



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA

Departamento de Dibujo

TESIS DOCTORAL

**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.

Presentada por: Don Felipe Javier SILVA MONTELLANO
Dirigida por: Dra. Dña. Elvira GUAL ALMARCHA

Valencia, España. 2005

*“En las épocas en que se deja de lado todo lo creado previamente,
la creación artística se apaga por años, ya que nadie puede caminar en el vacío.
Una cultura que rompe con el estilo que le es propio, se enfrenta con la nada.”*

André Malraux.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	19
1. EL MITO	33
1.1 El concepto de mito.....	33
1.2 El mito, fenómeno estructural de la psique humana....	34
1.2.1 La configuración cultural.....	35
1.2.2 El lenguaje como primera estructura.....	36
1.2.3 Raíces e identidad.....	38
1.2.4 La concreción de estructuras.....	44
1.2.5 Significación y asociación.....	45
1.2.6 Cosmogonía, la racionalización del ser.....	49
1.2.7 La expresión religiosa.....	51
1.3 El mito, expresión cultural de la humanidad.....	54
1.3.1 El arte y la expresión espiritual.....	54
1.3.2 El imaginario del cuento fantástico.....	58
1.3.3 La sistematización narrativa.....	60
1.4 La imagen de la serpiente en la mitología cosmogónica universal.....	70
1.4.1 Los roles del ofidio en el relato.....	70
1.4.2 Breve revisión a la presencia de la serpiente en las culturas de la antigüedad.....	72
1.4.2.1 Mitos cosmogónicos de las principales culturas de Oriente.....	74
1.4.2.1.1 La India milenaria.....	74
1.4.2.1.2 La dualidad china.....	75
1.4.2.2 Mitos cosmogónicos de Medio Oriente.....	79
1.4.2.2.1 El matriarcado cosmogónico asirio-babilónico.....	79
1.4.2.2.2 El relato sagrado egipcio.....	81
1.4.2.2.3 El árbol hebreo.....	83
1.4.2.3 Mitos de Europa y Occidente.....	85
1.4.2.3.1 Mitología greco-romana.....	85
1.4.2.3.2 Los héroes y los árboles nórdicos	87
Resumen.....	89

2. MESOAMÉRICA	93
2.1 El concepto de Mesoamérica.....	93
2.2 Breve historia de Mesoamérica Prehispánica.....	98
2.2.1 Período Preclásico.....	101
2.2.1.1 Cultura olmeca.....	102
2.2.2 Período Clásico.....	104
2.2.2.1 La cultura maya.....	106
2.2.2.2 Los zapotecas.....	108
2.2.2.3 Los toltecas.....	111
2.2.3 Período Posclásico.....	113
2.2.3.1 Los aztecas.....	114
Resumen.....	118
3. LA METÁFORA MESOAMERICANA	121
3.1 Cosmogonía mesoamericana.....	122
3.2 La serpiente emplumada.....	128
3.3 Los niveles de asociación arquetípica en el mito de la serpiente emplumada en Mesoamérica Prehispánica...	131
3.4 El mito de la serpiente emplumada en las culturas originarias de Mesoamérica.....	135
3.4.1 La serpiente emplumada olmeca.....	136
3.4.2 Los mayas y el <i>Popol-vuh</i>	138
3.4.3 El Altiplano Central y <i>Los cinco soles</i>	140
Resumen.....	146
3.5 Imágenes de registros arqueológicos de la serpiente emplumada.....	147
4. EL CINE Y LOS AUDIOVISUALES ANIMADOS	171
4.1 Conceptos generales sobre cine.....	172
4.1.1 La consolidación de un lenguaje signifiante....	174
4.1.2 La representación audiovisual.....	177
4.1.3 Multiculturalismo y políticas identitarias.....	179
4.2 El género cinematográfico.....	183

Resumen.....	188
5. LOS MITOS DE MESOAMÉRICA EN EL AUDIOVISUAL ANIMADO	191
5.1 Audiovisuales de animación.....	192
5.2 Análisis cuantitativo del corpus datado.....	197
5.3 Audiovisuales animados sobre mitología cosmogónica de Mesoamérica Prehispánica y la serpiente emplumada.....	206
5.3.1 En busca de la síntesis cognitiva. <i>Hamsterland La Máquina del tiempo II.</i> 1988.Unlimited S.A.	206
5.3.1.1 Análisis del audiovisual.....	211
5.3.2 Búsqueda y aproximación a una identidad artística. <i>Popul Vuh: El mito de la creación maya.</i> 1989. Patricia Amlin.....	218
5.3.2.1 Análisis del filme.....	223
5.3.3 La especialización documentada. <i>Five Suns: A sacred History of Mexico,</i> <i>Los Cinco Soles: La historia sagrada de México.</i> 1996. Patricia Amlin.....	229
5.3.3.1 Análisis del filme.....	235
5.3.4 Un buen intento y poco rigor documentado. <i>Quetzalcóatl</i> , 1992. Jorge Valdés.....	245
5.3. 4.1 Análisis del filme.....	247
5.3.5 La comedia y el continuismo neoimperial. <i>The Road to El Dorado, La ruta hacia El Dorado.</i> 2000. Paul Don y Eric Bergeron.....	252
5.3.5.1 Análisis del filme.....	255
5.3.6 Una dinámica visión contemporánea. <i>Tonatiuh.</i> 2002. M. ^a Fernanda Gutiérrez Serralde.	263
5.3.6.1 Análisis del audiovisual.....	265

5.4 Excepciones, la serpiente en producciones animadas de otras latitudes de América.....	270
5.4.1 Albores de la búsqueda identitaria. <i>Sinfonía amazónica</i> , 1953. Filho Anhelio Latini.....	270
5.4.2 Respeto al legado arqueológico. <i>Los señores de Sipán</i> , 1999. Erwin Gomez.....	271
5.4.2.1 Análisis del audiovisual.....	271
5.4.3 Mitología mapuche en Internet <i>Kai Kai y Ten Ten</i> 2001. Heddy Navarro y Jorge Bizama.....	275
5.4.3.1 Análisis del audiovisual.....	276
CONCLUSIONES	281
ANEXO	291
Fichas con datos de los 71 audiovisuales animados sobre mitología, leyendas y pasajes históricos de América Prehispánica.....	295
BIBLIOGRAFÍA	409
RELACIÓN DE IMÁGENES	425
RELACIÓN DE ESQUEMAS Y GRÁFICOS	435
Resumen.....	439
Resum.....	441
Summary.....	443

*A la memoria de Don Francisco Otta, por habernos enseñado
la importancia de conocer las culturas Prehispánicas.*

Agradecimientos

Les agradecemos profundamente a todos los que colaboraron de forma directa en la elaboración de esta tesis.

A mi tutora y guía la Dra. Elvira Gual Almarcha, debo manifestar cuan afortunado fui al encontrarme con ella en este camino que juntos emprendimos, quien me orientó y enseñó en el desarrollo de esta investigación, le agradezco infinitamente su generosidad y entusiasmo, paciencia, el empuje constante, su persistencia, exigencia en el rigor metodológico y diligencia en la atención a nuestras dudas.

A los profesores y maestros del Departamento de Dibujo de la *Escuela de San Carlos de la Universidad Politécnica de Valencia*, por las nuevas puertas que abrieron para entregar mayor conocimiento en la disciplina de la animación, y quienes me brindaron su apoyo incondicional. En especial al Dr. Don Víctor Manuel Gimeno Baquero, por sus sabios consejos y a la Dra. Carmen Lloret Ferrandiz por su visión acertada y por haberme invitado a participar de este proceso de aprendizaje e investigación. A los maestros que me enseñaron los Doctores Carlos Plasencia Climent, Sara Alvarez Sarrat, María Montes Paya.

Los maestros profesionales de la animación, Raimund Krumme y el Dr. Fabrice Ziolkovsky.

A todos los autores que desprendidamente colaboraron enviando sus obras y experiencias: Aramis Acosta del ICAIC, Joseph Erb de la nación Cherokee, Hugo Cataldo desde Londres, Erwin Gómez de Chile, María Fernanda Gutierrez Serralde de México, Alfredo Ovando de Bolivia.

Los profesionales, quienes colaboraron en el apoyo y asistencia en diferentes puntos del planeta, a Amalia Cordova Hidalgo, Coordinadora para Latinoamérica, del Centro de Filmes y Video del *Smithsonian National Museum of the American Indian* de Nueva York, y a Pablo Latorre en Los Angeles. Al cineasta Jorge Manzano en Ontario, Canadá. Y desde Santiago de Chile, Ana María Hidalgo y Rodrigo Valenzuela Concha.

Nuestros amigos y colegas profesores de la Universidad UAM de Xochimilco, México, Gabriel Simón Sol y Jorge Medrano Castrejón.

A nuestros queridos compañeros y amigos, que nos apoyaron desde Chile Leticia Leiva, Lenin Ortega, Claudia Zuñiga y Greta Bourke. Por su disposición a la hora de cooperar María Lorenzo Hernández y Sergio Fernandez Vanaclocha.

A mi hermano el Dr. José Arturo Silva Montellano, quien me hizo ver la importancia de este numen como modelo de los ciclos naturales. Y además desde México nos apoyó y alentó a desarrollar esta tesis acudiendo con la búsqueda de antecedentes de bibliografía específica, relativos a los aspectos arqueológicos y científicos.

A mi madre Carmen Montellano Tolosa, a quien admiro profundamente, y me apoyó de forma constante, confiando siempre en la solidez de este proyecto.

Mi eterna gratitud a mi esposa y amada compañera Yudy Zúñiga Páez, quien me animó desde el génesis de este proyecto y aventura en la cual crecimos en todos los sentidos, por su amor y afecto, mi brazo derecho y mi constante apoyo moral y anímico, cuya paciencia y temple nos hizo persistir en poder cumplir con nuestros objetivos.

INTRODUCCIÓN

Motivación

Nuestro principal interés se centra en los aspectos culturales procedentes de los pueblos originarios de América, por ello, esta investigación se origina en la observación de que un gran segmento de producciones cinematográficas, en especial las producciones audiovisuales animadas realizadas sobre temas interculturales, que pueden adolecer de documentación histórica y antropológica; consecuentemente deben ser objeto de una revisión. La formación en comunicación visual y nuestra experiencia profesional en cine animado son especialidades que nos permiten la mejor de las posibilidades para profundizar en el análisis de los audiovisuales animados, recopilar información, analizar y valorar su iconicidad desde el prisma del arte y la educación, ambos, campos que nos conciernen, cautivan y en los cuales trabajamos profesionalmente.

Hasta la fecha no tenemos conocimiento que se haya realizado algún estudio sobre los audiovisuales animados que contengan componentes esenciales de la mitología cosmogónica de América Prehispánica, ni menos de Mesoamérica Prehispánica, como tampoco, que se haya generado una plataforma de análisis de ellos. En consecuencia, evaluamos que es cada vez más necesario efectuar una investigación sobre la pertinencia antropológica de este conjunto de producciones comunicacionales que recrean el amplio rango del imaginario mitológico y religioso, patrimonio de antiguas sociedades, más aún, si hoy en día las metáforas a las que aluden dichas creencias cobran vital importancia para la difusión de los conceptos que están implícitos en ellas.

Los trabajos científicos de la antropología actual nos permiten tener aproximaciones más certeras del complejo mundo religioso

mesoamericano y en especial, de las figuras mitológicas prehispánicas. Esta ciencia establece que éstas representan conceptos metafóricos que se refieren a los ciclos matemáticos de la naturaleza, conocimientos que ahora son de enorme importancia para preservar el equilibrio armónico entre el desarrollo de la sociedad humana y la vida en el planeta. En las figuras icónicas del arte mesoamericano que representan los relatos mitológicos estaban presentes valores que hoy interesan a toda la humanidad, tales como aquellos que tratan asuntos de la adecuada comprensión y conservación del medio ambiente. Estas ideas ahora pueden ser muy útiles para educar apropiadamente a las nuevas generaciones sobre el manejo de los recursos naturales en el desarrollo sustentable de las sociedades contemporáneas.

Por lo anterior, nos encomendamos realizar esta investigación inspirados en el más profundo respeto y compromiso por conocer, estudiar y difundir de la mejor forma posible, las culturas ancestrales de los pueblos originarios de América.

Campo de Estudio

Nuestro campo de estudio se refiere concretamente, a las expresiones comunicacionales y productos artísticos que se realizan con temáticas mitológicas mesoamericanas. Claramente, ellos pertenecen al espacio de la cultura, puesto que estudiamos el producto del ser humano y no al hombre mismo. El campo de estudio específico de esta tesis es el contenido formal del imaginario mitológico mesoamericano que está incorporado en los audiovisuales animados realizados en estos últimos setenta años. El universo de este trabajo se circunscribe, especialmente, a la exploración y descripción de los aspectos icónicos de los audiovisuales de animación cuyas temáticas relatan mitologías cosmogónicas de Mesoamérica Prehispánica.

El asunto que nos interesa en este trabajo, es la forma mediante la cual se transmite la información mitológica en el contenido icónico formal del audiovisual animado. Para ello, profundizaremos en la forma de las figuras visuales que representan el contenido del relato del mito. Las técnicas de la animación con las cuales se realizan los audiovisuales sólo las cuantificamos en las conclusiones sin entrar en un análisis detallado de ellas. No profundizaremos en analizar los textos verbales, como tampoco las formas sonoras, pensando que por su especificidad, son materia de otros objetivos que se puedan desprender en futuras investigaciones que se realicen basándose en la misma plataforma de análisis.

Los audiovisuales mitológicos, en general, se orientan tanto hacia la educación como a la comercialización; en ellos existe la intención de educar y entretener. En consecuencia, nos concierne investigar el problema de la fidelidad conceptual e icónica de la temática mitológica, cualesquiera que sea la clasificación del filme. Los audiovisuales son instrumentos que pueden difundir material educativo, sean éstos cine, videos, CD-ROM, DVD e Internet, a corta o larga distancia, en tiempo real, análogo o digital; pero que junto con enviar imágenes y texto con información, éstos transmiten una política de identidad que refleja con claridad la ideología de quien los emite.

Como lo señalamos anteriormente, esta tesis se ajustará al estudio de los audiovisuales animados que se refieren a la mitología cosmogónica de Mesoamérica Prehispánica. Entre esa rica mitología escogimos el mito de *la serpiente emplumada*, porque este personaje es uno de los más importantes o centrales en todo el imaginario mitológico de América y es quien porta el concepto metafórico del ciclo energético, tal como lo explicaremos más adelante.

Varias son las razones de la relevancia de este personaje: La figura de los ofidios posee un carácter polisémico en el imaginario

mitológico en casi todas las culturas del mundo, tanto en la actualidad como en la antigüedad. En Mesoamérica el mito de la serpiente emplumada es muy complejo en conceptos sobre el ciclo de la vida; la serpiente es un ser que se encuentra presente en los tres niveles de asociación arquetípica y la metáfora de la serpiente emplumada fue compartida por varias culturas prehispánicas de Mesoamérica, desde el período Formativo hasta el Posclásico, es decir, desde la cultura olmeca hasta la azteca. La imagen de la serpiente emplumada cuenta con gran cantidad de versiones arquetípicas y es el más rico en variedad visual y artística dentro del legado arqueológico de la zona. Por otro lado, el mito se encuentra aún vigente entre los pueblos nativos de Mesoamérica.

Planteamiento hipotético

Nuestra investigación posee puntualmente un enfoque retrospectivo, es decir, revisa lo que ya se ha hecho en cine animado al respecto y vincula los conceptos abstractos del mito con indicadores empíricos, deducidos de la observación directa de los audiovisuales. La respuesta observable se encuentra entre los datos disponibles, cuya información revela el tratamiento dado a los audiovisuales que relatan mitologías mesoamericanas, especialmente, el de la serpiente emplumada. El planteamiento de este trabajo señala que el mito de la serpiente emplumada es aún tan fundamental para las culturas mesoamericanas que ha sido un tema notablemente incorporado en la producción audiovisual animada.

Nuestra tesis se basa en una pregunta genérica: ¿Cómo son los audiovisuales que relatan temas relacionados con la mitología cosmogónica mesoamericana? Tratando de responder esta pregunta la hipótesis dice que: La figura de la serpiente emplumada en el cine animado es representada como personaje de diversas formas en los audiovisuales y posee gran valor artístico y educativo cuando su

realización ha sido documentada en base científica, como también, existen casos donde el mito es representado con desaciertos artísticos e históricos a causa de una falta de documentación antropológica. Con esto queremos demostrar que todos los audiovisuales animados encontrados que relatan el mito central de Mesoamérica, *la serpiente emplumada* y que se ajustan al mito originario con información científica antropológica vigente, son los que logran mayor aporte educativo y mayor grado de expresión artística. En definitiva, la hipótesis de este trabajo es la respuesta tentativa al perfil identitario que revelan las producciones audiovisuales.

Decimos que este trabajo posee un planteamiento valórico por el análisis formal de sus contenidos, en otras palabras, si apreciamos positivamente, la forma icónica se expresa en correlación a los valores de su propia estructura mitológica. Sólo los audiovisuales consecuentemente, documentados con el mito pueden educar a las sociedades contemporáneas. No obstante la validez de lo anterior, no todos los audiovisuales animados han sido hechos con una base documentada en la investigación antropológica y arqueológica.

Entonces, la presente tesis y exclusivamente, como parte del trabajo exploratorio que desarrollaremos a continuación, debemos cubrir, averiguar y comprender un rango de expresiones mediáticas predeterminadas por nosotros, es decir, todo lo realizado hasta la fecha en materia de audiovisuales animados que relaten mitologías, leyendas y pasajes históricos de América Prehispánica. Como también, responder interrogantes que surgen de forma espontánea e ineludible, tales como:

¿Cuál fue el periodo en que se realizaron estos audiovisuales?

¿Quién o quienes realizaron audiovisuales animados relatando mitologías, leyendas o pasajes históricos de América Prehispánica?

¿Dónde fueron producidos estos audiovisuales?

¿Cuántos audiovisuales animados encontramos?

¿Cómo agrupamos estas producciones audiovisuales como fuentes consultables en bases de datos disponibles?

¿Qué se realizó en audiovisuales animados hasta hoy día, con respecto a mitos cosmogónicos mesoamericanos?

¿Cómo los distintos autores representan los conceptos centrales del mito de la serpiente emplumada?

¿Cómo se representó el personaje de la serpiente emplumada en los audiovisuales animados seleccionados y visualizados?

Por todas estas interrogantes nos planteamos los siguientes objetivos.

Objetivos generales de la tesis.

Revisar y constatar el cómo se representó la serpiente emplumada en un universo seleccionado y definido de audiovisuales animados.

Describir, analizar y correlacionar los audiovisuales animados que representan y utilizan la figura central de los mitos cosmogónicos de Mesoamérica Prehispánica, de un modo cualitativo con respecto de sus referentes narrativos documentales.

Comprobar que la figura e imagen de la serpiente emplumada como personaje en producciones animadas, juega un rol relevante en el universo de audiovisuales datados.

La consecución de dichos objetivos principales requiere a su vez, de una investigación previa, lo que nos lleva a formular otros objetivos complementarios y específicos. Estos tienen un papel secundario dentro del marco general de la presente investigación y podemos clasificarlos dentro de dos etapas metodológicas: primero una fase de investigación bibliográfica y documental, luego, una segunda fase de investigación exploratoria, descriptiva y correlacional.

Metodología de trabajo y objetivos secundarios.

La primera fase de investigación bibliográfica y documental permite hacer la revisión y exposición de los conceptos filosóficos y científicos que constituyen el marco teórico de esta tesis, extraídos de fuentes documentales encontradas en bibliotecas de España, Chile y México. En Internet, encontramos aquellos sitios que estén relacionados y que traten sobre las teorías pertinentes. Para esto nos proponemos los siguientes objetivos secundarios:

Explicar la idea central del mito en su relación con los conceptos de: significado, estructura, lenguaje, relato, cosmogonía, religión, arte, cine, cultura e identidad con el fin de poner de manifiesto la teoría que subyace en los fenómenos audiovisuales del rango escogido de animación mitológica.

Identificar los conceptos fundamentales que representa la figura mitológica de la serpiente en las culturas de la antigüedad, para constatar que la figura del ofidio juega un papel preponderante en la cosmovisión de la naturaleza humana.

Exponer las principales figuras arqueológicas que representan la serpiente emplumada en los tres niveles de asociación arquetípica, como también, su evolución en los diversos períodos sociales y culturales de Mesoamérica Prehispánica para comprender la esencia, naturaleza e importancia de este mito escogido. Para cumplir con este objetivo secundario, visitamos espacios arqueológicos y museos de sitio de los siguientes lugares:

Espacio arqueológico de Teotihuacan y su respectivo museo de sitio, en el Estado de México, en México.

Espacio arqueológico de Xochicalco y su respectivo museo de sitio, en el estado de Morelos, en México.

Espacio arqueológico de Montealbán y Mitla más sus respectivos museos de sitio, en el estado de Oaxaca, en México.

Espacio arqueológico de Tula en el Estado de Hidalgo, en México.

Museo Nacional de Antropología, ciudad de México D. F., en México.

Museo Chileno de Arte Precolombino en la ciudad de Santiago de Chile.

The British Museum, en la ciudad de Londres, en el Reino Unido.

Con el objetivo de utilizar los adecuados levantamientos interpretativos y pictóricos realizados cabalmente por los arqueólogos, utilizamos material bibliográfico antropológico y arqueológico, obtenido en Chile, España, EE.UU. y México.

En la segunda fase de investigación exploratoria, descriptiva y correlacional, enunciamos que:

La metodología ocupada en esta fase exploratoria, se basa en la búsqueda de lo realizado en documentos audiovisuales animados relativos al tema escogido y que se encuentra disperso en diferentes lugares geográficos del globo. Una vez finalizada esta etapa, este trabajo se transforma en una investigación descriptiva que cuantifica lo encontrado, mide y analiza cada material seleccionado y luego lo correlaciona con las fuentes arqueológicas y teorías antropológicas, finalizando en conclusiones cuantitativas y cualitativas que demuestran la hipótesis. Entonces nos proponemos los siguientes objetivos secundarios:

Encontrar, documentar y clasificar los audiovisuales animados que relaten mitos americanos prehispánicos.

Revisar el estado del arte en materia de mitos, leyendas, cuentos y pasajes históricos de América Prehispánica, mediante una clasificación comparativa que pone en un mismo nivel de exposición cada referente citado.

Describir y clasificar los audiovisuales animados sobre mitos, leyendas y pasajes históricos de América Prehispánica e identificar los audiovisuales animados sobre mitos cosmogónicos de América Prehispánica de un modo cuantitativo.

Concluir antecedentes recopilados disponibles hasta la fecha de un modo cuantitativo y cualitativo.

Para realizar la investigación exploratoria y descriptiva señalada, recopilamos y observamos los audiovisuales animados sobre mitos, leyendas, cuentos y pasajes históricos de América Prehispánica, buscando en:

Bibliotecas y Filmotecas de las ciudades Valencia, Barcelona y Madrid en España.

En Bibliotecas y Filmotecas de la Ciudad de México, en México. En la filmoteca del Museo Smithsonian de Nueva York, en EE.UU.

En Bibliotecas y Filmotecas de Santiago de Chile.

En catálogos, directorios y bases de datos especializados en Internet.

El universo del audiovisual animado está escasamente registrado en las filmotecas europeas y americanas, por lo tanto, la presente búsqueda es muy ardua, ya que mucho de este material audiovisual se encuentra encriptado, o es simplemente inexistente.

Organizamos este trabajo de tesis en cinco capítulos de estructura lineal a pesar de que el flujo de ideas y conceptos contenidos, que nos llevan al centro de esta investigación, posee una lectura multidireccional de carácter circular, tal como lo vemos en el esquema número 1.

El primer capítulo lo estructuramos en dos partes, la primera permite constatar los mecanismos del mito como fenómeno de la psique humana y como organización del pensamiento individual y colectivo de todas las sociedades, puesto de manifiesto en las estructuras semánticas del lenguaje, religión, arte, etc. En la segunda parte identificamos y

exponemos cómo las figuras estructurales, y asociaciones arquetípicas son comunes o recurrentes en las principales culturas de la antigüedad y que en nuestro caso, revisamos cómo la figura del ofidio tiene un importante papel en la mitología cosmogónica.

El segundo capítulo se centra en explicar la naturaleza histórica de las civilizaciones de Mesoamérica Prehispánica, con el fin de recordar contextualmente la trascendencia de las civilizaciones citadas.

En el tercer capítulo explicamos cómo es la mitología cosmogónica de Mesoamérica Prehispánica, y cómo la figura de la serpiente tiene un complejo rol central, exponemos también, sólo una pequeña parte de los referentes artísticos arqueológicos que reflejan la gran diversidad expresiva de los artistas mesoamericanos y que será correlacionada con las diferentes representaciones formales en los audiovisuales animados del capítulo subsiguiente.

En el cuarto capítulo exponemos las teorías sobre el cine, la representación audiovisual y el cine animado como un sólo canal expresivo, vehículo transmisor de políticas educacionales e identitarias, también, explicamos cómo funcionan los procesos genéricos y cómo podemos ubicar un nicho pertinente al segmento audiovisual escogido.

En el quinto y último capítulo, nos referiremos a la representación cinematográfica del tiempo pretérito e imaginario. Para así poder, describir y analizar los audiovisuales seleccionados que contienen la figura reptiliana en Mesoamérica y en otras regiones de América. Este es el capítulo central de la investigación, ya que, aquí revisamos la representación formal del personaje inmerso en sus estructuras narrativas.

Del proceso anterior realizamos las conclusiones del análisis de los objetivos generales trazados, como también, acerca de los procesos mediáticos relacionados con el universo de audiovisuales catastrados, proceso que deriva de los objetivos secundarios.

Por último, exponemos un anexo con las fichas filmográficas que conforman el total del corpus datado.

Marco teórico de la Tesis.

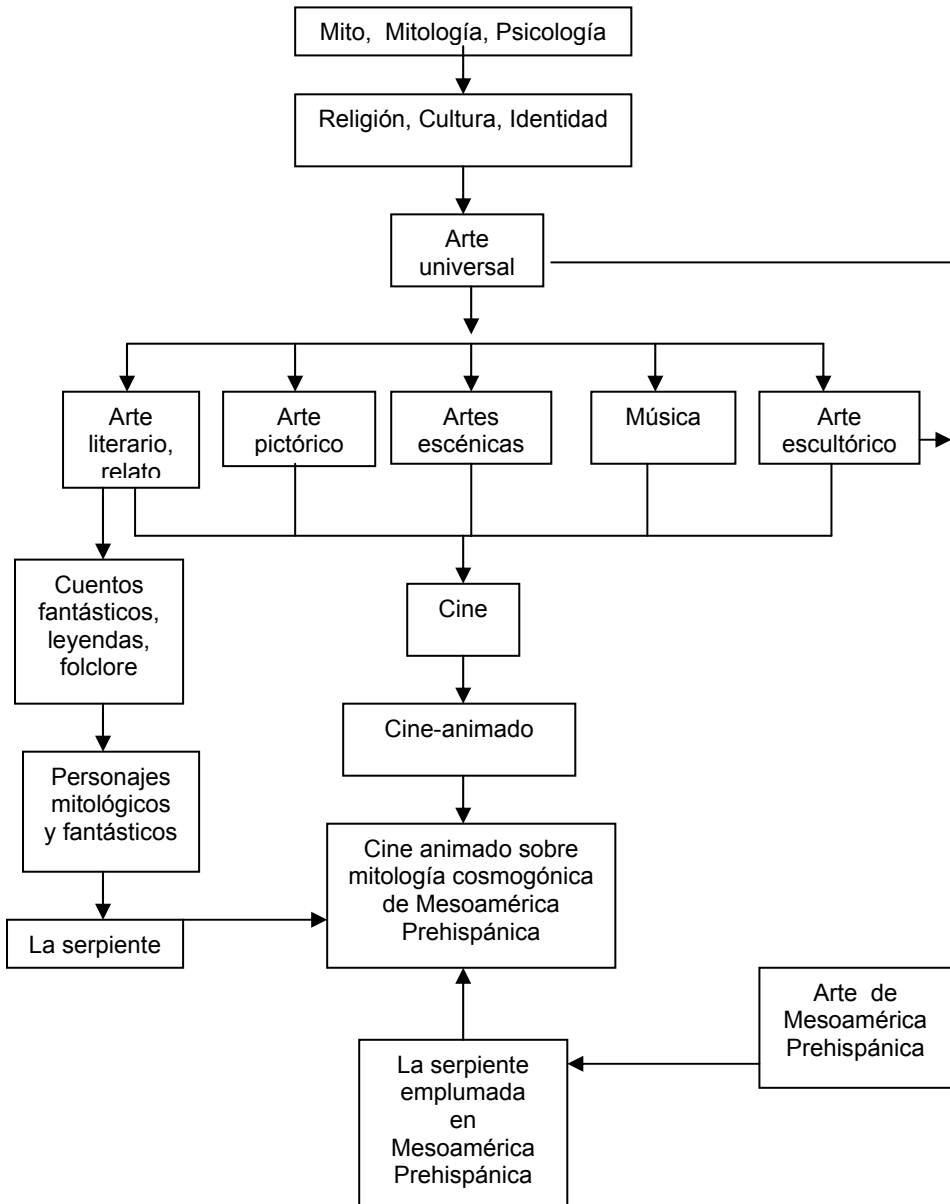
En relación con el marco teórico de la tesis podemos decir que se fundamenta básicamente, en la bibliografía de las ciencias antropológicas, en especial de la antropología cultural, revisando textos de maestros consolidados en el ámbito académico. Del universo de autores destacamos tres de enorme importancia en el siglo veinte: primero es el antropólogo belga Claude Levi-Strauss, creador del estructuralismo, quien durante su extensa labor, establece el concepto de *mitema* o unidad fundamental del mito. Sus textos más relevantes para este trabajo son *Mito y Significado* del año 1978 y *Antropología Cultural* de 1992. En segundo lugar tenemos al psiquiatra Dr. Joseph Campbell, quien, junto a Levi-Strauss son los autores que más aportan a los conceptos vertidos en este trabajo. Ambos investigadores contribuyen con la teoría de la clasificación del mito en niveles arquetípicos. El texto más importante de Campbell es *El héroe de las mil caras*, ya muy referenciado desde el año 1972. En tercer lugar contamos con el importante trabajo de Vladimir Propp, crítico literato de la escuela formalista rusa quien aporta con importantes datos en su libro *Raíces históricas del cuento* de 1998.

En relación con Mesoamérica y la serpiente emplumada contamos con el marco teórico extraído de varias fuentes. En primer lugar tenemos los trabajos de varios arqueólogos antropólogos e historiadores especialistas en materia mesoamericana, en particular, el trabajo del maestro Rubén Bonifaz Nuño, quien plantea que la serpiente emplumada es el eje de todo el imaginario Prehispánico. También, disponemos de los textos de los antropólogos y arqueólogos Román Piña Chan, Enrique Florescano, Blas Castellón Huerta, Jack Soustelle,

Laurette Séjournè y Margarita Martínez, quienes aducen las teorías antropológicas y profundizan sobre la sociedad mesoamericana y en particular, cada una de las culturas investigadas por ellos. Desde distintos puntos de vista y aspectos, se confirma que hay una unidad temática tanto en el eje espiritual como en la estructura social, presentando rasgos comunes en todos los periodos y la zona anteriormente mencionada.

En función de la teoría del cine ocupamos bibliografía de última generación. Por un lado se encuentran los textos de las ciencias de la comunicación, especialmente del cine y por otro, textos de crítica y teoría del cine, los autores analizados son varios. Primero tenemos al profesor de la Universidad de Iowa, Rick Altman quien establece un nuevo enfoque sobre la teoría de los géneros cinematográficos con el texto *Los géneros cinematográficos* publicado el año 2000. Además, citamos a dos profesores de la universidad de Nueva York, la Dra. Ella Shohat y el Dr. Robert Stam quienes participan de las nuevas visiones sobre el cine y el pensamiento contemporáneo, construyendo cuestiones sobre políticas de identidad, género y raza en el cine, específicamente, con el texto *Multiculturalismo y Medios de Comunicación* editado en el año 2002. También, consideramos al semiólogo norteamericano, Chris Barker con el tema de *Televisión globalización e identidad cultural* editado en el año 2003. Como tercer punto cabe destacar a tres autores vinculados a la teoría del cine y seguidores de la corriente semiológica de Umberto Eco, ellos son Francesco Casetti y Federico di Chio, quienes en 1992 construyen la teoría necesaria en el texto *Cómo analizar un film* y al historiador y teórico del cine alemán Sigfried Kracauer, quien en 1996 publica el texto *Teoría del cine*, aportando teóricamente los aspectos relacionados con la representación y la escenificación en el cine de las realidades presentes y pretéritas.

Esquema n.º 1 Flujo teórico de la tesis.



1. EL MITO

1.1 El concepto de mito.

El objetivo de este capítulo es el conocimiento sobre la teoría relacionada con el mito. Consiste en la búsqueda de lo existente a la fecha sobre el tema del mito mediante una investigación documental. Responde a las preguntas: ¿Cuál es la teoría que se ha establecido acerca del concepto de mito? ¿Cómo se relaciona el mito con otros conceptos de importancia cultural, tales como: identidad, lenguaje, relato, religión y arte? Recordamos los conceptos fundamentales del mito, la mitología cosmogónica y sus componentes. Pretendemos apoyarnos en aquellos planteamientos que cimientan una plataforma fundamental para comprender el modo como funciona el mito en sus mecanismos de manifestación social y cultural, específicamente en el arte.

En esencia, despejamos aquellas definiciones que aclaran el concepto y el fenómeno del mito entre las más significativas corrientes de pensamiento antropológico actual. Consideramos autores provenientes de diferentes ramas del saber, como los teóricos de la crítica literaria y de la teoría del arte, quienes incluyen el análisis de los componentes del mito en correspondencia con el relato y con el arte. Analizamos los textos que tratan el concepto de mito, en especial el mito cosmogónico. Analizamos la relación entre mito, lenguaje, significación, identidad, religión y arte, incluyendo referencias a teóricos de otros ámbitos, tales como la sociología y la psicología. Completamos el capítulo haciendo una reseña de la imagen de la serpiente en la mitología cosmogónica universal.

1.2 El mito, fenómeno estructural de la psique humana.

El mito es uno de los fenómenos culturales de máxima relevancia para el ser humano. En forma invariable, todo individuo ha reflexionado sobre sus propias interrogantes, se ha interesado por sus orígenes y por los inicios del universo, tanto como ha relatado sus tradiciones a las nuevas descendencias. El mito, fruto de la necesidad de encontrar algún significado a lo inexplicable, se ha generado mediante la imaginación humana y se ha transmitido de generación tras generación.

El mito pertenece a la forma de comprender el mundo circundante que han desarrollado todas las sociedades. Al dar forma o explicar sus propios comienzos, se ha transformado en la primera expresión del ser pensante. El mito es anterior a las religiones, a la filosofía y a las ciencias naturales. Por ser de tiempos tan remotos, se ha comprobado que la estructura del mito subyace en el pensamiento del ser humano desde sus orígenes hasta la actualidad. Como fenómeno intrínseco de la psique humana, se ha demostrado que existen equivalencias y similitudes de ellos entre diferentes culturas y en diferentes tiempos.

Desde el advenimiento del pensamiento racional y científico se ha sostenido que los mitos son producto de procesos mentales relacionados con la fantasía, el oscurantismo y el primitivismo, sin embargo, desde hace algunas décadas, se ha obtenido mediante nuevas teorías antropológicas, una visión más amplia sobre la importancia del rol que cumple el mito y la trascendencia que tiene en la historia de la humanidad. Los mitos juegan un papel importante en la estructuración del pensamiento colectivo constituyendo una herramienta muy valiosa a la hora de buscar referentes ancestrales que den luces acerca del pasado de los pueblos. Paralelamente a los avances en las teorías antropológicas y etnológicas, el campo de la psicología estudia al individuo humano y las manifestaciones de la psique, relacionando estos

fenómenos con los mitos ancestrales. A la psicología le es especialmente atrayente el mundo mitológico, ya que, en él reina la fantasía y la ficción proveniente de las profundidades del pensamiento. El mito no responde, como se creía, sólo a una explicación fantástica y arbitraria de fenómenos naturales, sino más bien, a un sistema complejo de organización y orden consciente que surge desde la psique y precede al pensamiento filosófico y religioso.

1.2.1 La configuración cultural.

Toda producción humana se valora por una gran variedad de aspectos cualitativos que dependen de su época y circunstancia, cuyas combinaciones o transformaciones generan las diferencias culturales. Los mitos son una valiosa producción humana que es compartida por los grupos sociales. Ellos han sido la base de la estructuración cultural de los pueblos. Los mitos son la expresión del lenguaje, de los rituales, de variedad de símbolos y alegorías, de numerosas metáforas lingüísticas o visuales y por lo tanto: de infinidad de relatos o creaciones comunicacionales. El mito ha sido objeto de numerosos estudios, tanto en sí mismo, como en otras manifestaciones culturales que los incluyen, tales como: las religiones, la filosofía y el arte en casi todas las latitudes habitadas.

El mito es el lugar y reino donde todo es posible, donde la fantasía o la ficción cobran una importancia fundamental e irrevocable. La inmensa variedad y cantidad de creaciones mitológicas han sido transmitidas, no sólo desde una modalidad oral, sino también, mediante lenguajes visuales expresados por medio de sus ritos, en documentos gráficos, pictóricos, escultóricos u otros, tales como: las representaciones del teatro y del cine, ya sean en la antigüedad como en la actualidad. Los mitos y su enorme diversidad de representaciones son parte importante

de la identidad de los pueblos. Los mitos y los ritos son estructuras muy fértiles para la narración literaria, la narración cinematográfica y la puesta en escena en diferentes épocas de la humanidad. De esta forma podemos afirmar que los mitos tienen una importancia relevante en las sociedades tanto de la antigüedad como en las contemporáneas. Los mitos pueden ser una fuente inagotable de inspiración y análisis en el momento de generar referentes culturales de cara al futuro.

1.2.2 El lenguaje como primera estructura.

Como relato, el mito pertenece al mundo del lenguaje. Es el lenguaje la forma universal que el ser humano utiliza para expresar y organizar su vida en grupos sociales. El lenguaje y el discurso no representan el mundo en sus realidades, sino que lo constituyen. Las relaciones sociales están discursivamente constituidas en y mediante el lenguaje, más que representados por éste. El lenguaje no es un espejo del entorno sino que un sistema que le otorga su forma. El mito siempre ha sido representado en relatos fantásticos. El mecanismo lingüístico del significado y el significante ha encontrado algunas similitudes en los distintos mitos a través de la historia de las distintas culturas. Las respuestas estructuradas para dar forma a los fenómenos del mundo han surgido como una explicación lógica mediante algunas asociaciones metafóricas de un modo bastante similar en numerosas épocas y lugares, porque el universo en el cual el ser humano vive, es uno sólo. El ciclo solar es único, los fenómenos celestes se pueden observar desde cualquier punto geográfico, los procesos agrarios y económicos son símiles. Las manifestaciones atmosféricas o climáticas son muy parecidas, salvando aquellas diferencias extremas que dependen de las latitudes terrestres.

El antropólogo belga Claude Levi-Strauss¹ nos entrega una primera definición acerca del carácter del mito, diciendo que el sistema de relatos mitológicos es un conjunto de representaciones simbólicas, producto de la asociación arquetípica humana. A su vez, plantea que el mito mantiene una trascendencia en los tiempos y en los lugares. El autor argumenta que en el relato de un mito pueden ocurrir muchos hechos fantásticos y eventos del orden de la ficción pura, no obstante, esta secuencia significativa se manifiesta de un modo muy similar en culturas de la humanidad, que existieron en diferentes épocas y lugares. No pretendemos con esta argumentación realizar un trabajo de mitología comparada, sino reconocer la enorme importancia y trascendencia de su contenido simbólico.

El mito es un relato fantástico que si bien pertenece al orden del lenguaje, éste trasciende el lenguaje, en otros términos, es un lenguaje que funciona en un nivel más profundo que el lenguaje cotidiano. Permite ser entendido por cualquier cultura en cualquier lugar y tiempo. El autor mencionado anteriormente,² compara la poesía con el mito diciendo que ambas manifestaciones humanas son similares en cuanto ellas son relatos, no obstante, la poesía no es fácil de traducir a un lenguaje verbal, textual y menos a un idioma que no sea el original. Lo valioso del mito es que puede ser interpretado en otros lenguajes sin que se altere su profundo sentido simbólico, ya que, éste puede ser comprendido en niveles muy profundos. Demuestra así que el mito está constituido por un lenguaje, no obstante, el contenido del relato mítico sobrepasa el lenguaje constituyendo un sistema simbólico trascendente.

¹ LÉVI-STRAUSS, Claude. *Antropología estructural*. 1992. Ed. Paidós. Barcelona. España. Págs. 230 – 231.

² LÉVI-STRAUSS, Claude. *Ibíd.* Pág. 233.

