la figura del arqueólogo como parte de un estereotipo mediático, podemos decir que el otro eje lo constituye la denominada arqueología paracientífica, aquella que «estudia» los fenómenos extraterrestres y paranormales en las sociedades antiguas. Podríamos considerarla la heredera de aquellas explicaciones extraamericanas de las sociedades complejas prehispánicas, en las que «obviamente» para construir las pirámides había sido necesario el conocimiento de pueblos del Viejo Mundo, en general, y de los atlantes en particular. En el siglo xx, los protagonistas cuasi absolutos van a ser las «evidencias» extraterrestres para justificar la supuesta «incapacidad» de los pueblos americanos para generar sociedades tan complejas. Todo ello supone un campo abonado para los cineastas más fantasiosos y para disfrute de una tarde sin más ambición que entretener.

Figura 1. La versión hollywoodiana del mundo maya



Un último ejemplo de esta visión hollywoodiana de la historia prehispánica es la película *Los Reyes del Sol* (1963), protagonizada por Yul Brynner (Águila negra) y George Chakiris (Balam).

Aparentemente, la historia sucede en el Postclásico temprano, y estaría relacionada con las interacciones entre Tula y Chichén Itzá, que, en este caso, se asumen desde un perspectiva de conflicto entre ambos grupos. Los «no tan agresivos» mayas deberán huir hacia algún lugar indeterminado de la costa americana, donde serán derrotados (de nuevo) por otro grupo cuyo jefe, a pesar de que los derrotados mayas los consideran salvaje, muestra un comportamiento honorable. Pronto ambos líderes competirán por el amor de la chica y finalmente unirán sus fuerzas en contra de los principales enemigos.¹⁵ En todo caso el argumento sería perfectamente aplicable a cualquier otro escenario en el tiempo y el espacio.¹⁶ No hemos de olvidar que estas películas aparentemente inocuas no dejan

15. Cierta moralina se desprende con la cuestión de los sacrificios humanos y el lado rousseauniano del buen salvaje en el personaje de Yul Brynner que, muriendo heroicamente, marca la vía para que el joven Balam se convierta en el jefe de una nueva tribu, abandone los sacrificios humanos y, tal vez, llegue a ser el líder de una nueva gran nación.

16. No vamos a entrar en detalles sobre las irregularidades arqueológicas de esta película, ya que llenarían todo el texto y serían las mismas que podríamos encontrar en las películas de corte histórico ambientadas en el Viejo Mundo. Resulta notable el uso de la vela latina en una especie de

de tener sus consecuencias, y además no faltan sus detractores. El caso de las películas de Tarzán en la zona arqueológica de Teotihuacan no deja de sorprender, ya que desde un punto de vista más jocoso resulta extraña la combinación del héroe cinematográfico con sirenas y Teotihuacan y James Bond.¹⁷

Las películas infantiles y de animación son otro campo abonado para lo que podríamos denominar el surrealismo prehispánico. Silva presenta algunos casos en su tesis doctoral (2005) que no voy a repetir, con la excepción de la famosa película *La ruta hacia El Dorado* (2000), donde en una ciudad maya indefinida encontramos Tlalocs teotihuacanos en una leyenda colombiana. Sin embargo, al parecer, el público infantil no amerita cierta veracidad histórica o cuando menos cierta coherencia. La más reciente película *Nikté* (2009) vuelve a cometer algunos errores de bulto. ¡El más divertido es que la tribu maya adora al dios Coco! (una palmera cocotera que, a ritmo musical, deja caer este alimento). Sin embargo, no nos confundamos. Son productos pensados exclusivamente para entretener a los niños, con amagos divertidos de realidades contemporáneas (un maya bailando a lo Elvis Presley); pero si alguien pretende utilizarlos como elementos didácticos, resultan extremadamente confusos, por decirlo de manera amable. Otros productos son difíciles de definir, como la inenarrable *Aztec Rex* (2007), donde Hernán Cortés y sus huestes se han de aliar con una tribu azteca que adora a dos *Tiranosaurus Rex* (¡), o *El último guerrero chanka* (2011) de inclasificable definición.¹⁸

El cine no es el único espacio en donde lo prehispánico complementa a otro fin. La publicidad es otro campo en el que se hace un uso profuso de elementos prehispánicos para crear una complicidad con el comprador y una asociación próxima, sea por afinidad o por exotismo. Existen numerosos productos que se denominan con nombres que evocan el pasado: cerveza Indio en México, el cemento Tolteca, el arroz Morelos (que a pesar de su nombre se adorna con una serpiente emplumada y la pirámide de Uxmal), el café Tupinambá de Brasil, la Inka Cola, etc. En muchos casos la vinculación del producto con el nombre tiene poco que ver, pero en todo caso se han convertido en iconos de la cotidianidad en sus países de origen y han reforzado algunas construcciones nacionales.

