

CARLOS RUBÉN MALTÉS GONZÁLEZ

Instituto Mora

38 *La arqueología en el cine de ficción.*

i
Trabajos arqueológicos en la ciudad de Petra, 1938. Library of Congress, Estados Unidos.

EL CINE SUELE SER UN MEDIO PRODUCTOR y reproductor de imaginarios y estereotipos. Allí está el caso de los arqueólogos como hilo conductor de historias o personajes para acercarnos al pasado. Sus antecedentes en México lo ubican a fines de la década de los treinta. Aventuras, conquistas, indumentarias, lugares exóticos, nos hablan de conflictos y la idealización entre lo que se fue o se perdió y la actualidad.

A lo largo del tiempo, los arqueólogos y “lo arqueológico” (las sociedades antiguas) han sido representados en el cine de diversas maneras, creando y difundiendo diversos imaginarios y estereotipos sobre esa ciencia y su campo de estudio. Desde sus inicios el cine vio en la arqueología una oportunidad de justificar tramas que rayaban en lo absurdo, principalmente en las llamadas películas de serie B y en algunas cintas del género de terror y aventura, en el que los directores y argumentistas han sido seducidos por los arqueólogos, por las sociedades del pasado y su aire de aventura y misterio.

La representación por excelencia del arqueólogo en el cine se la debemos a Steven Spielberg y George Lu-

cas, quienes, con su saga protagonizada por *Indiana Jones*, una especie de cazador de tesoros y profesor de arqueología del Marshall College, iniciada con *Cazadores del arca perdida* (Steven Spielberg, 1981), influyeron inconscientemente en el modo de ver a los profesionales de la arqueología. Numerosos niños y jóvenes nacidos en las décadas de 1960 y 1980, tal cual es mi caso, fueron seducidos por las aventuras del profesor Jones. Spielberg y Lucas crearon, o recrearon, el estereotipo del arqueólogo basándose en películas de las décadas de los treinta, cuarenta y cincuenta del siglo xx.

En el cine mexicano de ficción hay algunos ejemplos sobre representaciones del mundo prehispanico. A



partir de 1907, cuando se empezaron a producir cortometrajes de ficción en México, algunos de los primeros, curiosamente, abordaban temas históricos tales como los episodios nacionales filmados por Carlos Mongrand (1904) en los que se retrataba a diferentes personajes tales como Cuauhtémoc, Hernán Cortés. Hidalgo y Benito Juárez, o *El grito de Dolores o sea la independencia de México*, de Felipe de Jesús Haro (1907). No obstante, el primer largometraje llegó en 1917 con la película *Tepeyac*, de Fernando Sáyago. Este filme de tema guadalupano incluye una escena en la que aparece un grupo de sobrevivientes aztecas de la época de la conquista, realizando un ritual del culto clandestino a Tonantzin, “la madre de los dioses”, en una cueva en el cerro Tepeyac, al momento de ser descubiertos por un grupo de “conquistadores”. Reconocemos al “sacerdote” por su tilma de color oscuro decorada con grecas y un penacho con dos plumas, mientras que los demás asistentes a dicha ceremonia vierten de blanco con bandas en la cabeza.

En décadas posteriores, a los indígenas prehispánicos y a los arqueólogos se les empezó a incluir en películas de bajo presupuesto o serie B exhibidas en funciones dobles, como en *El signo de la muerte* (Chano Urueta, 1939), en la que el cómico Mario Moreno *Cantinflas*, sin ser el protagonista, interpreta a un guía de turistas del Museo Nacional. Es una película de suspenso e intriga que trata sobre los intentos de un desquiciado científico por traer de vuelta al “imperio azteca” mediante el sacrificio de doncellas que tienen una determinada marca en la mano, tal como lo indica un antiguo códice. El filme, con argumento de Salvador Novo (productor asociado) y música de Silvestre Revueltas, comienza con una imagen de Teotihuacán para dar paso a la siguiente leyenda que nos habla del imaginario de la época acerca del mundo prehispánico, concebido como trágico y esotérico, misterioso, malvado y en espera de renacer:

Y vendrán del mar hombres blancos y barbados a asolar estos reinos y se de-

rumbarán los templos y dormirán los dioses inmortales hasta el día que el último descendiente de Quetzalcóatl logre ofrendar a los dioses el corazón de cuatro doncellas predestinadas. Ese día de gloria los corazones de los hombres blancos se secarán y el hijo de Quetzalcóatl reinará sobre todos sus súbditos. (*Códice Xilitla*).

Algunos otros filmes que abordan temas “arqueológicos” como sinónimo de maldad o una amenaza del pasado, tal como *El signo de la muerte*, son los que conforman la trilogía de *La momia azteca* (Rafael Portillo, *La momia azteca* y *La maldición de la momia azteca*, ambas de 1957, y *La momia azteca contra el robot humano*, 1958), la cual fue doblada al inglés y distribuida en Estados Unidos, país en el que se realizó una versión televisiva que no es más que un montaje que incluye escenas de las tres películas, con el título de *Attack of the mayan mummy* (1964).