1.2.3 Raíces e identidad.

Sin duda la herencia cultural conlleva a formar estructuras narrativas cultivadas mantener cohesionados los rasgos elementales de las sociedades en relatos fantásticos, estructuras religiosas como también, las transformaciones orales y lingüísticas, de esta forma se preserva la identidad de cada individuo y la sociedad donde éste se desenvuelve, independiente de si esta sociedad cambie constantemente, debido a la influencia e interacción con otras sociedades.

La identidad de los pueblos como proceso cultural propio de este ámbito, es un asunto que se acondiciona y modifica a través de los cambios sociales e históricos. Las identidades son extractos momentáneos de determinadas etapas históricas de una sociedad. El lingüista y semiólogo norteamericano, Chris Barker³ haciendo referencia a que las identidades no son estructuras esencialistas, ni rígidas puesto que se constituye de discursos fragmentados y múltiples que nacen desde la inter-subjetividad colectiva y no sólo del sentido del yo subjetivo. El concepto del yo se crea según la referencia del entorno social. Las identidades se conforman de significantes “socialmente compartidas y reguladas”, es decir, su naturaleza es social y cultural.

Las identidades están cimentadas mediante el lenguaje y no en elementos fijos independientes de él, son construcciones discursivas sustentadas por una composición lingüística. El yo de cada individuo es su identidad individual que evoluciona según su desarrollo personal, en cambio el concepto de identidad de un grupo social o de una nación posee algunos elementos que se pueden considerar como identidades colectivas. Las identidades grupales o colectivas no deben ser esenciales ni fijas, sino que varían según diversos factores culturales.

³ BARKER, Chris. *Televisión, globalización e identidades culturales*. 2003. Ed. Paidós. Barcelona. Págs. 64-65.

Todo proceso identitario está regulado y en constante cambio por la hibridación de las culturas y las prácticas sociales propias de la evolución mediática de la actualidad, sin embargo, los preceptos elementales que subyacen en las mitologías se mantienen como identidades pese a las variantes que pueden generar estos procesos de mezcla cultural. Las identidades son construcciones simbólicas que involucran representaciones y clasificaciones referidas a las relaciones sociales y las prácticas rituales, donde se juega la pertenencia y la posición relativa, tanto de personas como de grupos en su mundo. De este modo no se trata de propiedades esenciales e inmutables, sino de trazos clasificatorios auto y alter atribuidos, manipulados en función de conflictos e intereses en pugna, que marcan las fronteras de los grupos, así como la naturaleza y los límites de lo real. El antropólogo argentino Rubens Bayardo⁴ asegura que no se trata entonces de una cualidad perenne transmitida desde el fondo de los tiempos, sino de una construcción presente que recrea el pasado con vistas a un porvenir deseado. Esta concepción de identidad es la que explica que los mitos sean uno de los componentes identitarios de grupos sociales y que esta simbología perdure como lenguaje compartido.

En todas las escuelas relacionadas con las disciplinas artísticas se estudian las representaciones escultóricas, pictóricas, literarias y musicales de mitos o de personajes míticos de la antigüedad, como el Clásico Helénico, por ejemplo. Estos a su vez, son derivados del mito original de las culturas védicas, sumeria, mesopotámica y egipcia. Es necesario conocer el pasado para entender el presente, así lo comprendemos cuando Campbell nos dice:

La mitología sumeria tiene especial importancia para Occidente porque es la fuente de las tradiciones babilónicas, asirias, fenicias y bíblicas (de estas últimas surgieron el mahometismo y el cristianismo), así como una

⁴BAYARDO, Rubens. *Antropología, Identidad y Políticas Culturales*. 2003. Programa Antropología de la Cultura. ICA, FF y L, Universidad de Buenos Aires. Artículo web.

influencia importante en las religiones de los paganos celtas, griegos, romanos, eslavos y germanos.⁵

De manera parecida se explica inversamente, la desvalorización o espanto, ante las obras de una cultura que es totalmente extraña para quien desconoce su historia, como son las culturas Prehispánicas de América, en relación con el problema del reconocimiento identitario. El filósofo humanista italiano, Ernesto Grassi⁶ nos refiere, que todas las obras culturales de América Prehispánica carecen de sentido para los occidentales y se les tiende a banalizar, a atribuirles propiedades demoníacas o pensar que son sólo un reflejo de cultos totémicos basado en una idolatría sin sentido. No se conoce o no se ha querido tomar en cuenta el trasfondo religioso y los aspectos elementales que construyeron el imaginario espiritual de dichas culturas. Estos procesos han mantenido el tema indigenista al margen de los discursos contemporáneos impidiendo que se puedan replicar y conocer el pasado de muchas culturas, ya que, son los ancestros directos de los pueblos de la actualidad, que buscan tener sus propios referentes y poder reflejarse en sus propias identidades. En muchos casos, los pueblos actuales ya han olvidado sus ancestros y las presentes identidades son producto de un sincretismo multicultural. Es en este tipo de discursos audiovisuales entonces, donde intentamos hacer un alto, un alerta a la revisión de la conciencia audiovisual animada, que participa activamente en los dispositivos de flujos discursivos que construyen las nuevas identidades.

Según el autor español contemporáneo, Álvaro Cruz García⁷ hoy en día los mecanismos que generan, cultivan, transmiten y rescatan identidades se rigen por dos variables a las cuales debemos atender y

⁵ KRAMER, N. S. Citado en CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras, Psicoanálisis del mito*. 1997. Fondo de Cultura Económica. México. Pág. 103.

⁶ GRASSI, Ernesto. *Arte y Mito*. 1968. Ediciones Nueva Visión. Argentina. Pág. 117.

⁷ CRUZ GARCÍA, Álvaro. *La "fabricación" de las identidades nacionales: algunas consideraciones*. Revue Électronique de Civilisation Contemporaine - EUROPES / AMÉRIQUES. Universidad Complutense de Madrid.2003. artículo web.

que constan de un dispositivo de flujo vertical y uno horizontal. El vertical es aquel que controlan los grandes consorcios mediáticos que, por un lado imponen sus discursos de una forma descendente, es decir, prueban formulas conocidas y novedosas hacia las masas receptoras, que a su vez, son éstas las que aprueban o rechazan lo impuesto. Por otro lado, el flujo vertical también, toma componentes propios del flujo horizontal para reciclarlo y relanzarlo mediante el mecanismo antes mencionado.

En cambio, el flujo horizontal de identidades es aquel que yace en las bases populares de los pueblos y que se retroalimenta, se cultiva y se replica de generación en generación y mediante varios medios. Por ejemplo el orden del folclor, que se va autorregulando de forma automática, incluso este flujo horizontal, también, cuenta con sus espacios de difusión bastante regulados que pueden tener mucho alcance, pero nunca como la inmediatez producida por los consorcios del orden vertical. Ahora, estas identidades de flujo horizontal pueden ser tomadas por el flujo vertical y ser reeditados para una difusión masiva. Es precisamente, en este tipo de voces emergentes donde el flujo mediático vertical pone mucha atención, ya que en definitiva, las masas receptoras no tienen un papel tan neutro y pasivo como se cree. El flujo horizontal puede hacer tambalear postulados del orden vertical. Es importante destacar que este esquema de flujos verticales y horizontales se presenta a toda la escala cultural, desde los grandes consorcios mediáticos hasta el folclore local. Entonces es la responsabilidad de todos los componentes de este esquema el poder autorregularse y recrearse en sí mismo. El proceso tipo incluye un grupo diferenciado, por lo general de carácter étnico, que impone su influencia política y cultural sobre un territorio, normalmente en confrontación con otros grupos que quedan subordinados, apartados y marginados si los primeros son suficientemente fuertes.

En general, la heterogeneidad social es combatida y la uniformidad es forzada. Se imponen nuevos códigos de conducta y pensamiento, nuevos medios de expresión. Sobre todo, se aplican nuevos sentimientos y actitudes, en un intento de allanar la diferencia y de buscar lo que se considera como esencial, lo característico, lo socialmente aglutinante en el flujo vertical. De esta manera comprendemos que es preciso reelaborar símbolos de procedencia local o regional para adaptarlos a una significación y trascendencia nacionales. Nos es necesario reformular y reinterpretar toda una simbología y una cultura creada en tiempos pasados para un fin muy diferente al inicial. Así lo entendemos cuando dice Álvaro Cruz:

El mito X, de origen local, se reformula en términos nacionales; la lengua Y, de ámbito y alcance concretos, se elevan a la categoría de lengua franca nacional y se impone al resto de los territorios; la historia Z, protagonizada por gente que ocupó antes sólo una parte del mismo territorio y no la totalidad, se reescribe en términos gloriosos como hazañas de antepasados comunes. Tomar la parte por el todo, elegir aquello que mejor se adapta a los intereses de la identidad, reinventarlo o recrearlo. Es la esencia de todo nacionalismo, por ende, de toda identidad grupal.⁸

Es significativo añadir que las identidades no sólo están supeditadas a lo que concierne a las realidades nacionales o nacionalismos, sino que trascienden y son parte de distintas escalas compuestas y complementarias de discursos identitarios. De hecho, la idea de nación es un discurso relacionado con las fronteras estatales de un determinado grupo social, en un determinado momento histórico. Éste puede estar constituido por múltiples grupos y etnias que a su vez poseen sus propias identidades grupales. Todo el desarrollo de una obra cultural ha asimilado de forma consciente o inconsciente el pasado que le precede. Negar el pasado significa no tener ningún elemento con el cual auto-referenciar la cultura actual y por consiguiente, se puede caer en la

⁸ CRUZ GARCÍA, Álvaro. *Ibíd.* Artículo web.

reiteración de fórmulas añejas o en el plagio estéril de obras ya reconocidas. Por esto, es importante no olvidar el pasado, ya sea lejano o inmediato de nuestros propios pueblos originarios. Como fruto de la memoria colectiva y como lo busca la antropología cultural, se pueden identificar y rescatar los referentes esenciales que se consideren apropiados a las realidades existentes hoy en día.

En este mismo sentido mencionamos un texto del formalista ruso Veselovskii quien admite que debemos tener una actitud activa a la hora de retomar elementos culturales trascendentales para no caer en un ciclo de inercia repetitiva en el ámbito de los temas a desarrollar por los artistas:

¿Es posible que los esquemas típicos transmitidos de generación en generación como fórmulas ya dispuestas, pero a las que un soplo nuevo devuelve a la vida, puedan engendrar nuevas formas?... La restitución compleja, y como fotográfica, de la realidad, que caracteriza a la literatura narrativa contemporánea, parece descartar hasta la misma posibilidad de esta interrogación. Pero cuando esta literatura parezca a las generaciones futuras tan lejana como es para nosotros, ahora, el periodo que va desde la antigüedad hasta la edad media; cuando la actividad sintetizadora del tiempo, ese gran simplificador, haya reducido acontecimientos, antes complejos, a la dimensión de puntos, los contornos de la literatura contemporánea se confundirán con los que descubrimos hoy al estudiar la tradición poética de un pasado lejano. Entonces se verá que, fenómenos como el esquematismo y la repetición, recubren el dominio entero de la literatura.⁹

De esta forma demostramos que es real la necesidad de recurrir a las culturas que constituyeron fuertes identidades culturales en otras épocas con el propósito de su examen de validez actual. Procurando tener una visión más abierta a la hora de enfrentar nuevas realidades estéticas, que en nuestro caso, en el ámbito audiovisual, podemos caer

⁹ VESELOVSKII, Alexander. Citado en LEVI-STRAUSS C. y PROPP V. *Polémica*. 1982. Ed. Fundamentos. Madrid, España. Pág.73.

en una especie de estancamiento en lo que respecta al tratamiento de lo narrativo, no en balde se niegan nuevas lecturas conceptuales y sintaxis que quedan marginadas en el subgrupo de lo experimental. Es así como las identidades emergentes luchan por ser consideradas y no marginadas por las pautas de lo reconocido como lo establecido.

1.2.4 La concreción de estructuras.

Fue Levi-Strauss quien definió al mito como una estructura compuesta por unidades mínimas llamadas mitemas. El autor delineó un procedimiento matemático para identificar y ordenar las unidades constitutivas que se articulan en el mito. A este sistema estructural se le llamó estructuralismo y consistió en una técnica metodológica que posteriormente se amplió a otras ciencias, que actualmente permite establecer que en las narraciones existe una estructura y los componentes de esta misma. El antropólogo comprobó que los mitemas pueden ser paralelos o similares entre las diferentes estructuras narrativas de los mitos, facilitando así el estudio de la mitología comparada. Estos mitemas pueden ser una figura semántica como: un viaje, una iniciación, un desafío, la conquista del poder y otros episodios estructurales que, de algún modo, articulan y resuelven la estructura narrativa total.

En la primera conclusión del antropólogo Levi-Strauss ¹⁰ podemos identificar una definición, para poder articular su análisis metodológico diciendo que, como estructura, ellos no pueden ser estudiados como mitemas separados, sino en la forma cómo estos se combinan en el lenguaje simbólico que lo caracteriza. Sin el lenguaje, el mito queda reducido a una simple narrativa, sin el valor y la trascendencia que lo define.

¹⁰ LÉVI-STRAUSS, Claude. *Ibíd.* Págs. 232-233.

Debemos añadir que el análisis de un mito en un sistema estructural ha aportado elementos constituyentes de enorme valor antropológico y psicológico, especialmente en el análisis del cuento fantástico, donde también se refleja esta composición estructurada.

1.2.5 Significación y asociación.

La psiquiatría aporta muchas teorías en relación con las formaciones arquetípicas del mito y plantea que el simbolismo de la mitología tiene un significado psicológico. Especial importancia tuvieron los descubrimientos de Carl Gustav Jung con sus teorías del simbolismo metafórico de los sueños y la teoría de los mitos, planteando el concepto de arquetipos universales.

Las asociaciones arquetípicas de la mente humana con los mitos tradicionales han quedado establecidas en las ciencias de la psique. Tanto Sigmund Freud, Carl G. Jung, Wilhelm Stekel, Otto Rank, Karl Abraham, Géza Róheim y otros psiquiatras han desarrollado un campo bastante documentado de interpretación de mitos y sueños. Aunque todos los autores difieren entre sí, están unificados por un cuerpo considerable de principios comunes los que han conformado un gran movimiento moderno que ocupó gran parte del siglo veinte. El psiquiatra Joseph Campbell expone claramente, que los psicoanalistas desarrollaron durante en el siglo pasado una corriente teórica sobre la materia del inconsciente humano, basada en el conocimiento empírico que se sostiene y utiliza hasta hoy en día. Si bien entre ellos se especializaban en diferentes materias, existen algunos conceptos que se mantienen en común, como son el estudio de la psique humana y los sueños. Esto se une a que las teorías literarias sobre cuentos y leyendas y otras expresiones de las narrativas populares están ligadas y

comparten estrechos lazos con las teorías propuestas por los psicoanalistas.

Después de todas las grandes teorías, hoy en día se piensa que el fondo del pensamiento primitivo y arcaico no es algo pequeño ni poco considerable, sino que es una señal muy importante a considerar en virtud de la continuidad del pensamiento humano. Entonces entendemos que el pensamiento antiguo se refleja en todos los cuentos populares, leyendas y literaturas primitivas y que en el fondo, ellos reflejan los mismos problemas de la antigüedad. Las inquietudes de la psique humana se han mantenido inmutables a través de los tiempos. No son las tecnologías las que importan, sino que el pensamiento en sí es el que interesa, puesto que es uno sólo. Entonces, tal como antiguamente, estos pensamientos arcaicos han estructurado los cuentos fantásticos y la literatura. Los componentes importantes de estas literaturas son precisamente, los arquetipos derivados de la psique humana que perduran a través de las épocas. Ellos son los que valen y en los que hay que poner atención.

De esa forma tenemos entonces que deducir que estas asociaciones arquetípicas son una respuesta consciente y estructurada a estos procesos psicológicos entrañables del pensamiento humano. Esto quiere decir que los mitos ordenan el pensamiento, manifestándose mediante el orden religioso y las concepciones morales y políticas. Independientemente, que las asociaciones arquetípicas surjan del inconsciente, ellas ordenan el mundo físico y el mundo social. Son estos cuentos en sí mismos, entonces, una sistematización de los pensamientos arquetípicos y de ahí que tengan cierta similitud a través de las culturas, porque en el fondo, se ha observado que la psique humana es similar en todos lados.

Una de las principales corrientes del psicoanálisis esta ligada con el significado de los mitos. Ellos están significando los temores y los

problemas arraigados en los pueblos, en la psique de las sociedades y en el inconsciente de los seres humanos. Los mitos relatan la forma cómo se han interpretado la concepción, la muerte, el más allá, los miedos infantiles, los fantasmas mentales. Los mitos relatan lo que pasa con el padre castigador, la sublevación y la frustración, así como tantos otros problemas humanos. Desde ahí se derivan muchos ogros y monstruos. Se cree entonces que el mito corresponde no sólo a una respuesta, a una explicación de un fenómeno físico de la naturaleza, sino que es un orden válido para estructurar inquietudes, sueños, miedos o problemas psicológicos. En el fondo, el mito contempla todo lo concerniente al significado, al orden de las asociaciones mentales en sí.

La base de la estructura mitológica es un proceso arraigado en la psique humana que se manifiesta por medio de la expresión significativa, ya sea lenguaje verbal o visual. La asociación arquetípica juega un rol importantísimo dentro de este sistema de significación porque refleja los impulsos y deseos de la libido o energía impulsora de toda creación humana, manifestándose al exterior por medio de este sistema significativo ordenado en estructuras narrativas. A su vez, los mitos son articulados en ciertos símbolos con el fin de ordenar, explicar y dar forma a los anhelos de las sociedades o de aquellos individuos que tienen el poder de estructurar, transmitir y cultivar ciertos códigos de pensamiento y de conducta. Campbell¹¹ nos refiere que los mitos tienen un origen común con los sueños, es decir, nacen en lo más profundo de la psique humana. Estos son una versión controlada, que de forma literal o metafórica surgen a través de los líderes espirituales de las comunidades ancestrales para generar estructuras sociales, ritos y religiones.

Si los mitos son símbolos heredados desde la antigüedad, estos deben haber surgido en algún momento, pero su esencia se mantiene a través de generaciones hasta las recientes descendencias. Con el

¹¹ CAMPBELL, Joseph. *Ibíd.* Pág. 234.

advenimiento de las escépticas ciencias modernas, curiosamente, los mitos no dejan de regir en los valores morales y metafísicos tanto como ,en las estructuras sociales de la humanidad.

De esta misma forma, para entender los mitos debemos ser reflexivos. Ellos son una expresión que se manifiesta de forma consciente y estructurada ante las inquietudes arraigadas en el inconsciente. Buscan dar forma a las fuerzas espirituales ubicuas y metafísicas que pertenecen de igual forma a todas las culturas de la historia de la humanidad. Hablamos de una entidad considerada divina, es la energía que subyace en el cosmos y que es el motor base que domina y dispone de los designios de la naturaleza, el ser humano y las sociedades:

Esta es la fuerza conocida en términos científicos como *energía*, para los melanesios como *mana*, para los indios *sioux* como *wakonda*, para los hindúes como *shakti* y para los cristianos como el poder de Dios. Su manifestación en la psique el psicoanálisis la ha llamado *libido* y su manifestación en el cosmos es la estructura y el flujo del universo mismo.¹²

Esta energía o emanación que surge desde el interior de la psique y que genera las significaciones metafóricas y asociaciones arquetípicas la comprendemos también, como la energía creadora del universo imaginario. Esta fuerza creativa se manifiesta a través de los medios expresivos y la sensibilidad del pensamiento al alcance de la plasticidad humana, es decir: por la poesía, la música, la narración, lo pictórico, las matemáticas, la arquitectura, etc.

No existe una sola forma de interpretar los mitos, ya que, la diversidad de significación y representación por parte del imaginario humano hacia aquellas respuestas espirituales es tan variada como la cantidad de asociaciones arquetípicas posibles. Ello es posible gracias a todos los elementos de la naturaleza que rodean al ser humano pensador. El hecho de la gran diversidad de la forma de las deidades

¹² CAMPBELL, Joseph. *Ibíd.* Pág. 235.

creadas es que todas tienden en uno u otro grado a regir, cuidar y servir a sus fieles, a pesar de tener matices y alcances múltiples, como el dios nube, el dios cocodrilo, el dios de la vida o la muerte. Las deidades son símbolos y medios convenientes que provienen desde el universo de los significantes.

El autor mencionado anteriormente, y revisando las diferentes corrientes ideológicas, resume lo que varios autores exponen sobre la manera, cómo la mitología ha sido interpretada por el intelecto moderno:

Como un torpe esfuerzo primitivo para explicar el mundo de la naturaleza” (Frazer); “Como una producción de fantasía poética de los tiempos prehistóricos, mal entendida por las edades posteriores” (Müller); “Como un sustitutivo de la instrucción alegórica para amoldar el individuo a su grupo” (Durkheim); “Como un sueño colectivo sintomático de las urgencias arquetípicas dentro de las profundidades de la psique humana” (Jung); “Como el vehículo tradicional de las instituciones metafísicas más profundas del hombre” (Coomaraswamy); y “Como la Revelación de Dios a sus hijos” (la Iglesia).¹³

Al respecto podemos mencionar que cualquiera que sea la definición de mito, éste se encuentra vinculado una fuerza superior, cósmica, mayor que el universo y que a su vez, lo constituye.

1.2.6 Cosmogonía, la racionalización del ser.

El mito cosmogónico es un relato sagrado propio de toda cultura que haya existido en la humanidad. Corresponde al conjunto de mitos esenciales que narran los orígenes de la creación del universo. El autor Levi-Strauss¹⁴ nos habla, que estos mitos son estructuras muy ancestrales que se refieren siempre a acontecimientos pasados: “antes de la creación del mundo” o “durante las primeras edades” o en todo

¹³ CAMPBELL, Joseph. *Ibíd.* Págs. 336 – 337.

¹⁴ LÉVI-STRAUSS, Claude. *Ibíd.* Pág. 232.

caso “hace mucho tiempo”. Entre ellos, podemos nombrar claramente a *El Génesis* en la cultura judeo-cristiana, el mito de *La creación* en la cultura asirio babilónica, *Los Vedas* en la cultura del indio, *El Popol Vuh* en Mesoamérica. Luego contaremos algunos de ellos. El autor nos añade: “El valor intrínseco atribuido al mito cosmogónico proviene de que éstos acontecimientos que se suponen ocurridos en un momento del tiempo, forman también una estructura permanente”, aún válida, “que se refiere simultáneamente, al pasado, al presente y al futuro”.

Los mitos cosmogónicos son aquellos que se encuentran en el primer orden de las asociaciones arquetípicas y que en sí y tal como lo dice la palabra cosmogonía, la manera como se formó el cosmos. Es el punto de partida para describir y ordenar el universo circundante y los consecuentes acontecimientos que comenzarán a predeterminar la evolución social de pueblos, culturas y naciones. La necesidad de almacenar, ordenar y transmitir en forma segura esa memoria colectiva, es el fin último del mito. El mito ordena, organiza una estructura, otorga una explicación al origen de fenómenos cósmicos-celestiales, naturales-terrestres y sociales-humanos, entre este último, el más importante es el pensamiento religioso. A su vez, Grassi nos dice que: “El mito es la representación sagrada de la más alta realidad: en él, el espacio geométrico continuo es anulado, el tiempo siempre retornante domina, su “acción” como los medios de su exposición –colores, sonidos y ritmo– están sometidos a la misma legislación paradigmática”.¹⁵ Lo interesante del mito cosmogónico es la fuerza de su contenido, de modo que es en este primer paso del ser humano donde se gestan los fundamentos de las estructuras religiosas en los diferentes grupos sociales de la humanidad.

¹⁵ GRASSI, Ernesto. *Ibíd.* Pág. 113.

1.2.7 La expresión religiosa.

Después de los antecedentes relatados anteriormente, consideramos importante recordar el íntimo vínculo que tiene el mito con el origen de las ideas que han conformado la estructura religiosa de la humanidad. La mitología es la fuente de toda creencia y concepción cosmológica. El arte a su vez, ha sido el reflejo de ese mundo mítico y religioso. El arte es quien ha actuado como vehículo de transmisión de los conceptos míticos o religiosos que se querían perpetuar. La religión, por otro lado, es la que dio origen a las principales directrices que configuraron las culturas de la antigüedad y desde siempre la religión, a su vez, ha sido objeto de reflexión y estudio por parte de los gestores y cultores del arte. Todas las teorías del arte intentan explicar de dónde provienen las estructuraciones y formaciones artísticas, dar una razón lógica lo que ellas significan. La religión es la materia que ha sido argumento de las distintas ramas del arte, tales como la arquitectura, pintura, música, entre otras. Se ha sistematizado el estudio del pasado contextual en lo religioso y mitológico para entender las obras culturales de las sociedades desde la antigüedad hasta el presente.

El escritor francés André Malraux¹⁶ nos advierte que es importante entender el contexto religioso y mitológico como trasfondo de los productos culturales para tener una visión global y más atinada de un determinado periodo de la historia del ser humano, pudiendo así, captar la esencia de dicha obra cultural. Por su lado, Ernesto Grassi nos añade que muchas veces, la escala estética con la que los historiadores del arte suelen aproximarse a las obras de las culturas primitivas, por ejemplo, a la cultura griega, ya sea micénica y cretense o primitiva cristiana, fracasan en su interpretación porque lo que en ellas se expresa no puede ser captado sólo estéticamente. No se trata de la representación de

¹⁶ MALRAUX, André. Citado por GRASSI, Ernesto. *Ibíd.* Págs. 116-117.

mundos posibles sino de la representación de lo eternamente real. El entusiasmo del mundo moderno por las pinturas rupestres desconoce por completo la esencia de esas obras, se agota en diversas interpretaciones sin entrar en el núcleo de la religión. Lo esencial de esas pinturas consiste en que el animal representado no es visto desde múltiples y posibles perspectivas humanas, sino desde la sola perspectiva de la eternidad divina. Aunque, esas imágenes posean una función que persiga fines mágicos, que sirva a la actividad de la caza, del cultivo o de la agricultura, esta función, sin embargo, es sólo parcial dentro de un orden más amplio, como así también, las actividades humanas individuales sólo constituyen aspectos parciales de una existencia todavía vivenciada como unidad dentro de un grupo social.

La necesidad de un ordenamiento se hace notoria cuando, frente a los fenómenos que bullen alrededor del ser humano, descubrimos que no nos encontramos en el hogar que originariamente se nos había adjudicado; sentimos la presencia de lo inhóspito. Esta experiencia negativa de no encontrar satisfacción total en los fenómenos del mundo, de no estar ya como “en casa” entre ellos, es el primer aspecto de una necesidad básica del hombre, el anhelo de la trascendencia. La creación del mundo religioso se manifiesta entonces como la –curación– y reparación de una –realidad quebrada– a ella se remonta a lo que luego se ha denominado –cultura–. E. Grassi nos refiere las siguientes reflexiones del historiador holandés Johann Huizinga: “En el mito y en el culto se originan las grandes fuerzas impulsoras de la vida cultural: derecho y orden, oficio y arte, poesía, erudición y ciencia.”¹⁷

La religión está ligada al universo mitológico puesto que nace de los conceptos asociados a la psique humana quien ordena el mundo inmediato para ser transmitido a las sociedades, por otro lado, la religión es y ha sido un código significativo que, en un primer orden y por mucho

¹⁷ HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. Citado por GRASSI, Ernesto, *Ibíd.* Pág. 108.

tiempo, ocupó la mayoría de las creencias de la humanidad. Con posterioridad, la ciencia moderna involuntariamente actuó como un proceso iconoclasta que responde y explica de forma racional, aquellos fenómenos que eran explicados de forma fantástica.

Desde un inicio, el artista ha estado relacionado con la religión, ya que, él ha sido el encargado de transmitir por diversos medios aquellas ideas y conceptos que se alojan en su mente. Originariamente el artista era quien poseía la inspiración o la energía superior. El talento era considerado una manifestación divina, es decir, el artista cuenta con un don especial que hace que su obra alcance un nivel supremo. Muchos pensadores de la antigüedad le atribuían el carácter de divino al artista puesto que este nivel de expresión sale desde su interior en una forma pura. Al mostrar esa capacidad intrínseca de establecer asociaciones e imaginaciones naturalmente armónicas, el artista destaca entre el resto de la población. E. Grassi coincide en opinar sobre la influencia divina en el arte cuando piensa que esto llevó a Aristóteles a creer que los poetas, en los primeros siglos, fueron también teólogos:

Aquel que escucha un poema reconoce sus propios errores y llega a ver las cosas elevadas que, por estar escondidas bajo un velo divino, antes no podía percibir. De tales creaciones poéticas también recibe un mensaje divino; y quien quiera juzgar este arte como humano y no como divino no merece ser considerado hombre por los sabios.¹⁸

En definitiva la naturaleza en sí misma es ritmo y orden, pero la necesidad de buscar y reconocer dicho orden es sólo humano, de ahí la relación del mito con el arte. De esta cita podemos extraer que el mito es el origen del arte y a su vez genera el arte.

¹⁸ ARISTÓTELES. *Poética*. Citado en GRASSI, Ernesto. *Ibíd.* Págs.78-79.

1.3 El mito, expresión cultural de la humanidad.

En el presente apartado hacemos la conexión natural de lo que significa la creación del ideario estructural de la sociedad con el producto expresivo que conlleva de forma innata la condición humana, son el flujo y la consecuencia donde se materializa la espiritualidad de las culturas y es nuestro nexo teórico que valida la interpretación y expresión del importante legado cultural.

1.3.1 El arte y la expresión espiritual.

En el marco de la concepción del pensamiento mítico también, se encuentra la necesidad del ser humano de exteriorizar sus más profundos impulsos y deseos. Una de esas formas de expresión es generar manifestaciones simbólicas artísticas en diversos códigos significantes. Así lo explica Grassi ¹⁹ cuando nos dice que la materia sólo se conceptualiza cuando la obra es un acto trascendente, cuando lo imaginado es recreado. Al igual que el mito ordena y estructura, el arte es un sistema de códigos alineados y vertebrados que han servido para perpetuar y hacer efectivos los mensajes fundamentales contenidos en la estructura de los mitos.

En este punto debemos diferenciar las dos acepciones que tiene la definición del arte: La primera de ellas es la que se refiere a todas aquellas forma de expresión que implica la praxis técnica, la ejecución de un oficio. En esta concepción de arte se aplica el conocimiento de códigos y metodologías técnicas, que sin duda necesitan de un cierto talento por parte del ejecutor para su posterior desarrollo. Distinta forma es la segunda acepción de arte, en la cual, el arte es un código de expresión simbólica, que nace de forma espontánea desde lo más

¹⁹ GRASSI, Ernesto. *Ibíd.* Págs. 60-61.

profundo de la psique humana y que para poder ser desarrollada necesita, también, el conocimiento de ciertos métodos. En ella, el autor plasma su propia forma de expresión con el fin de sistematizar su fuerza creadora.

Coincidiendo con esta segunda acepción, pensamos que el arte es una forma consciente de lenguaje. Al igual que el mito, el arte es además, una forma estructurada y consciente de algunas asociaciones arquetípicas arraigadas en la mente que brotan formando un orden lógico en el lenguaje. Al inicio de la historia de la estética, se pensaba que el arte era sólo un efecto mimético de la naturaleza, ahora se ha asumido que el arte también, surge como la significación del imaginario arraigado en un deseo profundo. Esta energía es desarrollada y exteriorizada posteriormente de una forma más consciente.

En la antigüedad el mito era la referencia creadora de todo orden cosmogónico, es decir, todo estaba supeditado a fuerzas superiores trascendentales. También, en ese sentido histórico el ojo humano ha llegado a discernir todas las estructuras y formas que se le han revelado. Posteriormente, la atención del hombre se ha posado de manera insensible en lo temporal, descubriendo en ello una infinita multiplicidad de vivencias y fenómenos sin volver su mirada a lo trascendente, entonces aparece el arte tal como lo concebimos hoy en día.

Muchos autores piensan que el arte nace desde la necesidad de imitar y copiar las percepciones sensoriales del entorno natural, nos referimos a la actividad llamada -mimesis-. Aunque no estamos mencionando exclusivamente al realismo, recalamos que el arte, incluso el realista, es fruto de un proceso de imaginación. La percepción sensorial es filtrada en un proceso de asimilación e idealización dentro de la mente humana, donde dicha percepción es racionalizada y luego exteriorizada conscientemente. La imagen de un paisaje ya no es el paisaje, sino la representación de éste. Este proceso tiene relación sobre

el modo con que el hombre transforma la percepción en imaginación y cómo las nuevas imágenes que surgen cobran nuevos significados. En contraste con el animal, estas imágenes percibidas no permanecen inmóviles en el hombre, por el contrario, él puede crear y conjurar otras imágenes. Con ello, el ser humano puede transformar percepciones en imaginaciones relativas también a lo posible. Justamente en ese momento, cuando las imágenes o los esquemas adquieren una nueva significación y la fantasía humana se capacita para una nueva empresa, surge el fenómeno del arte. El ser humano es y hace sus fantasías según su entorno físico y psicológico.

El arte como lenguaje a su vez, ordena, estructura y genera formas significantes en elementos artísticos establecidos para una finalidad comunicativa determinada. El artista busca nada menos, que dar forma a la idea, entendida en el sentido original griego, es decir, no como pensamiento ni como objeto racional, sino el –eidos– como forma. Los medios de esta forma pueden ser tanto palabras, como imágenes, movimientos, sonidos, colores, o también materiales u otros elementos con los cuales el artista configura la unidad percibida como arte. Los medios de representación empírico técnicos señalados se tornan en medios expresivos humanos. Si logra esa unidad, todos esos fragmentos expositivos se unen en un todo valedero: la imagen de la práctica humana. La concepción, el –eidos– la idea del artista, es el primer intento amplio de imponer un orden al caos de las impresiones. Crear símbolos de validez general significa ordenar la realidad formando un mundo organizado. De esta forma E. Grassi nos refiere las siguientes reflexiones de J. Pfeiffer:

Este mundo es extraído por la fuerza del caos oscuro: así el poeta cumple su ley de oponerse orgullosamente a la noche por medio de la palabra ordenadora. En una época desdeificada, en un medio de ‘atrofia y deca-

dencia', el poeta despierta las potencias que unen al mundo, que mantienen y reparan su existencia: nacionalidad, humanidad y religiosidad.²⁰

Durante los primeros siglos del cristianismo, se admitió que el arte es una necesidad intrínseca del ser humano, que se asocia a la representación de imágenes sacras. Igualmente, estaban los artistas y sus obras eran reguladas muy de cerca por el clero. En el renacimiento se retomaron los principios filosóficos y estéticos del clasicismo helénico, aunque indistintamente, los artistas estuvieron ligados al mensaje religioso, por muchos siglos más.

Cuando las sociedades retoman su impulso creador, gestan su orden mitológico y su mundo religioso. El fenómeno del arte ha sido un proceso inmediato, adyacente a las estructuras sociales, no sólo porque la creación artística en sí es una manifestación más de la psique individual y colectiva, sino también, porque los creadores de asociaciones e ideas artísticas, han permanecido contiguos a la élite gestora de pensamiento, o bien, han jugado un importante rol en el grupo humano regente.

Al generar la obra artística física, los artistas no sólo transmiten y perpetúan el mensaje temático del mito, sino que además, establecen los parámetros formales y estéticos de las distintas disciplinas de expresión. En este sentido nos referimos a los artistas que recreaban en el pasado diversas imágenes, que expresaban y transmitían los mensajes provenientes de los conceptos elementales y puntuales de una religión determinada. Lo que hace que el artista sea artista, es que el descubrimiento de obras de arte que lo ha impresionado en sus años juveniles más profundamente que el descubrimiento del objeto que sus propias obras reproducen. Así nos habla André Malraux:

²⁰ PFEIFFER, J. *Zwischen Dichtung und Philosophie*. Citado en GRASSI, Ernesto. *Ibíd.* Págs. 135.

Los artistas no se forman desde su infancia, sino *a partir del debate con la forma extraña, madura*; no nacen de un mundo no formado, sino de la lucha contra una forma que otros ya han impuesto a la vida...²¹

Esta cita nos merece mucha atención pues coincide con el planteamiento central de nuestra investigación, la que busca bases originarias para recrear mitos llevados al arte en tiempos pretéritos. Independientemente, si basamos nuestra evolución artística, tanto en un pasado inmediato como remoto; lo que hace que tenga un valor inmensurable es el hecho que indagamos en una herencia propia. Indistintamente del lugar de origen de esa herencia, es importante reconocer que estamos creciendo sobre una base teórica concreta y no un pasado truncado por el olvido.

1.3.2 El imaginario del cuento fantástico.

El cuento fantástico y también las leyendas, pretenden describir las fuerzas divinas de la naturaleza, los espíritus de los muertos, la vida de los héroes legendarios tanto como los ancestros totémicos del grupo. Campbell²² al respecto nos dice que los relatos fantásticos no se difunden a través de los tiempos y las culturas por los aspectos sintácticos de las cuales están constituidas ni por las características puntuales de sus componentes, como los personajes, por ejemplo, sino que trascienden por el hecho que en ellos están arraigados los fundamentos teóricos y espirituales de las asociaciones arquetípicas. El poder de estas estructuras narrativas es inherente a la condición formal. Responden a las inseguridades de la psique colectiva y tienden, como ya señalamos arriba, a ordenar la ética y la moral que conforman los ritos tradicionales de los pueblos.

²¹ MALRAUX, André. Citado en GRASSI, Ernesto. *Ibíd.* Págs. 140 –141.

²² CAMPBELL, Joseph. *Ibíd.* Pág.233.

Por otro lado Ernesto Grassi ²³ nos afirma que el pensamiento mitológico y los mitos en sí, se expresan en las artes humanas y ejemplo de esto son las estructuras narrativas que hacen perdurar la esencia mítica a través de los tiempos por medio de los relatos fantásticos y los cuentos maravillosos. Como dijimos anteriormente, éste hace surgir el pensamiento que viene desde el inconsciente hacia el exterior. Esto hace que perdure y se mantenga en los tiempos, porque la esencia mítica se sostiene independientemente de las variantes transculturales. El mito mantiene la base del relato.

De la misma forma, el mito se puede diferenciar de los cuentos fantásticos, ya que, a pesar de ser en sí un relato, el cuento es una forma más voluble, no arraigada al contexto religioso ni los dogmas rituales que se desprenden del concepto o mensaje de trasfondo, como lo señala el libro *Polémica de Leví-Strauss & Vladimir Propp*, publicación que reúne las teorías de ambos estudiosos y donde se confrontan sus argumentos. En este caso, tomamos el análisis de Vladimir Propp refiriéndose a la diferencia entre el cuento y el mito, del cual desprendemos un punto importante para reflexiones posteriores en torno a la flexibilidad que permiten las narraciones literarias cuando recrean un mito:

En primer lugar, los cuentos están contruidos sobre posiciones más débiles que las que se hallan en los mitos; no cosmológicas, metafísicas o naturales, como en estos últimos, sino más frecuentemente locales, sociales o morales. En segundo lugar, y justamente porque el cuento es una transposición atenuada de temas cuya realización amplificada es característica del mito, (...) el cuento ofrece mayores posibilidades de juego.²⁴

En los cuentos las variantes de un mismo relato pueden ser múltiples, estas reediciones se manifiestan por medio de permutaciones de los componentes sintácticos que son presentados en distinta forma y

²³ GRASSI, Ernesto. *Ibíd.* Pág. 95.

²⁴ LÉVI-STRAUSS, C. y PROPP, V. *Polémica*. 1982. *Ibíd.* Pág. 66.

orden, e incluso, pueden variar sobre sí mismos, pero si se hace un análisis exhaustivo podemos identificar los conceptos mitológicos básicos que perduran en todas estas sucesiones repetitivas. Un buen camino para poder identificar los elementos de trasfondo es el estructuralismo de Levi-Strauss y su trabajo con los mitemas.

Así pues, el cuento se refiere a situaciones minimizadas, más difíciles de identificar. La dificultad para identificar un mito de una leyenda se ve agravada por el hecho de que los relatos ya reducidos, manifiestan una fluctuación que permite el paso a la creación literaria.

Tal como lo confirman Propp y Campbell²⁵ cuando los mitos están presentes en una estructura religiosa, ésta hace que la vida social se entregue por completo a las ceremonias y ritos haciendo sagrado el culto y la fe en una espiritualidad asumida y devota. Al contrario, los cuentos, leyendas y fábulas que pueden ser admitidas en un convencionalismo de carácter pagano, donde la comunidad por tradición oral pierde el sentido religioso, es decir, donde ya no hay un culto, la manera como se difunde predetermina cuán asumido y arraigado está en el inconsciente colectivo.

De aquí se desprende que el mito reúne una pluralidad de fenómenos naturales en una unidad final, original, que lo abarca todo y forma un cosmos perfecto en sí mismo. El mito es lo ordenador y reposa en una época eterna, siempre presente.

1.3.3 La sistematización narrativa.

El mito es un relato simbólico que está situado a un nivel superior o trascendental, más allá de toda preconcepción religiosa, ideológica y artística. También, hemos examinado las definiciones que enlazan el mito, desde el punto de vista filosófico-antropológico, con el origen del pensamiento religioso. Ahora es importante volver a destacar que una de

²⁵ CAMPBELL, Joseph. *Ibíd.* Págs. 96-97.

las manifestaciones relevantes del mito es el lenguaje narrativo de los relatos fantásticos. Es necesario recordar que toda la estructura narrativa de la humanidad deriva de la evolución histórica de los mitos ancestrales. Afirmamos que los mitos están compuestos por relatos fantásticos porque la naturaleza de los mitos en sí misma, es el mundo de la fantasía y la ficción que, a modo de estructuras simbólicas, expresan, manifiestan y organizan diversas inquietudes y misterios arraigados en el pensamiento humano.