Pero otro filón para este tipo de estudios está en las campañas publicitarias, a menudo del ámbito turístico, que nos ofrecen imágenes, algunas muy bellas estéticamente, pero muy alejadas de los tipos reales de la población indígena originaria. Son imágenes organizadas en secuencias cronológicas y/o paisajísti-

galeras mayas, la ornamentación, el uso profuso de variados pseudoiconos mesoamericanos y los pantalones apaches de Yul Brynner.

17. www.jornada.unam.mx/2009/02/05/index.php?section=cultura&article=a04n1cul_o_mexihco_blogspot.com.es/2009/02/tarzan-vs-quetzalcoatl.html

18. «¿Qué sucede si juntas *300* y *El Señor de los Anillos*, con *Kill Bill* y Bruce Lee, y los sueltas en algún paraje de Andahuaylas? Lo más probable es que resulte algo parecido a *El último guerrero Chanka*» www.cinencuentro.com/2011/01/06/el-ultimo-guerrero-chanka-victor-zarabia

cas. Campañas como las de «Hidalgo cautivaré tus sentidos»,¹⁹ «Estrellas del Bicentenario»,²⁰ orquestada por Televisa en 2010, la serie «Vive México» o la más reciente «Colombia, el riesgo es que te quieras quedar»,²¹ son por antonomasia ejemplos claros de una visión particular de lo prehispánico. En todo caso, la finalidad de dichos documentales es la de provocar una emoción al futuro turista que lo incite a visitar ese lugar.

4.2. Los errores de contextualización histórica

Posiblemente este sea uno de los casos más habituales de películas en que aparecen paisajes del pasado prehispánico, o en su defecto conforman parte del escenario en donde se realiza la acción de la misma. Casi podríamos asegurar que lo extraño sería encontrar alguna película en que no aparezcan incongruencias históricas más allá de lo que podríamos considerar licencias artísticas por falta de datos arqueológicos o por cuestiones de guión.

En el caso de *Veracruz* (1954), película dirigida por Robert Aldrich y protagonizada por Burt Lancaster, Gary Cooper y Sarita Montiel, la zona arqueológica de Teotihuacan aparece en el itinerario que siguen Gary Cooper y Sarita Montiel, camino de una ciudad portuaria. La escena en la que aparecen los actores conversando, sentados en un carromato, tiene lugar en la Calzada de los Muertos. Se supone que la acción sucede en la segunda mitad del siglo XIX, en época del reinado de Maximiliano I de México, durante el Segundo Imperio Mexicano (1864-1867). Por esas fechas, la ciudad de Teotihuacan no conservaba ninguno de los elementos de la fachada de los templos de la Calzada de los Muertos. Dichas fachadas se reconstituyeron a partir del Proyecto Teotihuacan 60-64, dirigido por Ignacio Bernal, y permite componer una imagen general de la ciudad en los últimos años. Tampoco resulta creíble que anduvieran por ese lugar, porque lo lógico sería utilizar el Camino Real, que no cruza la actual zona arqueológica.

Otro ejemplo es *Los Hijos del Viento (entre la Luz y las Tinieblas)*. Esta película española estrenada en 1998, dirigida por José Miguel Juárez e interpretada por Carlos Fuentes, José Sancho y Bud Spencer (i), se enmarca en la historia bien conocida de la Conquista de México por Hernán Cortés, tal y como la relatan los principales cronistas de la época. En la película se presenta la historia de amor trágico entre la hija del *Tlatoani* de *Tlacopan: Tizcutl* y un joven capitán español, Rodrigo, un superviviente de un naufragio en las costas de Veracruz. Esta relación se encuadrará con la llegada de Hernán Cortés y sus huestes. En esta historia se entrelazan leyendas referidas al retorno de Quetzalcóatl y a los presagios que interpretaron los sacerdotes mexicas y que coincidieron con la llegada de las huestes españolas. Hasta aquí la historia no presenta ninguna originalidad para aquel que haya leído la crónica de la Conquista de México. En todo caso podríamos