Otros ejemplos los tenemos con *La máscara de Jade*, de Arturo Martínez (1963), o el plagio de *The Mummy*, llamado *La cabeza viviente* (Chano Urueta, 1961), en la que un grupo de arqueólogos descubre, en el interior de una antigua pirámide, la cabeza del gran guerrero azteca Ácatl, acompañada por la momia de su sirviente, Xochiquétzal. Con locaciones en Cuicuilco y el viejo Museo Nacional, presenta a Ácatl, interpretado, ni más ni menos, por Mauricio Garcés, como una cabeza que vuelve a la vida y conserva intacto su casco de guerrero águila, intentando influir a la novia del joven arqueólogo, Ana Luisa Peluffo, de encontrarle un nuevo cuerpo.

Por supuesto, las películas de luchadores no fueron la excepción y tenemos ejemplos tales como *Las luchadoras contra la momia*, de René Cardona (1964), en la que un grupo de mujeres se enfrentan al espectro del antiguo guerrero azteca Tezozómoc, quien busca proteger sus tesoros ancestrales, códices y joyas, del asedio de la mafia china y otros maleantes, o *Santo en la venganza de la momia*, del mismo Cardona (1970), en la que el famoso lucha-

ii

Elena D'orgaz en *El signo de la muerte*, Dir. Chano Urueta, fotograma, 1939. AGN, Colecciones Gráficas, Películas Mexicanas, IMCINE, Caja 19, Exp. 1.

41



A los indígenas prehispánicos y a los arqueólogos se les empezó a incluir en películas de bajo presupuesto o serie B exhibidas en funciones dobles, como en El signo de la muerte (Chano Urueta, 1939),

iii

Escena en *El signo de la muerte*, Dir. Chano Urueta, fotograma, 1938. AGN, Colecciones Gráficas, Películas Mexicanas, IMCINE, Caja 19, Exp. 1.



iv

Boris Karloff en The Mummy, Dir. Karl Freund, postal, 1932. Colección Particular.



42

Dentro del discurso cinematográfico la arqueología está ligada a la construcción de iconografías que tienen que ver en cómo se ha concebido a los aventureros en diferentes épocas.

v

Látigo y sombrero fedora, 2008. Fotografía de Gary Stewart, Wikimedia Commons.



dor enmascarado se une a una expedición arqueológica para estudiar unas antiguas ruinas aztecas y así recuperar el tesoro del sacerdote Temoc, cuya momia ataca a los científicos y al luchador. La misma concepción de lo arqueológico como una amenaza también se abordó en el cine mexicano de albueros, que, dentro de su etapa estertórea, lejos ya de su auge setentero y ochentero, nos presentó *Curados de espanto*, de Adolfo Martínez Solares (1992), en la que la arqueóloga Magdalena Santos (interpretada por Lina Santos) despierta al vampiro Vladimir (Roberto “Flaco” Guzmán) en una excavación en Teotihuacán, y debe ser auxiliada por unos ineptos chamanes interpretados por Alfonso Zayas y José René Ruiz “Tun Tun”.

En épocas más recientes, con tramas que se podrían considerar más serias, se puede mencionar la producción patrocinada por el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA), *Retorno a Aztlán* (Juan Mora Catlett, 1989), en el que se narra el viaje hecho por un grupo de sabios y magos en busca de la mítica Aztlán por órdenes de Moctezuma I y Tlacaélel. Desde la visión hollywoodense del mundo prehispánico tenemos a la polémica *Apocalypto* (Mel Gibson, 2006), por cierto, acusado de plagio por Mora Catlett, director de *Retorno a Aztlán*, y a la metafísica *The Fountain* (2006), de Darren Aronofsky, en la que la trama gira en torno a un mito cosmogónico de origen aparentemente olmeca y retomado por los mayas, descrito y estudiado, entre otros, por el historiador Enrique Florescano. Allí nos habla acerca del origen del mundo a partir de un árbol cósmico llamado en maya *Wakan Chan* y que se mezcla con un discurso cercano al *New Age*. Si bien no son películas en las que se represente a los arqueólogos, sí se transmiten imaginarios acerca de las sociedades prehispánicas.

En la década de 1990 se filmaron dos películas relacionadas con la conquista, *Cabeza de Vaca*, de Nicolás Echevarría (1990), basada en los *Naufragios* de Álar Núñez Cabeza de Vaca, y *La otra Conquista* (Salvador Carrasco, 1998). En los dos filmes se trata el tema del choque cultural, por parte de los españoles en la primera,

y de los indígenas en la segunda. Aún seguimos esperando esa gran producción cinematográfica sobre el mundo prehispánico.