Estos son los basamentos morfológicos de las temáticas en la narrativa en general, ya que, se manifiesta tanto en la literatura clásica como en los cuentos y leyendas populares o fábulas del folclore. Este último, específicamente, recrea relatos basados en fragmentos aleatorios de estructuras míticas mayores. Todas las manifestaciones narrativas surgen de una constante humana basada en la necesidad permanente que tiene el ser humano de superarse a sí mismo y traducida en una firme lucha con el yo interno. Lucha que a su vez responde a los designios superiores del grupo social al cual pertenece, que marca y define las características elementales, tanto como las diferenciales de un relato entre diversas culturas.

Como hemos señalado, el mito posee elementos fundamentales o mensajes de trasfondo. Las partes trascendentales yacen en niveles más profundos que el lingüístico. Esencialmente, se constituye como un mensaje ubicuo que va más allá del lenguaje formal de los acontecimientos ordenados y compuestos en un determinado esquema. Dicho mensaje mítico es el trasfondo que trasciende los lenguajes y las culturas. En el mito se unen dos formas diversas del acontecer.

En primer lugar, una sucesión de acontecimientos en el tiempo que conlleva todas las características de un antes y un después. No obstante lo anterior, el mito transfiere esta sucesión y la mantiene con una tensión que le es propia al marco de lo eternamente dominante, es

decir, de lo siempre presente. El filósofo rumano Mircea Eliade²⁶ dice: “Si se expone un mito, un mensaje sacro, se restablece el contacto con lo sagrado con la realidad, y a causa de ello se trasciende la situación ‘histórica’ profana.”

Esto significa que el mito sirve de ejemplo o de norma y muchas veces es utilizado como moralizador. A su vez Grassi exhibe que: “Por esta razón, el relato mítico se eleva siempre a la validez ejemplar; ya que [...] el mito no está en el asunto, en su tiempo y por su intermedio se manifiesta el dios y confiere significación eterna a la historia “local.”²⁷ No es el relato el que se cuestiona si existe variación con el tiempo, sino que lo importante es que el mensaje paradigmático yace en su trasfondo.

A continuación veremos dos autores que tratan el sistema estructurado del relato en las mitologías. Ambos comparan los fundamentos de la mitología con las formas literarias y segmentan el proceso mitológico de las significaciones arquetípicas en niveles o estratos en los cuales el mito se manifiesta. Específicamente, se refieren al nivel de abstracción del mensaje arquetípico fundamental que subyace en el fondo de cada mito.

El psicoanalista Joseph Campbell²⁸ refiriéndose a los relatos fantásticos y narrativas mitológicas que forman la base de las estructuras religiosas deduce mediante una seguidilla de ejemplos culturales, que la humanidad ha expresado en sus relatos sagrados una estructura básicamente enmarcada en dos etapas. En una primera etapa entendemos que las emanaciones y flujos del inconsciente generan un estado anterior a la formación del cosmos, es decir, otorgar una organización simbólica al tiempo preformativo del universo, mucho antes que se constituyeran los elementos que conformarán lo conocido, inclusive el tiempo en sí. Son sólo las fuerzas demiúrgicas y energías

²⁶ ELIADE, M. *Images et Symboles*. Citado en Grassi. *Ibid.* Pág. 99.

²⁷ GRASSI, Ernesto. *Ibid.* Págs. 99.

²⁸ CAMPBELL, Joseph. *Ibid.* Pág. 282.

elementales que buscan un equilibrio. En la segunda etapa podemos identificar el momento en que las fuerzas antes mencionadas se concretan en figuras reconocibles y materiales, se personifican en los primeros seres humanos semidioses cuyo rol es ser los padres fundadores de las familias y dinastías que poblaron la tierra, a su vez, ellos debieron crear, luchar, ordenar y convivir con las fuerzas espirituales que aún no estaban en total equilibrio. En muchos casos estos seres fundadores y sus relatos han sido narrados con tal exactitud que se les pueden identificar con un momento histórico definido y es en estos casos, donde los mitos se confunden con la crónica y los pasajes históricos. Muchos de estos relatos fundacionales se reverberan a través de distintas culturas desvirtuando la sintaxis estructural de los relatos originarios transformándose en leyendas, es decir, en relatos que tienen menor profundidad que los mitos y que tienen como denominador común un *topos* o un lugar reconocido y determinado. No obstante lo anterior, en el universo de los cuentos y las leyendas subyacen perennes los fundamentos básicos de los mitos originales, prolongando así el legado de los flujos conceptuales que son asimilados y adoptados por las culturas posteriores. Los elementos que construyeron dichas creencias permanecen en el inconsciente común.

Compartimos con Campbell cuando nos dice que las fuerzas y designios supremos del mundo mítico, no sólo son llevadas al mundo de lo semi-humano y pseudo-terrenal donde se desarrollan la mayoría de los relatos fantásticos, sino que a su vez, son mezcladas con hechos de la realidad histórica. Es una frontera en la que se confunde la ficción con la historia, y donde personajes que existieron en las crónicas reales y cuyo destino fue marcado con las fuerzas superiores, siempre son fuente de discrepancias entre historiadores y mitólogos. Además, es una de las formas en que las religiones tienen como sistema de testimoniar los hechos fantásticos, pero reales, ejemplo de esto son los innumerables

casos de taumaturgia que han demostrado algunos santos en diferentes religiones.

Existe también, un fenómeno en dichos mensajes mitológicos y cuentos fundamentales, una vez que son llevados a la realidad histórica, pierden todo el significado original, o por lo menos, pierden el valor intrínseco original y sólo quedan como un relato fantástico. A veces, estos mensajes derivan a cuentos y leyendas populares, donde las categorías divinas descienden al nivel folclórico, como sucede con las obras de arte y monumentos rituales, que una vez que pierden el trasfondo religioso pasan automáticamente a ser un referente histórico sin su valor original, es decir, sin el espíritu que los creó.

Ahora si bien sabemos que las obras artísticas, ritos y religiones pueden perdurar o desaparecer en el tiempo o por avatares propios de la historia, existen hoy en día numerosos fenómenos estructurales presentes en la narrativa moderna que se derivan de las más antiguas concepciones mitológicas. Como dijimos anteriormente, la forma consciente proviene desde lo más profundo de la psiquis humana. Los psicoanalistas modernos comprenden que los componentes de la narración, es decir, los elementos que juegan en el relato tienen en sí un paralelo en los significados actuales. Hablamos del protagonismo de los héroes, la misión, el antagonismo, el monstruo. A grandes rasgos, este ciclo es reflejo de la superación humana como individuo y sociedad. El héroe debe iniciarse, superar un estado que lo faculta para emprender y superar un nuevo estadio que es el de sus propias inseguridades. Para acometer y enfrentar el mundo debe disponer de ciertas herramientas e instrumentos como la magia, talismanes, amuletos, conjuros, el poder de los ancestros u otros. Todos estos elementos son las armas que deberá manejar para superar las fuerzas antagónicas, las que representan la figura paterna.

En este mismo aspecto, la corriente psicoanalista que despliega Campbell,²⁹ explica asimismo que la asociación arquetípica se manifiesta en el personaje antagónico, el ser o la criatura que impone dificultades malignas, es el ogro represor. Ahora, en todo caso, esta figura pasa a tener un perfil menor que las fuerzas del mal en el orden superior para que pueda existir una reconciliación.

Cuando un individuo supere sus inseguridades y sea un ser integro, incluso el ogro puede transformarse en un aliado. El peligro permanece, es la deidad maligna o el super-ego que representa los miedos e inseguridades del individuo. La figura paterna, que en la niñez del individuo fue una ayuda y un modelo, pero al cruzar el umbral de la adultez, debe superar el precedente paternal, quien se transforma en un competidor-represor. Esta lucha, a su vez, se traslada al mundo del arte, donde el impulso creador en sí es una lucha permanente por evolucionar y librarse de las ataduras de los deseos reprimidos.

En el caso de los relatos fantásticos, Campbell³⁰ nos añade que esta lucha se aprecia no sólo como individuo creador en las artes en general y en lo específico, como escritor o relator, donde también se articulan estos mecanismos inconscientes, sino que además, se reflejan en la misma disposición de los componentes literarios. Este ejercicio por parte del ser humano pensador y creador, expresa de múltiples formas el flujo emanado del inconsciente, tanto en las artes, la filosofía, el culto a los ritos y las disciplinas religiosas se transforman en una práctica regulada, en una disputa de trabajo espiritual, que hace al individuo crecer y evolucionar mediante su propia obra. Es esta obra la que se transforma en el medio para presentar sus propios temores y así poder vencerlos uno tras otro, al igual que lo hacen sus héroes. Hasta el final de su obra, el artista logra configurar su propia visión del universo.

²⁹ CAMPBELL, Joseph. *Ibíd.* Págs. 122-123.

³⁰ CAMPBELL, Joseph. *Ibíd.* Págs. 175-176.

De esta forma revelamos que el artista suele perder el sentido originario del mito y crear obras que no lo simbolicen adecuadamente. El artista no sólo es un creador de formas físicas y comunicacionales, sino que también y principalmente, es un transmisor de cultura. Este conocimiento debe solventar que las obras que se producen sigan portando el significado original central del mito que le dio vida.

Así lo entendemos cuando dice el autor,³¹ que no debemos intentar comprender los mitos como entendemos la ciencia y la historia, ya que los encontraríamos disparatados. Cuando intentamos reinterpretar un pasado mitológico desde una perspectiva moderna, se ven los mitos despojados de su contexto y sentido religioso original. Sólo se transforma en una ventana a la historia, los antiguos templos y metrópolis son ya un museo.

Para poder comprender y revivir los componentes esenciales de las mitologías hay que impregnarse e inspirarse del pasado religioso, hay que tratar de comprender en toda esa creación artística y sistemas de complejos códigos para ellos nos revelen nuevos significados, quizás nunca antes vistos.

Varios autores, deducen de la misma evolución del pensamiento y del ciclo ecléctico propio de las sociedades que al surgir, desarrollarse y desaparecer para convertirse en una cultura posterior, los valores de los mensajes originales se ocultan y transforman e incluso, se pierden. La función inevitable de la historia y de la crónica contribuye a este proceso de extinción de los patrones conceptuales que subyacen detrás de los pensamientos mitológicos.

En las últimas etapas de muchas mitologías, las imágenes clave se esconden como anécdota o racionalizaciones secundarias. Cuando una civilización ha pasado desde el punto de vista mitológico al seglar, las imágenes más antiguas ya no son sentidas ni del todo aprobadas. En

³¹ CAMPBELL, Joseph. *Ibíd.* Págs. 226 – 227.

cuanto la poesía que posee el mito, ahora es interpretada como biografía, historia o ciencia y ésta muere. Las imágenes vivas se convierten sólo en hechos remotos de un tiempo o de un cielo muy distantes.

Otro autor que destacamos y que se refiere al tema del relato es el crítico literario canadiense Northrop Frye, quien nos habla de cinco niveles o distinciones que se reflejan en la literatura. Estos niveles, de los cuales sólo tomaremos los tres principales y que resumen lo esencial del trasfondo expuesto por el autor, vienen a corresponder a los dos niveles definidos por Campbell, pero es más preciso en definir las características de los componentes. En nuestro caso en los capítulos posteriores expondremos y tendremos como referente la correlación de los mitos de Mesoamérica Prehispánica según las últimas teorías antropológicas y arqueológicas con estos tres niveles de asociación arquetípica.

Como base a su tesis y precedente al primer nivel, Frye³² nos refiere aun estado elemental que se basa en una estructura maniqueísta, que afirma y da por sentado que las primeras deidades reinantes correspondían al bien y el mal, dioses y demonios. Esta es una estructura que visiblemente podemos apreciar en casi la totalidad de las narraciones existentes donde los poderes del bien y mal son agentes externos a la condición humana. La siguiente descripción de los niveles de asociación arquetípica es la que usaremos como modelo correlacional para comprender los componentes de las mitologías trazadas por nuestros objetivos.

Este primer nivel se refiere al mundo de las fuerzas esenciales en la polaridad bien-mal, el mundo de los celestiales dioses supremos, o también, las poderosas fuerzas del inframundo, seres titánicos de la naturaleza. Es en este universo donde se confrontan dichas energías vitales que originan el cielo, los océanos, el mundo terrestre y todos los

³² FRYE, Northrop. *Anatomía de la crítica*. 1991. Ed. Monte Ávila. Caracas. Venezuela. Págs. 186-209.

que vivan o yacen en él. Tenemos pues que las estructuras cosmogónicas pueden comprenderse en esta clasificación. Por lo general, es aquí donde salen los designios divinos, omnipresentes que controlan a su vez, los destinos de los protagonistas míticos, los destinos de los pueblos e individuos mortales.

En el segundo nivel de Frye, las fuerzas divinas son aplicadas al mundo de los seres humanos. Donde los mortales deben tener un rol dual, ya que estos seres poseen en sí una dualidad humano-divina; pero aún estamos en el reino de la fantasía. El autor lo denomina romántico porque es el espacio-tiempo donde se ejecuta la eterna contienda por obtener un objetivo, donde el personaje heroico lucha superando una prueba tras otra, la constante disputa del ser humano contra su propio destino, la superación de sí mismo.

Según Frye el tercer nivel, nos habla de la tendencia hacia el realismo, al hacer énfasis en el contenido y la representación más que en la figura de la historia. Aquí vemos la tendencia general que posee una apelación más equilibrada, es una directriz que tiende a sugerir patrones míticos implícitos en un mundo más íntimamente asociado con la experiencia humana.

En la totalidad del pensamiento de los dos autores que se han señalado en el último tramo de este capítulo, podemos ver que coinciden en la existencia de una estructura narrativa que, a diferencia de los estratos significantes que habíamos mencionado anteriormente, éstas mantienen una equivalencia similar entre los distintos mitos de las diferentes culturas. Estas diferencias radican en el orden de los componentes del relato en sí mismo, es una estructura que se manifiesta de igual forma y a veces por oposición, pero mantienen una semejanza en la disposición de los mitemas.

En resumen y sobre la base de los dos autores señalados, podemos distinguir mitos, cuentos y leyendas en los cuales existen tres tipos de relatos, los que se refieren a:

- Dioses o fuerzas superiores y ubicuas.
- Dioses héroes semi-humanos.
- Hombres héroes.

Además de las distinciones precedentes, la estructura del relato mítico, cualquiera que éste sea, se basa en la siguiente secuencia cíclica:

- La partida, el personaje-héroe inicia una aventura causada por el designio divino.
- La expulsión de su reino, una promesa y/o un desafío para lograr una meta.
- La iniciación, donde debe superar diversas pruebas y es dotado de los dones y aliados divinos y mágicos para superar los avatares del destino.
- El viaje a través de distintos estados, el enfrentamiento con seres fantásticos semi-divinos, la lucha permanente por superar dichos retos.
- El enfrentamiento crucial con las fuerzas opositoras.
- El retorno apoteósico al reino inicial favorables al héroe con el desenlace final.

Es interesante comprobar que son muchas las variantes de esta estructura y diversos los matices de los designios en la evolución del relato, pero existe la constante temática, la del personaje, ya sea un dios, un héroe o ser humano, que debe pasar de un estado A hacia otro C, superando un difícil y tortuoso camino B, para luego regresar triunfante al estado A o bien trascender a una esfera o estado superior D.

1.4 La imagen de la serpiente en la mitología cosmogónica universal.

Para pasar al siguiente apartado y resumiendo la primera parte de este capítulo, explicamos y comprendemos cómo las estructuras de los mitos tienden a ser similares en muchas culturas, ya que, es una condición intrínseca del ser humano, a continuación entonces, revisamos cómo una asociación arquetípica específica, posee correlación en los relatos cosmogónicos en diferentes culturas de la antigüedad.

La mayoría de los mitos cosmogónicos de las más importantes culturas de la humanidad poseen la imagen de la serpiente formando parte activa y con un rol definido en las correspondientes estructuras narrativas. Se la encuentra en gran parte de los relatos mitológicos, cuentos, y leyendas jugando diversos papeles y manteniendo variadas interpretaciones.

Antes de profundizar en el específico mito de la serpiente emplumada de Mesoamérica, del capítulo siguiente, se nos hace necesario identificar la presencia ofidia como figura mitológica en la cosmogonía de distintas latitudes y en los diversos tiempos pretéritos. Nuestra intención no es profundizar en el campo de la mitología comparada, sino constatar que este componente identificado del relato, es un factor importante en el desarrollo de los diversos mitos. Por consiguiente, advertiremos aquellas similitudes y equivalencias que adquiere la figura de la serpiente o el dragón entre las más trascendentes narraciones cosmogónicas de las culturas de la antigüedad.

1.4.1 Los roles del ofidio en el relato.

Los reptiles mitológicos se encuentran en todos los niveles de las estructuras narrativas. Dependiendo de las culturas, las figuras tienen

distintas significaciones; en algunos casos es la representación de la adversidad, la contraposición a la aventura del héroe. Son los antagonistas, las bestias devoradoras, los guardianes del inframundo o la criatura raptora mensajera del mal. En determinadas culturas, en cambio, las serpientes juegan un papel dual o neutro, es decir, son elementos benignos y malignos a la vez, como lo son en la mitología egipcia, mesopotámica o en el imaginario mítico Oriental. En América Prehispánica los dragones o serpientes tienen un papel divino y pueden ser tanto, seres puros como oscuros.

El autor Vladimir Propp,³³ investigador de la escuela formalista literaria rusa, concluye que la visión e imagen de las serpientes está supeditada a las condiciones de los sistemas agrarios de los pueblos. Por ser éste un animal terrestre, ígneo pero a la vez acuático, posee cualidades que le permiten desenvolverse en distintos medios, como también en distintos niveles espirituales, incluso ser un animal celestial de carácter divino. Sólo las sociedades agrarias avanzadas y de estructura sedentaria, tienen una visión dual (bien-mal) de la serpiente. En su mayoría, las serpientes están adjuntas al concepto del ciclo perpetuo de la naturaleza, el ciclo solar y de las aguas. En contraposición, los pueblos nómadas y migratorios relacionan las cualidades propias del animal, tales como; el sigilo, el acecho, la ponzoña y la muerte, con el mal demoníaco. Tal es el caso de la cultura judeo-cristiana, cuya interpretación asocia a la serpiente con la corrupción, con el pecado y lo diabólico.

Por otro lado, Juan Eduardo Cirlot ³⁴ nos dice que en general, la serpiente es símbolo de la energía, de la fuerza pura y sola, y de ahí sus ambivalencias y multivalencias. La diversidad de sus aspectos simbólicos proviene tanto de la totalidad de la serpiente como de uno de sus rasgos

³³ PROPP, Vladimir. *Las raíces históricas del cuento*. 1998. Ed. Fundamentos. Madrid. Págs. 315-413, capítulo séptimo.

³⁴ CIRLOT, Juan Eduardo. *Diccionario de Símbolos*. 1981. Nueva Colección Labor. Barcelona. Págs. 407-408.

dominantes, tales como: el avance reptante, asociación frecuente con el árbol y la analogía con sus raíces y ramas, la muda de su piel, su lengua amenazante, el esquema ondeante, el silbido, su forma de ligamento y por supuesto, su agresividad. En cuentos folclóricos y leyendas de todo el mundo, se habla del dragón o de la serpiente de siete cabezas porque siete es el número del cosmos, invade siete direcciones del espacio, siete días de la semana, siete dioses planetarios y los siete vicios. La serpiente de tres cabezas, en cambio, se refiere a tres principios; activo, pasivo y neutro.

1.4.2 Breve revisión a la presencia de la serpiente en las culturas de la antigüedad.

En el mundo de la narrativa, nos habla Propp,³⁵ sobre las imágenes de la serpiente, lagartos celestiales y dragones juegan un rol importante en la estructura del imaginario colectivo de los pueblos, ya que, ellas están presentes en todos los niveles de significación. Desde el origen de los tiempos, las imágenes de fuerzas superiores y divinas se representan con figuras de animales poderosos. Existían seres que representaban las fuerzas que dieron origen al mundo conocido, ellos eran: reyes serpientes, dragones o minotauros, quienes hablan de un pasado en que el emperador era el portador de una especial fuerza creadora y sostenedora del mundo, mucho mayor que la representada en la psique humana normal. Nos referimos a la época en donde dioses, demonios y semidioses descargan sus fuerzas sobrenaturales, para formar el cosmos como lo conocemos hoy, sin embargo una vez cimentada la estructura del universo es labor humana el generar su autosuficiencia social y cultural, por lo que las figuras de los animales

³⁵ PROPP, Vladimir. *Ibíd.* Págs. 315-413, capítulo séptimo.

superiores fueron quedando muy arraigadas en la profunda estructura del ideario que constituye la razón y ser de los pueblos.³⁶

Otras características de su polisemia simbólica dependen de su hábitat: hay serpientes de bosque, del desierto, marinas, de lagos, estanques, ríos, cuevas y pozos. Juntando las acepciones de Cirlot y Propp, podemos mencionar que en la medicina, el árbol puede ser considerado el principio masculino y el ofidio, el femenino. El árbol y la serpiente son Adán y Eva. La serpiente enrollada en la maza del dios de la medicina, nos recuerda el árbol de la vida enlazando por la serpiente con el principio del mal u origen de todos los males por la estrecha relación entre vida y perversión, que es lo que la medicina debe combatir. En la medicina homeopática o la curación por medio del mismo motivo que causó la enfermedad, se representa con la contraposición de dos serpientes, igual que el caduceo de Mercurio, lo que significa el equilibrio de fuerzas, bien y mal, salud y enfermedad. Los alquimistas usaron la serpiente que se muerde la cola para representar verdades iniciáticas que superan y trascienden por entero la esfera de lo biológico. Por ejemplo, la serpiente alada es el principio volátil, pero cuando es carente de alas, es el principio fijo. En Oceanía las tribus de Australia actual representan la serpiente por una cavidad sinuosa en el suelo o por el cauce seco de un río. En los ritos de iniciación de la tribu Murngin se llama al Gran Padre Serpiente para el culto a la circuncisión. En Nueva Guinea, construyen una casa especial que tiene forma de serpiente para ciertos rituales, como el rito de Barlum en la iniciación de los jóvenes adolescentes.

³⁶ CAMPBELL, Joseph. *Ibíd.* Pág. 283.

1.4.2.1 Mitos cosmogónicos de las principales culturas de Oriente.

Sin duda alguna la serpiente como figura divina, está presente en todas las cosmogénesis, de todas las principales culturas de la antigüedad, siempre asume el papel de figura creadora o sostenedora de los principios elementales del cosmos.

La figura del dragón-ofidio es la asociación arquetípica por excelencia de todas las civilizaciones agrarias, quienes tenían una estrecha relación con el medio ambiente y los fenómenos cósmicos y atmosféricos.

Muchas otras criaturas son a su vez sostenedoras de la creación, sin embargo, son representaciones suplentes de la asociación ofidia en este mismo papel. Tal es el caso, en la india donde dioses toros, tortugas y elefantes comparten el mismo significado que el de la serpiente elemental.

1.4.2.1.1 La india milenaria.

Podemos encontrar en la prolífica y milenaria literatura india, conceptos filosóficos, artísticos y científicos, que dejaron como legado la antigua cultura védica, siendo base de muchas otras religiones. Donde deidades fundamentales como Agni, Indra y Soma son la base de la literatura en la obra homónima Los Vedas en la cual se posiciona Inda, divinidad acuática que vence a Vitra, serpiente demonio-hembra que tenía prisioneras las aguas. En la India, el culto de las serpientes y de los espíritus de naturaleza ofidia está vinculado a las aguas. En la tradición hinduista conocemos a Vritra, la serpiente con poderes protectores de las fuentes de la vida y de la inmortalidad, así como, de los bienes superiores.

El tiempo y los dioses.

Quiero, pues, proclamar las hazañas de Indra, las que ha hecho en primer término el dios del rayo; él dio muerte a la serpiente, atravesó a lo

largo las aguas, hendió el vientre de las montañas. Dio muerte a la serpiente que se había asentado en la montaña [...] Entonces no había lo existente ni lo no existente; no había reino del cielo ni del aire. ¿Qué había dentro, y dónde? ¿A qué protegía? ¿Acaso había agua en esa insondable profundidad? No había muerte, no había algo inmortal, no había división entre el día y la noche. Ese algo, sin aliento, respiraba por su propia naturaleza; aparte de ese algo no había nada... ¿Quién lo sabe verdaderamente, quién puede afirmar de dónde nació y de dónde vino la creación? Los dioses son posteriores a la creación del mundo. ¿Quién sabe entonces de dónde el mundo procedió? El, origen de la creación, tal vez haya formado todo o tal vez no. Él, cuyos ojos controlan al mundo, él verdaderamente lo sabe, o tal vez no lo sabe.³⁷

Como lo mencionamos anteriormente, en la mayoría de los relatos cosmogónicos, podemos identificar un estado previo a la creación, donde nada que pertenezca a lo físicamente conocido existía, sólo las fuerzas ubicuas contemplaban el vacío. Estado que al igual, podremos apreciar en los relatos posteriores. En este caso podemos distinguir la naturaleza ígnea de la serpiente anidada en la montaña.

Para el tantrismo indú la serpiente Kundalini es la estructura interna del ser humano, representando la columna vertebral y fuente de la energía espiritual humana. Es la sostenedora del cuerpo en el alma y es el eje espiritual de los hogares, como a su vez es símbolo de la energía cíclica. Importante es la visión de lo interno en contraposición y complemento de lo externo, al entender que llevamos la energía ofidia dentro del cuerpo humano y no sólo como una figura divina externa.

1.4.2.1.2 La dualidad china.

Si bien no se puede confirmar la existencia de Lao Tse, *El Tao*, sin duda, es un texto de mayor antigüedad y de una tradición milenaria

³⁷ RODRÍGUEZ C., Mario L. *Mitos raíces Universales*. 1992. Antares Ediciones. Madrid. Págs. 94 y 97.

que inclusive, es citado en el *Libro de las transformaciones* y marca la base del pensamiento y cosmovisión de la China y el Japón. Los pintores de paisajes taoístas describen en forma suprema lo celestial con 4 animales benévolos: el fénix, unicornio, tortuga y dragón, cerca de las esferas divinas.

El vacío central.

El Tao es un recipiente hueco, difícil de colmar. Lo usas y nunca se llena. Tan profundo e insondable es que parece anterior a todas las cosas... No se sabe de quién es hijo. Parece anterior a los dioses.

Treinta rayos convergen hacia el centro de una rueda, pero es el vacío del centro el que hace útil a la rueda. Con arcilla se moldea un recipiente, pero es el espacio que no contiene arcilla el que usamos como recipiente. Abrimos puertas y ventanas en una casa, pero es por sus espacios vacíos que podemos utilizarla. Así, de la existencia provienen las cosas y de la no existencia su utilidad. [...] Todo era vacío y Pangu dormía en el interior de eso que estaba unido, de eso que fue llamado "infinita profundidad". Entonces despertó. De inmediato rompió con su hacha, el huevo que lo encerraba. En miradas de pedazos aquello se separó velozmente. Los trozos más livianos y los más pesados fueron en diferente direcciones. Para evitar que nuevamente se juntaran, Pangu se colocó en el centro vacío solidificando el cielo y la tierra. Él fue como una columna que dio equilibrio a la creación. Luego descansó y se fue durmiendo nuevamente hasta que su cuerpo dio lugar a numerosos seres. De un ojo salió el sol y del otro la luna. Con su sangre se formaron los ríos y los lagos. Los animales salieron de su piel. El pelo se tornó en hierbas y sus huesos en minerales.³⁸

La propiedad que tiene la fuerza, en este caso el vacío en sí, como energía generadora, símil a una entidad ubicua que genera de un cuerpo único y matriz de todas la naturaleza terrestre que a su vez, alberga las distintas formas de vida:

En esos primeros tiempos vivían en la tierra dioses, gigantes y monstruos. La diosa madre Nüwa, era en su mitad superior muy hermosa y

³⁸ RODRÍGUEZ C., Mario L. Ibid. Págs. 87-88.

en su mitad inferior se asemejaba a un dragón. Recorría y visitaba todos los lugares pero finalmente descubrió que faltaban seres más perfectos e inteligentes que los gigantes. Entonces fue hasta el Río Amarillo y moldeó con arcilla a los primitivos seres humanos. Los hizo parecidos a ella pero en lugar de cola de dragón les puso piernas para que caminaran erguidos. Viéndolos graciosos, decidió hacer muchos. Para ello tomó un junco y fue lanzando gotas de limo que al caer sobre la tierra se convirtieron en mujeres y hombres.³⁹

Mientras se ejerce la creación los seres humanos son hechos de barro, de la misma materia de la madre tierra, donde el carácter fecundo de lo terrestre se relaciona con lo femenino, mezclando lo acuático y lo ígneo.

El Dragón y el Fénix.

Cuando todavía las aguas no estaban controladas y los ríos en su desborde arrasaban los campos, la diosa madre procreó benéficos descendientes que terminaron ordenando ese caos diluvial. Trabajando en el control de los ríos, de los lagos, del mar y de las nubes, los brillantes dragones navegaron por las aguas y el cielo. Con zarpas de tigre y garras de águila, rasgaban con estruendo las cortinas de lo alto que chispeando ante el descomunal embate dejaban en libertad a las lluvias. Ellos dieron cauce a los ríos, contención a los lagos y profundidad a los mares. Hicieron cavernas de las que brotaba el agua y por conductos subterráneos las llevaron muy lejos para que surgieran de pronto, sin que el asalto abrazador del sol las detuviera. Trazaron las líneas que se ven en las montañas para que la energía de la tierra fluyera, equilibrando la salud de ese cuerpo gigantesco. Y muy frecuentemente tuvieron que luchar con las obstrucciones que provocaban los dioses y los hombres ocupados en sus irresponsables afanes. De sus fauces brotaba como un humo la niebla, vivificante y húmeda, creadora de mundos irreales. Con sus escamosos cuerpos serpentinos cortaban las tempestades y dividían los tifones. Con sus poderosos cuernos; con sus afilados dientes, ningún obstáculo era suficiente, ningún enredo podía permanecer. Y gustaban de aparecerse a

³⁹ RODRÍGUEZ C., Mario L. Ibid. Pág. 88.

los mortales. A veces en los sueños, a veces en las grutas, a veces en el borde de los lagos, porque en éstos solían tener sus escondidas moradas de cristal en las que bellos jardines se ornaban con frutos destellantes y con las piedras más preciosas.

El Long inmortal, el dragón celeste, siempre puso su actividad (su Yang) al servicio del Tao y el Tao lo reconoció permitiéndole estar en todas las cosas, desde lo más grande a lo más pequeño, desde el gran universo hasta la partícula insignificante. Todo ha vivido gracias al Long. Nada ha permanecido inmutable salvo el Tao innombrable, porque aún el Tao nombrable muda y se transforma gracias a la actividad del Long. Y ni aún los que creen en el Cielo y el Infierno pueden asegurar su permanencia.

Pero el Long ama al Feng, al ave Fénix que concentra el germen de las cosas, que contrae aquello que el Long estira. Y cuando el Long y el Feng se equilibran el Tao resplandece como una perla bañada en la luz más pura. No lucha el Long con el Feng porque se aman, se buscan haciendo resplandecer la perla. Por ello, el sabio arregla su vida conforme al equilibrio entre el Dragón y el Fénix que son las imágenes de los sagrados principios del Yang y el Yin. El sabio se emplaza en el lugar vacío buscando el equilibrio. El sabio comprende que la no-acción genera la acción y que la acción genera la no-acción. Que el corazón de los vivientes y las aguas del mar, que el día y la noche, que el invierno y el verano, se suceden en el ritmo que para ellos marca el Tao.⁴⁰

Debemos hacer notar la dualidad manifiesta de fuerzas o energías opuestas y complementarias, como el dragón terrestre y acuático, con el ave fénix. Dualidad de entidades que se contraponen físicamente, pero que se pretenden.

⁴⁰ RODRÍGUEZ C., Mario L. Ibid. Págs. 89-91.



Fig. 1 La dualidad, eje de la creación.

1.4.2.2 Mitos cosmogónicos de Medio Oriente.

La herencia de la tradición védica y de las culturas del río Indo, se manifiesta en las mitologías de Mesopotamia, nos referimos a la civilización asiro-babilónicas, que en principio conciben a las fuerzas demiúrgicas como una manifestación femenina que da origen, en el estado primordial, a la definición de los elementos. Concepto fundamental de asociar lo ígneo a lo femenino, la madre tierra, es aquí en que destacamos que los primeros hijos de esta fuerza creadora son serpientes gemelas, que calman los elementos dando origen a la separación del cielo y de la tierra.

A esto debemos añadir, la presencia en el relato cosmogónico y mitológico, la constante lucha de fuerzas titánicas entre héroes-semidioses y monstruos-semidemonios que representan la constante lucha espiritual entre el ser humano por superar su yo interno.

1.4.2.2.1 El matriarcado cosmogónico asiro-babilónico.

El poema de la creación menciona a dos grandes serpientes engendradas por una diosa, creadoras del espacio, que estaban en un

profundo caos y en una constante creación, antes de todo lo que conocemos. La diosa desmembrada, madre de estas serpientes, es la figura que da origen a las formas y la vida en la tierra, manifestando la fuerte presencia de lo femenino como sinónimo de lo terrestre en los mitos asirio-babilónicos, es decir, es el mar fecundo de donde nacen unas criaturas serpientes, que a su vez crean todo lo que habita la tierra, desde dioses a los habitantes mortales; entonces el desorden era tal, que sólo cuando el desmembramiento que no causa la muerte de la diosa sino que queda diseminada formando valles, montañas y las nubes, es la carne y cuerpo de la diosa creadora la que conforma los suelos que sostenían aquellos reinos.

Poema de la Creación. El caos original.

Cuando en lo alto el cielo no había sido nombrado y en lo bajo la tierra no había sido mencionada, del Abismo y la Impetuosidad se mezclaron las aguas. Ni los dioses, ni las marismas, ni los juncales existían. En ese caos fueron engendradas dos serpientes que durante mucho tiempo crecieron en tamaño, dando lugar a los horizontes marinos y terrestres. Ellos separaron los espacios, ellos fueron los límites de los cielos y la tierra. De esos límites nacieron los grandes dioses que se fueron agrupando en distintas partes de lo que era el mundo. Y estas divinidades siguieron engendrando, perturbando así a los grandes formadores del caos original.⁴¹

Un día Apsu, el esposo de Tiamat, la diosa resplandeciente, madre de las aguas oceánicas, se queja que no puede dormir y ella enfurecida decide destruir a sus hijos. Pero Ea, aprovecha esta situación y decide matar a Apsu, él se instala junto a su esposa sobre el cuerpo desgarrado del esposo. La pareja pronto tiene un hijo, Marduk. Mientras éste crecía y ordenaba el mundo, los dioses se acercaron a Tiamat y le recriminaron su silencio ante la muerte de su esposo y la destinaron a convertirse en la fuerza vengadora que encabezaría las batallas divinas. Ella modeló entonces las armas para los dioses. Enojada por este

⁴¹ RODRÍGUEZ C., Mario L. Ibid. Pág. 53.

designio creó otros monstruos-serpientes de garras venenosas y otros diez monstruos dobles más. Pero su irritable temperamento hacía que los dioses se enfrentaran constantemente. Los dioses llamaron a Marduk y le dieron soberanía sobre todo el universo, para que pusiera orden y los vengara. Tiamat y Marduk se enfrentaron en una terrible lucha. Tiamat perdió, los prisioneros fueron enviados a los espacios subterráneos y las once criaturas fueron convertidas en estatuas. Ella fue desmembrada y todas sus partes ordenaron los distintos espacios de la tierra y formaron todos los ciclos que la rigen. Marduk después de usar el cuerpo de Tiamat para establecer el orden del mundo, se construyó un templo desde donde fijaría los destinos del mundo y la llamó Babilonia, la casa de los grandes dioses.

Debemos destacar de estos dos relatos que la presencia y participación de la serpiente en el momento exacto de la creación surge de forma dual, personificada en dos serpientes que delimitan la frontera de lo aéreo y lo terrestre, este último elemento a su vez, separada el agua de la tierra formando océanos y la tierra sólida.

Sin embargo en un nivel posterior, la serpiente personifica las fuerzas del mal, alineada a los ejércitos oscuros, en las primeras contiendas de fuerzas titánicas.

1.4.2.2.2 El relato sagrado egipcio.

En la mitología egipcia se encuentran dificultades para seguir el proceso de transformación de una entidad divina. Los dioses superiores de Egipto fueron Amón o Atón, Ptah y Ra. Hasta la dominación persa, griega y romana, Egipto siguió activo y por tanto, en franca transformación. Aún en época de Ptolomeo, la mitología siguió desarrollando nuevas formas que influyeron en el mundo helenístico. Tres mil años de desarrollo sistemático llevaron al antiguo Egipto a desarrollar múltiples divinidades, que a su vez, desempeñaban diversos

roles e inclusive, por contraposición los textos afirman que es Ptah el creador de todo lo existente, dios anterior a toda la existencia.

Ptah y la creación.

Sólo había un mar infinito, sin vida y en absoluto silencio. Entonces llegó Ptah con las formas de los abismos y las distancias, de las soledades y de las fuerzas. Por ello Ptah veía y oía, olía y percibía en su corazón la existencia. Pero lo que percibía lo había ideado antes en su interior. Así tomó la forma de Atum y devorando su propia semilla, parió al viento y la humedad a quienes expulsó de su boca creando a Nut, el cielo y a Geb, la tierra. Atum, el no-existente, fue una manifestación de Ptah. Así, inexistentes fueron antes de Ptah las nueve formas fundamentales y el universo con todos los seres que Ptah concibió dentro de sí y con su sola palabra puso en la existencia. Después de haber creado todo de su boca, descansó. Por esto, hasta el fin de los tiempos serás invocado: *¡Inmenso, inmenso Ptah, espíritu fecundador del mundo!*⁴²



Fig. 2 Papiro de Dama Heroub y el Ouroboro.

⁴² RODRÍGUEZ C., Mario L. *Ibíd.* Pág. 63.

Por oposición a la imagen del bien de las culturas anteriores, en Egipto, la serpiente se refiere a lo primigenio, a los estratos más primitivos de la vida, a las fuerzas cósmicas que por intermedio de la mujer, el espíritu se desliza en la materia y en el mal. Se menciona a Kheti la serpiente infernal y a Rerek, la serpiente del mundo subterráneo.

1.4.2.2.3 El árbol hebreo.

Podemos encontrar la presencia ofidia en la cosmogonía mediterránea ya desde la tradición fenicia donde la serpiente representa el signo del nubarrón tormentoso que trae la bendición de la lluvia a las tierras cultivables, resabios de las civilizaciones agrarias de oriente. No obstante, también, adquiere la característica de un monstruo serpentino que habita las profundidades de los océanos y que mantiene subyugada a la tierra, al igual que la serpiente Midgard de la mitología nórdica, nos referimos al temido Leviatán, como asimismo, encontramos una semejanza con la serpiente Tiamat, diosa de los océanos de la mitología babilónica que podía engullir al sol, es decir, puede devorar el símbolo del poder de Dios.⁴³



Fig. 3 Leviatán, bestia de las profundidades.

⁴³ CHEVALIER, Jean y GHEERBRANT, Alain. *Diccionario De Los Símbolos*. 2003. Ed. Herder. Barcelona. Págs. 642-643.

Orígenes del mundo y de la humanidad.

Yahveh Dios hizo brotar del suelo toda clase de árboles deleitoso a la vista, y buenos para comer, y en medio del jardín el árbol de vida y el árbol de la ciencia del bien y del mal. [...] Y Dios impuso al hombre este mandamiento: “De cualquier árbol del jardín podrás comer; mas del árbol de la ciencia del bien y del mal no comerás, porque el día que comieres de él, morirás sin remedio. [...] Replicó la serpiente a la mujer: “De ninguna manera moriréis. Es que Dios sabe muy bien que el día en que comieres de él, se os abrirán los ojos y sereis como dioses, conocedores del bien y del mal.” Y dijo Yahveh Dios: “¡He aquí que el hombre ha venido a ser como uno de nosotros, en cuanto a conocer el bien y el mal! Ahora, pues, cuidado, no alargue su mano y tome también del árbol de la vida y comiendo de él viva para siempre.”⁴⁴

El hecho de que a la serpiente, en la tradición judeo-cristiana se le atribuyan todos los pecados en su ser, ha transformado a la serpiente en uno de los arquetipos más importantes del relato bíblico, ya que, es ella quien engaña a Eva a elegir del árbol equívoco. Sin embargo, si bien toda la tradición cristiana ha condenado a la imagen de este animal a ser portador de todos los pecados de la humanidad, también, podemos encontrar testimonios de la utilización del emblema de la serpiente por Moisés para sanar las mordeduras de serpiente, que afectaban al pueblo de Israel que peregrinaba por el desierto de Edom.⁴⁵

En este caso debemos destacar la presencia del árbol como eje y punto de referencia al elemento sostenedor y portador de la vida sobre la tierra, figura que se nos repetirá en mitos que mencionaremos con posterioridad.