19. www.youtube.com/watch?v=RY2aG7BSfbU

20. www.estrellasdelbicentenario.tv

21. www.youtube.com/watch?v=8kUU-DWQqml

mencionar la novedad de que esta temática se presente de nuevo y que la dirección sea española, pues no es un tema habitual en la historiografía española.²²

La ambientación no es la adecuada. Las fuentes en las que se basan los documentalistas del filme se nutren en otra cultura, la teotihuacana. Teotihuacan se desarrolló en la cuenca de México durante los primeros seiscientos años de nuestra era, hasta llegar a ser una ciudad compleja con influencia en todo el territorio mesoamericano. Teotihuacan se encuentra fuera del territorio urbano de México D.F., por lo que esta circunstancia geográfica, unida a la monumentalidad de sus estructuras, hace que haya sido un referente claro a la hora de buscar paisajes y referentes. No tan solo se observa esta influencia sino que se dedican a copiar las reconstrucciones propuestas para los denominados palacios teotihuacanos sacadas de los modelos reconstructivos de Laurette Séjourné. Cabría al menos preguntarse si la película contó con asesoría histórica y si el equipo técnico la tuvo en cuenta.²³

4.3. Cuando se pretende hacer una representación veraz / didáctica del pasado

Hasta aquí podría parecer que no existen películas que ofrezcan una imagen fidedigna del pasado prehispánico y es cierto. Para provocar podemos afirmar que nunca va a ser posible hacer una representación real del pasado prehispánico por dos cuestiones esenciales. Desde la arqueología no podemos contar con la posibilidad de analizar una realidad completa del pasado ya que tan solo podemos estudiar lo que se conserva y, por otro lado, desde la historia, los textos nos ofrecen una visión subjetiva y parcial del pasado, ya sea debido a la finalidad del texto, a si este está completo o no, o a la ideología del autor, etc. Asimismo, hay que recordar que el estudio del pasado es un proceso por el cual revisamos y reinterpretamos lo ya escrito, utilizando aquellos conocimientos que hemos adquirido en sucesivas investigaciones. Por ello, aunque la realización de una película sea aceptable desde un punto de vista histórico, con el tiempo pueden aparecer nuevos datos que afecten a su credibilidad.

22. Algunas de las críticas responden al conocimiento de la historia de la Conquista de México estereotipada y que se deduce del propio conocimiento de la misma que tienen los críticos y cinéfilos. En una página web de crítica de cine se menciona lo siguiente: «Excesivamente vapuleada y desconocida esta película de José Miguel Juárez, que es una gota en el océano español en lo que se refiere a cine histórico, y mucho más si hablamos del Descubrimiento y Conquista de América. *Hijos del viento* se ocupa de la caída del Imperio azteca con la llegada de Hernán Cortés y los suyos, y aunque el resultado final no deja de ser discreto, no podemos ni por asomo no pensar al menos en un aprobado. Rodada íntegramente en México, tiene bastantes virtudes, como no caer en lo políticamente correcto del buen salvaje, y presentar a dos mundos en colisión que se movían ambos por intereses egoístas» www.filmaffinity.com/es/reviews/1/480573.html. Esta es la visión consensuada de la conquista en la que se desdibuja una lucha entre el bien y el mal, independientemente de los orígenes de los participantes.

23. No es una cuestión baladí. Hay que recordar que no es hasta 1978 que se inician de manera efectiva las excavaciones de Templo Mayor bajo la dirección de Eduardo Matos Moctezuma. Hasta esa fecha no se tenía una visión clara en términos arqueológicos de lo que ocupaba Templo Mayor.

Dicho esto, sí podemos asegurar que hay algunas obras que representan de manera más fidedigna una posible contextualización del pasado prehispánico. Las diferencias más notables aparecen en el uso de adecuadas ambientaciones y escenografías, muchas de ellas en los parajes originales y normalmente con menores presupuestos que sus equivalentes «hollywoodianas». La reconocida *Viaje a Aztlan*²⁴ (1991), de Juan Mora Carlett, que se enmarca en la supuesta embajada mexicana que se hizo para contactar con la mítica Aztlan en época de Moctezuma y Tlacaélel, es un buen ejemplo de película muy correcta en sus formas y narrativa.