En el ámbito del cine de animación, tenemos el ejemplo de *Nikté* (Arnaiz, 2009), la historia, dirigida al público infantil, en la cual una niña maya buscará convertirse en el personaje protagonista de una antigua profecía que anuncia la llegada de una líder. Los mayas (si bien no queda claro si en verdad son mayas, pues hay referencias a cabezas olmecas, de hecho, la película comienza en el Parque Museo La Venta, en Tabasco cuando un guía de turistas da una visita guiada a una familia) bailarines y musicales, rinden culto a Coco, una palmera cocotera. En este filme tenemos una concepción de la antigua sociedad maya como supersticiosa, haciendo énfasis en elementos místicos y religiosos, así como ecológicos. Es un pasado que se parece mucho al presente, en el que hay narradores deportivos en los juegos de pelota y se usan modismos modernos en los diálogos.

BUSCADORES DE TESOROS

En suma, la manera de representar filmicamente a los arqueólogos ha impactado en la manera en la que la sociedad concibe cuál es el trabajo que realizan. En películas como *La cabeza viviente* se hace uso, como parte de la indumentaria de los arqueólogos, del sombrero colonial de origen filipino, popularizado por los ejércitos europeos del siglo XIX, conocido como *salacot* y el pañuelo al cuello, formando parte de los elementos icónicos del arqueólogo, tal como si se tratara de exploradores victorianos.

Otro de los aspectos comunes que tiene que ver con la labor de los arqueólogos, es la búsqueda de “tesoros”, tal como en las películas de El Santo mencionadas. No queda claro cuál sería la diferencia entre un arqueólogo y un buscador de tesoros, el pasado como riqueza que debe ser recuperado por el profesional, quien tiene los conocimientos necesarios para hacerlo, es decir, es un erudito, pero también

una persona de acción, generalmente representado por un personaje masculino, si bien, tal como se mencionó, la película *Curados de espanto* está protagonizada por una arqueóloga. De este modo, dentro del discurso cinematográfico la arqueología está ligada a la construcción de iconografías que tienen que ver en cómo se ha concebido a los aventureros en diferentes épocas. Estas representaciones han dejado su huella en la idea que la sociedad tiene de los arqueólogos, es decir, se concibe a la disciplina como una aventura.

En cuanto a los imaginarios que se han construido acerca del pasado arqueológico en las películas de ficción, éstos tienen más que ver con lo exótico, el contraste de los indígenas con respecto a la sociedad moderna, así como el conflicto entre el pasado y el presente, a través de una idealización de lo que fue y la actualidad.

La representación que se ha hecho de las sociedades antiguas en México a través de la industria del cine se puede afirmar que repiten los estereotipos creados en el siglo XIX por fotógrafos y escritores, quienes recorrieron el territorio nacional registrando y dando a conocer el pasado y presente del país. Por un lado, el cine no escapa de los discursos de propaganda, en los que se muestra el glorioso pasado prehispánico, el pasado como parte de lo mejor de México. En segundo lugar, como algo misterioso, exótico, en el que es necesaria la intervención de los arqueólogos para poder comprenderlo, recuperarlo o para protegernos, en los casos en los que el pasado es algo maligno, o desata una antigua amenaza. En definitiva, discursos que resaltan las grandes civilizaciones que existieron en otra época, en los que el paisaje y la locación del hallazgo también se vuelve protagonista: la selva, cuevas, antiguas ruinas. Otro discurso es el del pasado como algo místico, espiritual y religioso, a veces superior (en el sentido del buen salvaje), en armonía entre la naturaleza, el mundo sobrenatural y la sociedad, como en el caso de *Nikté*, en el que el árbol/dios Coco otorga sus frutos a los mayas mediante un baile.

Por supuesto, en la mayoría de las películas la música está compuesta con instrumentos tales como silbatos, caracolas, sonajas, cascabeles, teponaztles, tambores y ritmos monótonos que reflejan lo que hoy en día consideramos como “música prehispánica”.

Podemos afirmar que los estereotipos se producen y reproducen todo el tiempo, la imagen se vuelve recuerdo de lo que fue, aunque no necesariamente haya sido así. No olvidemos que, tras la invención de la fotografía y la cinematografía, la transmisión de discursos visuales se potencializa enormemente.

En el cine se reflejan y crean las nociones de cómo fue una sociedad. Por ejemplo, mucha gente concibe que los romanos tenían una gran obsesión por las peleas de gladiadores e intrigas políticas; los egipcios fueron unos fabulosos constructores en una sociedad formada por arquitectos, faraones y sacerdotes; los mayas eran grandes sabios, astrónomos y sacerdotes que observaban el cielo, mientras los aztecas eran feroces guerreros. Es decir, el cine se convierte en un medio productor y reproductor de imaginarios y estereotipos. Y es aquí en donde entra en juego la memoria y la construcción de recuerdos compartidos por parte de diferentes actores de la sociedad, cuando la imagen se vuelve memoria, aunque se trate, como todos los recuerdos, del recuerdo de un pasado creado o recreado.