⁴⁴ *Biblia de Jerusalén*. 1976. Ed. Desclée de Brouwer. Bilbao. Génesis 2, 9,16-17, 3, 4-5, 22 y 23.

⁴⁵ CHEVALIER, Jean y GHEERBRANT, Alain. *Ibid.* Pág. 935.



Fig. 4 Adán y Eva en el jardín del Edén.

1.4.2.3 Mitos de Europa y Occidente.

En los orígenes de la teogénesis greco-latina contamos con la ineludible presencia de la deidad más antigua de esta región cultural, de origen indoeuropeo, Jano el dios ambivalente, es el personaje de dos caras que representa al vigilante de los límites entre lo interno y lo externo, el antes y el después, es sin duda un conector con las antiguas concepciones orientales de la dualidad natural del cosmos.

1.4.2.3.1 Mitología greco-romana.

La configuración de las bases culturales y la conformación de las deidades micénicas y griegas son un complejo proceso sincrético de la influencia egipcia, fenicia, hititas, frigia y persa, que se unen para generar una nueva perspectiva religiosa. Es de Homero el relato más antiguo, el cual se refiere a los primeros tiempos, es en *La Iliada* donde encontramos a la deidad Océano, esposo e hijo de Tetis, de su unión nacen las tres mil oceánides, con sus hermanos ríos, junto con todas las divinidades y el pensamiento humano.

En todo el rango de las religiones grecolatinas, la serpiente está presente bajo el principio de la reencarnación. Tal como los antiguos

reyes de Tebas que después de morir se reencarnaban en sierpes. De la misma forma la serpiente también, puede manifestarse mediante la transformación del ser, tal es el caso de la unión de Zeus y Perséfone, que representa la unión de lo celestial y lo terrestre, para poder concretar esta unión, Zeus debe transformarse en serpiente para así, mediante el regreso a la materia ancestral poder unirse con el universo ígneo.⁴⁶

En zonas mediterráneas, numerosas deidades y sacerdotisas cretenses se representan llevando una serpiente en una o en ambas manos, tales como: Artemisa, Hécate, Perséfone y otras. En Grecia, se asocia a la serpiente con lo femenino, especialmente con el pelo, tal es el caso de las 3 Gorgonas (la Medusa) y Erinias (Furias) quienes poseían cabellos de serpientes. Asimismo, puede ser una serpiente al pié de la Atenea Partenón en la Acrópolis. En la Ilíada, un águila se aparece a los griegos llevando en sus garras a una serpiente herida, lo que fue interpretado por el adivino griego Calcante como el triunfo helénico de lo patriarcal sobre lo femenino de las deidades matriarcales en las sociedades mesopotámicas.

Debemos destacar el relato del presagio del triunfo griego sobre las sociedades invasoras del águila llevando una serpiente herida en las garras, ya que, el triunfo de lo celestial sobre lo terrenal es una metáfora recurrente en el relato cosmogónico.

⁴⁶ CHEVALIER, Jean y GHEERBRANT, Alain. Ibid. Págs. 932-933.



Fig. 5 Hércules matando a la Hidra, serpiente de nueve cabezas.

De igual forma, encontramos en la *Teogonía* de Hesíodo en la que primero nace el caos: Érebo (las tinieblas), Nix (la noche) quienes dan a su vez vida a Éter (cielo) y Hémera (la luz del día), Gea dio a luz a Urano (dios estelar y a las montañas), luego de Gea y Urano nacen los titanes, los cíclopes y los hecatonquiros, seres de cien brazos.

Además, contamos con episodios narrativos donde se suceden grandes luchas entre dioses y semidioses, en la *Titanomaquia* y la *Gigantomaquia* es aquella en la que podemos advertir la presencia de monstruos serpentinaos.⁴⁷

1.4.2.3.1 Los héroes y los árboles nórdicos.

La mitología nórdica se encuentra relatada en poemas muy antiguos a los que se les puso el título genérico de *Edda*. En los países nórdicos, tales como Suecia, Noruega, Dinamarca e Islandia la serpiente de Mitgard simboliza la seducción por la materia, constituyendo una manifestación concreta de los resultados de la involución, la persistencia de lo inferior en lo superior, de lo anterior en lo ulterior, lo cual implica ser símbolo del principio del mal inherente en todo terreno. En la *Edda*

⁴⁷ MAVROMATAKI, María. *Mitología griega*. 1997. Ed. Xaitali, Atenas. Grecia. Págs. 6-14.

poética de los vikingos se menciona que Thor debió luchar contra la serpiente del océano cósmico que envuelve al mundo.

Yggdrasil, el árbol del mundo.

En los horizontes de hielo, en los fríos invernales del Gran Norte, ¿qué cosa más querida puede haber que el árbol, germen del fuego, piel cálida y protectora de la horda guerrera, cuerpo de serpiente que nos lleva en la incursión vikinga, herramienta del campo fértil, testigo del compromiso que celebramos ante él! Amamos la planta y aunque el sol es de oro, lo sentimos vegetal. Por esto siempre hemos soñado que el fin de este mundo ocurrirá cuando el Lobo devore al sol, cuando una capa oscura se pose en la tierra, cuando las plantas mueran. Descendemos de Ask (“fresno”) y Embla (“olmo”) dos hermosos troncos caídos que por voluntad de los dioses, de los Ases formadores, tornaron a la vida como seres humanos.⁴⁸

Ragnarök, el Destino de los dioses.

El lobo Fenris avanzará con las fauces abiertas y su quijada inferior tocará la tierra y la de arriba el cielo. La abrirá más si hubiera lugar. Echará fuego por los ojos y por las narices. La Serpiente que Rodea la Tierra exhalará veneno que infestará toda la tierra y toda el agua, y será terrible y estará a un lado del lobo.⁴⁹

Este es parte del relato que antecede a la batalla épica entre los dioses Odín, Thor, Vitharr y Loki contra los personajes monstruosos, la serpiente terrestre y el lobo místico, lucha que da origen a todo lo conocido y en que los dioses al morir forman parte del mundo celestial y son los señores de la vida posterior a la muerte, resultando como parte de su sacrificio el mundo terrenal y todo lo conocido sobre ella.

Debemos también destacar, la utilización en el relato de dos troncos de árboles de especies distintas que son la estructura natural de la energía vital, se maneja la idea de asociar la sinuosidad del tronco del árbol con el cuerpo de una gran serpiente.

⁴⁸ RODRÍGUEZ C., Mario L. *Ibíd.* Pág. 131.

⁴⁹ RODRÍGUEZ C., Mario L. *Ibíd.* Pág. 136.

Resumen

En consideración de los conceptos y referentes expuestos en este capítulo podemos constatar que:

- La mitología es y ha sido la base de las estructuras religiosas e ideológicas a lo largo de todo el transcurso de la historia humana.
- El mito surge desde el inconsciente humano como un complejo sistema psíquico significativo, mediante el mecanismo de la asociación arquetípica.
- El mito se expresa a través del lenguaje, pero a la vez trasciende el lenguaje; se encuentra en un nivel superior, lo que permite su manifestación y difusión en forma transcultural.
- Los mitos conforman la base cultural de las sociedades y constituyen uno de los elementos más relevantes para compartir y conformar la identidad social de los grupos humanos. El estudio de los mitos y su estrecha relación con la expresión artística es la plataforma donde se construyó la cultura de la humanidad.
- Las religiones y el arte se desprenden del mito. Los mitos y los ritos son estructuras muy fértiles para la creación artística, la narración literaria, la narración cinematográfica o la puesta en escena en diferentes épocas de la humanidad.
- Los mitos estructuran la narración mediante esquemas reconocibles en tres niveles arquetípicos: fuerzas-ubicuas, dioses-héroes, hombres-héroes.
- Los mitos explican el origen del mundo, en especial los mitos cosmogónicos, por cuanto abarcan las explicaciones del origen del universo y los fenómenos cósmicos comprendidos por el hombre.

- El mito se compone de unidades constitutivas llamadas mitemas, que conforman una estructura legible.
- El estudio sistemático de la evolución artística en las diferentes disciplinas de la expresión humana permite comprender el pensamiento ancestral, cuya evolución hoy se refleja en nuestra forma de concebir el mundo.
- Entendemos de forma global, que todas las mitologías de las diferentes culturas tienen un potencial de reflexión que pueden aportar mucho al desarrollo de las sociedades contemporáneas.
- Podremos establecer nuevos parámetros estéticos, conceptuales y significativos, capaces de aportar al refuerzo de la identidad de algunos pueblos si indagamos en aquellos mitos que se han mantenido en la periferia de los estudios tradicionales.
- La imagen de la serpiente es una constante en las mitologías cosmogónicas de la humanidad.

Considerando los referentes narrativos expuestos, podemos referirnos a la presencia de la serpiente en el imaginario cosmogónico de las principales culturas de la antigüedad, podemos constatar que:

- Los relatos cosmogónicos tienen un momento previo a la creación donde no existía la nada.
- Podemos identificar en el proceso de la creación, dos polos esenciales, que mueven toda la energía cósmica, fuerzas antagónicas y complementarias. Por un lado lo aéreo, el cielo, y por otro lado, lo terrestre lo ígneo, lo acuático.
- Esta dualidad sostiene la asociación correlativa, cielo-masculinidad, tierra- feminidad.
- La serpiente es un componente definido, trascendente y cumple un rol sustancial en el proceso de significar las fuerzas que originan el cosmos.

- La naturaleza ofidia puede estar presente en los distintos niveles de asociación arquetípica, de un acerbo cosmogónico común, y de un mismo grupo cultural.
- Es efectivo en las sociedades agrarias la serpiente tiene una presencia dual e incluso múltiple y polisémica.
- La serpiente está estrechamente relacionada a lo terrestre y en especial al mundo acuático.

2. MESOAMÉRICA

Una vez explicado los principales mecanismos de los mitos cosmogónicos en las sociedades humanas como sistemas significantes, y revisado las manifestaciones metafóricas y asociaciones arquetípicas comunes en muchas culturas de la antigüedad, debemos centrarnos en explicar de modo contextual, cómo fue un determinado segmento cultural del pasado histórico de la humanidad, específicamente, Mesoamérica Prehispánica.

El objetivo de este capítulo es referir brevemente lo que significa Mesoamérica, la zona geográfica que comprende, los pueblos que la habitaron, las culturas que la poblaron y las diferentes épocas en que ellas se desarrollaron.

Los trabajos arqueológicos y antropológicos actuales dan cuenta de la extensión, importancia y profundidad de la cultura mesoamericana. Los hallazgos actuales dejan ver un valioso material etnográfico y antropológico que revela la magnitud alcanzada por esa cultura.

No obstante lo anterior y, dado que esta tesis no es antropológica sino relativa a los medios audiovisuales animados, basados en una temática antropológica común, debemos definir y describir el contexto cultural e histórico de la zona denominada Mesoamérica, en la cual se desarrolló el mito, que a su vez es el eje narrativo central de los audiovisuales analizados en esta investigación.

2.1 El concepto de Mesoamérica.

Mesoamérica es una de las seis cunas de civilización temprana de nuestro planeta. En el área mesoamericana se desarrollaron varias de

las más importantes civilizaciones prehispánicas de América, en igual y mayor medida que las culturas de la región andina.

Su nivel de evolución está ahora siendo considerado al valor de las civilizaciones de Mesopotamia, Egipto o Asia. El concepto Mesoamérica es un término cultural acuñado en el siglo XX, que se utiliza para abarcar una gran cantidad de aspectos geográficos, históricos y culturales de una extensa zona americana. El nombre de Mesoamérica es utilizado actualmente, como un concepto que designa un conjunto de importantes civilizaciones que surgieron en América, de forma definida y sólida desde aproximadamente 2500 a.C. y que se desarrollaron, evolucionaron, florecieron y extinguieron hasta la llegada de la conquista española en manos de Hernán Cortés en 1519 d.C., fecha del inicio de la ocupación, donde toda la zona fue reducida a colonia española y posterior Virreinato de Nueva España.

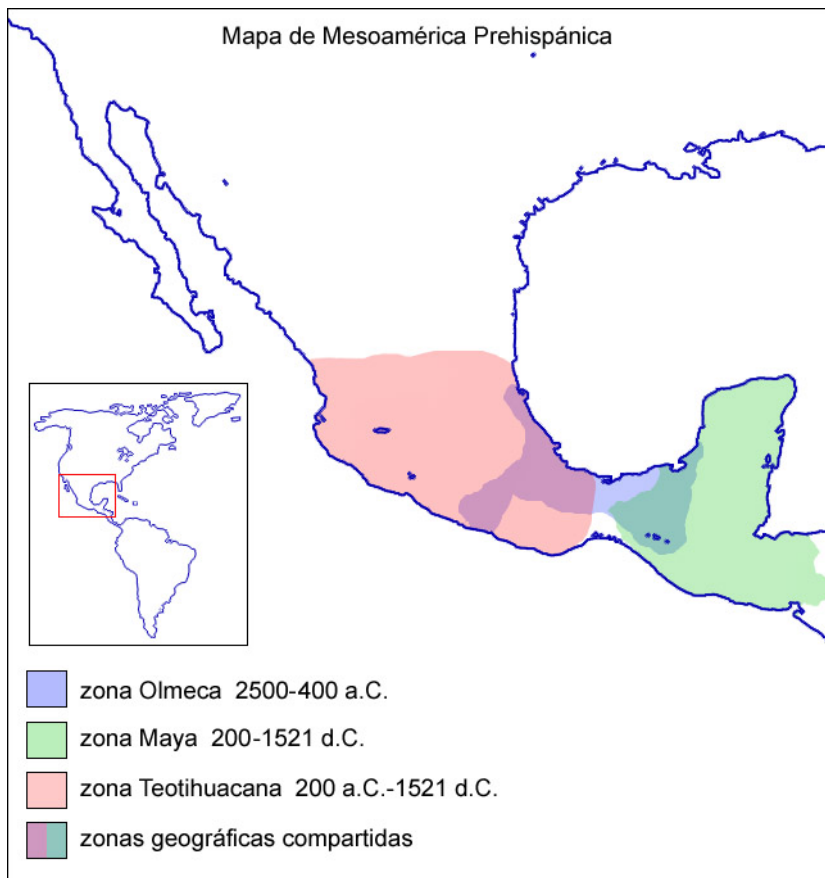
La región se ubica en un mega-territorio comprendido, a grandes rasgos, en la zona que media entre América del Norte y Centro América, con una superficie mayor a un millón de kilómetros cuadrados. Específicamente, se designa Mesoamérica a la región Centro Sureste de México y la zona Norte de Centroamérica. En el siglo XVI la región delimitaba por el río Sinaloa al Noreste del actual país México, al Este por las Cuencas de Lerma y Soto de la Marina en la Costa del Golfo, al Sur por el río Ulúa, en el golfo del actual país de Honduras y Puntarenas, en el actual país de Costa Rica. Este amplio espacio cuenta con gran variedad de climas y suelos, ya que es un territorio de zonas montañosas, desiertos, selvas tropicales y fértiles valles.

Es en esta magnífica zona mesoamericana donde prosperaron las más importantes civilizaciones prehispánicas, ellas son:

- La civilización de los olmecas fue la más antigua. Vivieron en lo que hoy es el sur de Veracruz y Tabasco, en México.

- La gran civilización maya, que se desarrolló en lo que actualmente es la península de Yucatán, el estado de Chiapas, ambos de México y los países de Guatemala, Belice y Honduras.
- La civilización de los pueblos mixteca y zapoteca, que vivieron en lo que es hoy el estado de Oaxaca, en México.
- La civilización totonaca se ubicó al norte de la actual ciudad de Veracruz, en México. Las últimas civilizaciones corresponden a los toltecas, aztecas y mexicas que se concentraron en el altiplano del centro de México, llamada también, zona Teotihuacana.

Esquema n.º 2



Mesoamérica entonces, como podremos apreciar, abarca diversas civilizaciones prehispánicas cuya riqueza cultural es extensa y vasta. Cada región hizo significativas aportaciones al enorme mosaico de pueblos que la conformaban. Ellas, a su vez, se desarrollaron en diferentes períodos históricos, siendo la cultura de los olmecas la más antigua, luego la cultura maya, como la más extendida junto con los zapotecas y mixtecas en el segundo período, por último, el tercer período es el de los aztecas, toltecas y mexicas, siendo éstas las últimas civilizaciones a la llegada de los conquistadores.

Todas estas enormes civilizaciones mesoamericanas no han sido ampliamente conocidas, ni valoradas por el resto del globo en su debida magnitud. Este hecho podemos atribuirlo en parte, a que se han mantenido al margen del acervo cultural de la humanidad, básicamente, por razones históricas dadas por la conquista y los posteriores procesos colonialistas y además, porque los estudios científicos son de fechas recientes. Hoy en día, podemos conocer estos referentes culturales gracias a los últimos avances en la investigación arqueológica y antropológica. Si bien, desde la época de la conquista se comienzan a registrar algunos aspectos culturales de esa zona a través de los códices o dibujos con textos enviados por los conquistadores hacia Europa, sólo en los últimos sesenta años se han cimentado los estudios arqueológicos y se han divulgado las teorías más sólidas, que permiten descifrar el intrincado legado cultural de las sociedades mesoamericanas.

Así, recién al final del siglo XIX se inician los trabajos de importantes filósofos, arqueólogos, antropólogos, etnólogos e historiadores de diversas partes del mundo con el afán de recuperar y catalogar los restos de los enormes centros urbanos encontrados en la zona en estado de devastación. Este trabajo continúa en el siglo XX desenterrando y clasificando por segmentos y divulgando científicamente los hallazgos. Gracias a ellos, hoy en día tenemos testimonio de la

cultura y grandeza de Mesoamérica, cuyas ruinas de formidables ciudades ancestrales poco a poco han ido revelando sus secretos y misterios mejor guardados. Es el constante trabajo de investigación en terreno, construcción de vastos sitios arqueológicos, museos de conservación y exposición de los hallazgos, tanto como, la publicación del material en bibliografía especializada, realizados por las instituciones arqueológicas e históricas de la zona.

El concepto de área cultural Mesoamericana fue acuñado por el filósofo alemán Paul Kirchhoff ⁵⁰ quien, en 1943, definió el concepto de Mesoamérica para el estudio y clasificación de la etnografía de la región mexicana y centroamericana sobre la base de las primeras consideraciones de los antropólogos norteamericanos del siglo XIX, Clark Wissler y Eduard Seler. El trabajo realizado por Kirchhoff logró reunir en una sola unidad cultural un patrón de civilización mediante el cual, las diferentes culturas de la zona compartieron una serie de rasgos básicos comunes, tales como sus mitos, ritos, creencias y costumbres. El historiador vislumbró que, a pesar de que las civilizaciones mencionadas en estas regiones corresponden a diversas culturas y a diferentes épocas de desarrollo, cada una de ellas posee características compartidas y usuales que las hacen dignas de constituirse en una unidad cultural. Las principales características comunes que Kirchhoff consideró son:

- Utilización de un bastón plantador denominado coa.
- Cultivo del maíz, su transformación en nixtamal con el empleo de la cal y luego en la masa comestible en tortillas.
- Producción de papel, aguamiel y pulque a partir de la planta llamada maguey.
- Práctica de la autoflagelación y sacrificios humanos con fines religiosos.
- Cultivo del cacao.

⁵⁰ Anónimo. Mesoamérica. 1997. Museo de Templo Mayor. INAH. México. Artículo web.

- Construcción de pirámides escalonadas.
- Práctica del juego de pelota.
- Fabricación de armas con bordes pétreos.

No obstante lo anterior, estudios posteriores comprueban además, que existieron vínculos más profundos que tienen que ver con el conocimiento del cálculo matemático, medido en un complejo sistema de calendarización, que predeterminaba los patrones de la cosmovisión religiosa. Por otro lado, la diversidad de climas y de productos naturales de Mesoamérica propició que desde épocas muy antiguas, se realizara un gran intercambio comercial y cultural entre zonas muy apartadas. Aunque, cada civilización mesoamericana tuvo rasgos propios: el comercio, las migraciones, el intercambio de embajadores culturales, las expediciones y conquistas militares difundieron entre ellos la influencia de los pueblos más avanzados. Es por estos factores de intercambio cultural que la cosmovisión y todo lo que conlleva un proceso cultural, son comunes entre todos los pueblos de Mesoamérica.⁵¹

2.2 Breve historia de Mesoamérica Prehispánica.

La evolución de las civilizaciones mesoamericanas es larga y complicada. Para entender mejor esa historia, los especialistas la han dividido en tres periodos, tres épocas en que los pobladores de la región comparten más o menos el mismo nivel de desarrollo cultural. Estos periodos son:⁵²

⁵¹ LÓPEZ A., Alfredo. LÓPEZ L., Leonardo. *Mito y realidad de Zuyuyá*. 1999. Fondo de Cultura Económica. México. Págs. 15-19

⁵² LÓPEZ A., Alfredo. LÓPEZ L., Leonardo. *La periodización de la historia mesoamericana*. 2002. Revista *arqueología mexicana*. N.º 11. Ed. Raíces. México. Págs. 7-15.

- El período Formativo o Preclásico, que abarca desde antes del 2500 a.C., cuando se extienden las aldeas agrícolas permanentes, hasta aproximadamente el año 200 d.C.
- El periodo Clásico, abarca desde el año 200 hasta el 900 d.C. Es el tiempo de esplendor de numerosas ciudades independientes llamadas también, como a las culturas del mediterráneo, Ciudades-Estado, en las cuales se construyeron grandes y complejos centros urbanos y ceremoniales.
- El período Posclásico que comprende desde el año 800 d.C. hasta la llegada de la conquista española en el año 1521 d.C. Al principio de este periodo, las ciudades más importantes de Mesoamérica fueron abandonadas o destruidas. Después se fundaron otras y finalmente surgió el gran señorío mexica, quienes dominaron gran parte de Mesoamérica a principios del siglo XVI, cuando Europa y América entraron en contacto.

2.2.1 Período Preclásico.

En las primeras décadas del siglo XX, los antropólogos y arqueólogos mexicanos, localizaron capas inferiores bajo los grandes centros ceremoniales del denominado periodo Clásico, como Teotihuacan, Templo Mayor y los de la zona maya, donde se hallaron restos de mayor antigüedad. Así, se denominó Preclásico al periodo que antecede al periodo Clásico, que hoy a su vez se divide en Temprano, Medio y Tardío. Hoy sabemos que en ese periodo formativo, que dura por lo menos veinte siglos, y que dio origen a una lenta evolución, desde la formación de las primeras aldeas agrícolas, hasta el origen de las primeras grandes civilizaciones y sus centros urbanos, estas son: Teotihuacán en la Meseta Central, Monte Alban en Oaxaca, El Mirador en Guatemala, sin embargo, la cultura que más destaca en este periodo y quizás la más conocida es la civilización olmeca.

Durante el Preclásico creció aceleradamente la población de Mesoamérica, tanto así que algunos historiadores hablan de una explosión demográfica. No se sabe con precisión a qué se debió este fenómeno, pero seguramente está relacionado con el aumento de las superficies cultivadas, el invento de nuevas técnicas agrícolas y el desarrollo de variedades de maíz que producían mazorcas más grandes. Muchos sitios de México, estuvieron habitados desde principios del Preclásico. Los vestigios de edificaciones no son muy abundantes, pues en esa época se construía generalmente con madera, hojas de palma y otros materiales que no resistieron el paso del tiempo. Sin embargo, es en ese lapso cuando aparecen las primeras manifestaciones concretas de arte monumental público y se estructura una sociedad jerarquizada y organizada.

En general, los primeros pueblos de Mesoamérica poseían creencias sobre la vida en un más allá, donde moran los espíritus de los

muertos. En las excavaciones de tumbas que han sido descubiertas se han hallado objetos de uso cotidiano tales como: joyas, vasijas, juguetes y figurillas de barro. Manifestaciones de una religión incipiente y definida, que muestran que se rendía culto a fenómenos de la naturaleza como el sol, la lluvia, la fertilidad de la tierra y en especial al maíz.

Las sociedades estaban divididas en varios grupos: los gobernantes, que a la vez eran sacerdotes y jefes guerreros; los artesanos y campesinos, que eran la mayoría. Estos últimos trabajaban la tierra, construían las obras públicas y en las guerras combatían como soldados. Los trabajos agrícolas se realizaban en grupos comunitarios y las familias se repartían los productos del campo. Las técnicas progresaron con gran rapidez. Se tejían telas, cuerdas, redes y cestas. Los trabajos que se fabricaban en piedra y en barro alcanzaron una gran perfección.

Durante el período Preclásico se desarrollaron las primeras etapas de las grandes culturas de Mesoamérica, especialmente la civilización olmeca, pero además de ella, comienza el adelanto en la zona maya en la península de Yucatán y la cultura zapoteca en el México Occidental y en el Altiplano Central.

2.2.1.1 Cultura olmeca.

En las selvas de lo que ahora son Veracruz y Tabasco, hacia el año 2500 a.C. se establecieron los olmecas, asentamientos que formaron la primera gran cultura mesoamericana. Allí, se pudo sostener una población numerosa que estableció centros religiosos como los encontrados en las excavaciones de San Lorenzo, La Venta y Tres Zapotes. Los olmecas fueron notables escultores, tallaron en jade figuras antropomorfas abstractas y también, enormes figuras de piedra que

representan cabezas colosales monumentales, así como altares y columnas labradas entre muchas otras manifestaciones escultóricas.⁵³



Fig.6 Cabeza colosal olmeca labrada en piedra, 2,85 metros de altura. San Lorenzo. México.

Muchos avances logrados por los olmecas se extendieron por todo Mesoamérica. En lugares tan apartados entre sí, como Guerrero, el Valle de México, Oaxaca y la zona maya se pueden encontrar elementos culturales que indudablemente tienen origen olmeca, como la técnica para trabajar la piedra, la observación de los astros, el cálculo matemático del tiempo y el culto a ciertas deidades.

La arquitectura olmeca tuvo gran influencia en el resto de la cultura mesoamericana, puesto que fueron los primeros que construyeron centros ceremoniales diseñados de tal forma, que tuvieran una orientación intencional en relación con la posición del sol, la luna y el planeta Venus. Los centros ceremoniales estaban separados de las aldeas o los barrios donde habitaba la gente. En los centros religiosos vivían únicamente los gobernantes, los sacerdotes y sus sirvientes. El

⁵³ CLARK E., John. *Los Olmecas en Mesoamérica*. 1994. Ediciones del Equilibrista S. A. Madrid.

pueblo se reunía en el centro sólo para las celebraciones religiosas y militares.

La religión y el arte se conocen mejor que la vida cotidiana de los pueblos mesoamericanos, puesto son los centros ceremoniales los que han resistido el paso del tiempo. No obstante, la enorme civilización alcanzada por los olmecas, hacia el año 300 a.C. los centros ceremoniales olmecas ya habían sido abandonados por sus pobladores, sin que se tenga evidencia de qué acontecimiento provocó ese hecho. Sin embargo, para ese entonces ya se había difundido la influencia de la que muchos historiadores llaman la cultura madre de Mesoamérica.

Al final del periodo Preclásico, es decir, en el Preclásico Tardío las capitales de los centros olmecas, tales como los centros urbanos del golfo de México, fueron abandonadas, produciéndose una diáspora cultural que termina con el imperio olmeca y que da paso a la proliferación de otras capitales en la zona maya y el altiplano Central.⁵⁴

2.2.2 Período Clásico.

Este período se caracteriza por el apogeo de las ciudades más importantes de toda la época prehispánica, como Monte Albán y Teotihuacan. En ellas se refleja la consolidación de un extenso sistema de relaciones económicas y políticas, en el que participaban las distintas regiones de Mesoamérica. Hacia el año 200 a.C. se inicia el desarrollo de grandes civilizaciones urbanas. Los centros ceremoniales se multiplicaron, las artes y las técnicas alcanzaron un esplendor impresionante. Es la época en que florecen, entre otras, la civilización

⁵⁴ CRARK E., John. HANSEN D., Richard, Preclásico Tardío. 2002. Revista arqueología mexicana. N.º 11. Ed. Raíces. México. Págs. 28-35.

maya, la zapoteca y la de los pobladores de Teotihuacan.⁵⁵ Del mismo modo, la organización de la sociedad se volvió más compleja.

Este periodo está dividido en dos etapas, si bien el periodo se sitúa entre los años 200 y 900 d.C. en la primera mitad, es decir, los primeros trescientos años las grandes capitales lograron su apogeo y decadencia, generando un proceso de éxodo diaspórico que fundó nuevas ciudades más pequeñas, fenómeno que los arqueólogos denominan balcanización. Y, es en la segunda mitad del seiscientos al novecientos, que se consolidaron diversos estados militarizados y surge una aumento en la perfección técnica, que permite un prolífico intercambio comercial.

Junto a los guerreros-sacerdotes surgieron los funcionarios encargados de impartir justicia y recaudar tributos. Los comerciantes viajaban largas distancias, para vender e intercambiar productos hechos por artesanos de gran especialización.

La religión ocupaba el lugar central de la vida y en torno a ella giraban las demás actividades. Los admirables centros ceremoniales de esta época, sus templos y pirámides, tumbas y palacios, nos revelan la importancia de la religión en las sociedades clásicas. La construcción de centros ceremoniales tenía como finalidad obtener el favor de las deidades, que según las creencias de aquellos pueblos, gobernaban la vida de los hombres y los ciclos de la naturaleza. En ese periodo hubo, además, notables avances en ciencias exactas, tales como, las matemáticas y la astronomía, se crearon complejos sistemas de escritura y prosperó la herbolaria medicinal.

Las técnicas para trabajar la piedra y el barro alcanzaron gran perfección; los muros de los centros ceremoniales se cubrieron de pinturas y relieves. Cada pueblo desarrolló un particular estilo artístico, aunque, varios de ellos compartieron formas de arte muy parecidas

⁵⁵ COWGILL L., George. Clásico Temprano. 2002. Revista arqueología mexicana. N.º 11. Ed. Raíces. México. Págs. 36-43.

entre sí. La astronomía como actividad regidora de la cosmovisión y los designios políticos fueron dejados aparte para dar paso a una especialización en datar sucesos históricos, testimonios de alianzas y relaciones entre distinguidos gobernantes.

Sin embargo, nos referiremos puntualmente a las dos principales corrientes, es decir, entre la región maya de la península de Yucatán, y la zona del Altiplano Central que denominaremos la zona teotihuacana, donde surge la cultura zapoteca y tolteca.

2.2.2.1 La cultura maya.

La cultura maya es una civilización que ocupó una extensa región, en lo que hoy son los estados de Yucatán, Campeche, Quintana Roo, Tabasco y Chiapas en México, así como buena parte de los países de Guatemala, Belice, Honduras y El Salvador.

En el apogeo del periodo Clásico, el corazón de la zona maya se ubica el triángulo que tiene como vértices a Palenque (Chiapas), Tikal (Guatemala) y Copán (Honduras). En dicha zona prosperó una población numerosa que practicaba la agricultura, quemando el bosque para aprovechar las húmedas tierras de origen volcánico. En esa franja se desarrollaron variadas Ciudades-Estado, gobernadas por una poderosa clase de guerreros y sacerdotes que ejercían la autoridad sobre el resto de la sociedad.⁵⁶

Los mayas crearon un avanzado sistema de escritura, el que ha sido descifrado poco a poco en las décadas recientes. La escritura era utilizada para registrar las hazañas guerreras de los gobernantes, para anotar la cuenta del tiempo y también con propósitos religiosos. El movimiento de los cuerpos celestes y la medición de los períodos interesaban mucho a los mayas, de modo que organizaron un calendario

⁵⁶ COWGILL L., George. *Ibíd.* Pág 37.

sumamente preciso, que se utilizaba no sólo para medir ciclos, sino también, para predecir las fechas que según sus creencias serían propicias o desdichadas para la comunidad. Para realizar sus cálculos, los astrónomos mayas utilizaban símbolos numéricos que representaban las unidades del uno al cuatro y grupos de cinco unidades. Otorgaban un valor a las cifras según su posición y utilizaban el cero, lo que permitía calcular magnitudes mayores. El interés de los mayas en el tiempo se refleja en numerosas estelas labradas. Estas grandes losas que se colocaban verticalmente, conmemoraban fechas especiales y son una de las mejores fuentes de información utilizadas por los antropólogos y arqueólogos.

A finales del Clásico, las ciudades mayas fueron abandonadas probablemente, debido al colapso la invasión cultural propia de un intercambio comercial, que propició generar nuevos centros urbanos de carácter militarista. Al sucumbir las ciudades del sur, una nueva y brillante etapa de la cultura maya se desarrolló posteriormente en el norte de la península de Yucatán, sobre todo en las ciudades de Chichén Itzá, Uxmal, Tikal, Copán y Mayapán,⁵⁷ ver figura 21.

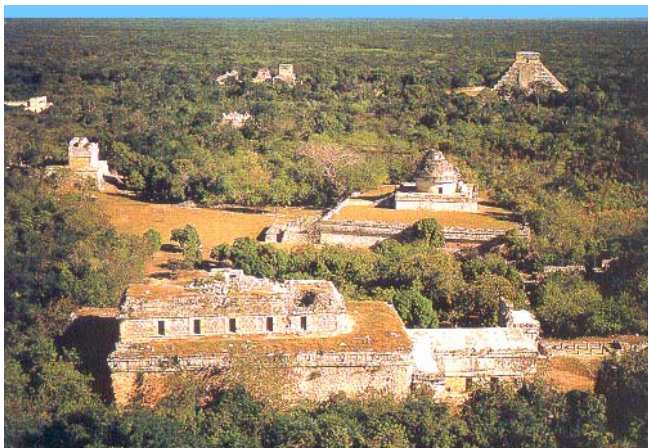


Fig. 7 Chichén Itzá, cultura maya, Yucatán, México.

⁵⁷ MARCUS, Joyce. *Clásico Tardío*. 2002. *Revista Arqueología Mexicana*. N.º 11. Ed. Raíces. México. Págs. 51-53.

Fueron los mayas quienes sistematizaron la escritura mediante los códices, que son escritos y dibujos pictográficos elaborados sobre precintos de piel de venado o bien, en un papel producido con la corteza del árbol de amate. Una vez escritas, esas tiras se pliegan y doblan formando cuadernillos. Seguramente, los códices fueron muy numerosos, pero hoy sólo se conservan unos pocos. Muchos de ellos fueron destruidos por los conquistadores, otros se perdieron por el descuido o por la fragilidad del material con el que fueron fabricados.

2.2.2.2. Los zapotecas.

Desde épocas muy remotas, los zapotecas se establecieron en los valles centrales del estado de Oaxaca. Construyeron represas y canales de riego. Desarrollaron una agricultura muy variada, la que a principios del Clásico daba sustento a numerosas aldeas. El corazón de esta zona era el centro ceremonial de Monte Albán.



Fig. 8 Centro ceremonial Monte Albán, Oaxaca, México.

Monte Albán fue construido en una serranía que domina los valles. Es un conjunto de pirámides y plataformas que circunda una enorme explanada, en ella se encuentra un extraordinario observatorio astronómico. Monte Albán estaba dedicado al culto de ciertos dioses y a la celebración de las victorias militares de este pueblo. Los zapotecas fueron, junto con los mayas, el único pueblo de la época que desarrolló

un sistema completo de escritura, en el que se combinan la representación de ideas y la de sonidos. Esta escritura ha sido descifrada sólo parcialmente.

Hacia el año 800 d.C. el esplendor de Monte Albán terminó bruscamente, al igual que en otras ciudades del Clásico. La cultura zapoteca continuó en los valles de Oaxaca. Siglos después los pueblos mixtecos, que vivían en las serranías al Noreste, invadieron los valles y sostuvieron una larga lucha con los zapotecas. Los mixtecos establecieron sus propios centros religiosos, desarrollaron un estilo de cerámica muy colorido y elaboraron códices que narran historias de los grandes jefes de sus señoríos.⁵⁸

Los teotihuacanos cultivaron las zonas húmedas cercanas a los lagos del Valle de México y utilizaran el sistema de chinampas, que son unos sofisticados campos de sembradío flotante. Una fuente importante de riqueza fue el comercio, ya que, en Teotihuacan se elaboraba cerámica muy apreciada, junto con la producción de instrumentos cortantes de obsidiana.

La dominación de Teotihuacan se extendió a muchas otras zonas de Mesoamérica. Unas estaban bajo autoridad directa de los teotihuacanos, otras pagaban tributo a la gran ciudad. La influencia cultural de Teotihuacan fue muy fuerte y su presencia se advierte entre los zapotecas y en la región maya.

En algún momento del siglo VIII el esplendor teotihuacano tuvo un violento final, la ciudad fue saqueada, quemada y deliberadamente destruida, como en el caso de otras ciudades del periodo Clásico. No existe información aún, que permita saber si los recursos naturales se agotaron, si estalló una sangrienta lucha social o si Teotihuacan fue derrotado por un pueblo más poderoso. Desde los actuales estados de

⁵⁸ MARCUS, Joyce. *Ibíd.* Pág.43.

Nayarit, Jalisco y Colima se han recuperado muchas piezas de cerámica teotihuacana.



Fig. 9 Teotihuacan, la gran ciudad-estado, México.

Teotihuacan está situado en un amplio valle, a 45 Km de la ciudad de México. La zona fue poblada desde épocas remotas, fue hasta el siglo I a.C. cuando se inició la construcción del centro ceremonial. Aunque, éste fue construido por etapas, al parecer fue planeado como conjunto, según lo indican la armonía y funcionalidad de la distribución de los edificios. La zona ceremonial de Teotihuacan estaba rodeada por una gran concentración urbana que, según los investigadores, tenía en su momento de apogeo entre 125 mil y 250 mil habitantes y ocupaba unos 20 kilómetros cuadrados y era una de las cinco ciudades más pobladas en el mundo de aquella época.

Durante el Clásico Tardío,⁵⁹ período que se caracteriza por la existencia de numerosas ciudades-estado, en las cuales la escritura jeroglífica era común. Las capitales se ubicaban en lugares estratégicos. Cuando finalizó el dominio de Teotihuacan, ningún pueblo logró establecer una influencia cultural y política que abarcara toda Mesoamérica. La prosperidad de otras civilizaciones del periodo Clásico duró unos 200 años más, pero sólo en regiones que tenían poca comunicación entre sí. Ese fue el caso de los mayas del sur y los

⁵⁹ MARCUS, Joyce. *Ibíd.* Págs. 44 -54.

zapotecas de Oaxaca. También, subsistieron señoríos avanzados en el Altiplano, como los de Cholula, Xochicalco y Cacaxtla. En el norte de Veracruz floreció el centro ceremonial de El Tajín y en los estados de Nayarit, Jalisco y Colima se desarrolló la que los especialistas llaman: La cultura de Occidente.

Este fue el último esplendor de las culturas clásicas. Para el siglo IX todos los grandes centros ceremoniales habían sido destruidos o abandonados. Se inició entonces una época de grandes migraciones y mezclas de pueblos, de desorden y guerras, que sólo terminaría con el establecimiento de una nueva civilización dominante: la de los toltecas de Tula. Varias oleadas de invasores del norte se asentaron en Mesoamérica desde finales del Clásico y durante el Posclásico Tardío, una de ellas fue la de los purépechas, también denominados tarascos, que se establecieron en las cercanías de los lagos del actual estado de Michoacán. Pero de todos los grupos recién llegados, el más importante fue el que dio origen al señorío tolteca de Tula.

2.2.2.3. Los toltecas.

Los invasores se mezclaron con la población de los valles del actual estado de Hidalgo y hacia el año 1050 d.C. habían convertido a Tula en una gran ciudad, capital de un imperio que dominaba el centro de México y que extendía su influencia a regiones muy alejadas. En su época de apogeo, Tula llegó a tener unos 40 mil habitantes que practicaban la agricultura utilizando pequeños sistemas de represas y canales. Al parecer, las familias emparentadas entre sí construían sus casas contiguas y las separaban del exterior con un muro.

El centro ceremonial de Tula tiene pirámides, habitaciones y juegos de pelota. Se distinguen ahí grandes figuras de guerreros, llamados Atlantes. Allí se construyó por primera vez el macabro

Tzompantli, un muro en el que se colocaban las cabezas de los sacrificados.



Fig. 10 Los Atlantes de Tula, representación de guerreros toltecas, Hidalgo, México.

La guerra adquirió entre los toltecas mayor importancia que la que ya tenía en las culturas del Clásico. Es en Tula donde aparecen los militares profesionales, organizados en sectas o hermandades que se identificaban con ciertos animales: los guerreros águilas, jaguar o coyote. Igualmente, hay evidencia de que aumentó el número de sacrificios humanos, sobre todo el de cautivos de guerra. Los toltecas extendieron su influencia, no sólo mediante la guerra, sino también a través del comercio. En Tula, tanto como en Teotihuacan, se trabajaba la obsidiana y la cerámica. Sus artesanos tenían la fama de producir los objetos más perfectos y complejos de toda Mesoamérica, figuras 27 A-E, 28 A-C, 29,30.