Sin duda alguna, uno de los contextos más golosos en términos cinematográficos es el momento de la Conquista, en la que dos culturas entrecrocaban y tanto en la tradición indígena como en la española se empiezan a desarrollar textos escritos y leyendas susceptibles de convertirse en guiones cinematográficos. Destacables son las películas *Eréndira Ikikunari*, dirigida por Juan Mora Catlett (2007), en la que se retrata una leyenda purépecha del siglo XVI. Otra película remarcable es la *Otra Conquista* (1998), dirigida por Salvador Carrasco.²⁵ En este caso, la película se enmarca en pleno proceso de Conquista del Valle de México, con la integración de las sociedades indígenas en la estructura político-territorial del virreinato de la Nueva España y el traumático proceso de aculturación, adoctrinamiento y alienación que sufre el protagonista, *Topiltzin*, pero al cual no son ajenos todos los personajes. Es destacable el proceso de transformación de la vestimenta de Isabel de Moctezuma a lo largo de la película, que pasa de noble indígena a noble virreinal. Es decir, en estos filmes se detallan los grandes y también los pequeños cambios progresivos en una sociedad mestiza que se irá construyendo a golpes de mandobles, reglamentos y rezos.

No podemos olvidarnos de *Apocalypto*, la publicitada, esperada y luego denostada película de Mel Gibson, que suponía la realización de una película de amplio presupuesto de temática maya. La polémica está servida y ha sido ampliamente comentada por críticos cinematográficos y especialistas académicos, por lo que no vamos a insistir mucho más (Vázquez, 2006; González y Morales, 2007; Hansen, 2012). La cinta contiene graves errores históricos y de definición, tanto en lo temporal como en lo espacial, así como una mezcla de poner todo lo maya habido y por haber en una misma ciudad.²⁶ Supuestamente ambientada en el Preclásico, en alguna zona no definida de las tierras bajas mayas,

24. Para ver el tráiler del film, véase el siguiente acceso: vimeo.com/36101439

25. Filmada en lugares del Distrito Federal (Basílica de Guadalupe, Coyoacán, Xochimilco); estado de Morelos (Tepoztlán, Xochicalco); estado de México (Ex convento de Acolman. Ex hacienda de Santa Mónica; Topozotlán, Tenayuca).

26. Es cierto que Gibson contó con el asesoramiento especializado y hay que reconocer que las imágenes son copias fidedignas de evidencias arqueológicas reconocidas, y algunas, como las pinturas de San Bartolo, mucho más recientes. Se observa el uso de las figurillas de Jaina para la vestimenta de los personajes de la ciudad; se agradece que los personajes no se hayan embellecido al estilo occidental sino que se aprecien los tatuajes y escarificaciones al gusto de esta sociedad.

la escena final nos presenta las tierras altas y el siglo xvi. Asimismo, toda la cinta desprende una moralina constante sobre el buen salvaje del campo que se ha de defender de la sociedad corrupta y en decadencia de la ciudad. La escena final de la familia que se acaba de reencontrar huyendo de nuevo al interior de la selva, mientras los españoles llegan a la playa, es inenarrable, ya que los «malos» no saben que se van a encontrar con su propia Némesis. En fin, de una oportunidad perdida a otro despropósito histórico.²⁷

Ya hemos mencionado las películas infantiles como uno de los ejemplos claros del papel didáctico que pueden tener. Ya queda lejano en el tiempo el papel que tuvo la serie... *Érase una vez el hombre* y su *Érase una vez... las Américas*, dedicada a este continente y en 26 episodios.²⁸ Con una narrativa plana, los archiconocidísimos personajes nos enseñan los principales eventos de la historia de este continente con una visión amable. Resulta interesante que en el contexto del capítulo de la Conquista de México, los rasgos de Moctezuma se corresponden a los de Hernán Cortés y viceversa. Una manera de referenciar las dos caras de un mismo espejo.