El final de Tula se parece al de Teotihuacan. Hacia 1170 la ciudad y su centro ceremonial fueron saqueados y semidestruídos. Sin embargo, la influencia de los toltecas sobrevivió en varios sitios. El ejemplo más notable de la influencia tolteca se puede apreciar en Chichén Itzá, centro

ceremonial y templo maya ubicado en Yucatán, situada a más de 1000 kilómetros de Tula y cuya arquitectura y representaciones religiosas se parecen extraordinariamente a las de la capital tolteca, figuras 22, 23.

2.2.3 Período Posclásico.

El periodo Posclásico, también llamado Tardío o Histórico se inicia hacia el año 1200 d.C. y termina en 1521 d.C., cuando Hernán Cortés toma la capital del imperio azteca. El fenómeno que caracteriza al Posclásico, es la invasión de Mesoamérica por pueblos seminómadas que provenían del norte, desde la vasta extensión de Aridoamérica. Estos pueblos se asentaron en Mesoamérica, se mezclaron con los antiguos pobladores y asimilaron muchos elementos de las culturas clásicas. Con el tiempo crearían una nueva civilización, convirtiéndose en una de las más avanzadas del continente americano prehispánico.

Este periodo se asemeja mucho del Clásico Tardío, ya que, en ciertos aspectos es la continuación del periodo anterior, donde al extinguirse los grandes centros capitales de extensa zonas, dando paso a pequeños, pero poderosos centros urbanos extremadamente militarizados, donde las alianzas políticas y el intercambio multicultural, marcaron los estilos artísticos homogéneos, centrando el arte en datar los sucesos trascendentes en el ámbito político. Esta heterogénea sociedad permitió la invasión y mezcla de los pueblos guerreros del norte, compartiendo los lineamientos religiosos y los emblemas del poderío militar y la trayectoria dinástica. Quienes por el contacto permanente hicieron colapsar la región maya provocando que se diluyeran los grandes centros en pequeños reinos diseminados por toda la región maya.⁶⁰

⁶⁰ NALDA, Enrique. *Postclásico Temprano*. 2002. Revista *Arqueología Mexicana*. N.º 11. Ed. Raíces S.A de México. Págs. 51-53.

En esta época se desarrollaron las técnicas para fundir y trabajar metales como oro, plata y cobre. Estas técnicas se inventaron en la región andina y probablemente llegaron a Mesoamérica a través de comerciantes que navegaban por las costas del Océano Pacífico. Aunque, los pueblos del Posclásico fueron artesanos extraordinarios, no utilizaron los metales con fines prácticos, sino únicamente en la fabricación de joyas y adornos. Se denomina periodo Histórico, pues las fuentes arqueológicas han podido saber más acerca de este periodo, gracias a que los artistas de esta época centraron sus trabajos en registrar fechas y sucesos políticos de este periodo en innumerables registros pictográficos e ideográficos.

2.2.3.1 Los aztecas.

Hacia el año de 1300, los aztecas fueron la última tribu del árido norte en arribar a Mesoamérica. Eran un pueblo pobre y atrasado, fueron mal recibidos por los habitantes de los señoríos de origen tolteca, ya establecidos en el actual Valle de México. Los aztecas vagaron durante años, según cuenta la leyenda, en busca de la señal donde debían fundar su ciudad, ésta era un águila devorando una serpiente sobre un nopal. Empezaron el recorrido desde Aztlán, en náhuatl “Lugar de Garzas” o “Lugar de la Blancura”, sin poder establecerse ni en las peores tierras del valle, hasta que en 1325, fundaron su ciudad, México-Tenochtitlan. Ya asentados, los aztecas estuvieron por varias décadas bajo el dominio del poderoso señorío de Azcapotzalco, al que servían como soldados a sueldo.

Hacia 1430, los aztecas habían asimilado la cultura de los pueblos avanzados del valle y se habían convertido en un eficiente poder militar. Atacaron y derrotaron entonces a Azcapotzalco y se transformaron en uno de los señoríos más fuertes de la región. Iniciaron así una sorprendente hazaña guerrera, que en sólo 70 años los haría

dueños del más grande imperio que había existido en Mesoamérica. Los aztecas formaron una alianza con los señoríos de Texcoco y Tacuba, creando así lo que se conoció como La Triple Alianza. Bajo el mando de notables jefes militares, como Moctezuma, Ilhuicamina y Ahuizotl, los aztecas conquistaron el centro de México, también la ciudad de Veracruz, la costa de Guerrero, parte de la zona de Oaxaca y dominaron el territorio de Soconusco, en los límites con Guatemala. Sólo unos cuantos pueblos lograron resistir el empuje mexicana: los purépechas, los tlaxcaltecas y algunos señoríos mixtecas.⁶¹

La guerra fue una actividad relevante, tanto por el afán de conquista como por motivos religiosos. Los aztecas creían que los dioses se habían sacrificado por los hombres. Que su sangre les había dado la vida: y que el Sol se alimentaba con la sangre de los corazones humanos.

Las diferencias de categoría social eran muy acentuadas entre los aztecas. La cúspide de la sociedad era ocupada por una minoría de familias: los pipiltin, que eran miembros de la nobleza hereditaria y que desempeñaban los puestos más altos del gobierno, el ejército y el sacerdocio. Los nobles escogían dentro de su propio grupo a un jefe supremo a quien llamaban tlatoani, que en idioma náhuatl significa “el que habla”. Este jefe era tratado con reverencia y gobernaba en forma vitalicia, pero debía rendir cuentas de sus actos ante quienes lo habían elegido.

Otros grupos que disfrutaban de privilegios eran los comerciantes de largas distancias, quienes servían al gobierno como embajadores y espías. También, eran muy respetados los artesanos notables, los médicos y los maestros evidentemente sabios. El grupo social más

⁶¹ SOLIS, Felipe. Posclásico Tardío. 2002. Revista *Arqueología Mexicana*. N.º 11. Ed. Raíces de México. Pág. 71.

numeroso era el de los macehualtin, dedicados a la agricultura y los oficios comunes.

La ciudad de Tenochtitlan fue construida en islotes situados en el interior de uno de los lagos de poca profundidad, que en aquella época, cubrían la mayor parte del Valle de México. Los aztecas ampliaron y consolidaron los terrenos para edificación y los unieron con el exterior, mediante tres amplias calzadas y acueductos que conducían agua pura a la ciudad. Muchos canales cruzaban la capital azteca y por ellos transitaban miles de canoas, al igual que otras ciudades de este periodo donde el militarismo marcaba los lineamientos urbanos, Tenochtitlan utilizaba sus calzadas flotantes como puentes defensivos, ya que, se cortaban durante la noche, con un sistema de puentes móviles, para impedir el paso hacia el núcleo de urbano, técnica que obligó al estratega Hernán Cortés a construir, puentes de infantería y barcazas artilladas, para asaltar el centro de la ciudad.

Los expertos difieren sobre el número de habitantes de la capital azteca antes de la llegada de Hernán Cortés, y se estima que sobrepasaba de doscientos mil habitantes.

En el centro de la ciudad estaba el recinto sagrado, formado por decenas de templos y palacios, entre los que destacaba el Templo Mayor, dedicado a Tláloc, dios de la lluvia y a Huitzilopochtli, dios del Sol, a quien los aztecas consideraban su protector. La ciudad estaba dividida en barrios, llamados calpulli, cuyos habitantes disfrutaban de tierras de cultivo. Los agricultores extraían el agua de los canales para regar sus huertos en el sistema de chinampas.⁶²

Sin duda alguna hemos hecho un breve panorama, que resume más de tres mil años de la compleja y misteriosa historia de Mesoamérica.

⁶² Anónimo. *El Balero*. 1999. Artículo WEB.

En el presente capítulo en el cual hemos replicado y enunciado de las fuentes especializadas los principales hitos y hechos que dieron origen, auge y caída de las múltiples culturas de Mesoamérica, nos vemos en la necesidad de sólo abarcar el período Prehispánico, para no extendernos en la historia y no desviarnos de nuestro objetivo central, que es comprender la naturaleza del arte de esta región.

Es por esta causa, por la cual no profundizamos en el desarrollo histórico que comienza y precede a los diecisiete años de conquista militar y la posterior colonia y virreinato de España, con todo el proceso de mestizaje y conversión al catolicismo, periodo que duró más de trescientos años hasta las revoluciones de independencia del siglo XIX, que llevaron a establecer las repúblicas independientes que aún conforman el mapa político de la actual Mesoamérica.

Sin embargo, debemos destacar que a diferencia de otras culturas ya extintas, la comunidad aborígen contemporánea de Mesoamérica conserva las bases de la cosmovisión y todavía mantienen ritos y creencias relacionada con el culto a las deidades centrales y los conceptos matemáticos que las respaldan. Si bien, hoy en día dichas religiones y creencias son el resultado sincrético con el catolicismo moderno, se mantienen vigentes los conceptos que subyacen en las antiguas civilizaciones.

En la actualidad el concepto de Mesoamérica aún existe. La población indígena se revela contra el actual sistema institucional, ya que, para los pobladores de la actual Mesoamérica su supervivencia futura se funda en la recuperación de su palabra y su lenguaje, su memoria histórica, su misticismo y espiritualidad.

Resumen

- La noción de Mesoamérica es un concepto histórico, geográfico y cultural.
- Su composición étnica fue y es vasta y compleja. Desarrollaron el comercio y el intercambio, manteniendo dioses, ceremonias, juegos y creencias comunes.
- La estructura religiosa y mítica se ordenaba por la naturaleza, el conocimiento de las ciencias matemáticas, médicas y astronómicas.
- Las culturas de Mesoamérica Prehispánica, basaron su cultura en el cultivo del maíz, el cacao, el maguey, la calabaza y el frijol, alcanzando un avanzado desarrollo agrario.
- Desarrollaron ampliamente la cerámica, la escultura, la arquitectura, el arte monumental público y la pintura mural. Valoraban la educación, la escritura y la poesía.
- La sociedad mesoamericana actual, mantiene aún vivos sus rasgos ancestrales y necesita especialmente, mantener latente su memoria, a través de la preservación e investigación por parte de los especialistas, y poder difundir la historia mediante una educación pertinente, al igual que todas las sociedades aborígenes de América y el mundo.

3. LA METÁFORA MESOAMERICANA

Revisamos ya de forma panorámica el complejo concepto cultural que define Mesoamérica, ahora explicaremos cómo es la asociación arquetípica central de este período cultural, nos referimos a la figura ofidia y reptiliana, que es el numen principal de las cosmogonías de esta región.

En el imaginario mitológico y el consiguiente acervo morfológico de Mesoamérica Prehispánica persiste un potencial de enorme riqueza artística, que hoy en día la podemos conocer gracias a los últimos avances en la investigación arqueológica y antropológica. Si bien, desde la época de la conquista se comienzan a registrar algunos aspectos culturales de esa zona, sólo en los últimos cien años se han cimentado los estudios arqueológicos y se ha divulgado las teorías más sólidas que permiten descifrar el legado cultural de las sociedades mesoamericanas. Desde los primeros acuerdos y conclusiones derivadas de la convención de antropólogos y arqueólogos en materia mesoamericana, es en la década de los cuarentas, donde se sostienen las teorías fundamentales que subyacen en los referentes hermenéuticos y lecturas contemporáneas. Éstas han sido alimentadas y algunas debatidas por nuevos hallazgos e interpretaciones que expondremos en los autores y sus textos que enunciaremos a continuación.

Estudios de arqueólogos mexicanos y destacados investigadores de diversas regiones, nos dejan ahora tener mayor comprensión de las figuras prehispánicas eternizadas en las estelas líticas, ya que, sólo en las cuatro últimas décadas se han podido esclarecer ciertos aspectos fundamentales de la lógica religiosa y mitológica de las distintas culturas que surgieron hace más de tres mil años en América. Esos trabajos corresponden a los antropólogos: Blas Castellón Huerta, Enrique

Florescano, Jack Soustelle, Laurette Sejourné y Román Piña Chan, quienes coinciden en sus interpretaciones teóricas sobre la mitología de la serpiente emplumada. De la misma forma, el artista Rubén Bonifaz Nuño, observa los fenómenos antropológicos y artísticos bajo perspectivas distintas, plantea nuevas teorías en relación con la interpretación de la serpiente emplumada en las culturas de Mesoamérica. Este capítulo tratará sobre los datos que estos autores recabaron.

3.1 Cosmogonía mesoamericana.

En este apartado hablaremos de la figura de la serpiente como eje esencial e imagen creativa en las principales culturas de Mesoamérica Prehispánica. En esta región cultural, podemos identificar mitos de la creación que comprenden múltiples áreas y periodos culturales, como también, se han encontrado relatos específicos de áreas culturales de menor envergadura. Nos centramos en los antecedentes de los que conforman la generalidad de los relatos y marcan un continuo cultural, son los mitos de la creación donde la serpiente juega un papel importante, específicamente, en las culturas del Golfo de México, en Yucatán y en la Meseta Central. En ellas se encuentran las culturas de los olmecas, mayas, toltecas y mexicas, entre otras. Antes de revisar lo sustancial del significado de la serpiente emplumada, hablaremos en general cómo es la cosmovisión de Mesoamérica Prehispánica.

Debemos mencionar, que al nivel del relato sólo se cuentan con referentes provenientes de las culturas más recientes como las del Clásico y Preclásico transmitidas por tradición oral y divulgadas desde la conquista por los informantes aborígenes que relataron su cosmovisión y los códices escritos por los Tlacuilo que narran con datación calendárica los diferentes relatos, en múltiples registros pictográficos líticos, pinturas

murales y alfarería. De estas narraciones y textos podemos distinguir los mitos fundamentales,⁶³ los estrictamente cosmogónicos, estos son en el caso de los mayas, el *Popol-vuh* y los relatos mexicanos, *En el tiempo más antiguo*, *La leyenda de los cinco soles* y *El origen de los seres humanos y las plantas comestibles*.

Rubén Bonifaz Nuño⁶⁴ en varios de sus trabajos, nos refiere al mito del tiempo más antiguo, que la imagen de las serpientes gemelas constituye la base de la cosmogonía general de todas las culturas mesoamericanas. Reflejada en el relato, *El tiempo más antiguo*, cuando las divinidades ubicuas duales como Quetzalcóatl y Tzcatlipoca, se convierten en serpientes para destrozarse el cuerpo de la diosa-monstruo acuática donde, los dioses gemelos la tomaron por las extremidades y la desmembraron para generar la tierra y todas las formas de vida que la habitan.

Las serpientes gemelas son representantes de las fuerzas creadoras del universo, es decir, esta asociación arquetípica simboliza el poder de los dioses en el punto mismo donde se genera y da comienzo a su ejercicio.

En un inicio, como en toda estructura elemental de la mitología cosmogónica o génesis de los tiempos, las energías ubicuas dominaban el universo y cuando la tierra aún no era creada. Sólo existía la caótica bipolaridad de la fuerza de las aguas descontroladas y las fuerzas del cielo, sin poder calmar su confusión. Todo se equilibra cuando surge la figura de las serpientes gemelas, representantes de las dos fuerzas, dando así, impulso a una tercera figura, la de la tierra creadora. Describimos a continuación los principales acontecimientos de la creación, según el relato de *El tiempo más antiguo*:

⁶³ KRICKBERG, Walter. *Mitos y leyendas de los aztecas, incas, mayas y muiscas*. 1995. Fondo de la Cultura Económica. México. Págs. 21-26.

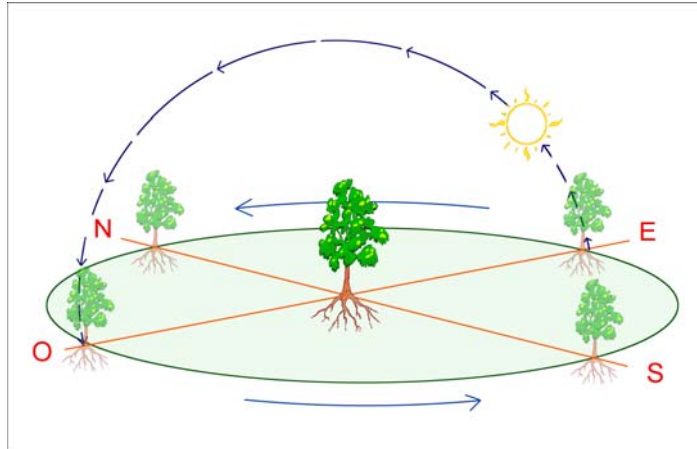
⁶⁴ BONIFÁS NUÑO, Rubén. *La imagen de Tláloc*. 1986. Ed. Universidad Nacional Autónoma de México. México. Pág. 10.

- La batalla cósmica entre las potencias celestes y acuáticas; la creación del cosmos ordenado dependió de que los dioses se pusieran de acuerdo.
- Enfrentamiento que impide un orden estable; todo sucumbía en destrucciones catastróficas.
- Surge la montaña primordial que emerge del océano y de donde brota la vida sobre la superficie terrestre.
- La visión de la tierra emergente es representada bajo la figura de un monstruo lagarto-ofidio-pezu escamoso gigante, cuyo perfil conforma la silueta de la tierra en el horizonte, la tierra fecunda, figuras 12, 13, 35 y 56 B.

Nos referimos a la figura monstruosa llamada Cipáctli, y es una imagen recurrente en el arte mesoamericano, inclusive en los periodos del Posclásico.

Es aquí, cuando se presentan como nuevos elementos las fuerzas fecundadoras del cielo y germinales de la tierra. Y se da inicio a la generación de los puntos cardinales con relación al norte magnético y la trayectoria solar, así también, la posición del planeta Venus en el firmamento. Cuando las fuerzas divinas bipolares finalmente, logran establecer el equilibrio que genera el universo, tal como lo conocemos, las fuerzas del movimiento trazan las cuatro direcciones. Este es el punto de partida, es por donde sale el sol, sigue el Norte, luego el Oeste con el ocaso y terminando por el Sur, dando una orientación en sentido contrario a las manecillas del reloj.

Esquema n.º 4 los puntos cardinales y los árboles fundacionales.



Los árboles primordiales que surgen desde las profundidades de la tierra, además, de ser los frutos de la vida en sí, son el sostén del cielo, la conexión de la tierra con el cielo y los ejes del mundo. Cumplen una función parecida a la del cerro primordial, en su interior yace la cueva de los siete nichos donde surge también, la humanidad y las plantas comestibles. El cerro de la vida o la bodega del cosmos, es de cierta forma, similar al paraíso, en lo que concierne al vergel eterno, según la cultura mexicana. Otros sitios relacionados con los árboles y la cueva sagrada son Tamoanchan y Tlalocan, lugares sagrados de la fertilidad eterna, ahí se crean los seres humanos, mitos que persisten a través de ritos agrarios y que se mantienen hasta hoy en día, figuras 18 A-C.

El árbol es el punto de conexión entre el inframundo por las raíces y la elevación de las fuerzas telúricas hacia la bóveda celeste. Es además, el punto central de la división en las cuatro direcciones y las

respectivas cuatro esquinas del universo, transformándose en el punto de referencia y quince tridimensional.⁶⁵

El árbol con forma de cruz de cuyos ápices surgen mazorcas de maíz con caras humanas mayas, las cuatro direcciones señaladas por el tronco y las ramas, indican los cuatro rumbos del cosmos, articulando las regiones del sustento y la vitalidad, figura 24.

Esta perspectiva de dividir el mundo en un quince tridimensional responde a un concepto elemental del movimiento cósmico, el ciclo eterno de la vida y la muerte.

A continuación describiremos mediante una seguidilla de signos sucesivos que resumen el concepto de este numen del quince y los puntos cardinales representados por árboles, como la estructura elemental que genera el espiral cíclico, podemos visualizar dicho concepto siguiendo los siguientes hechos consecutivos:

- El punto: es la señal y momento inicial donde nace el primer árbol de la vida que genera el primer punto de referencia en el espacio.
- El horizonte telúrico: trazaremos una línea horizontal sobre el punto de referencia que divide nuestra horizontalidad terrena, en dos.
- La verticalidad espiritual: sobre el punto anteriormente trazado, dibujamos una línea vertical ascendente, es la fuerza que asciende a los cielos, la energía espiritual, formando una cruz equidistante, esta es la síntesis de la cruz quince y los cuatro destinos, los cuatro rumbos del cosmos.
- El movimiento de la vida: hacemos girar nuestra cruz utilizando como punto de rotación el punto central. La dirección es hacia la izquierda, contraria a las manecillas del reloj, esta es la representación del movimiento solar y su ciclo eterno.
- El espiral eterno: de este giro se pueden desprender espirales concéntricas, el espiral es la representación del ciclo de la vida.

⁶⁵ LÓPEZ-AUSTIN, Alfredo. *Tamoanchan y Tlalocan*. 1999. Fondo de Cultura Económica. México. Págs 17-21.

- Los caracoles: que contienen el espiral del caracol, era un componente importante como pieza de valor porque sintetizaba la naturaleza el ciclo vital y era usado como parte fundamental de, caracteres, signos y glifos. Asimismo, en la arquitectura, pintura, cerámica y en general en toda la expresión artística. Igualmente, el caracol era usado como complemento en la indumentaria de los soberanos, era el signo de la nobleza relacionada al culto de Quetzalcóatl; se consideraba el emblema representativo del arquetipo humano de la serpiente emplumada, figuras 44 A-D y 55.

La proporción áurea: el cultivo de la idea cíclica representada en los caracoles, responde a que dentro de los estudios matemáticos y cálculos astronómicos, las culturas mesoamericanas conocían la proporción áurea. Todos los emplazamientos urbanos y arquitectónicos, y en general todas las representaciones artísticas estaban regidas por la proporción áurea y otras complejas combinaciones y mecanismos en torno a la rotación proporcional que genera el movimiento espiral. Como lo comprueba Margarita Martínez en *Geometría Mesoamericana*,⁶⁶ ella nos afirma que el conocimiento del cálculo matemático, el dominio de concepto del cero, el uso de la escala de la proporción áurea y la observación sistemática de los astros, llevó a que la estructura básica de las religiones mesoamericanas se basaran en ciencias matemáticas. Ritos, calendarios, toda la estructura económica y social correspondían a fechas exactas.

Las últimas teorías arqueológicas demuestran y sostienen que la cultura mesoamericana se basaba en la metáfora, arquetipo y emblema arquetípico de procesos complejos de una estructura natural llevada a la social y no en la mera idolatría de fenómenos agrarios y físico-naturales. Las metáforas y asociaciones arquetípicas eran reflejo o consecuencia del profundo conocimiento del cosmos. La metáfora es el recurso

⁶⁶ MARTINEZ, Margarita. *Geometría Mesoamericana*. 2000. Fondo de la Cultura Económica. México. Pág. 235.

preferido del lenguaje religioso y poético. La cosmovisión mesoamericana es una permanente metáfora, en los tres niveles:

- La metáfora de la creación.
- La metáfora de las ciudades divinas, el reino paradigmático.
- La metáfora del gobernante sabio.

3.2 La serpiente emplumada.

La cosmovisión mesoamericana al igual que todas las cosmovisiones de las sociedades de la historia humana, es muy compleja y siempre se refiere a la totalidad de los aspectos de la realidad física y metafísica que posee y desarrolla cada individuo de forma particular y colectiva. Nosotros nos referiremos a la figura de una entidad mitológica, que sin duda tiene un significado digno de revisar debido a su impresionante naturaleza.

La serpiente emplumada es el personaje mitológico más activo de toda la cosmovisión y estructura religiosa de los pueblos mesoamericanos. Participa en la obtención de todos los dones que se le fueron otorgados a la humanidad.

En la Prehistoria de Mesoamérica, se encuentran los primeros referentes de la serpiente. Los antecedentes más antiguos que se conocen de la figura de la serpiente como numen en Mesoamérica, datan del arte rupestre en las cuevas de Baja California. Es en la prehistoria de América donde está la representación pictórica rupestre de una serpiente con cornamenta de venado, (ver figura 11). Los múltiples sitios de arte rupestre datan de unos diez mil años a.C. y podría responder a una de las teorías del poblamiento de América desde Oriente por el extremo Norte en el estrecho de Boering, hacia Alaska y del norte hacia el sur.

Así entendemos la utilización de la imagen de la serpiente en el imaginario mitológico americano posee un significado dual, proviene de culturas sedentarias, de características socioeconómicas basadas en el desarrollo de una cultura agraria desarrollada.

La serpiente creativa posee como concepto fundamental, el reunir dos características opuestas. Primero descomponemos su nombre, Quetzalcóatl: *quetzal*-pájaro o ave divina, *cóatl*-serpiente y gemelo divino en la lengua náhuatl de la Meseta Central de México. También, es llamado *Kukulcan* y *Gucumatz* en las distintas regiones del área maya. Quetzalcóatl es la unión repentina de dos especies aparentemente irreconciliables, representa la asociación de lo terrestre con lo celestial, figura 25.

El ofidio emplumado simboliza el cielo, ya que, es un ave y punto de referencia de las cuatro direcciones del universo. Además, representa la materia terrestre, asociada a las divinidades femeninas de la tierra, el poder de donar agua de lluvia, (ver figuras 31 y 32) y el movimiento ondulante de la energía en forma de –S– la sinuosidad de las aguas. Las serpientes gemelas de doble cabeza, representan la circularidad del movimiento, figuras 37-39 A-F, 40 y 57.

La postura ascendente de la serpiente, es la verticalidad de lo humano, el acercamiento de lo terrestre a lo celestial, en la búsqueda de unión con los elementos transformadores y su función generadora, como la verticalidad de lo que crece sobre la tierra, figura 36.

El ave que aspira a la tierra, representa las fuerzas descendentes, la lluvia, y la serpiente ascendente que se yergue para alcanzar lo celestial, es la unión y movimiento de las fuerzas opuestas.

La serpiente emplumada es la creadora de los sonidos, los silbidos melódicos que producen sus plumas en movimiento; contrastan con el poder del trueno que emite al irrumpir desde el cielo hacia y a través de las profundidades de la tierra. Asimismo, la serpiente es

creadora de los colores; en sus plumas trae los colores al cosmos y en especial la luz y el color a las profundidades del inframundo.

Otra característica de la serpiente emplumada es que se asocia al planeta Venus, ya que, es durante el ocaso y el alba cuando se puede apreciar una gran gama de colores en el cielo. Se hace la analogía entre el plumaje verde del quetzal y las hojas verdes de los campos de maíz que ondulan suavemente con el viento, (ver figura 30) transformando los campos de cultivos en verdaderas extensiones sinuosas de la piel de la serpiente emplumada.

De esta forma los autores confirman la importante influencia del mundo agrario en el imaginario religioso de las sociedades de la antigüedad. Debemos añadir a estos antecedentes el importante dato arqueológico, que señala que el maíz fue domesticado genéticamente, hace más de ocho mil años a.C. por medio de la cruce de diferentes cepas de granos de este cereal, que dieron como fruto final las diferentes especies del actual maíz. Como se demuestra en los estudios botánicos de HUGH H. Iltis⁶⁷ comprendemos que, dicho proceso demandaba a los agricultores extensos conocimientos de los ciclos cósmicos y estelares que rigen las leyes de la naturaleza.

Revisemos con una visión panorámica, los conceptos básicos y elementales que conforman el eje de la sociedad mesoamericana hasta nuestros días. La cosmovisión en general es una estructura discursiva, propia del lenguaje coherente que trasciende y rebasa la configuración central de la religión mesoamericana, está presente fuera de los límites espacio-temporales y político-culturales de las sociedades de Mesoamérica Prehispánica.

En toda la cosmovisión de Mesoamérica, el universo es una permanente dualidad holística, todas las estructuras se exponen y manifiestan mediante cientos de combinaciones de conceptos de pares

⁶⁷ HUGH H., Iltis. *Economy Botany. Homeotic Sexual Translocation and the Origin of Maize*. The New York Botanical Garden Press. Volumen 54. 2000. EE.UU. Pág. 9.

opuestos, vida-muerte, día-noche, fuego-agua, calor-frío, sequías-lluvia, hombre-mujer y muchas otras.

La esencia es divisible y la materia divina es esencia. Las asociaciones arquetípicas de las manifestaciones divinas están en una permanente división e hibridación. Según las combinaciones que se generan, son los distintos estados divinos que pueden inducir a la confusión. Todas las divinidades se presentan en una dinámica de coexistencia y de forma coesencial, a través de los tres niveles de asociación arquetípica, como con cualquier componente físico del cosmos. Así se comparte la esencia a la inversa, es decir, los elementos, fenómenos naturales, cosas y animales, figuras 48 A y B.

El movimiento serpentino continuo es la principal habilidad relacionada con el movimiento circular y giratorio. Este movimiento ondulante le otorga la propiedad de moverse en los diferentes planos como en los niveles del universo, estando así, en una constante fragmentación, figura 34.

El concepto de ciclo eterno se manifiesta en todas las escalas; pero sin duda el ciclo temporal o el ciclo del año solar que rige la naturaleza terrestre, es lo que predetermina de una forma más significativa en el imaginario religioso de Mesoamérica Prehispánica.

3.3 Los niveles de asociación arquetípica en el mito de la serpiente emplumada de Mesoamérica Prehispánica.

El conjunto de toda la cosmovisión reflejada en las figuras arquetípicas de las culturas mesoamericanas, particularmente Quetzalcóatl, puede inducir a la confusión, ya que, está presente en los tres niveles de representación arquetípica. Esto hace que los dioses se mezclen y adopten personificaciones híbridas, por ejemplo, una fuerza

esencial conceptual puede encarnarse en una figura concreta y tangible, la que a su vez, puede tener un rol dual. Recordando cómo se distribuyen, podemos entender cuándo Quetzalcóatl es la energía creativa, encarnada en un soberano semidiós o bien, cuándo es la encarnación arquetípica de la fuerza energética universal en un animal o cosa tangible.

En el primer nivel, las fuerzas cosmogónicas: todas las culturas mesoamericanas poseían en común la misma base estructural en los relatos del origen de los primeros tiempos y fuerzas que crearon el cosmos y la humanidad, entonces, es la metáfora del lagarto terrestre que crea el mundo y desde las fauces de la tierra desde donde surge la humanidad.

Sin embargo, en el segundo nivel, dioses semi-humanos: es el proceso por el cual los dioses se encarnan en las fuerzas de la tierra, el agua, la vegetación; pero no de forma humana sino que representada en signos, códigos y numerales como la metáfora del maíz. El ciclo del maíz es la metáfora y modelo de los valores morales indígenas. El semidiós, héroe divino, viaja al inframundo a vengar a sus ancestros, quienes fueron los primeros seres conscientes sobre la tierra, los que dieron la vida a la humanidad.

El astro Sol y el planeta Venus, simbolizan ambos la dualidad día-noche, el ciclo solar diario, a veces se confunden las personalidades de los cuerpos celestes. Es Venus, quien en el amanecer se adelanta para hacer salir el Sol, en el atardecer le precede en su muerte.

Es el quince la figura que representa al planeta Venus ya que, corresponde a los cinco años que dura el ciclo donde se conjunta con el Sol. Este período de conjunción dura, a su vez, noventa días. Quetzalcóatl representa la dualidad del planeta, a quien se le atribuye la característica de tener doble personalidad, como los gemelos divinos y las dobles serpientes.

El año venusiano, de quinientos ochenta y cuatro días, tiene un período diurno y uno nocturno de doscientos cincuenta días visible al humano, de los cuales unos se posiciona en el ocaso y otros, en el alba. Existe la idea de que lo superior está en el alba, lo que nace, ascendente y lo inferior, se encuentra cuando el planeta desaparece bajo el horizonte.

En la asociación de la serpiente emplumada con el Sol, el que está representado en el ciclo solar, durante el día el astro rey clava sus flechas de luz en los ojos de los penitentes, al atardecer el Sol envejece y muere en el ocaso, decae como un águila en el atardecer. Luego de noche la entidad solar adopta la forma del penitente Xólotl, el viajero nocturno, que es la imagen noctámbula de Quetzalcóatl, el que viaja por debajo de la tierra en dirección del alba. La imagen de Xólotl está representada por un perro o un jaguar, ambos son reyes de la noche. A este personaje se le atribuye la característica de penitente ciego, ya que no necesita ver durante la noche del inframundo, él hace un viaje de ocho horas o dividido en ocho segmentos de tiempo.

El Sol representa el orden, la creatividad, la bondad y la energía. La posición elevada le otorga el carácter divino al igual que a los gobernantes. Por contraposición, las partes bajas, la tierra, la oscuridad, el frío, la enfermedad, la muerte. El Sol y los cielos tienen propiedades masculinas. La tierra y las aguas la propiedad femenina, se genera entonces un matrimonio divino. La tierra es la matriz y la lluvia el semen fertilizador y el producto de esta unión es el maíz. Otra divinidad asociada a Quetzalcóatl, es Tláloc, una muy importante entidad serpentina que sintetiza la presencia de la serpiente como señor de la lluvia torrencial, el relámpago y el trueno, el ofidio divino de las aguas que desciende desde el cielo, figuras 31, 32 y 53.

Es en el tercer nivel de asociación arquetípica donde podemos ver la presencia de humanos-gobernantes divinos, esta es la etapa en

que los mitos están en la frontera con la historia. En un inicio los olmecas generan numerosas figuras relacionadas con el maíz como articulador de la naturaleza y los seres humanos. Este nexo con el ser humano se puntualiza por medio de los gobernantes sacerdotes que confunden y mezclan la fuerza de gobernar con los responsables del equilibrio cósmico y humano. De igual forma, al gobernante se le asociaba al ciclo solar. Existen antecedentes con data de fecha donde nacen personajes de las dinastías gobernantes, a los cuales se les proyecta la característica de ser la encarnación de la energía divina. Los gobernantes sabios son una compleja representación de Quetzalcóatl en vida, es decir, ellos se identifican con los emblemas de la serpiente emplumada, ejemplo de esto son:

- Ce Acatl Topiltzin Quetzalcóatl, quien fue uno de los gobernantes fundadores de la metrópoli de Tula, en el Altiplano Central.
- Kukulcán, fue un gobernante y distinguido guerrero de los mayas en la península de Yucatán.

En un inicio, en todo el periodo Preclásico Medio y Clásico en particular, las culturas olmecas y mayas desarrollaron una numerosa iconografía acumulada sobre los gobernantes:

- Los olmecas, a su vez, desarrollaron las abundantes cabezas colosales que son retratos realistas de gobernantes.
- En el caso de los mayas, desarrollaron una representación biográfica con extrema exactitud de la vida y obra de los gobernantes divinos, al punto que son retratados con nombre y fecha los actos destacados de su vida, todo además, mezclado con caracteres divinos que, de una forma teatral, explican el carácter y las propiedades divinas de los dignatarios retratados. Los mayas, atribuían a los gobernantes el poder de haber

creado el cosmos y la civilización de la humanidad, figuras 20 y 50.

De distinta forma en el Altiplano Central, las culturas teotihuacanas representan el emblema del poder real y sólo identifican a su portador como la persona en posesión de los atributos y propiedades divinas de Quetzalcóatl. En definitiva, declaran sintéticamente que el gobernante rodeado por ese emblema, es la máxima autoridad. La institución real es eterna; el cuerpo físico es efímero. Representa la perpetuidad del poder dinástico, el carácter continuo e indestructible del linaje real. Como así mismo, los símbolos del reino se transforman en instituciones por estatuto propio y vida eterna o al menos, tan larga como la de la propia dinastía. Los hijos de Tollan, concebían al Estado como punto inicial de toda la creación y no veían este hecho como atribuible a un ser humano, figuras 41-43.

3.4 El mito de la serpiente emplumada en las culturas originarias de Mesoamérica.

En el presente apartado debemos enunciar de modo general los componentes narrativos que conforman el perfil de la serpiente emplumada, como numen constante en el desarrollo de las sociedades mesoamericanas más relevantes del escenario prehispánico.

Hemos incluido parte de los relatos cosmogónicos con la intención de reafirmar la naturaleza propia de esta asociación arquetípica y su intrincada polisemia, que genera una amplia gama de manifestaciones artísticas que sin duda no nos dejan de sorprender y maravillar.

3.4.1 La serpiente emplumada olmeca.

La olmeca es la primera civilización en sistematizar y generar una sociedad en torno a un mito cosmogónico y una cosmovisión estructurada en las artes y las ciencias matemáticas.

Son los primeros en generar una cosmovisión en torno al maíz como eje de la sociedad. Para ellos, la representación del maíz es el resumen de la figura de los procesos agrarios que crea este cereal. Existen cuatro rasgos de la manifestación divina del maíz, figuras 16 y 17:

- 1- El maíz es el símbolo de la fertilidad.
- 2- El maíz es el símbolo de la creatividad humana.
- 3- Es el resumen de los procesos agrarios y biológicos relacionados con el cereal, que se mantiene hasta hoy en día, aunque, hoy esté sincretizada con caracteres católicos.
- 4- Es la asociación de los poderes creativos y cósmicos a las dinastías de los gobernantes.

La estructura propia del proceso agrario es utilizada como símbolo reafirmante y ejemplo cotidiano de las propiedades fundamentales del ciclo y el movimiento de la vida. A su vez, muestra el ciclo con la necesidad de manejar el concepto dual de la vida y la muerte. Completa el ciclo del nacimiento, la vida, la muerte y el renacimiento. La estructura agraria demandaba la organización colectiva del pueblo, jerarquizaba y organizaba el grupo social, difundiendo los valores colaboracionistas, tales como: unidad, disciplina, planeación y colaboración comunitaria. En definitiva, el mito genera un orden en la cosmovisión.⁶⁸

Los gobernantes divinos tenían el don de ser los elegidos para ser nexos comunicacionales entre el mundo terreno y el divino, figura 15. Ellos eran al mismo tiempo, la representación de las fuerzas incesantes

⁶⁸ FLORESCANO, Enrique. *Quetzalcóatl*. 2002. Publicación WEB.

de la naturaleza ejemplificada por medio del ciclo del maíz. Los gobernantes influían en todas las áreas de expresión cultural. Los constantes periodos del maíz representan la metáfora divina de la existencia humana, el fundador del poblado sedentario y el benefactor de las artes y las ciencias. La idea del ciclo estaba arraigada en lo más profundo de la sociedad. El ciclo biológico de la plantación es el siguiente:

- Preparar el terreno: para preparar el terreno se hacen ceremonias y ofrendas, de modo que la madre tierra consienta ser fertilizada y fecundada con los jugos celestes.
- La siembra: se introduce la simiente en la tierra.
- Viaje de la semilla: durante ocho días la semilla viaja de al interior del inframundo donde se nutre de los jugos elementales.
- Maduración del grano: en otoño, después de cosechar el grano, la planta se sacrifica y descompone en semillas para preparar el terreno en primavera. Cuando la muerte, genera nueva vida.

De esta forma todos los procesos son importantes, particularmente la muerte, ya que, el renacer es un componente fundamental para generar vida, se cree que la muerte genera vida. Un ejemplo que demuestra la vigencia de estas creencias y ritos se manifiesta en la fiesta de los difuntos, la que originalmente tiene un sentido agrario y en cierta medida nace mediante un proceso sincrético del mestizaje cultural. Se cree que fue una adopción de la tradición creada por el Papa Gregorio IV, en el siglo IX, quien instauró el día de los fieles difuntos, ya que es la fecha del renacer agrario, que coincide con la costumbre católica.

A los gobernantes siempre se les asociaba con la vida en plenitud, siempre jóvenes. Por consiguiente, se le relacionaba al color verde, además, al ciclo de la muerte y el renacimiento anual. Esto se transforma en la metáfora de la continuidad imperecedera del poder dinástico.

3.4.2 Los mayas y el *Popol vuh*.

La cultura maya, que surge y tiene su apogeo entre los años cien y seiscientos d.C. es la sociedad que, además, generó grandes metrópolis y desarrolló las artes y las ciencias. Los mayas, fueron un pueblo que tuvo estrechos lazos de intercambio con el pueblo olmeca, como también, lo tuvo con los pueblos teotihuacanos, figura 49.

A pesar de que en esos tiempos existía la conquista por medios militares, en general, en toda América Prehispánica, las culturas se basaban en la subyugación de pueblos menores quienes debían rendir tributo al noble y poderoso que reinaba en ese momento. Los investigadores deducen que ya desde el período Preclásico, en las sociedades mesoamericanas, al margen de las incursiones militares y el intercambio cultural, predominaba una coexistencia pacífica que favorecía un proceso multicultural, donde se comparten númenes y deidades adoptadas y reinterpretadas por las distintas sociedades, generando una amplia gama morfológica referente a una o varias asociaciones metafóricas comunes. Es una consecuencia de los continuos viajes y los arraigos de embajadores culturales que difundían los esquemas religiosos, es decir, no sólo había intercambio económico, sino que además, un proceso de conquista cultural. Si los estilos hubieran sido impuestos, tenderían a ser idénticos y no tan diversos en forma y abstracción como lo muestran los registros arqueológicos, figura 50.

Los mayas, son los primeros en incorporar la antropomorfización del maíz al imaginario religioso. Aproximadamente, en el año cien d.C. se representa a un joven humano andrógino que personifica el maíz en un relato heroico donde el protagonista baja al inframundo a luchar con los señores de Chibalbá. Su surgimiento triunfal es el dios que nace y muere cada año.

En el periodo Clásico, doscientos cincuenta al seiscientos d.C. surgen otras versiones, cada vez más maduras y completas, de mayor complejidad en el relato, las que son plasmadas en las estelas, en los templos y en la cerámica.

Una de estas versiones de relato bien desarrollada es la que se refiere al mito cosmogónico de los pueblos maya quiché. Está escrito en el texto llamado *Popol Vuh*, donde se mezclan los tres niveles de asociación arquetípica, toda su unidad y naturaleza narrativa en sí, es la metáfora del ciclo agrario.

Los mayas igualmente hablan de un periodo Preformativo, antes que se formara la tierra, cuando las aguas y el cielo no encontraban equilibrio. Sólo la presencia del lagarto-serpiente emplumada logró crear la tierra y todo lo que allí habitaba, que para los mayas se llamaba Kukulcán y para los quichés del norte, Gucumatz. Además, ellos le rendían culto a esta asociación híbrida de dos especies, como una fuerza divina generalizada, y refiriéndonos a la traducción de Adrian Recinos, escogemos los primeros versos del relato:

Ésta es la relación de cómo todo estaba en suspenso, todo en calma, en silencio; todo inmóvil, callado, y vacía la extensión del cielo. [...] No se manifestaba la faz de la tierra. Sólo estaban el mar en calma y el cielo en toda su extensión. [...] No había nada que estuviera en pie; sólo el agua en reposo, el mar apacible, solo y tranquilo. No había nada dotado de existencia. Solamente habla inmovilidad y silencio en la oscuridad, en la noche. Sólo el Creador, el Formador, Tepeu, Gucumatz, los Progenitores, estaban en el agua rodeados de cantidad. Estaban ocultos bajo plumas verdes y azules, por eso se les llama Gucumatz. De grandes sabios, de grandes pensadores es su naturaleza. De esta manera existía el cielo y también el Corazón del Cielo, que éste es el nombre de Dios. [...] ¡Hágase

así! ¡Que se lleve el vacío! ¡Que esta agua se retire y se desocupe (el espacio), que surja la tierra y que se afirme!.⁶⁹

El mito dice que en el año 3114 a.C. fecha mítica de un periodo de trece ciclos, es el día en que nació el primer padre de la cultura humana, llamado Junal Ye o Jun Ye Nal, y quien fue el padre de los gemelos divinos (ver figura 26). Representa la primera semilla que creó un lugar en el cielo, dividido en ocho, orientada hacia los cuatro rumbos y las cuatro esquinas del cosmos. La narración mitológica describe los siguientes acontecimientos:

- Descenso de Junal Ye a Chibalbá, el reino del inframundo, allí es engañado por los señores de Chibalbá quienes lo decapitan.
- Reencarnación y transfiguración de Junal Ye en el árbol que dá la semilla de la cual nacen los gemelos divinos.
- La búsqueda del padre divino por parte de los gemelos, hijos de Junal Ye.
- La superación de distintas pruebas impuestas por los crueles señores de Chibalbá, las cuales son superadas de forma fantástica y mágica.
- La consumación de la venganza de los gemelos divinos, la derrota y muerte de los señores del inframundo.
- Las almas de los gemelos se iluminan y se transforman en la luna y el sol, dando origen a las generaciones de grandes familias que poblaron la nación maya.

3.4.3 El Altiplano Central y *Los cinco soles*.

En el inicio del periodo Preclásico se empezaron a formar las bases de las grandes culturas teotihuacanas, las que durante casi dos mil años dominaron la Meseta Central, Oeste y Norte de México. Sin

⁶⁹ RECINOS, Adrian. *Popol Vuh*. 1961. Fondo de Cultura Económica. México. Págs. 23-24.

embargo, son los toltecas y los aztecas los pueblos más destacados de Mesoamérica Central, por el alcance de sus dominios y el grado de expansión que lograron. El desarrollo de estas culturas perduró por mucho tiempo, si bien, durante esos dilatados periodos fueron diferentes pueblos los que reinaron y dominaron la zona como los toltecas, mixtecas, chichimecas, zapotecas, entre otros, en esta región el mito medular de -la serpiente emplumada- se centra en la fundación de Tollan, la gran Teotihuacan, monumental metrópoli y centro neurálgico de gobierno, comercio e intercambio cultural. Esta urbe fue uno de los lugares donde se rendía culto a Quetzalcóatl, además, era el sitio donde la imagen del dios ofidio simbolizaba el emblema de la guerra. Sólo los guerreros de elite y sacerdotes podían tener vínculo con la encarnación de la deidad. Su importancia no es el individuo social, sino que, es el arquetipo central de una estructura filosófica en la que el hombre, que era soberano de sus decisiones, lograba convertir una masa perecedera en energía luminosa.

Todos estos fenómenos relacionados con la creación están organizados sucesivamente en cinco distintas eras de la creación, relato del primer nivel de asociación arquetípica, en cada era de la creación existía un sol distinto. La leyenda de *Los cinco soles* tiene relación con los pueblos que antecedieron a las culturas del Altiplano Central, y es en el quinto sol, la era actual, cuando comienza con la creación de los seres humanos que poblaron Mesoamérica por el padre fundador.

La narración cosmogónica del mito nahuatl, *Los Cinco Soles*, indica que es Quetzalcóatl el creador de los cuatro soles que anteceden a la época actual, es el quinto sol donde él ya tiene una presencia de forma humana semi-divina actuando como padre fundador de las grandes capitales, a continuación resumimos parte del relato sagrado:

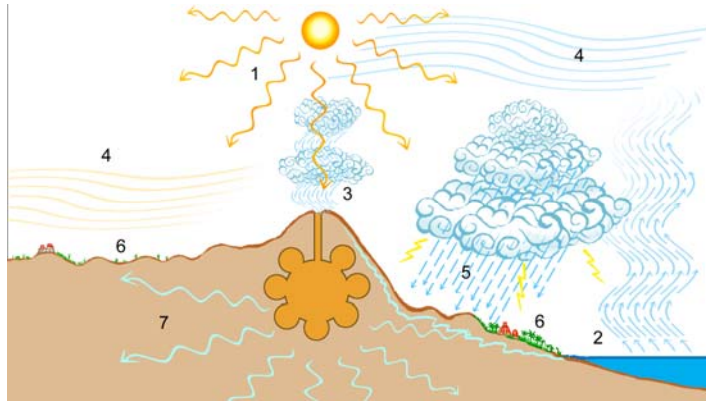
El primer sol que hubo al principio, signo del 4 *atl* (agua), se llama Atonatiuh (sol de agua). En éste sucedió que todo se lo llevó el agua; todo desapareció; y las gentes se volvieron peces. [...] El segundo sol era signo

de 4 *ocelotl* (tigre), se llama Ocelotonatiuh (sol de tigre). En él [...] se hundió el cielo [...] el sol no caminaba; [...] y cuando se oscureció, las gentes eran comidas. En este sol vivían gigantes; [...] su saludo era “no se caiga usted”, porque el que se caía, se caía para siempre. [...] El tercer sol que hubo, signo de 4 *quiauhuitl* (cuatro lluvia) se dice Quiyauhtonatiuh (sol de lluvia). En el cual [...] llovió fuego sobre los moradores [...] que en él llovieron piedrezuelas [...] que hirvió el tezontle (piedra volcánica); [...] y que entonces se enroscaron los peñascos que están enrojecidos. [...] El cuarto sol, signo de 4 *ehécatl*, es Ehecatonatiuh (sol de viento). En éste todo se lo llevó el viento; todos se volvieron monos, y fueron esparcidos por los bosques.[...] El quinto sol, signo de 4 *ollin* (movimiento), se dice Olintonatiuh (sol de movimiento), porque se movió, caminando. [...] en éste habrá terremotos y hambre general, conque hemos de parecer.⁷⁰

Luego Quetzalcóatl, el héroe sabio, protagoniza el relato: *El origen de los seres humanos y las plantas comestibles*, donde crea a los seres humanos, y los alimentos de los cuales subsistirían fueron sacados desde el cerro matriz o cerro de la subsistencia, de donde surge la vida y las riquezas de las profundidades, este relato es representado desde muy antiguo ya en la cultura olmeca, como las fauces de la tierra que generan vida. Es a su vez, simbolizado como las mandíbulas de un lagarto ofidiano que desde su interior nace el cosmos (ver figura 18). En el caso de las culturas teotihuacanas conciben que existe en este cerro, la cueva de los siete nichos de donde manan todos los fenómenos de la naturaleza: las nubes, el agua, las tormentas y los ríos con la forma de serpiente, otorgando movimiento a todo el ciclo del agua, las estaciones temporales y por consiguiente el ciclo del agro.

⁷⁰ KRICKEBERG, Walter. *Ibíd.* Pág.23.

Esquema n.º 5 Ciclo climático y la relación de la metáfora entre el cerro y los fenómenos atmosféricos.



- 1 energía radiante. 2 evaporación. 3 formación de nubes y polvo atmosférico. 4 viento terrestre y marino. 5 tormenta y huracán. 6 vegetación seca y húmeda. 7 agua subterránea.

Posteriormente y desde las profundidades de la tierra, del cerro místico, surgen las aguas puras dadoras de vida. Toda la arquitectura monumental mesoamericana tiende a recrear los grandes cerros y volcanes, que no son otra cosa que la proyección espiritual en asunción celestial, desde la tierra hacia el cielo, representadas mediante una manifestación arquitectónica monumental con un templo piramidal, figuras 9 y 59.

Dos de las manifestaciones divinas relacionadas con la serpiente emplumada y los ciclos acuáticos celestiales, son las deidades de Tláloc y Ehecatl. En sí mismo, Tláloc está constituido morfológicamente con la estructura generada por dos serpientes duales y gemelas que unen sus cabezas de frente (ver figuras 51 – 53). Tláloc es el señor de la tormenta, sale del fondo de la montaña divina, él se asocia al cerro de la vida, el corazón de la tierra, a las nubes y la tormenta, es el dios de la tempestad, el relámpago y el trueno. Ehecatl, es el remolino de viento

con su movimiento circular y es el viento que anticipa la llegada de Tláloc y las consecuentes lluvias torrenciales.

Tláloc, señor de las aguas además, posee una personalidad dual ya que, las aguas que caen del cielo corresponden a lo masculino y las aguas terrestres a lo femenino. Tláloc a su vez, es secundado por miles de ayudantes diminutos, llamados Tlaloques, que caen desde el cielo todos juntos, cada uno lleva consigo un recipiente de agua. Cuando estos se rompen al unísono se produce el estrépito del trueno y el agua liberada cae a la tierra en forma de lluvia torrencial, figuras 35 y 53.

Las culturas teotihuacanas le atribuyen al dios Quetzalcóatl, personificado en los gobernantes fundadores de la ciudad mítica de Tollan Teotihuacan, el mito sobre la formación del cosmos. A continuación describiremos la narración mitológica que según los teotihuacanos está resumida en los siguientes acontecimientos:

- En los tiempos primordiales, Quetzalcóatl, viajero incansable, baja a la región de los muertos donde gobernaba el señor del inframundo.
- Quetzalcóatl, le pide al señor del inframundo Mictlantecuhtli, que le entregue los huesos de sus ancestros.
- Las osamentas le fueron negadas. Entonces, éste los robó y al huir del reino de la muerte, Quetzalcóatl tropieza y quiebra todos los huesos, fragmentándolos en trozos de distintos tamaños.
- Posteriormente Quetzalcóatl, hace un sacrificio desangrando su pene sobre los huesos rotos, mezclando las sustancias frías con las cálidas y dando origen a la especie humana. Como los trozos de huesos eran distintos se le otorgaron distintos tamaños a las personas de la tierra.
- El héroe sabio con la ayuda de las hormigas crea las semillas del maíz y otras especies alimenticias extraídas del nicho de las

siete cuevas, para dar sustento a los seres humanos recientemente creados.⁷¹

⁷¹ CASTELLON HUERTA, Blas. Revista Arqueología mexicana. *La serpiente emplumada*. 2002. Editorial Raíces. Volumen IX, N ° 53. México. Págs. 26- 46.

Resumen

- Las culturas de Mesoamerica Prehispánica basaron su estructura religiosa en ciencias matemáticas.
- Las asociaciones arquetípicas y todo el universo religioso mesoamericano se basaba en la metaforización poética del ciclo cósmico.
- Los procesos agrarios relacionados con el maíz simbolizan la moral de la cultura mesoamericana.
- Las culturas de Mesoamérica tienen como eje central en la construcción de sus religiones el culto a la serpiente emplumada.
- Es la serpiente la figura básica del numen de la energía cíclica, en constante movimiento e imperecedera.
- Las serpientes gemelas representan la metáfora de la dualidad del cosmos en todas sus escalas.
- La serpiente es una metáfora, una asociación arquetípica compleja, de inigualable tratamiento y ubicación en el imaginario artístico y religioso.
- La serpiente emplumada representa el ciclo eterno que subyace en todos los niveles y escalas del cosmos.
- La serpiente emplumada es una metáfora que está presente como distintas personificaciones en los tres niveles de asociación arquetípica.
- Las serpientes gemelas enfrentando sus caras, conforman una tercera figura divina, que simboliza la lluvia, que a su vez es una personificación de la misma serpiente emplumada.
- El mito tiene una importancia y una vigencia que no debemos ignorar, ya que, es el modelo de los procesos físicos que demandan la equilibrada interacción del ser humano con la naturaleza.

3.5 Imágenes de registros arqueológicos de la serpiente emplumada.

A continuación exponemos sólo una pequeña parte de los referentes artísticos arqueológicos recopilados por los especialistas y que recogemos de distintas fuentes bibliográficas, estas imágenes reflejan la gran diversidad expresiva de los artistas mesoamericanos. De esta forma establecemos el paralelo de imágenes para correlacionar las obras audiovisuales analizadas en el capítulo central de la presente investigación.



Fig. 11



Fig. 12



Fig. 13

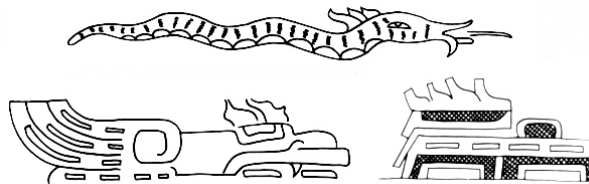


Fig. 14

Fig. 11 Pintura rupestre, de La cueva de la serpiente, Sierra de San Francisco, Baja California, México.

Fig. 12 Caimán flotando. Fig. 13 Cabeza de caimán flotando.

Fig. 14 Perfil de lagartos-ofidios flotando, diseños de vasijas olmeca, periodo Formativo Temprano y serpiente olmeca.



Fig. 15



Fig. 16

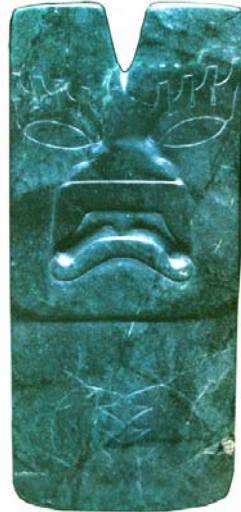
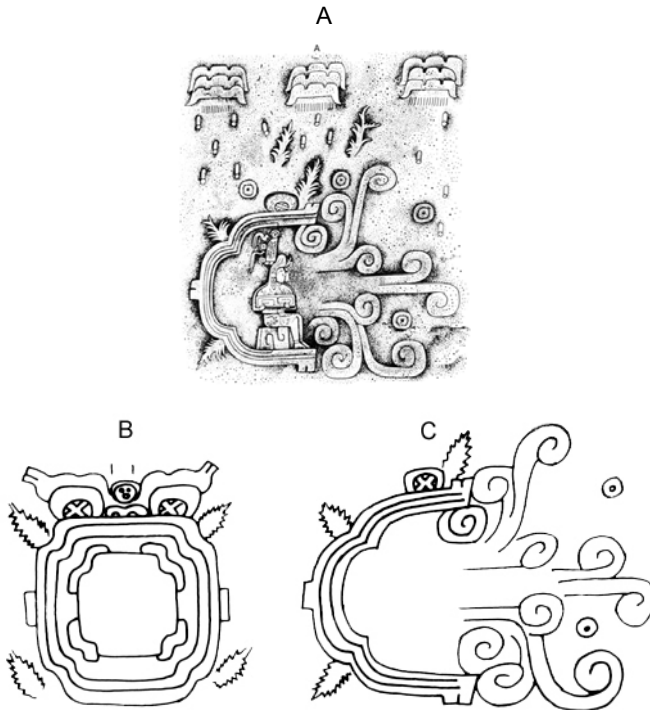


Fig. 17

Fig.15 Lápida de La Venta, Tabasco, con la representación de un sacerdote del culto a la serpiente alada de cascabel. Cultura olmeca.

Fig.16 Hacha votiva mixteca de estilo olmeca, en forma de grano de maíz.

Fig. 17 Cabeza de deidad del maíz del motivo trifolio, periodo Formativo Medio.



Figs 18 A, B y C.



Fig. 19

Fig. 18 A: Monumento 1 de Chalcatzingo, Morelos, de una deidad en el centro de la tierra, de donde emana la energía creadora, en el exterior llueve. Fig. 18 B y C: Vista de frente y de perfil de la tierra con las fauces abiertas como un gran monstruo ofidio, monumento 9 de Chalcatzingo, Morelos, periodo Formativo.

Fig. 19 Monumento 5 Chalcatzingo, Morelos. Monstruo celestial, en sus fauces yace un ser humano, cultura olmeca, periodo Formativo.



Fig. 20



Fig. 21

Fig. 20 Dintel en relieve, cultura maya, representando el rito de la visión de la serpiente, una mujer sacrifica su sangre y ve en las fauces de la serpiente, la imagen de su marido, un dignatario fundador de la dinastía Yaxchilán, periodo Clásico Tardío.

Fig.21 Columnas del templo de los guerreros, Chichén Itzá, Yucatán, representando dos serpientes celestiales vigilantes. Periodo final del Clásico maya.



Fig. 22



Fig. 23

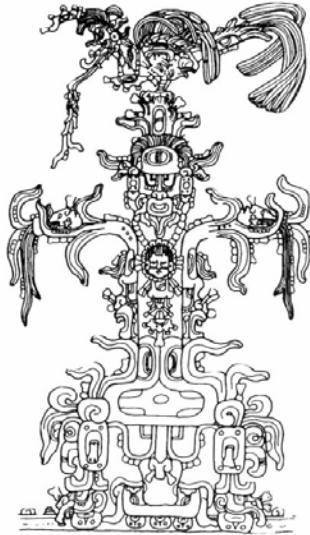


Fig. 24

- Fig.22 Cabezas de serpientes Montículo 14, Chichén Itzá. Yucatán.
 Fig. 23 Placa con la representación de la serpiente emplumada, encontrado en un Cenote Sagrado Chichén Itzá, Yucatán. Cultura maya, Clásico Terminal-Posclásico Temprano.
 Fig. 24 El maíz como eje del universo, Tablero de la Cruz Foliada, Palenque, Chiapas, Cultura Maya, periodo Clásico.



Fig. 25



Fig. 26

Fig.25 Relieve del Templo inferior de los Jaguares, muestra el rito de derramamiento de sangre, atestiguado por una serpiente emplumada, Chichén Itzá, Yucatán.

Fig.26 Plato Blom, muestra pasaje del *Popol Vuh*, a los extremos, los gemelos divinos disparan sus cerbatanas al falso dios sol. Rio Hondo, Quintana Roo.



Fig. 27 A



Fig.27 B



Fig.27 C

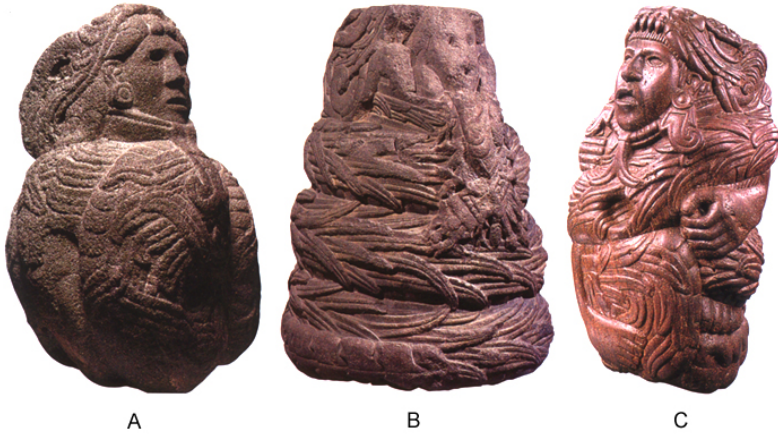


Fig.27 D



Fig.27 E

Figs.27 A, B, C, D, E: Serpientes emplumadas. Cultura mexicana, Posclásico Tardío.



Figs. 28 A, B y C.



Fig. 29



Fig. 30

Figs. 28 A, B y C: Quetzalcóatl. Cultura mexicana, Posclásico Tardío.
Fig. 29 Dintel en forma de serpiente emplumada. Cultura mexicana, Posclásico Tardío.
Fig. 30 Fragmento de una serpiente con mazorcas de maíz entre las plumas. Cultura mexicana, Posclásico Tardío.



Fig. 31



Fig. 32

Fig. 31 Vasija trípode con representación de serpiente emplumada, dios de la lluvia.
Cultura teotihuacana.

Fig. 32 Reconstrucción de los murales que decoraban el templo miniatura del Patio Pintado, Atetelco, Teotihuacan. Serpiente divina con ropaje de plumas celestiales, arroja por sus fauces el agua generadora de la vida.



Fig. 33



Fig. 34

Fig.33 Fresco teotihuacano representando el hombre-jaguar-pájaro-serpiente, Zacuala, Teotihuacan.

Fig. 34 Trozo del mural mitológico con serpientes emplumadas reptando entre los niveles del cosmos, se pueden apreciar la presencia de otros animales, Teotihuacan.



Figs. 35

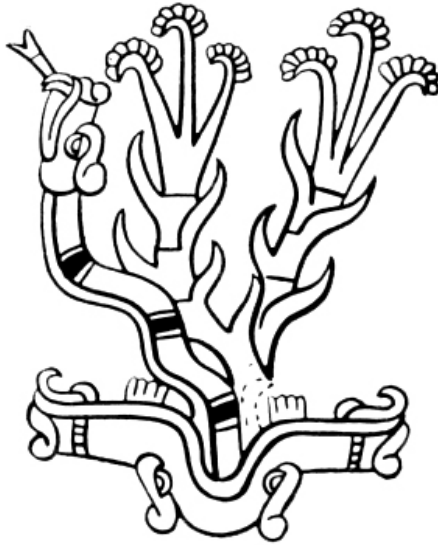
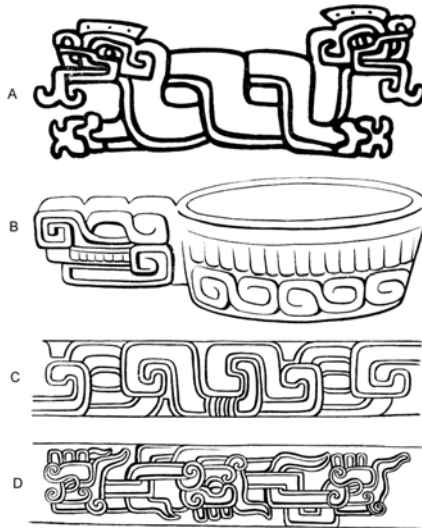


Fig. 36

Fig. 35 Dragón que representa la tierra fértil mojada por el agua que da Tláloc, dios de la lluvia.

Fig. 36 La serpiente como el dinamismo perpetuo es el germen de la vida, serpiente surgiendo de las fauces de la tierra.



Figs. 37 A – D.

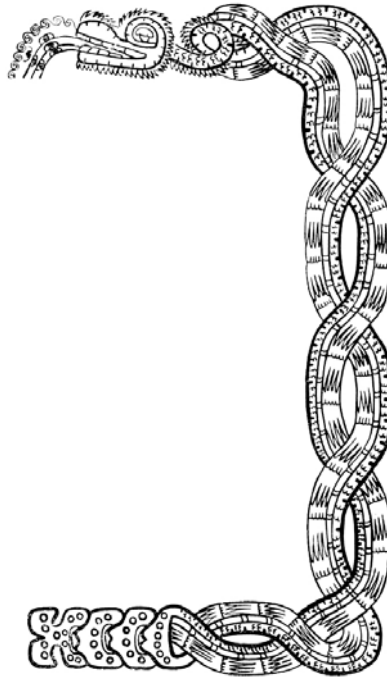


Fig. 38

Figs. 37 A, B, C y D: La sinuosidad de la serpiente representada por las volutas en forma de S, simboliza el movimiento constante, el ciclo eterno.

Fig. 38 El movimiento ofidio denotado por el entrelazamiento de dos cuerpos.

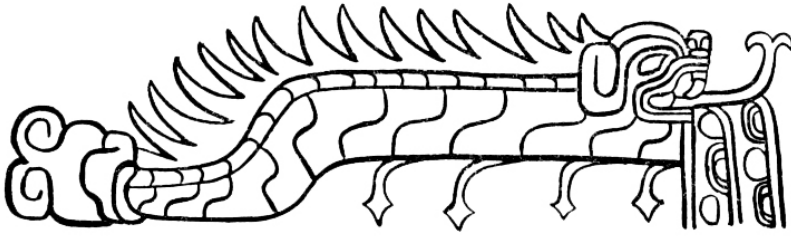


Fig. 39 A



Fig. 39 B



Fig. 39 C

Figs. 39 A, B y C: La serpiente emplumada, la hibridación de especies aparentemente irreconciliables, en movimiento constante.

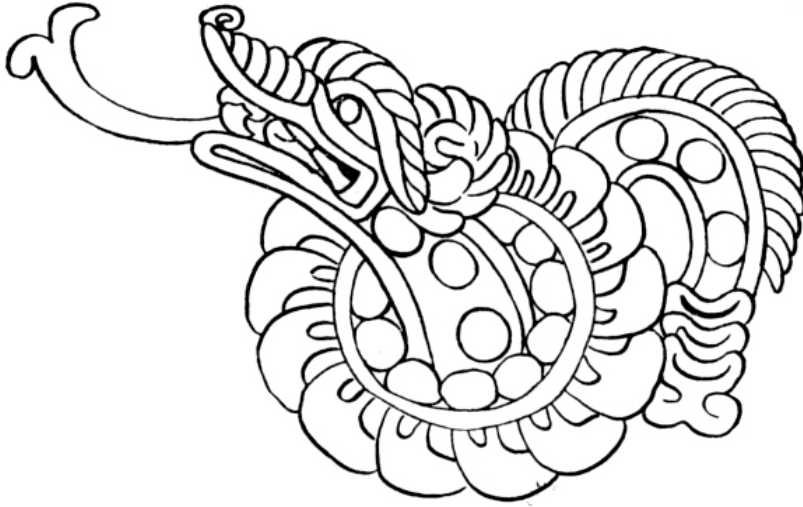


Fig. 39 D

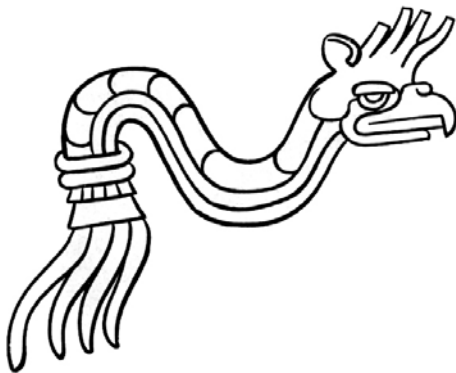


Fig. 39 E



Fig. 39 F

Figs. 39 C, D, E y F: La sinuosidad en los cuerpos y las grecas, como representación del movimiento cíclico.



Fig. 40



Fig. 41

Fig. 40 Serpiente-caimán de una pintura mural de Teotihuacan, con grecas que indican agua en movimiento.

Fig. 41 Relieve de los muros de la Pirámide de la Serpiente Emplumada, Xochicalco, Morelos, Periodo Epiclásico, Altiplano Central.

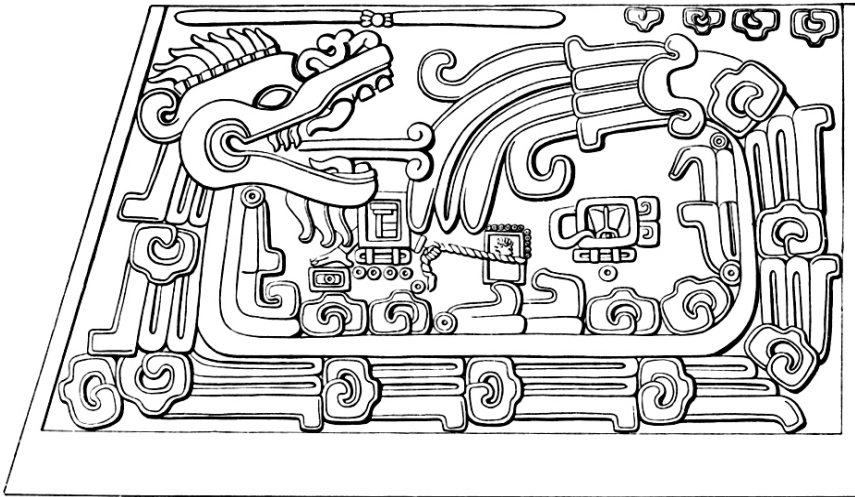


Fig. 42



Fig. 43

Fig. 42 Quetzalcóatl como el advenimiento de la conciencia. Serpiente celestial con caracoles intercalados en su entorno, símbolo del ciclo eterno y emblema de la serpiente emplumada. Pirámide de la Serpiente Emplumada, Xochicalco, Morelos, periodo Epiclásico, Altiplano Central.

Fig.43 Serpiente emplumada en la Piedra de los Guerreros. Cultura mexicana, Posclásico Tardío.



Fig. 44 A - D.



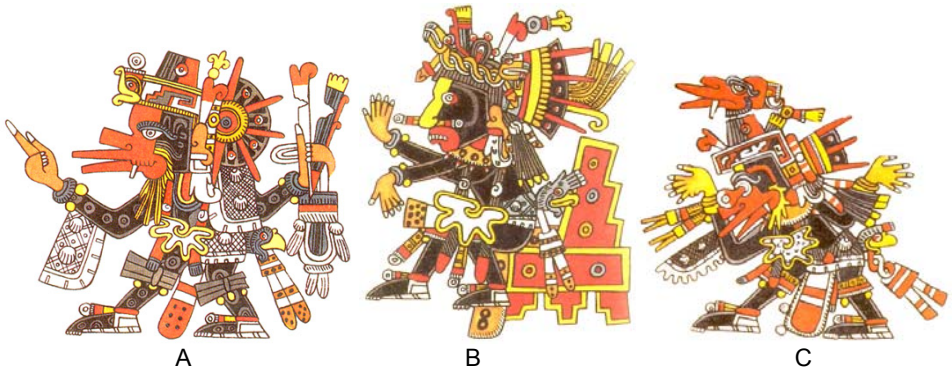
Fig. 45

Fig. 44 A: Caracol cortado.

Figs. B y C: Símbolos de Venus y emblema de la serpiente emplumada.

Fig. D: Almendra de piedra con forma de caracol. Cultura mexicana, Posclásico Tardío.

Fig. 45 Representación de Ehécatl-Quetzalcóatl, con sus atributos e indumentaria características, máscara bucal, gorro cónico de piel de jaguar y pechera de caracol.



Figs. 46 A - C.

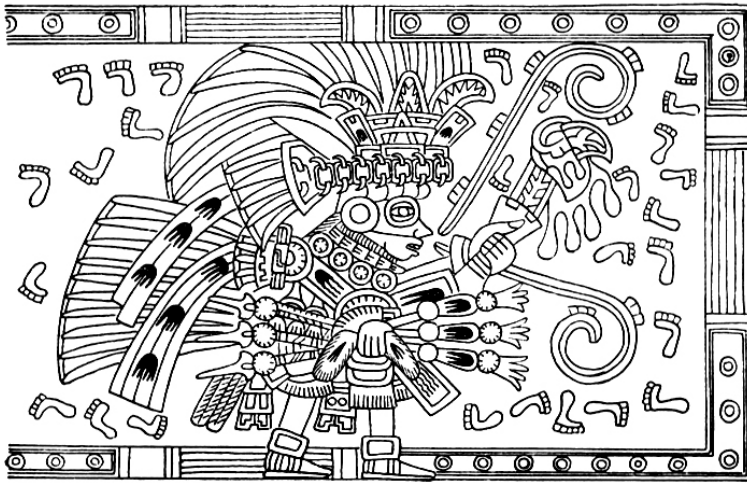


Fig. 47

Figs. 46 A, B y C: Quetzalcóatl, el héroe-sabio, portando la pechera de caracol, la pintura facial del penitente nocturno, las flechas de los rayos solares del amanecer y máscara facial del dios del viento

Fig. 47 Quetzalcóatl el dios señor del ciclo temporal en su aspecto diurno, pintura mural de Teotihuacan.

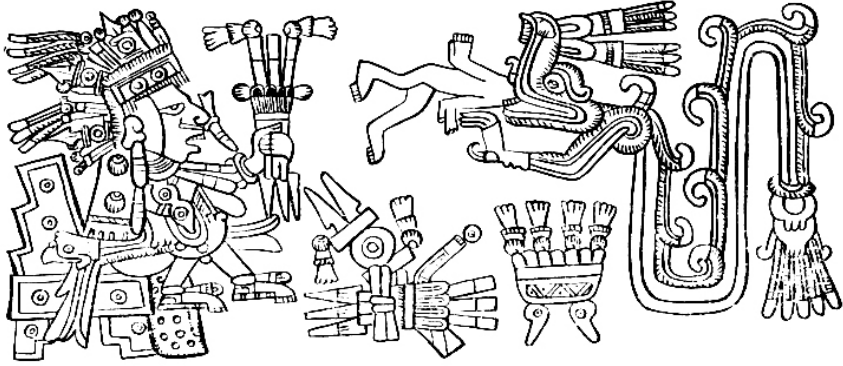


Fig. 48 A



Fig. 48 B

Figs. 48 A y B: La representación del trance de la metamorfosis de los penitentes en la personificación de la serpiente emplumada.

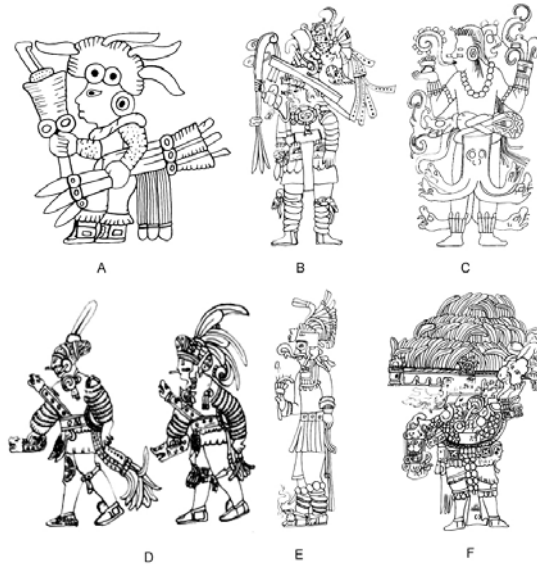


Fig. 49

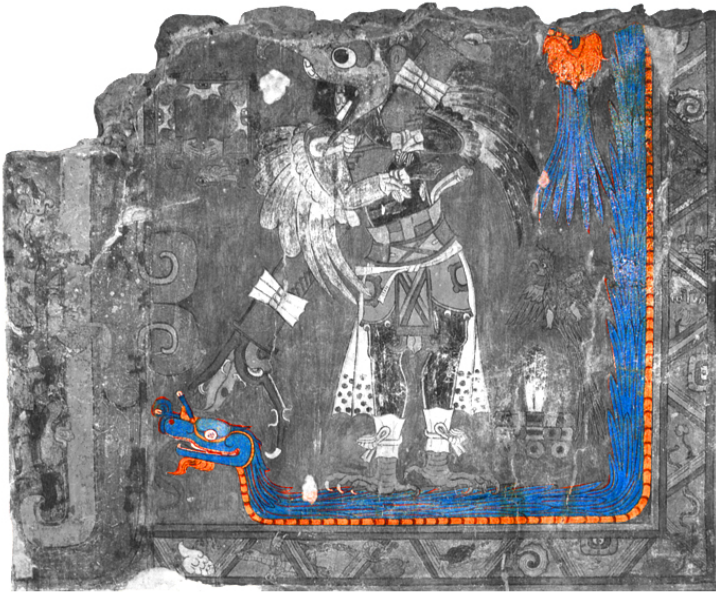


Fig. 50

Figs. 49 Personajes que llevan el culto de quetzalcóatl a la región maya;
 Fig. A: Teotihuacan, Fig. B: Seibal, Fig. C: Mul Chic, Figs. D y E: Chichén Itzá,
 Fig. F: Uxmal.

Fig. 50 Un dignatario viaja al destino final de su vida sobre una serpiente emplumada.
 Murales del Edificio A muro sur. Cultura Olmeca-Chicalanca. Cacaxtla, Tlaxcala, periodo
 Epiclásico.



Fig. 51



Fig. 52

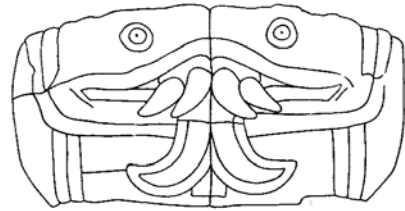


Fig. 52 A

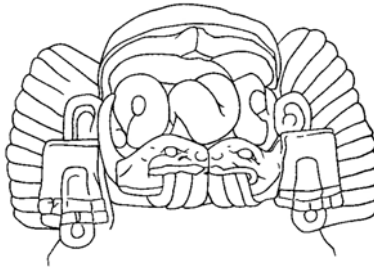


Fig. 53 A



Fig. 53 B



Fig. 53 C

Fig. 51 Las serpientes gemelas en monumentos aztecas. Cultura mexicana, periodo Posclásico Tardío.

Fig. 52 y 52 A: Cabezas de Coatlícue, dios del momento de la creación, el momento en el que se fusionan las dos cabezas, para formar una tercera imagen.

Figs.53 Evolución del concepto de la imagen de Tláloc, divinidad personificada de Quetzalcóatl. Fig. A: Tláloc de la colección Uhde, Fig. B: Reconstrucción de la máscara de Quetzalcóatl –Tláloc, Fig. C: Dibujo teotihuacano con dos serpientes.



Fig. 53 D



Fig. 53 E



Fig. 54

Fig. 53 D: Olla de cerámica con Tlaloc, Fig. E: Relieve en piedra de Tlaloc, todas de la cultura mexicana, Posclásico Tardío.

Fig. 54 Fachada Oeste de la pirámide, Templo de Quetzalcóatl, Teotihuacan, periodo Clásico.



Fig. 55

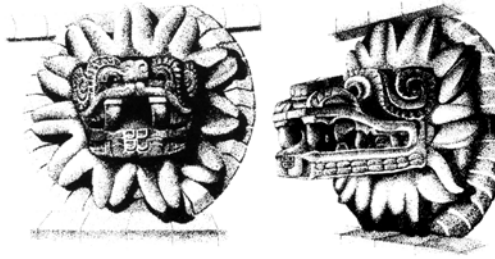


Fig. 56 A

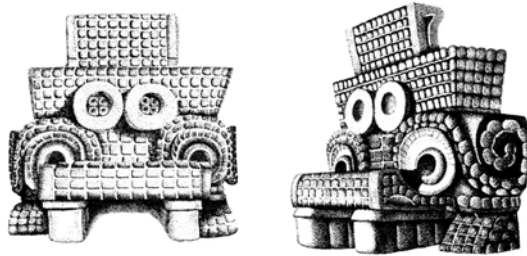


Fig. 56 B



Fig. 57

Fig. 55 Dibujo de la fachada del templo de Quetzalcóatl, en la que se puede apreciar las cabezas de la serpiente emplumada saliendo del relieve, alternadas con serpientes en relieve y caracoles marinos.

Figs. 56 A: Cabeza de Quetzalcóatl, Fig. B: Cabeza de monstruo escamoso acuático.
Templo de Quetzalcóatl Teotihuacan, cultura mexicana, periodo Clásico.

Fig. 57. Ornamento en mosaico de turquesa, serpiente bicéfala. Cultura mixteca-mexica, periodo Posclásico Tardío.

4. EL CINE Y LOS AUDIOVISUALES ANIMADOS.

Este es un punto de inflexión en el flujo temático de la presente tesis, en que dejamos las asociaciones arquetípicas momentáneamente, para retomar la creación artística como medio de expresión y representación, tal como lo adelantamos en la introducción, decimos retomar, ya que, la expresión artística, es consecuencia del imaginario de las cosmovisiones, e influye de forma directa, en el cómo se articula la sucesión de eventos del relato, como también, el modo de significación y formalización de los componentes narrativos, por consiguiente, el cine tanto como la audiovisualidad en general, expresiones que aúnan múltiples disciplinas artísticas, no escapan a esta regla. Así mismo, en el presente capítulo, revisamos los conceptos generales en torno al cine como proceso significativo, la representación del pasado histórico en el cine, los dispositivos que modelan perfiles identitarios, y los mecanismos de generificación.