5. El siglo xxi y la percepción de lo prehispánico. ¿Qué se nos viene encima?

Aventurar lo que nos puede traer el siglo xxi cuando apenas hemos empezado el segundo decenio es arriesgado y algo comprometido. Las posibilidades son infinitas tanto por los descubrimientos científicos futuros como por el desarrollo de tecnologías multimedia. Es más que posible que publicistas y ejecutivos de los *mass media* intuyan el filón aún por explotar que supone la diversidad de los pueblos prehispánicos. Asimismo cabe esperar que se desarrollen toda una serie de proyectos y programas que incorporen estos escenarios. En algunos casos se pueden observar ya algunas copias de series animadas, sea en la forma más tradicional o en versión manga que copian esos modelos y los adaptan a personajes prehispánicos.²⁹ Un ejemplo es la serie de dibujos animados *Brijes*, destinada a un público infantil, y que consiste en una mezcla de Pokemon y nahuales mesoamericanos que ofrecen un producto fácilmente reconocible, bien aceptado por los niños y con gran posibilidad de ventas. No hemos de olvidar tampoco el papel del dibujo y el cómic como elemento educativo y forma-

27. El asunto no tendría mayor importancia si no fuera porque se vendió como una verdadera historia del pueblo maya y no como una película de acción.

28. *Érase una vez... las Américas* (en francés: *Il était une fois... les Amériques*) fue una serie de televisión animada francesa de 26 episodios con una duración de unos 25 minutos cada uno. Fue creada por Albert Barillé en los estudios Procidis y difundida por la cadena France 3 a partir de 1991. En España se «olvidaron» de presentar el capítulo de la Conquista.

29. En este ámbito hay que revisar la serie de cómics sobre la conquista realizada por Raúl Treviño www.normacomics.com/ficha.asp?012150001/0/la_danza_de_la_conquista_1._el_imperio

Figura 2. Los Brijes



tivo esencial. Sin embargo, aquí también observamos las mismas situaciones que se dan en otros formatos, como el estereotipo de los personajes.³⁰

Los partidos y movimientos políticos no son ajenos a esta dinámica. En numerosos casos, las reivindicaciones políticas se apoyan en figuras históricas elevadas a los altares patrios desde posturas ideológicas a veces muy diferentes de las que se defienden en la actualidad. La reciente campaña electoral presidencial en México (2012) ha proporcionado varios elementos de análisis, de los cuales cabe de destacar la particular visión de la *Tira de la peregrinación* en la campaña de AMLO.

30. No resulta fácil poner límites a lo prehispánico, en el entendido arqueológico del término, con lo que es considerado de tradición indígena (muchas veces construido en el período virreinal). Un buen ejemplo de textos dedicados a la infancia son los desarrollados por CONACULTA-INAH, que, con el asesoramiento de especialistas, se encargan de reproducir cuentos y leyendas de tradición indígena ambientados muchas veces en periodos prehispánicos. Del otro lado de la moneda, podríamos considerar otras iniciativas, muchas veces con buena intención y de origen local, que reproducen los estereotipos de la historia oficialista.

6. Conclusiones

En este trabajo se ha pretendido hacer una revisión somera de algunos aspectos claves que han marcado el uso de lo prehispánico en los medios de comunicación. Podemos observar la influencia de la construcción histórica de lo prehispánico que se dio a lo largo de los siglos XIX-XX y que permanece hoy en día en sus aspectos más esenciales. El binomio construcción de lo nacional y el uso selectivo de algunos iconos y elementos de lo prehispánico, previamente seleccionados, se ha mantenido a lo largo del tiempo. Es por ello por lo que no se percibe la riqueza cultural prehispánica con sus variedades sino como un todo reflejado en unas pocas culturas icónicas, como son la maya, la azteca, la inca y poco más. Desde afuera, se incorpora al binomio lo exótico, que supone la representación de culturas del pasado de tradición no occidental, lo que supone nuevas posibilidades creativas para ofrecer al receptor algo nuevo y excitante. O incluso tenemos el fenómeno contrario, cuando se incorporan elementos de otras culturas para fusionarlos. Es el caso del «último guerrero chanka», que mezcla artes marciales asiáticas con un escenario incaico.