En este capítulo establecemos una revisión de los conceptos elementales del cine, medio de expresión que está en una constante búsqueda de lenguajes, cuyos códigos narrativos siempre están en evolución, generando nuevos puntos de vista y referentes expresivos de entre los cuales, se encuentran el universo de audiovisuales animados a los que nos referiremos en la presente investigación, tal como lo señalamos en la introducción, ver esquema n.º 1.

Estructuramos un eje teórico desde lo más elemental del concepto del mito como punto de partida, flujo creativo que motiva todas las áreas expresivas y los lenguajes que éstos conllevan. En una de las formas de expresión contemporáneas como la audiovisualidad, que representa relatos arraigados y replicados en los discursos narrativos, de

esta forma articulamos un flujo circular que se ha repetido innumerables veces en la historia del arte, tan antiguos como la mitología de las civilizaciones de la humanidad. Y en la cual podemos advertir una estrecha relación entre el problema de la representación audiovisual animada de ficción, con el fenómeno del multiculturalismo mediático.

Entendemos el medio cinematográfico como el generador y contenedor histórico de todos los componentes formales de la totalidad de los medios audiovisuales, si apartamos los flujos comunicacionales de los aspectos físicos de la difusión del producto expresivo, entonces podemos comprender el cine como base conceptual que engloba la totalidad de los recursos involucrados en los medios audiovisuales.

4.1 Conceptos generales sobre el cine.

El cine es un medio comunicacional, expresivo y significativo que se expande socialmente en la actualidad. Lo podemos apreciar como una industria comercial, un factor artístico, o un agente educativo. En su rol artístico y educativo, este canal comunicacional ha hecho posible que el público receptor acceda a conocer múltiples realidades sociales e históricas. En su faceta comercial podemos apreciar una amplia gama y variantes sintácticas y semánticas que se mezclan con los roles anteriormente mencionados, pero que mantiene estrechos vínculos con las tendencias y estrategias mediáticas.

El cine inicia al espectador en materias culturales ignoradas hasta ese momento al mostrar imágenes en movimiento además, de narrar su relato. El cine repite y transmite discursos mediante construcciones ficcionales que condicionan y modifican procesos históricos o identidades sociales. Un filme confirma y afirma las identidades de grupo por tan sólo el hecho físico de juntar espectadores en una sala común. La televisión,

por el contrario, aísla al espectador en la soledad de su habitación, restringiendo la comunicación del núcleo familiar, e independientemente si es un mecanismo colectivo o individual, siempre se puede advertir un proceso que refuerza y alimenta identidades.

El filme superó la invención de la cámara fotográfica al salir a explorar nuevos territorios visuales, tales como: los arqueológicos, etnográficos y geográficos. El público ha podido visitar maravillas naturales y humanas, tanto como ha visto desenterrar civilizaciones.

Este medio comunicacional aporta documentos e interpretaciones de un millar de situaciones, las que aún se encuentran almacenadas en la cinematografía mundial. Este medio de expresión permite que los cineastas y realizadores consigan la representación de realidades como también, la recreación de relatos fantásticos heredados por la humanidad a través de los siglos por intermedio de sus mitos, cuentos, leyendas, folclore o literatura.

El cine, como medio comunicacional y expresivo, hace posible que el público se aproxime a la representación de segmentos narrativos, los cuales manejan tanto la exploración de la realidad como la interpretación de la fantasía. Autores contemporáneos como Ella Shohat y Robert Stam lo explican claramente: “el cine es un mediador epistemológico entre el espacio cultural del espectador occidental y el de las culturas representadas en la pantalla, conectando espacios alejados y temporalidades supuestamente separadas en un solo momento de exposición”.⁷² Afirmaciones como ésta nos asegura la posibilidad de usar la audiovisualidad para narrar mitos o leyendas ancestrales a las audiencias contemporáneas.

El cine, como medio comunicacional artístico ha sido unificador de otras disciplinas artísticas. El cine reúne otros lenguajes artísticos porque es una tecnología que opera como un conjunto enlazado que incluye las

⁷² SHOHAT, Ella y STAM, Robert. *Multiculturalismo, cine y medios de comunicación*. 2002. Paidós Comunicaciones. México. Pág. 114.

áreas de la fotografía, las artes escénicas, la música y la plástica en general. Todas estas disciplinas a su vez, se encuentran constituidas con variantes compositivas, que estructuradas bajo algún concepto planteado por el equipo director, forman una nueva unidad, de modo tal, que ésta genera cada vez, un lenguaje comunicacional propio y emergente.

Los teóricos del cine precedentemente citados,⁷³ nos hablan extensamente, que mientras la narrativa utiliza sólo lo verbal para crear una estructura comunicacional, el cine amplía la expresividad del relato con un eficaz mecanismo teórico que es la imagen visual. La mirada del espectador se constituye así en parte del sistema cinematográfico. El procedimiento técnico y el sistema físico de creación y difusión, debe considerar también, al espectador como un sujeto involucrado al ser el receptor del mensaje comunicacional, con el cual, la organización cinematográfica se juega para la realización del supuesto teórico ficticio. Por otro lado, el cine no sólo encarna lo existente, sino que incita a compartir la ficción. El espectador se refleja en el personaje de la pantalla creyendo ser un sujeto simbólico. Puede sentirse identificado o rechazado según la interpretación emitida y/o recibida del discurso cinematográfico.

4.1.1 La consolidación de un lenguaje significativo.

El concepto de forma en general por definición es la composición externa de algo. Hace mucho tiempo esta concepción se ha interpretado como si se tratara de una relación de continente y contenido. Teóricos del cine actual como Bordwell y Thompson,⁷⁴ definen la forma como: “el sistema general de relaciones dentro de una película, rechazando la idea de una exterioridad de la forma y una interioridad del contenido”. Eduardo

⁷³ SHOHAT, Ella y STAM, Robert. *Ibíd.* Pág. 119.

⁷⁴ RUSSO, Eduardo. *Diccionario de cine.* 1998. Editorial Paidós, Buenos Aires. Argentina. Pág.110.

Russo⁷⁵ nos añade que la forma cinematográfica se manifiesta como un sistema, esto es, como un conjunto organizado en el cual cada una de sus fracciones son complementarias entre sí y todas persiguen el mismo fin. La perspectiva y acción de cada una de ellas modifica el total de la composición narrativa. Por lo tanto, la forma de representar un relato cinematográfico es un sistema que porta muchos aspectos técnicos, artísticos y significantes, simultánea y sintetizadamente.

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, independientemente de ser un medio comunicacional y expresivo, está fundamentado y sujeto a las estructuras narrativas, es decir, por el cómo se cuentan o se narran las historias que se representan. Tanto en el cine de ficción como el cine documental, están en el orden de la representación 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. Estas narraciones están predeterminadas por una o muchas corrientes y estructuras literarias. Podemos tener cine mudo por ejemplo, pero el relato está subyacente en el orden o secuenciación de eventos visuales y textuales que nos conducirán por un relato preestablecido.

Se reconoce ya tradicionalmente, que un filme es un sistema de lenguaje. Un lenguaje cualquiera que sea, consiste en un vínculo concreto que permite otorgar significados a objetos o textos, es decir, pone en común ideas y conceptos. Permite expresar ideas, sentimientos, construye referencias, tanto como comunica informaciones. Así, el cine

⁷⁵ RUSSO, Eduardo. Ibíd. Pág.110.

aparece plenamente como un lenguaje sintetizador de amplios aspectos. En términos de Casetti y Di Chio “ un filme expresa, significa, comunica y lo hace con medios que parecen satisfacer esas intenciones; por ello entra en la gran área de los lenguajes”.⁷⁶

El desarrollo de la semiótica ha permitido analizar un filme desde la perspectiva del significado de los signos y símbolos, respaldando y perfeccionado el área del lenguaje visual. Esta nueva ciencia también, ha develado algunos problemas del lenguaje cinematográfico. En consecuencia, el cine con respecto a los otros lenguajes narrativos, parece poseer particularidades muy precisas. Por un lado presenta signos y símbolos derivados de otras áreas expresivas, tales como la fotografía o el cuento, pero que se entrelazan, se alternan y se funden aleatoriamente. Por ello, varios teóricos afirman que el cine es un lenguaje parecido a un condensado de diversos sistemas lingüísticos. No obstante, estos lenguajes no poseen la sistematicidad necesaria para constituirse en un esquema propio que permita la aparición de reglas recurrentes y compartidas.

El cine, más que un lenguaje es un lugar para la experimentación. Autores como Casetti y Di Chio,⁷⁷ nos dicen que el cine es una mezcla de lenguajes extraídos desde el arte y de la fotografía, de tal modo que permite el juego y la fantasía del autor. El cine está en constante evolución, como un proceso sincrético de todas las artes que confluyen en él. El filme adopta el lenguaje humano, los sistemas simbólicos y los dispositivos de señalización. Si es un lenguaje, indudablemente lo es, pero resulta también que esta virtud, se aprecia como defecto a la hora de analizar un filme porque no existe ningún método que sea único para su interpretación.

⁷⁶ CASSETTI, Francesco y DI CHIO, Federico. *Cómo analizar un film*. 1992. Editorial Paidós, Barcelona. Pág. 65.

⁷⁷ CASSETTI, Francesco y DI CHIO, Federico. *Ibid.* Pág. 66.

Desde este problema semiótico se han asomado distintas estrategias de análisis. De hecho, no existe una sola forma de afrontar tal variedad, sino muchas formas que dependen del filme y cada una con sus propios objetivos e instrumentos. El mismo autor propone tres modalidades de exploración, una relacionada con los significantes; otra que se ocupa de la tipología de signos y la tercera, con la variedad de códigos activos en el flujo fílmico.

4.1.2 La representación audiovisual.

Antes de desarrollar las siguientes ideas que esclarecen el marco conceptual estructurado para validar el cine como medio de representación, debemos aclarar que el cine muestra y narra situaciones o acontecimientos y que por lo tanto, es un excelente medio para representar mitologías. Así, debemos entender el concepto fundamental que influye en el problema que significa recrear el pasado legendario y los orígenes de los tiempos en conformidad con las culturas que los preservan. El cine es representación y no es la realidad representada, y en principio, siempre lo representado es en sí ya un pasado y esto es lo que llamamos historia.

Por otro lado, desde que se han establecido y consolidado las ciencias, la expresión artística ha estado de igual forma al lado de ella para constatar las observaciones que han realizado los científicos. Desde un inicio fue la fotografía la que estuvo al servicio de ella para dejar testimonios objetivos, sobre todo, en la antropología y en la etnografía. Ambas disciplinas, también nacen como una ciencia que necesita catastrar y enfrascar, sobre todo con la expansión de las colonias en los siglos precedentes. El registro cinematográfico satisface la necesidad actual de llevar el reconocimiento periodístico e histórico de las poblaciones. Si relacionamos el cine y la ciencia de la antropología, por

ejemplo, vemos que en las disciplinas del cine como industria y de la antropología como ciencia no hay un nexo establecido y consecuente. Ambas disciplinas se desarrollan separadas y no se complementan de una manera formal. El único género que podría estar cerca de la unión de las disciplinas, es el género del cine documental.

No obstante lo anterior, el documento registrado es considerado una representación porque cinemáticamente, no es el mismo objeto representado. El documental linda más bien en el argumento, puesto que si lo vemos desde el punto de vista comunicacional, entonces, el documental habita más cerca del mundo de la argumentalidad. La edición es una forma de argumentar una secuencia narrativa visual del texto. No existe otra forma en la cual no sea el documentalista quien guíe o dirija el contenido del filme.

Al investigar en este universo comunicacional, no dejamos de pensar en la relación de semejanza y diferencia entre el género de ficción y el género documental. Podría darse el caso de las cámaras de seguridad o del cine espontáneo callejero; pero de todas maneras, en algún grado y en algún momento, estas capturas de la realidad deben pasar por la decisión de editar sus componentes. Una de las semejanzas y por la cual el género documental está en la frontera indefinida de la subjetividad permanente, es que al momento de realizar la edición, en la compaginación compositiva de las diferentes tomas y secuencias, se está modificando la captura original de lo representado, es decir, se está relatando una seguidilla de acontecimientos y eventos expresivos que en su totalidad conforman una tercera unidad.

En este sentido, el marco de la ficción es abiertamente más definido en sus fronteras y presenta una gran variedad de formas expresivas en lo representado. La ficción es más un género que un universo a documentar, sin embargo, en lo que respecta a la representación cinematográfica sobre el pasado histórico y mitológico

puede ser objeto de documentación. No obstante, muchos audiovisuales tienen componentes lingüísticos propios del género documental, pero siempre, al representar el pasado histórico o mitológico, estamos en el marco de la ficción. Es en la ficción donde los autores tienen un amplio rango de interpretación, adaptación y puesta en escena artística. Deben representar narraciones que tienen componentes del orden de la fantasía en su estructura.

4.1.3 Multiculturalismo y políticas identitarias.

Al ampliar el conocimiento y la cultura, el espectador pasa a formar parte del nuevo imaginario social. La filmografía le otorga al espectador la universalidad educativa de un poderoso aparato comunicador de masas. El receptor es, a su vez, un perceptor que disfruta de un excitante sentimiento de realización visual. El cine siempre amplía la capacidad visual del público al congregar una masa de espectadores que disfrutan del pasado, del presente, de lo lejano y lo cercano de una manera virtual. Esta cualidad del receptor activo es la que el cine aprovecha como un poderoso instrumento de comunicación, expresión, enseñanza y persuasión.

El cine, como un importante medio de comunicación de masas, no está exento de participar de las ideologías de sus realizadores. En el debate analítico y crítico contemporáneo se analizan, estudian y critican las piezas cinematográficas realizadas desde enfoques o concepciones teóricas correspondientes a políticas de identidad, género o raza que revelan discursos que se relacionan con estereotipos culturales. Estos modelos tienen el poder de labrar la concepción de identidad de los pueblos. Es así como se encuentra gran cantidad de cine con discursos post-colonialistas, neo-imperialistas, eurocentristas, americanoeurocentristas, americanista e indigenista.

El discurso cinematográfico eurocentrista, por ejemplo, es aquel que evalúa la cultura occidental como la única digna de ser considerada. Destaca los logros científicos, humanísticos y progresistas como perteneciente solamente al mundo de raza blanca y europea de occidente y, por oposición a lo anterior, estigmatiza lo que no es occidental. Cuando esta tendencia muestra lo no occidental, destaca sólo sus vacíos reales y sus insuficiencias imaginarias. El multiculturalismo por el contrario, es un fenómeno comunicacional cuya tendencia se opone a este discurso. Corresponde a otra alocución, cuya concepción significa además, poder ver la historia del mundo y la vida social contemporánea desde la perspectiva de una igualdad radical entre los pueblos en cuanto a su estatus, su potencial y sus derechos.

Este nuevo movimiento multicultural decide hacer cine mediante bases teóricas y valóricas bien documentadas en el origen y significado de cada cultura, considerando las relaciones de poder que las cruzan. Estas cintas logran el estatus de obras originales de gran valor, realizadas por los predominantes medios de comunicación y los poderosos consorcios mediáticos, a su vez han sido herramientas de poder de las principales potencias económicas mundiales. Estas instituciones y empresas han realizado un ya conocido cine, cuyas versiones son cuestionables y su discurso es dominante, puesto que hasta la fecha, han entregado visiones de identidad y de raza que desconoce los valores culturales de los pueblos originarios. No es vano tomar en cuenta, que un replanteamiento valórico de los medios comunicacionales puede contribuir a establecer y fortalecer paradigmas alternativos de la conciencia histórica.

El multiculturalismo está iniciando la valoración de una producción cultural alternativa a los discursos de los grandes consorcios mediáticos, con cinematografía bien documentada, la que se ha desarrollado en numerosas creaciones que aportan temáticas de variado carácter, ya sea

nacionalista, feminista, americanista, indigenista o que replique cualquier voz de alguna mayoría o minoría silenciada, estas cintas logran el estatus de obras originales, con gran valor cinematográfico para las mismas culturas representadas.⁷⁸

El multiculturalismo es un marco teórico que se halla en el centro del debate postmoderno actual. La fragmentación cultural propia del postmodernismo, prolonga la dilatada tendencia homogeneizante de las potencias y consorcios mediáticos neoimperialistas, que se enfrentan con esta otra teoría cultural. No está de más recordar que el intercambio de flujos comunicacionales corresponde a un esquema de imposición y respuesta, de acción y reacción frente al mundo de los audiovisuales.

Debemos constatar, que en el escenario histórico, las reivindicaciones indígenas de América han tenido una presencia activa en el estadio de la política internacional. Aquí se encuentra el surgimiento de los primeros tratados, postulados y proclamación de ciertos derechos sobre el tratamiento del asunto indígena en general, proclamando la necesidad de tener derecho a la autodeterminación de la identidad y la supra-identidad de las naciones indígenas, que ha abierto el debate y la discusión, hace tres décadas atrás, como lo planteado en la *Declaración de Barbados 1971* y la *Propuesta de trabajo sobre poblaciones indígenas* de la ONU Ginebra 1987.⁷⁹

Podemos encontrar acuerdos más sólidos que replican los contenidos de los primeros postulados y proclamaciones, se ha recurrido a la reinención de una identidad panindigenista, étnica y supraétnica, sostenido en el acuerdo de 1988 *Fondo de Desarrollo Indígena Para América Latina y el Caribe*, cuyo objeto es promover, desarrollar y llevar a cabo los proyectos en todos los niveles de la demanda indígena, la legalización de los derechos indígenas en relación con: aspectos

⁷⁸ SHOHAT, Ella y STAM, Robert. Ibid. Págs. 22-23.

⁷⁹ CONTRERAS, Jesus. *Identidad étnica y movimientos indios*. 1988. Editorial Revolución S. A. L. Madrid. Págs. 19-21, 83.

económicos, sociales y culturales. De éstos últimos destacamos los puntos B: *El fortalecimiento de la identidad cultural*. Y en el punto E: *La recuperación y fortalecimiento de la cosmovisión indígena*.

El término del discurso panindigenista, deriva de los puntos comunes de las demandas de todos los grupos y pueblos que conforman el consejo consultivo. Es un conjunto de demandas reales, plasmada en las *Resoluciones Generales y Particulares de la Primera asamblea del Consejo Consultivo Indígena de América Latina y el Caribe*.⁸⁰

Sin duda alguna, estos puntos seleccionados son un nicho pertinente para el desarrollo de proyectos audiovisuales, y de hecho, como consecuencia de la integración del desarrollo indígena en América, podemos apreciar la proliferación del uso e incorporación del audiovisual como herramienta cognitiva, de hecho, hay una mayor presencia de la temática aborígen en las creaciones audiovisuales desarrolladas tanto por empresas independientes que están al margen de la realidad indígena, como también, en producciones realizadas por las propias comunidades nativas, encontrando una amplia gama genérica inserta en este universo mediático, desde el realismo ficcional, al género documental, al igual que una extensa gama narrativa, lingüísticas y expresiva que de una u otra forma, contribuye a construir la conciencia panindigenista en América.

Debemos destacar que hemos indagado en un universo de estamentos que favorecen la producción audiovisual Indígena, como los festivales creados por instituciones como *Smithsonian National Museum of the American Indian*, que organiza el *Native American Film Festival*, programa que se adhiere al foro festival enfocado a las producciones audiovisuales en televisión, el NHTV, *Native Hemisfere TV*, que a su vez, reúne varios organismos relacionados con la difusión de la cultura

⁸⁰ BENGÓA, José, *La emergencia indígena en Latinoamérica*. 2000. Fondo de Cultura Económica. Chile. Págs. 126-146.

nativa como: *The Aboriginal People Television Network*, *The national Filmboard and Telefilm in Canada* y el *native American Public*, en la televisión abierta en EE.UU., de igual manera, encontramos creaciones audiovisuales presentes en múltiples festivales cinematográficos de toda América que contienen categorizados y segmentados los géneros contenidos en ellos, y advertimos la presencia de audiovisuales animados.

4.2 El género cinematográfico.

Debemos abordar la teoría de la clasificación y organización de las distintas tipologías narrativas y visuales, proceso derivado de las ciencias naturales modernas, el cual se lleva al escenario del estudio de las comunicaciones.

Se han realizado muchos esfuerzos por categorizar la producción cinematográfica, clasificándolas en variados géneros. Durante el siglo XX se desarrolló una progresión teórica de los géneros cinematográficos. Estas teorías han observado cada obra desde muchos aspectos, tanto hipotéticos como técnicos o según los roles que desempeña. No obstante, el concepto de género en el cine es una clasificación que aspira a describir y codificar las prácticas existentes más que ejercer influencia normativa sobre dichas prácticas. El género no es una forma preexistente de hacer cine, sino que cada género debe entenderse como una entidad distinta, con sus propias reglas literarias y procedimientos prescritos.

El teórico del cine Rick Altman,⁸¹ nos dice que no existe el género clásico puro, muchas obras cinematográficas son combinatorias híbridas de ellas mismas. Las prácticas y roles cinematográficos y por lo tanto,

⁸¹ ALTMAN, Rick. *Los géneros cinematográficos*. 2000. Ed. Paidós. España. Págs. 47-50.

también los géneros, no son homogéneos ni estáticos. Los géneros cambian con el tiempo y con las culturas, con las regiones, con la época y con los estilos, también con el presupuesto. Las estrategias estéticas de los cineastas van desde el realismo a ultranza al desconstruccionismo esquemático y de las vanguardias al postmodernismo resistente. En el cine, como en todo arte, no existe una sola fórmula correcta; el repertorio de enfoques se puede expresar en una enorme diversidad de estilos, incluso es válido encontrar posiciones teóricas o prácticas llenas de contradicciones.

Según John Cawelti:⁸² “El género puede definirse como el esquema estructural que encarna un esquema o un mito existencial universal en los materiales del lenguaje... El género es universal, básico para la percepción humana de la vida.” Rick Altman⁸³ nos dice que la mayoría de lo que se discurre con relación al desarrollo de los géneros es sólo una descripción del curso de la subsistencia de un cúmulo de filmes, los que agrupados por características comunes se constituyen en un género. Con la primera aparición de un filme se considera un prototipo genérico, el que puede o no, generar un nuevo grupo tipológico. El nuevo género, entonces, se desarrolla en un ciclo de vida que depende de su carrera estable. Normalmente, los críticos fijan a los géneros cinematográficos con modalidades artísticas ya existentes en otros medios, tal como la literatura o la fotografía, por ejemplo. Presumimos que la clasificación genérica por parte de los teóricos del cine y la valoración crítica de todo nuevo género cinematográfico se ven facilitadas por la existencia simultánea de esa misma tipología en otros ámbitos creativos. Muchas veces son los intereses de poder los que determinan los géneros, aunque en rigor, un género es una categoría pública con un criterio compartido y un discurso aceptado.

⁸² ALTMAN, Rick. *Ibíd.* Pág.79.

⁸³ ALTMAN, Rick. *Ibíd.* Pág.55.

Debemos destacar la capacidad de muchos géneros de diversificar el espectro de clasificaciones en el ámbito cinematográfico y creemos necesario entender un poco más de su naturaleza diversificadora, aunque a veces tal y como denuncia Rick Altman, los intereses de la industria cinematográfica dificultan dicha diversificación. El autor plantea que “los géneros son, por definición, grandes categorías públicas, compartidas por todos los estamentos de la industria.”⁸⁴ Si encontramos un corpus de filmes con un denominador común, este grupo se puede llegar a constituir en un género. A los estudios cinematográficos establecidos como la industria del cine, no les interesa siempre lo que deba comunicarse con otros competidores, su vital ocupación es inventar películas que se asemejen solamente con un determinado grupo dominante. No obstante, el autor Altman explica el modo en que interactúa lo genérico con lo cíclico, llegando al proceso de regenerificación mediante el lenguaje con el que se nombra el género. Muchas veces ocurre el extraño fenómeno de la adjetivación de los sustantivos. El proceso de creación de ciclos se puede iniciar en cualquier momento y en cualquier estrato del pasado genérico.

Así mismo Altman nos explica, que la historia de los géneros está impresa en categorías genéricas, que son situaciones tipológicas anteriores, las que pueden servir nuevamente, de base para la regenerificación. Muchas veces el género ha sido devuelto a la superficie por la energía emprendedora de los nuevos productores. La épica *western*, por ejemplo, la épica histórica, la épica bíblica, la épica de ciencia-ficción, entre muchas otras, certifican la validez permanente del género épico. La capacidad de nombrar a las nuevas generaciones por adjetivos modernos constituye el foco de las numerosas nuevas apariciones genéricas. La cantidad de términos genéricos que han

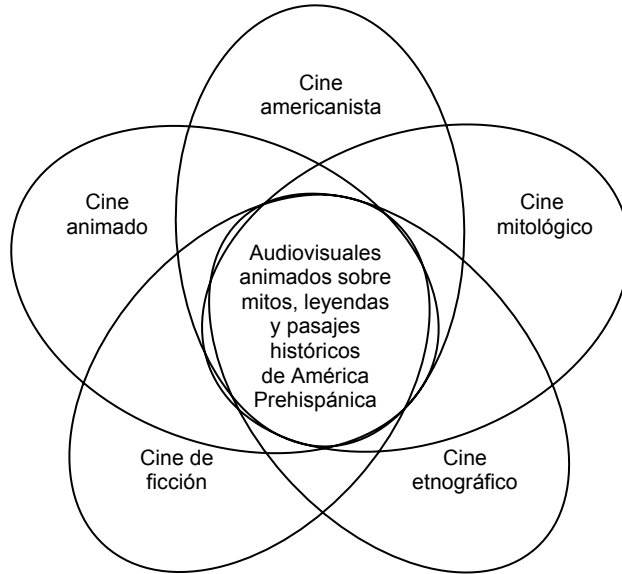
⁸⁴ ALTMAN, Rick. Ibid. Pág.91.

seguido este proceso de sustantivación es sorprendente, Altman⁸⁵ denomina por ejemplo a la *poesía narrativa*: la naturaleza de la *narrativa*. La fotografía de escenarios naturales dio pie al *scenic. Publicación serial*: un *serial*. En inglés, *commercial message* o mensaje comercial acabó derivando en *comercial*. La mayoría de estas abreviaciones deriva de los anglicismos. Se le suma la tendencia a resumir frases y conceptos distintos mediante neologismos. *Drama musical* se convierte en *melodrama*. Siguiendo el mismo modelo, un *drama documental* es también un *docudrama*. Las *science fiction stories* pasan a ser, simplemente, *sci-fi*. En muchos casos, las exigencias del periodismo acaban generando clones de estos términos sustantivados: los musicales son también *singies*, los *westerns* son *oaters*, los melodramas son *mellers* o *weepies*. De esta misma forma, nosotros podemos crear o reinventar nuevos géneros, tanto por las variantes mediáticas como por los componentes temáticos, que conforman el universo audiovisual. Además, se pueden crear géneros por el reconocimiento social que un determinado grupo de filmes pueda llegar a adoptar.

Refiriéndonos a las categorizaciones, nos ceñiremos en los géneros audiovisuales cinematográficos establecidos, pudiendo posicionar nuestro universo a investigar en el nicho natural que se produce en la intersección al juntar los siguientes géneros, ver esquema n.º 6.

Esquema n.º 6 Intersección de géneros cinematográficos.

⁸⁵ ALTMAN, Rick. *Ibíd.* Págs. 81-102.



Resumen

- El cine es un poderoso instrumento comunicacional que transmite determinados relatos cuyos discursos condicionan y modifican procesos históricos o identidades sociales.
- Este medio de expresión permite que tanto los cineastas como los realizadores consigan la representación de realidades, al igual que la recreación de relatos fantásticos heredados por la humanidad a través de los siglos por intermedio de sus mitos, cuentos, leyendas, folclore o literatura.
- El multiculturalismo es un fenómeno comunicacional cuya tendencia corresponde a una concepción ideológica que respeta, valora y comprende la diversidad cultural de todos los pueblos, mostrando en su justa medida, aspectos positivos y negativos de todos ellos.
- Los procesos de clasificación genérica nos pueden ayudar a posicionar un universo de audiovisuales, en nichos pertinentes que aún no se han reconocido oficialmente.

5. LOS MITOS DE MESOAMÉRICA EN LOS AUDIOVISUALES ANIMADOS.

Este es el capítulo central de la tesis, en el que se unen todas las ideas expuestas anteriormente, es decir, es el punto de confluencia teórica de todo lo desplegado, primero revisamos algunos conceptos relacionados con la representación audiovisual del pasado histórico, reflexión que nos sirve para realizar la parte medular de esta tesis, en la cual revisamos y observamos de forma empírica el nivel de representación formal de un determinado referente cultural.

En el presente capítulo mostramos los audiovisuales animados que reúnen las características esenciales, para realizar un análisis correlacional con las fuentes documentales. Nuestro objetivo es constatar cómo ha sido representada audiovisualmente, la asociación arquetípica elemental, del imaginario mitológico de Mesoamérica Prehispánica por los diferentes autores.

A partir de los antecedentes teóricos con los que disponemos, respecto a la representación e interpretación histórica y la problemática de los procesos cinemáticos, y del cómo también, participan los audiovisuales animados en este proceso.

Nuestro análisis cuantitativo del universo total datado, nos refleja datos de los fenómenos comunicacionales y la incorporación en el espacio discursivo relativo al ideario indígena, como también, la apertura mediática y el acceso del usuario-creador a las nuevas tecnologías de las comunicaciones.

Podemos constatar que la figura ofidia es un componente esencial de los relatos sagrados, y es un argumento recurrente en los audiovisuales animados sobre las culturas de América Prehispánica. De

esta forma y teniendo identificado nuestro objeto de observación, la serpiente como figura formal, en este tipo de canal comunicacional, establecemos un primer parámetro de análisis del personaje dentro de la animación.

Este grupo de audiovisuales lo encontramos inserto en un corpus de mayor envergadura, como lo son los audiovisuales animados sobre mitos, leyendas, cuentos y pasajes históricos de América Prehispánica, ya que, en numerosas de estas producciones, la serpiente juega un papel protagónico en los relatos cosmogónicos y sagrados.

Igualmente, podemos encontrar la imagen de la serpiente en producciones animadas de otras latitudes, nos referimos a países que no conforman el área mesoamericana. De la misma forma, encontramos audiovisuales relativos a la serpiente como personaje mitológico y legendario en proyectos audiovisuales relativos a otras culturas de América Prehispánica como: en los mitos amazónicos, la región andina incaica y en el cono sur occidental, con la mitología del pueblo mapuche.

Especificamos el término audiovisual animado en vez de usar la expresión cine, con el propósito de abarcar una condición técnica más amplia, que la contenida en los códigos del formato cine. Reunimos aquellos productos mediáticos audiovisuales que incluyen categorías de formatos que se despliegan desde el cine, video, CD-ROM, DVD e Internet, pero que se rigen por los mismos conceptos teóricos que los del cine.

5.1 Audiovisuales de animación.

Debemos revisar una de las características fundamentales de los audiovisuales animados, que los identifica y diferencia de los otros medios, nos referimos a la problemática de la representación.

La base teórica del cine animado o de los audiovisuales animados la encontramos desde los descriptores genéricos del cine. Éste se clasificó como un género de animación desde el punto de vista técnico, y es aquello que lo diferencia del cine de imagen real, nos referimos a los filtros icónicos de representación. Históricamente, el cine de animación es el medio tecnológico y comunicacional que generó los mayores avances en materia de lenguaje visual y reúne ahora, por lo tanto, todos los elementos y componentes que otros medios de comunicación posteriores utilizan. El cine de animación, en general, es una disciplina audiovisual que muestra todas las vanguardias lingüísticas, que luego son repetidas y recreadas por los demás medios. Si distinguimos las variantes propias de cada medio comunicacional respecto a la capacidad y característica espacio temporal de expresión que el cine despliega, vemos que son los mismos que se pueden encontrar en los demás medios audiovisuales que incluyen las imágenes en movimiento, tales como el video, la televisión u otras.

En especial, el cine de animación tiene un rol fundamental, en el desarrollo de la audiovisualidad, ya que, primero nace de la mano con el cine de imagen real, y segundo, es una disciplina cuya característica principal aporta la facilidad con la cual se puede crear ficción pura, vale decir, crear los universos erigidos en la imaginación, que pueden ser irrealizables técnicamente en la imagen real. El cine animado logra representaciones icónicas de distintos grados. Muestra lugares, personajes y situaciones de carácter ficticio, a los cuales se les da vida o crean la sensación de estar vivos, pero que siguen siendo procesos artísticos de alta síntesis y significación. Este género en sí mismo, es el medio por el cual se puede expresar con mayor libertad aquellos relatos que contengan componentes de fantasía. En consecuencia, también es el medio más apropiado para recrear relatos mitológicos.

Desde sus inicios el cine animado y hoy en día, los llamados audiovisuales animados han estado siempre estrechamente ligados al mundo infantil y educacional. Si bien, no todos los audiovisuales animados están dirigidos a este estricto público objetivo, se comprende o se deja entredicho que estamos en presencia de una herramienta cognitiva que tiende, en la mayoría de los casos a ser didáctica, por cuanto ésta puede entregar conceptos y valores subyacentes en los relatos expuestos. Si un filme se realiza por medio de la animación abiertamente, con fines educativos o con fines meramente de entretención, de igual forma, la animación es muy elocuente y eficiente para simplificar aquellos signos que portan mensajes de contenido complejo, por ejemplo, la infografía animada. De esta forma podemos añadir que los audiovisuales animados son además, el mejor medio para entregar mensajes y expresar textos o relatos que contienen componentes educativos.

Los creadores de estructuras narrativas audiovisuales, deben hacer valer la documentación para organizar los contenidos de acuerdo al rango etario y público objetivo al cual va dirigido dicho producto. Así lo explica Siegfried Kracauer,⁸⁶ nos presenta tres ideas respecto a la representación del autor cinematográfico ante una obra relativa al pasado histórico, la primera de ellas dice que: él “tenderá a despreocuparse de la realidad física y a incorporar, en cambio, mundos que, según todas las apariencias, quedan fuera de la órbita de la realidad efectiva”. Cada vez que vemos cine hoy en día, encontramos mayor cantidad de referencias ficticias. La ficción es una constante en el cine, especialmente en los recursos de efectos especiales. La segunda idea añade: “siempre que un director cinematográfico apunta hacia un tema histórico o se aventura en el reino de la fantasía, corre el riesgo de desafiar las características básicas de este medio de expresión”. Esto nos precisa, que las

⁸⁶ KRACAUER, Siegfried. *Teoría del cine*. 1996. Editorial Paidós. Barcelona. Págs. 109-113.

potencialidades del medio animado son cada vez más desarrolladas, y es en el nivel digital especialmente, donde la división de la realidad y la fantasía se hacen imperceptibles. Y, en la tercera idea aclara que, en lugar de trabajar con el pasado histórico, el director cinematográfico puede moverse de igual forma, en dirección opuesta, a fin de mediar entre el pasado y el presente del cine, vale decir: que debe cuidar las características propias de una cierta época histórica, pero que esté en la contingencia lingüística de la realidad en la cual será difundida. Sin duda, es importante mantener como objetivo, el rigor documental en los temas históricos, no obstante, no debemos olvidar la obviedad que una realidad pretérita, nunca va a ser registrada tal como verdaderamente ocurrió. Entendemos así, que el método cinemático permite una aproximación fidedigna. Pero si bien, las películas que siguen esta línea se basan en el material figurativo del periodo que se quiere revivir, pueden sin embargo, alterar e incorporar características que son, en cierta medida, cinemáticas.

El problema de la representación e interpretación de realidades pretéritas e históricas siempre serán una constante a la hora de enfrentar proyectos audiovisuales. No podemos determinar el grado de asertividad del momento representado, más aún, cuando el código comunicacional del mundo interpretado podría haber sido muy distinto. Ahora, cuando entramos en el mundo de la fantasía y de la mixtura de realidades pasadas o de componentes fantásticos, los autores tienen mayor libertad de movimiento; no están sometidos al realismo interpretativo de la imagen. En estos casos, el arte de la animación, en cualquiera de las técnicas de expresiones animadas conocidas, son herramientas mediáticas ideales para desarrollar componentes sintácticos que superen la realidad física imaginada. Es un camino de desarrollo que va desde el realismo fotográfico al dibujo icónico en movimiento. Esto quiere decir, que al estar representada una realidad por medios fotográficos, en una

técnica lo más cercana a un estilo realista, los filmes de imagen real tienen una relación con el pasado histórico, automáticamente son punto de observación, y por lo menos de la reflexión crítica por el público receptor, del cómo ha sido interpretada por el autor dicha realidad o pasado histórico.

En los casos de los audiovisuales de animación que se basan en imagen real, y por lo general todas las demás producciones audiovisuales animadas que utilizan una gran gama de grados de iconicidad aplicado a sus componentes, son percibidas por el público receptor mediante un convencionalismo formal, que nos traslada automáticamente, al mundo de la ficción y la fantasía. En la expresión de corte realista, además, por el hecho de ser dibujos, no están sometidos a la misma rigurosidad crítica que debe sobrellevar el cine de imagen real.

Entonces cuando explicamos que la animación es el medio ideal para representar relatos fantásticos, lo decimos no sólo por la versatilidad a la hora de poner en escena hechos fantásticos, sino que conjuntamente, porque pueden eludir en cierta forma la crítica hacia el compromiso con la historia. Al mismo tiempo que nos referimos a los aspectos sintácticos de la imagen, no podemos pasar por alto el compromiso de la semántica vertida en estos audiovisuales, sea el cine en imagen real o la animación más abstracta, los errores derivados de la falta de documentación o incluso de criterios reñidos con la ética y la moral merecen ser revisados.

Debemos destacar que hoy en día la animación tiene cada vez más presencia e importancia, en lo que podríamos llamar la cultura de la “audiovisualización” de las comunicaciones. El cine de imagen real también, integra nuevas formas de lenguaje animado, los que están al servicio de múltiples efectos visuales, cuyo propósito es lograr variados y mayores impactos en el espectador. Podríamos decir que la animación,

como construcción cultural, tanto en sus inicios como en la actualidad, sigue estando a la vanguardia de las comunicaciones audiovisuales.

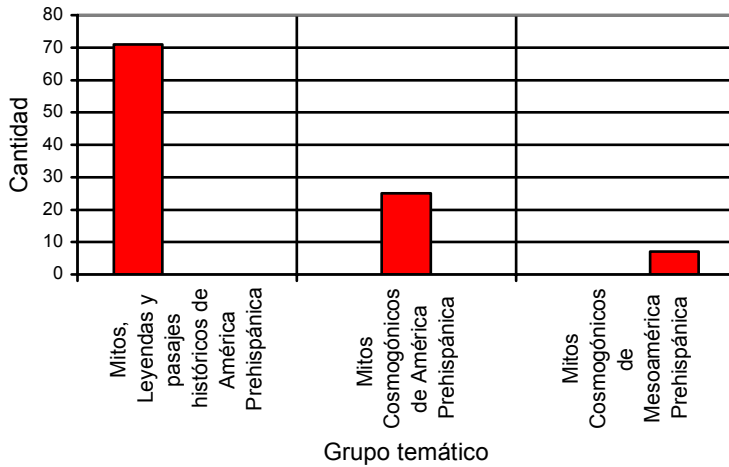
5.2 Análisis cuantitativo del corpus datado.

El presente apartado lo estructuramos sobre los resultados cuantitativos encontrados hasta la fecha, para ello hemos graficado los antecedentes, nos referimos a aquellos datos estadísticos y cifras que nos revelan parámetros de los planteamientos hipotéticos, así como también, nos revelaron otros aspectos relacionados con la participación de distintos sectores productivos en la realización de procesos mediáticos.

Debemos destacar que la elaboración de los gráficos, la basamos en la necesidad de exponer los antecedentes cuantitativos que nos reveló el corpus de audiovisuales catastrados, y que a su vez, conforman el anexo de la presente tesis. Con el fin de ponderar visualmente, los indicadores porcentuales de los temas que cruzamos en las variantes X e Y, en gráficos de frecuencia relativa.

En la primera revisión cuantitativa, constatamos que 71 audiovisuales animados se refieren a mitos, leyendas y pasajes históricos de América Prehispánica, de los cuales, 25 tratan mitos cosmogónicos de América Prehispánica. Dentro de este universo distinguimos 7 que se refieren exclusivamente a mitos cosmogónicos de Mesoamérica Prehispánica.

Gráfico n.º 1 Relación de temas por cantidad de filmes.



Referente a la base de datos cuantificamos los aspectos técnicos, y podemos decir que: de todo el universo de audiovisuales animados datados encontramos que 47 se ejecutaron con la técnica cinematográfica, de ellos 24 fueron realizados de forma digital, de las cuales 7 se realizaron en formato video digital, de las restantes podemos distinguir 5 que se hicieron en la técnica de 3D, otros 9 fueron desarrollados y difundidos en el soporte WEB, y por último 3 pertenecen al área educativa en soporte CD-ROM.

De los audiovisuales desarrollados en cine podemos añadir que 42 son realizados con la técnica tradicional de dibujo animado, otras 3 se ejecutaron mediante la técnica de *cut-out*, y 8 se desarrollaron con animación cuadro a cuadro o *stop-motion*.

Gráfico n.º 2 Técnicas realizadas por cantidad de producciones .