Finalmente, la academia no se ha incorporado a este escenario hasta fechas muy recientes y aun así de manera dubitativa en algunos casos, por si responde o no a la función del investigador meterse en el ámbito de la difusión en los grandes medios. Una cuestión sobre la que se requiere una mayor reflexión sería porqué, a pesar de que se solicita asesoría formal en los proyectos cinematográficos, los resultados resultan tan decepcionantes para ambas partes. Un mayor diálogo y formación, pues, son necesarios. Sin embargo, no todo es un panorama desolador, pues asoman novedades como la web de *Bully Magnets*, que aporta, desde su lema «Historicum conocimentum nerdus», un soplo de aire fresco a la difusión de la historia en general, y la prehispánica en particular, desde la diversión pero con un espíritu crítico acerca de la construcción de los modelos históricos y las representaciones del pasado.³¹

Así pues el camino está trazado... solo hay que seguirlo.

Bibliografía citada

- BONFIL BATALLA, Guillermo (1987). *El México Profundo, una civilización negada*. Barcelona: Grijalbo.
- CAMPOS PÉREZ, Lara (2010). «La imagen del indio en la construcción histórico-cultural de la identidad. Estudio comparado de su representación iconográfica en los manuales escolares de México y España (1940-1945)». *Memoria y Sociedad Bogotá*, vol. 14, núm. 28, págs. 107-124.
- DE LA FUENTE, Beatriz (1990). «Escultura en el tiempo. Retorno al pasado tolteca». *Artes de México*, México D.F., núm. 7, págs. 36-53.

31. www.bullymagnets.com

- FAHSEN ORTEGA, Federico (2006). «¿Por qué se hundió el mundo Maya?». *Clío: Revista de historia*, Pernambuco, núm. 62, págs. 38-47.
- GONZÁLEZ MANRIQUE, Manuel Jesús y MORALES DAMIÁN, Alberto (2007). «En torno al Apocalyppto. De la ficción cinematográfica a la realidad histórica». Disponible en www.uaeh.edu.mx/campus/icshu/revista/revista_num1_07/historia_apocalyppto.htm
- HANSEN, Richard D. (2012). «Relativism, Revisionism, Aboriginalism, and Emic/Etic Truth: The Case Study of Apocalyppto». *The Ethics of Anthropology and Amerindian Research*. New York / London, núm. 8, págs. 147-190.
- HERNÁNDEZ DESCALZO, Pedro J. (1997). «Luces, cámara, ¡acción!: Arqueología, toma 1». *Complutum*, Madrid, núm. 8, págs. 311-334.
- KRAUZE, Enrique (2005). *La presencia del pasado*. Barcelona: Tusquets.
- LIMÓN OLVERA, Silvia (1990). *Las cuevas y el mito de origen: los casos inca y mexica*. México D.F.: Dirección General de Publicaciones del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- LITVAK KING, Jaime (1986). *Todas las piedras tienen 2.000 años. Una introducción a la arqueología*. México D.F.: Trillas.
- LÓPEZ LUJÁN, Leonardo (1993). *Las ofrendas del Templo Mayor de Tenochtitlan*. México: INAH.
- MARTÍNEZ DEL RÍO, Pablo (1946). «Notas preliminares. Tlatelolco a través de los tiempos VIII». En *Memorias de la Academia Mexicana de la Historia*. México, t. V, n. 4, págs. 394-443.
- MATOS MOCTEZUMA, Eduardo (2010). *Arqueología del México antiguo*. México: INAH.
- MORAGAS SEGURA, Natalia (1995). *Aproximaciones cronológicas y ceremoniales en dos cuevas situadas al sudeste de la Pirámide del Sol, Teotihuacan, México*. Tesis de licenciatura, Universitat de Barcelona.
- _____ (2010). «Pervivencias de un culto preclásico en Teotihuacan: Las lajas altares» *CLIO Arqueológica*, Pernambuco, núm. 24, págs. 79-97.
- RUIZ ZAPATERO, Gonzalo, y FERNÁNDEZ MARTÍNEZ, Víctor M. (1997). «Arqueología: Imagen y Proyección Social». *Complutum*, Madrid, núm. 8, págs. 263-264.
- SILVA MONTELLANO, Felipe Javier (2005). *Mitología Cosmogónica, Arte Mesoamericano y Cine Animado. Revisión de los aspectos formales del personaje mitológico de Mesoamérica Prehispánica, La serpiente emplumada*, en producciones audiovisuales animadas. Tesis doctoral, Universidad de Valencia, España.
- VÁZQUEZ MONTERROSO, Diego (2006). «Apocalyppto: el dominio dentro de la cultura de masas». albedrio.org/html/documentos/diegovasquez001.pdf