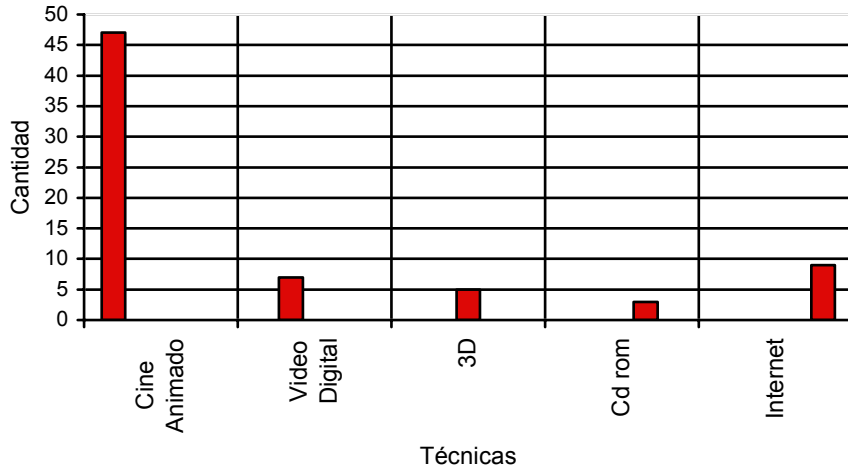


Gráfico n.º 3 Número de producciones audiovisuales animadas por país.

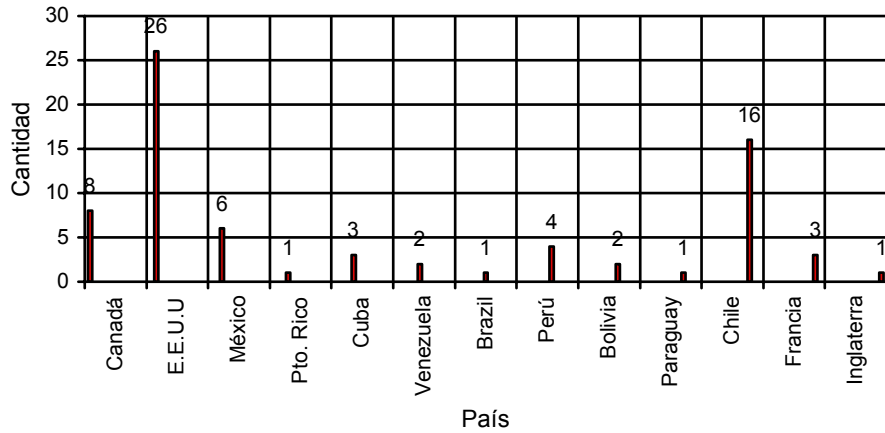
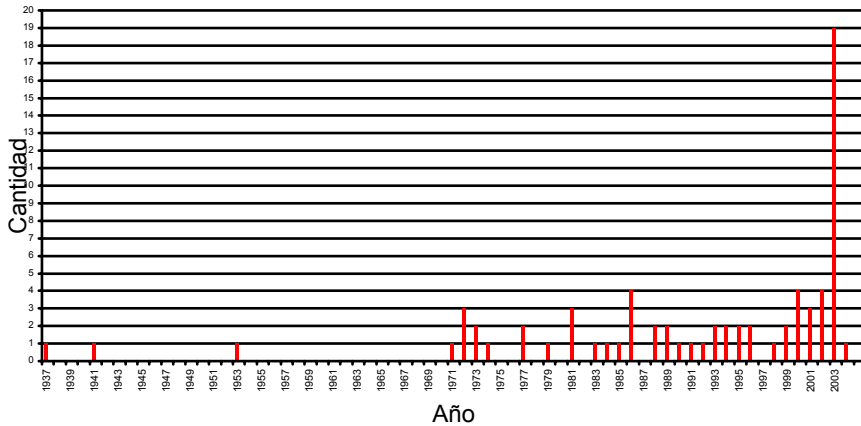


Gráfico n.º 4 Número de producciones audiovisuales animados desarrollados en el tiempo



Refiriéndonos a la cantidad de audiovisuales animados encontrados y expuestos sobre los temas trazados en nuestros objetivos, debemos hacer algunas apreciaciones.

En primer término destacamos que hemos abierto una instancia recopilatoria de productos audiovisuales animados, que propician la observación y correlación con las realidades históricas, creemos así extender el debate sobre un segmento de dichas producciones, que en nuestro caso es el universo animado referido al tema anteriormente trazado, gráfico n.º 1.

Este segmento recopilado reúne todas las características descriptivas necesarias para configurarse como una categoría de género definido, concreto y estable, o bien un subgénero, supeditado a otro que englobe características más esenciales, sea este cinematográfico, audiovisual o narrativo. Actualmente, no está en nuestras manos poder llevar a cabo esta clasificación, ya que, no sólo depende de nuestra indagación, sino que de las otras instancias relacionadas con los

organismos formales de esta materia, de los creadores y el público receptor.

Podemos establecer que cimentamos un primer precedente, que busca poner en un estadio objetivo, propiciador de posteriores análisis que profundicen diferentes aspectos comunicacionales, los fenómenos de trasfondo de la audiovisualidad animada como proceso de creación, recreación y reafirmación de identidades en el plano cognoscitivo.

Como primera observación del resultado cuantitativo general, orientado a desarrollar un análisis cualitativo, afirmamos que las políticas de identidad vertidas en los diferentes proyectos expuestos, son favorables y continuistas de los procesos comunicacionales derivados de la cultura imperialista, y si bien los pueblos nativos intentan hacer eco de las tendencias emergentes de autodeterminación y reivindicación de América, podemos aseverar que sus esfuerzos son mermados por problemas económicos derivados del alcance en el escenario mediático y la escasa difusión de los proyectos.

Comprendemos que el universo audiovisual animado está en la primera línea de los mecanismos estratégicos de educación regional, puesto que su nicho natural es preferentemente, dirigido a los segmentos de educación elemental, como punto de partida hacia la generalidad de los grupos etarios receptores de información audiovisual, independientemente, si los objetivos centrales de los autores son sólo el divertimento o la educación. Por consiguiente, el sólo hecho de plantear o tratar el tema indígena o indigenista, en los audiovisuales animados es un primer paso que refleja una apertura a reconocer un universo temático por explorar. Es un tema que por siglos se ha delimitado en el discurso y el acerbo educacional dando por sentado las diferencias raciales, nos referimos a la superioridad colonialista por sobre los pueblos originarios de América. Hacemos la salvedad que no es nuestro objetivo, el apologizar o cobrar deudas históricas, nuestra intención es establecer conciencia sobre los

discursos imperialistas. Tampoco creemos en una idealización de los pueblos originarios, es más, queremos tener una visión global de las realidades históricas y sociales, y estar al margen de apreciaciones subjetivas, propias de tendencias nacionalistas, sólo debemos ser consecuentes con los procesos comunicacionales de la globalización integradora y el multiculturalismo tolerante.

La relación cronológica versus el desarrollo de los distintos proyectos audiovisuales, gráfico n.º 4, nos muestra que es después de los años setenta del siglo recientemente pasado, es cuando empieza a haber un aumento geométrico de las producciones audiovisuales. Revelando la causa de esta proliferación mediática, corresponde primero, a la apertura cultural derivada del multiculturalismo propiciado por los medios de comunicación de masas. Proceso intrínsecamente, ligado a la evolución del desarrollo tecnológico, permitiendo que las tecnologías de las comunicaciones estén al alcance de las masas, y que durante mucho tiempo sólo habían tenido una participación pasiva como público objetivo, actuando como receptor-espectador. Y, segundo cada vez se incrementa más el hecho de que este segmento social, se transforme en comunicador-realizador, hoy en día y refiriéndonos exclusivamente, a los medios digitales, que son instrumentos de fácil uso y permiten generar audiovisuales de muy bajo costo de producción. Esto conlleva a que se desarrolle un proceso comunicacional propio de la fragmentación cultural del postmodernismo, y no es menor el aporte de estas producciones audiovisuales desarrolladas en países que no constituyen, ni sustentan poderosos consorcios mediáticos.

En resumen tenemos el perfil y la participación de los tres grupos que se conforman, en la realización de audiovisuales animados:

- El desarrollo de audiovisuales animados referentes a la identidad indígena, y en específico a mitos leyendas y pasajes históricos de América Prehispánica, por compañías de los

grandes consorcios mediáticos como Disney, Dreamwork, Dipouis, NFBC.

- La participación en producciones animadas referidas a los mismos temas, pero por creadores independientes no indígenas. Que conforman casi la mayoría de las producciones expuestas.
- Y tercero tenemos la sorprendente y activa participación de creación y aporte por parte de las propias comunidades indígenas, en el desarrollo de los audiovisuales animados desde la perspectiva propia y autodeterminante.

En cuanto a los resultados cualitativos, y puesto que naturalmente atienden a nuestros objetivos, podemos dividirlos en dos grandes áreas; la primera sobre cómo se abordan las políticas de identidades en los audiovisuales animados sobre mitos, leyendas y pasajes históricos de América Prehispánica, incluyendo los que se refieren a mitos cosmogónicos de América Prehispánica. En segundo lugar, revisamos más profundamente, aquellos audiovisuales animados sobre mitos cosmogónicos de Mesoamérica Prehispánica. En estos últimos casos, advertimos y examinamos los aspectos sintácticos en el tratamiento de la imagen de la serpiente emplumada en las representaciones icónicas, y puesta en escena del orden cinematográfico de los distintos directores audiovisuales y cinematográficos de los diferentes audiovisuales animados que a su vez, son reflejo de las políticas de identidad vertidas en los diferentes proyectos.

Del análisis cualitativo podemos destacar varios criterios que debemos tener en consideración, nos referimos a los fallos por parte de los directores cinematográficos, a la hora de poner en escena los determinados tópicos tratados y escogidos por ellos.

Por un lado tenemos las políticas de identidad que responden a criterios segregacionistas estructurados y articulados de forma

consciente, y por otro lado, observamos el desarrollo de producciones que al no ser gestadas con una adecuada fuente de documentación, caen en errores de distinto orden; mezcla de periodos culturales y sociales, omisión de rasgos esenciales y la aplicación de estereotipos. En la mayoría de estos criterios aplicados a los filmes, es la ignorancia y falta de información la que hace a los distintos autores a incurrir en dichos errores, y como lo mencionamos anteriormente, es posible que no sea la intención expresa de los creadores y los comités editoriales que les respaldan, ya que, si los objetivos expresos son dar entretenimiento y diversión, más que entregar una información sujeta al rigor antropológico, que no debería estar reñida con la intención de entretener.

En este sentido podemos destacar como ejemplo concreto, una serie de filmes que reúnen criterios comunes, que lo definiremos como la “intención de otorgar una sana entretenimiento” en los cuales hemos detectado al igual que la larga y conocida tradición de los criterios editoriales de Hollywood, que por décadas han estigmatizado a todas las etnias que no sean la euroamericana, por medio de la vanalización y ridiculización de lo que podemos entender como la indianidad o todo lo referente a los pueblos nativos de América, y es el gag o el chiste no verbal el eje y justificación central de la estructura narrativa. De estos audiovisuales podemos identificar 12 correspondientes a las siguientes fichas: n.º 1, n.º 2, n.º 17, n.º 29, n.º 31, n.º 32, n.º 36, n.º 37, n.º 43, n.º 45, n.º 52, n.º 62. En estos casos debemos mencionar que se presenta un fenómeno derivado de los procesos colonialistas, al restar importancia y ridiculizar los pueblos originarios, se da pie a que se justifique la intromisión de imperios a explotar los recursos que son propios de las naciones de América, tal como lo demuestran Ariel Dorfman y Armand Matterlart con su estudio *Para leer el Pato Donald*, en el que los autores develan los recursos utilizados en la creación de estereotipos sobre las poblaciones originarias.

Incluso uno de los recursos narrativos más frecuentes del cine imperialista que desenlaza el nudo argumental de dos de los audiovisuales analizados en esta investigación, del total de los recopilados, recurso recurrente donde los héroes protagonistas logran engañar a los incautos aborígenes, mediante el hacer coincidir un determinado evento culmine con un fenómeno celeste como el eclipse lunar o el solar. Es en el fondo, una extensión del hecho de impresionar y engañar a los nativos con cuentas de vidrio a cambio de riquezas, y la consecuente subyugación de un pueblo tecnológicamente menos desarrollado.

De los audiovisuales en los que autores hacen hincapié, en las intenciones de desarrollar una producción que se basa en una elección asertiva y documentada sobre mitos cosmogónicos de América Prehispánica, podemos identificar 18 audiovisuales animados en los apartados: n.º 4, n.º 8, n.º 11, n.º 18, n.º 22, n.º 23, n.º 26, n.º 39, n.º 42, n.º 46, n.º 47, n.º 48, n.º 49, n.º 50, n.º 55, n.º 61, n.º 64, n.º 71.

Debemos destacar los audiovisuales animados desarrollados por comunidades indígenas, de los cuales encontramos 10 audiovisuales que exponemos en los puntos de las fichas: n.º 6, n.º 53, n.º 54, n.º 55, n.º 56, n.º 57, n.º 58, n.º 59, n.º 60, n.º 64.

Sin embargo, el universo que más nos interesa y respondiendo a nuestros objetivos trazados en un inicio, revisaremos aquellos audiovisuales animados que se refieren en exclusivo a mitos cosmogónicos de Mesoamérica Prehispánica y puntualmente, cómo ha sido tratada la imagen de la serpiente emplumada como mito esencial en los distintos audiovisuales animados. De este universo destacaremos 7 audiovisuales que corresponden a las siguientes fichas: n.º 18, n.º 26, n.º 30, n.º 39, n.º 40, n.º 45, n.º 50.

5.3 Audiovisuales animados sobre mitología cosmogónica de Mesoamérica Prehispánica.

Para presentar cada uno de los audiovisuales seleccionados, estructuramos una pauta expositiva, en la cual ordenamos cronológicamente los distintos proyectos.

Presentamos la producción audiovisual mediante una breve descripción que incluye: nombre de la obra, autor y año de realización, técnica, como también, observaciones sobre la naturaleza física, formal y genérica de la producción.

Luego, realizamos un resumen literario de cada guión, que comprende los principales eventos narrativos, de la misma forma, describimos aquellos fragmentos y secuencias en los cuales es representada la figura de la serpiente mítica, paralelamente, correlacionamos dichas figuras con las fuentes antropológicas. De esta forma podemos advertir mediante la observación del tratamiento de los contenidos y sus referentes formales y las políticas de género, identidad y editoriales.

Debemos incluir en este listado descriptivo, aunque haciendo un análisis más escueto, producciones relativas a la misma figura mitológica en culturas de otras latitudes de América Prehispánica.

5.3.1 En busca de la síntesis cognitiva.

Hamsterland, La Máquina del tiempo II, 1988. Unlimited S.A

Nuestro primer audiovisual a revisar es un producto animado multimedial de carácter educativo, creado en 1996 por la empresa Unlimited S.A. fundada en 1994 y que está dedicada al desarrollo de proyectos de software multimedia, en Santiago de Chile. Esta empresa se ha especializado mayoritariamente en títulos del área de la educación

preescolar y hasta la fecha, cuenta con más de sesenta títulos, liderando así, la producción de este formato en América Latina. *La máquina del tiempo* es una de sus producciones multimediales, cuya estructura narrativa no es lineal, sino en módulos de hipertexto. Es una saga producida en formato serial, sistema que le permite al usuario infantil explorar las principales culturas del mundo antiguo. Los personajes que interactúan en cada ambiente son caricaturas de ardillas tipo hamster antropomorfizadas. Este grado de iconicidad permitió un excelente nivel de aceptación en el público usuario, y que a su vez es recordado después de casi diez años desde su primer lanzamiento, con el título número uno *The busy People of Hamsterland*, en 1994 o *El trabajador pueblo de Hamsterland*, aquí los personajes muestran y enseñan los oficios y profesiones del mundo moderno.

En el título de esta serie *La máquina del tiempo I*, las ardillas cuentan un viaje al pasado y en cada episodio recrean distintos períodos de la evolución de la humanidad. En la primera versión de esta serie se abordan las siguientes culturas: La Prehistoria, Egipto, Pirámide egipcia, Babilonia, Creta, Grecia, República de Roma, India, China y Roma imperial. En el segundo título la *Máquina del Tiempo II*, se abordan: los celtas, el imperio bizantino, la cultura maya, el imperio carolingio, España musulmana, los vikingos, castillo medieval, Japón, Venecia y Los aztecas.

La saga completa se inscribe dentro del género de docurama, es decir un drama-documental, tratando con gran rigurosidad la documentación histórica y haciendo uso del recurso del gag humorístico. Los textos relatados en prosa tratan los aspectos o rasgos más relevantes de las diferentes culturas, destacando aquellos aspectos positivos y los aportes que dichas culturas hicieron a la evolución del ser humano.

En la realización del movimiento se utilizó animación tradicional, con dibujos animados, pintados, montados e integrados en soporte digital, por medio de los softwares Adobe y Macromedia, los que actúan como técnica de dibujo, retoque, generador de animaciones y además, actúan como integrador y administrador de la interactividad en soporte CD-ROM. El software dispone de dos versiones de audio y los textos se presentan en idioma castellano e inglés.

Debemos añadir que, como en todo proyecto de este formato, la cantidad de información está supeditada a la capacidad de almacenaje del soporte CD-ROM. La administración de dicha información, repartida en las pistas del disco es un factor que depende de la cantidad y calidad de la resolución visual de la información. Por lo anterior, el nivel de profundidad con el que se tratan las materias, no sólo se adecua al público infantil objetivo, sino que además, la cantidad de kilo bits predestinados a cada unidad temática, incide y predetermina la cantidad de información posible de entregar, haciendo que se sinteticen al máximo los temas tratados. Esta cualidad de síntesis es, a la vez, un factor educativo el que, por su simplicidad, consigue un alto rendimiento cognitivo en el público infantil.

El aspecto estructural del software se presenta de forma jerárquica, tipo árbol, es decir, a partir de un menú principal se accede a los sub-capítulos. Cada una de estas unidades es un espacio o escenario, en la cual se desarrolla una cultura o un pasaje histórico. Cada uno de ellos a su vez, presenta una variada, pero limitada cantidad de pequeñas actuaciones y gags, que por medio de sus personajes dan a conocer aspectos de la cultura, ideología, religión, costumbres y modo de vida de una determinada fase de la historia de la humanidad.

Todo este viaje o navegación lo desarrolla el usuario por medio de un elemento conectivo o un componente vinculante entre los respectivos períodos históricos. Se trata de una máquina del tiempo y su

piloto ardilla, quien permanentemente motiva e invita al usuario a tener una actitud dinámica con la interactividad. Como unidades de análisis en esta tesis, veremos sólo dos culturas de las doce que son representadas por cada capítulo: la cultura maya y la cultura azteca.

Los mayas.

A modo de introducción en cada capítulo o ítem histórico tratado en este título audiovisual, se presenta una vista panorámica de un centro urbano, en este caso una ciudad maya, exponiendo los principales tipologías de monumentos, estructuras arquitectónicas y urbanas, sin hacer mención a una urbe o un determinado sitio arqueológico puntual, sino que recreando una situación ficticia; pero con todos los elementos y componentes característicos que hacen reconocible la propia naturaleza de éstos, las pirámides, la plaza central, el juego de la pelota, centros ceremoniales y componentes culturales de la vida cotidiana de la sociedad maya, fotogramas 140 y 141.

Cabe destacar además, que por cada capítulo o civilización, existe un error histórico, es decir, una animación que distrae la atención del usuario y que corresponde a una creencia errónea, o una visión incorrecta puntual de cada caso. Al ser activada sale un personaje atemporal, en este caso un personaje asistente, que hace la aclaración adecuada usando voz en off.

Debido a que este CD-ROM es interactivo, eso quiere decir, que no tiene una estructura de guión lineal, por lo tanto, no tiene una duración de interacción definida, y no posee un orden preestablecido, sólo el usuario genera el curso de lectura, determinando el flujo y la duración del programa, sin embargo, cada unidad temática de animación, posee una estructura de guión. Cada módulo animado tiene una estructura lineal, es decir posee un inicio, un desarrollo y un fin. A su vez, cada área temática posee varias versiones o rutinas las cuales generan variedad dentro de cada unidad.

El producto audiovisual conjuntamente, posee una serie de funciones automáticas que están ocultas y que se activan con un botón especial. Son rutinas que se ejecutan de forma aleatoria con una función random de programación LINGO que gatilla vehículos y personajes que entran y salen de escena. También, la consola posee un botón que llama un segundo plano temático superpuesto al escenario original denominado factoides, por medio de un relato en off y textos específicos se refuerza con mayor profundidad algún aspecto cultural, pero que no tiene animación, es decir, es información estática.

A continuación, exponemos la lista de los eventos animados del capítulo de Los mayas:

- Ceremonia de pubertad
- Cuculcán
- Construcción urbana
- Chaces de los puntos cardinales
- Chilanes
- Chilán
- Comerciante azteca (dos rutinas)
- Dios de la lluvia y el viento
- El anciano
- El bosque talado
- El códice
- El comerciante rico
- El Chultún
- El Halach uinic y el gran consejo (cuatro rutinas)
- El matrimonio
- El mercado
- El monarca y su consejo
- El sumo sacerdote
- El tocado del monarca

Iguana
 Jugadores de pelota
 Juez y tribunal
 Nacón
 La niña recién nacida
 Los caballeros Chaac
 Los calendarios
 Pájaros de colores
 Plantación de maíz
 Sacerdote - astrónomo (cinco rutinas)
 Sapo
 Suplicantes y oradores
 Trampa del venado
 Tribunal del mercado
 Yum Kax, el dios con cabeza de maíz
 Vendedora azteca (dos rutinas)
 Venus

5.3.1.1 Análisis del audiovisual.

De estos eventos mencionados, destacamos aquellos que se refieren a los númenes relacionados con la serpiente emplumada.

1- Yum Kax, el dios con cabeza de maíz.

Esta es la interpretación de la encarnación divina del espíritu de los sembradíos de maíz. El personaje surge desde el plantío y protege el cultivo de una tromba conformada por plagas, que al ser aplacada, deja caer una lluvia refrescante sobre los vegetales. Aquí los autores se refieren al espíritu de Jun Nal Ye, que renace en las mazorcas de maíz. En este caso, el personaje luce un gorro de hojas de maíz y de él sale una mazorca, no obstante, el dios maíz es una planta de maíz, las mazorcas son rostros humanos.

2- Cuculcán.

Aquí los autores desarrollaron una pequeña pieza animada en la cual aparece la imagen espiritual de Cuculcán, personaje mítico que surge desde un templo rodeado de una serpiente emplumada que vuela circularmente a su alrededor, hasta que toma el tamaño suficientemente legible, en el cual se puede apreciar una figura antropomorfa vestida de plumas verdes que emana un aura de energía. Luego se reduce hasta desaparecer en el mismo punto desde donde nació. Si bien Cuculcán es la representación de la serpiente emplumada correspondiente al segundo nivel de asociación arquetípica, también, se señala como uno de los padres fundadores del ejército y gran guerrero conquistador, jefe de las huestes mayas, fotogramas 2 - 4.

3- Dios de la lluvia y el viento.

En el pueblo los aldeanos crean un fuego que no pueden controlar amenazando los cultivos, es entonces cuando aparece la imagen del dios del viento, quien trae en su soplo las nubes cargadas de agua con las que apaga el incendio. Para los mayas sin embargo, el huracán es el corazón del cielo, es la deidad que antecede a las lluvias torrenciales, fotogramas 5 y 6.



Fotograma 1 Dios cabeza de maíz, recibe el agua de lluvia.



Fotograma 2



Fotograma 3



Fotograma 4



Fotograma 5



Fotograma 6

Fotogramas 2 – 4: Secuencia donde aparece Cuculcan secundado por una serpiente emplumada.

Fotogramas 5 y 6: Dios de la lluvia y el viento aparece para apagar el fuego producido por la población agraria.

Lista de los eventos animados que componen el capítulo de Los aztecas:

Artistas
 Borracho
 Campesino
 División del día.
 El cocodrilo y el sapo (tres rutinas)
 El volador
 Grillos
 Huitzilopochtli
 Jugadores de patolli
 La adivina o hechicera (dos rutinas)
 La guerra florida (2 rutinas)
 La tortilla
 Pescador (dos rutinas)
 Plantación de maíz
 Quetzacoatl
 Rito matrimonial
 Sacerdote (cuatro rutinas)
 Serpiente emplumada
 Tejedor de plumas
 Tláloc, dios de la lluvia

A continuación presentamos las unidades animadas que seleccionamos del capítulo de los aztecas, ya que se refieren directamente, a la figura mitológica ofidia:

1- Tláloc, Dios de la Lluvia.

Aquí se presenta la imagen de Tláloc, la deidad de la lluvia y Mictlantecuhtli el señor del inframundo. Ambas imágenes surgen de un templo y representan una corta lucha de mágicos poderes, al estilo del cine de artes marciales. Es una animación miniaturizada, las figuras

están construidas con un número reducido de píxeles, efecto que no define muy bien el detalle de los personajes. Si bien no son personajes antagónicos, Tláloc pertenece al mundo celestial, ya que, es él quien provoca las lluvias, mientras que Mictlantecuhtli, es el señor del inframundo y pertenece a lo ígneo del fondo de la tierra, fotogramas 7 y 8.

2- Serpiente Emplumada.

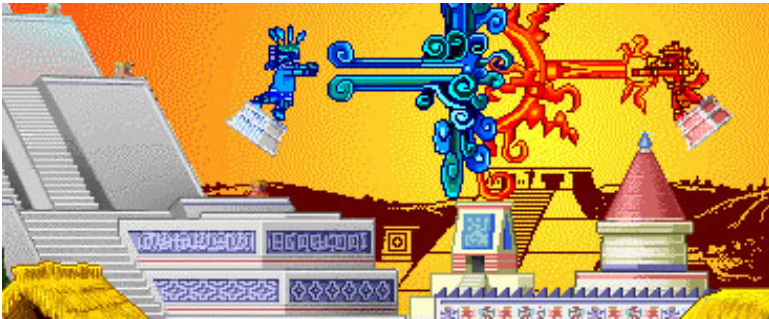
En este pequeño pasaje animado del capítulo de los aztecas, se presenta la deidad de la serpiente emplumada en una corta escena que carece de información adicional y se limita a mostrar la presencia del personaje. Su forma está bien interpretada tal como las fuentes arqueológicas, es decir, una serpiente emplumada similar a la de los tableros de la pirámide de Quetzalcóatl, figuras 54 a 56.

Primero entra en escena un anciano barbado, caminando apoyado en un bastón y cuando se posiciona en el centro de la calle, muta mediante una transformación de fuego, en una serpiente voladora de color verde con cara de lagarto, cuerpo emplumado y ondulante figura, la que con un movimiento sinuoso sale de escena, fotogramas 9 - 13.

En general, podemos apreciar el intento por entregar una información documentada en base antropológica; pero por interpretar los conceptos en un soporte de capacidad limitada, tanto por la duración de las pequeñas escenas y además, por el tamaño reducido que puede ser poco legible, podemos decir que se reduce a información elemental y quizás, en algo se desvirtúa el planteamiento original. Si bien existe la intención de entregar una visión respetuosa de los hechos y de la cosmovisión de las diferentes culturas, sólo podemos tener una visión definitivamente parcial de los conceptos centrales de la cosmogonía Mesoamericana, no obstante lo anterior, creemos que es un excelente producto, si pensamos en el grupo etéreo al cual va dirigido.



Fotograma 7



Fotograma 8

Fotogramas 7 y 8: Secuencia aquí vemos a Tláloc, dios de la lluvia en una lucha simbólica con Mictlantecuhtli, dios de la muerte.



Fotograma 9



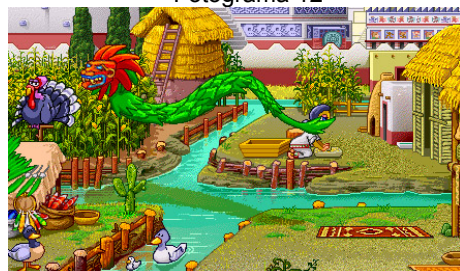
Fotograma 10



Fotograma 11



Fotograma 12



Fotograma 13

Fotogramas 9 – 13: Secuencia en la que un anciano se transforma en la serpiente emplumada.

5.3.2 Búsqueda y aproximación a una identidad artística.

Popul-Vuh: el mito de la creación maya. 1989. Patricia Amlin.

Es una producción fílmica patrocinada por el *National Endowment for the Humanities*, *Fondo de donación Nacional para las Humanidades* y desarrollado por el grupo de producción *One Frame at a Time*, con fines expresamente educativos. Dirigida por Patricia Amlin y James A. Fox en el año 1989, México y California, EEUU.

Es un largometraje de animación tradicional en dibujos animados, color, hablado en castellano y mayancé, el idioma originario maya, de una duración aproximada de 60 minutos. El filme es un relato adaptado del mito cosmogónico de la cultura mayas quichés, basado en el texto mitológico homónimo *Popul Vuh*.

En este filme animado la autora recrea la iconografía maya de las vasijas funerarias que relatan el mito central de los mayas quichés, del norte de Guatemala, del periodo Clásico de Mesoamérica, figura 26.

La animación es aplicada con criterio sintetizador y por medio de la animación limitada es como se resuelve la acción, en la mayoría de las escenas la acción se desarrolla con el movimiento de muy pocos elementos, sin embargo, se hace un correcto uso de los recursos compositivos y cinemáticos, como la sincronía de labios y pequeños motivos animados.

Al poner en movimiento una imagen estática, la autora utiliza recursos propios del cartoon para resolver algunas secuencias, comprobando la tesis de Sigfried Krakauer que existen recursos cinemáticos ineludibles y que en cierta forma, alejan o distancian la intencionalidad del autor por aproximarse a una realidad histórica, en este caso arqueológico.

El relato central del filme es fiel al libro sagrado de la tradición maya, representa la aventura fantástica del mito metafórico de los

gemelos divinos y el largo viaje al inframundo para vengar a los padres fundadores y cómo se creó el mundo que conocemos hoy. El libro original fue traducido desde el idioma quiché por el Padre Fray Francisco Ximénez a principio del siglo XVIII de la Orden de Santo Domingo en el pueblo guatemalteco de Santo Tomás de Chuilá, hoy ciudad de Chichicastenango.

Debido a la adaptación del libro se omiten algunos pasajes, tales como el modo de la distribución de las familias descendientes de los gemelos divinos y la sucesión de las tierras que dan origen a los distintos pueblos generacionales del mundo maya, como a su vez, la distribución de los dioses relacionados con el origen de dichas tierras, proceso totemizante, a modo de figura patronal o nagual.

Comparando el filme con el relato original, advertimos que se altera el orden de algunos acontecimientos, tal es el caso de la secuencia del enfrentamiento de los gemelos divinos con el falso dios sol, el hombre papagayo autoproclamado el hombre sol, quien en el relato original, es derrotado por los padres fundadores y no por sus hijos, los gemelos divinos.

Resumen

En un inicio nada existía sólo el cielo y las aguas en calma, los dioses padres fundadores de la sabiduría deciden dar vida al mundo y Gucumatz la serpiente estelar crea la tierra donde crecerán plantas y animales, del mismo modo, comienza a diseñar al ser humano. Primero lo crean de barro, pero este se deshacía con el agua, luego crean a seres de madera, pero estos carecían de alma y comenzaron a destruir toda la vida creada, así que los dioses mandan a los animales a que se rebelasen en contra de ellos e inundaron la tierra para castigarles. Ellos al arrancar a las copas de los árboles se convirtieron en simios, que son como los conocemos hoy.

Los primeros humanos fundadores, llamados Hun-Hunanpú y Vucub-Hunahpú, hijos de los ancianos padres, crecen y se convierten en grandes jugadores de pelota, el deporte divino.

En el subsuelo, los señores de Xibalbá escuchan molestos el rebote de la pelota de caucho, pues nadie puede divertirse sin el consentimiento de ellos, así que invitan a los gemelos divinos a jugar, pero caen en una trampa y son asesinados por los señores del inframundo, ambos son decapitados y sus cabezas fueron puestas en la planta sagrada, planta destinada a sólo ser contemplada y de la cual nadie podía comer de sus frutos que se asemejan a cráneos humanos.

Una bella mujer llamada Hunchouén desobedeciendo el mandato, se aproxima a conocer tan mágico árbol, y le pide al árbol que deje probar sus frutos, él le dice que sólo hay muerte en sus frutos, que nada bueno se puede obtener de él, ella insiste. En verdad el árbol es la encarnación de los gemelos divinos y el fruto mágico le pide que extienda su mano, el fruto escupe su esencia en ella y fecunda la herencia de los gemelos muertos en el vientre de la doncella.

Los señores de Xibalbá notan que la doncella lleva en el vientre la sucesión de los gemelos y envían a los buhos a sacrificarla y a traer ante su presencia el corazón de la doncella para cremarlo.

Los buhos, esbirros de los señores de Xibalbá, ordenado por sus amos, raptan a la doncella y al momento de sacrificarle se apiadan de ella y la dejan ir, en lugar de llevar el corazón de la joven, llevan una pelota de copál, la resina sagrada que fue quemada a modo de incienso.

Así la doncella llega donde la anciana madre, Humbatz, para pedirle asilo y cobijo a cambio que la joven pueda criar a los bebés que lleva en el vientre, los nietos de la anciana mujer, la anciana pone en duda su realidad y tras someterla a una prueba, que la joven supera con la ayuda divina de la naturaleza, puede demostrar que efectivamente, es ella quien debe ser madre legítima de los gemelos divinos.

Nacen los hijos de Hunchouén, los niños héroes llamados Hunahpú e Ixbalanqué, quienes crecen apartados de la casa de la abuela, alimentándose solos gracias a que desarrollaron el arte de la cacería con cerbatana. Son obligados a mantener y a servir a su abuela y a su madre, ellas escondieron dentro de la casa las indumentarias de jugadores de pelota para que ellos no corrieran la misma suerte que sus ancestros.

Los gemelos que tenían a cargo el cuidado y manutención del cultivo familiar del maíz, notan que todas las mañanas el cultivo amanecía destruido, ellos restauraban diariamente el cultivo, usando su magia para hacerlo crecer rápidamente, y así todas las noches el cultivo era destruido, hasta que deciden investigar. En la noche se dan cuenta que los animales venían a destruir los sembradíos, entonces ellos al atacar a los animales les cortan la cola al conejo y al ciervo y toman de rehén al ratón al que le aprietan tan fuerte el cuello que le quedan los ojos saltados y le queman la cola para que confiese su crimen, el ratón a cambio de comida, les devela el secreto que la abuela guardaba, los ocultos trajes de jugadores. Los gemelos le perdonan la vida y en compensación por haberles revelado tan importante información, le destinan de por vida toda la comida de los almacenes de los humanos y es así como el ratón queda con la cola pelada.

Los hermanos, después de robar los trajes de sus ancestros, se inician en el juego de la pelota, llevaban ya varios días jugando, los señores de Xibalbá nuevamente, escuchan el retumbar de los jugadores en la superficie terrestre. Los señores de Xibalbá envían a los buhos a desafiar a los gemelos para que bajen al inframundo a jugar a pelota contra ellos.

Los jóvenes hermanos viajan al inframundo y envían al mosquito para que pique a cada uno de los señores de Xibalbá para así, antes de

encontrarse con ellos, poder conocer de antemano sus verdaderos nombres.

Cuando los gemelos se encuentran en el inframundo con los señores de Xibalbá y éstos intentan hacerles caer en la misma trampa en la cual cayeron sus ancestros, ellos se percatan de sus intenciones y les desafían a jugar limpiamente a la pelota. Los señores del inframundo juegan sucio con una pelota de muerte. Los jóvenes se rehúsan a seguir jugando con esas condiciones y los señores de Xibalbá empiezan a someter a los gemelos divinos a diferentes pruebas de las que ningún mortal común podría salir vivo; la prueba de las antorchas y los cigarros, la casa del frío, la casa de los cuchillos, la prueba de las flores, la casa de los jaguares y la casa de los murciélagos, esta última en la cual uno de los gemelos es decapitado por el murciélago gigante, pero con ayuda de los animales logra recuperar la cabeza del hermano caído y volverlo a la vida.

Una vez superadas todas las pruebas los hermanos son condenados a morir quemados juntos, ellos acceden y al morir prometen permanecer siempre juntos, es así como mueren los hermanos divinos en manos de los señores de Xibalbá y luego sus huesos calcinados y molidos son esparcidos en el río sagrado.

Después de un tiempo llegan a Xibalbá un par de mendigos ancianos que se ganan la vida bailando y haciendo actos de magia, los señores de Xibalbá asombrados por los trucos que éstos realizaban, les piden que actúen para ellos. Los trucos de magia consistían en quitarse la vida mutuamente y resucitar, como así también, quemar una casa completa y volverla a construir mágicamente. Asombrados los señores de Xibalbá por los actos, les ruegan que les decapiten y les vuelvan a revivir, los mendigos les decapitan y no les reviven, y es ahí donde revelan sus verdaderas identidades, eran los gemelos divinos que volvieron para vengar a sus ancestros.

Los gemelos, se transforman en energía cósmica y uno se convierte en el sol y el otro en la luna, y es así como liberan a los pueblos de los tiránicos señores del inframundo.

5.3.2.1 Análisis del filme.

Debemos destacar el trazo gestual de las líneas que contornean las ilustraciones, al igual que los referentes arqueológicos, (ver figura 26) nos referimos a la alfarería ritual del arte maya, tal es el caso del *Plato Blom* en el que vemos un pasaje del *Popol-Vuh* pintado de forma policroma y con pinceladas gestuales de trazo libre, es evidente la recreación por parte de la autora de basarse en este referente arqueológico, y aunque esto sea tácito desde el comienzo del filme se dice que el arte está basado en la pintura funeraria maya, se puede comprobar el uso iconográfico y pictórico de este período.

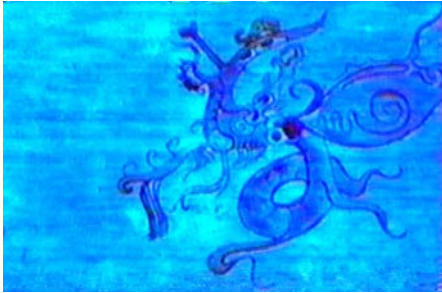
En la mayoría de las secuencias los fondos con tonos ocre de la cerámica y las figuras delineadas en negro rellenas con suaves tonos ocre, blanco y muy poca aplicación cromática. También podemos advertir escenas en la que se despliega una amplia gama cromática, aunque siempre con transparencias, lo que provoca un efecto vibrante al ser expuestas sucesivamente al movimiento.

El relato original es una metáfora del ciclo vegetal del maíz, aquí la simiente en el viaje por el subsuelo genera vida cíclica. Todo el relato es una macro síntesis del concepto de la serpiente, si bien no es explícito en este audiovisual, si podemos identificar la figura de la serpiente emplumada en el filme.

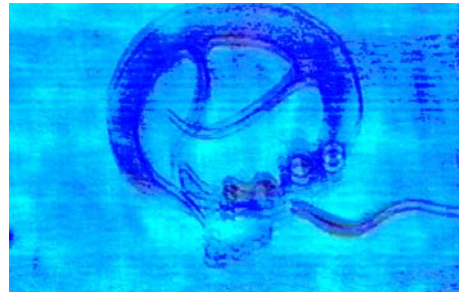
Es en el inicio del filme cuando podemos apreciar la imagen de la serpiente creativa, en el momento cosmogónico del primer nivel de asociación arquetípica, representada en una secuencia animada que es iconizada como animal-vegetal-dragón.

La figura de la serpiente mitológica es representada tal como lo plantea el mito cosmogónico, el ser ubicuo proveniente de las estrellas, éstas girando sobre sí mismas en forma circular contornean el perfil ofidio, más parecido a un dragón, de líneas gestuales y trazo suelto se define la morfología del personaje. Una vez que se detiene su forma, hace surgir el mundo conocido, posicionandose de forma horizontal a modo de suelo fértil, desde donde nacen todas las formas vivientes.

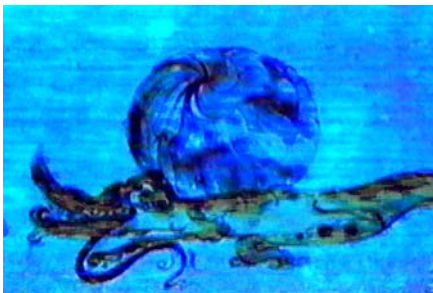
Primero surgen las plantas y animales, luego desde su forma nacen unas figuras antropomorfas, en las cuales la autora hace cita de los primeras figuras mesoamericanas de la cultura olmeca, los conocidos *baby-face* o pequeñas representaciones antropomorfas de rasgos felinos. Este es un aporte personal de la autora que incorpora dos culturas en un relato, según los hechos históricos reales. A sabiendas que entre una cultura y otra hay más de tres mil años de diferencia, es decir, lo entendemos como el primer intento de creación de seres humanos, nacidos del barro que son la representación de la primera generación cultural de la civilización mesoamericana, la olmeca. Esto lo vemos en la cita de la autora que hace referencia a los rasgos morfológicos de las esculturas monumentales y las figuras rituales llamadas *Baby-face*, ver figura 6 y fotograma 18.



Fotograma 14



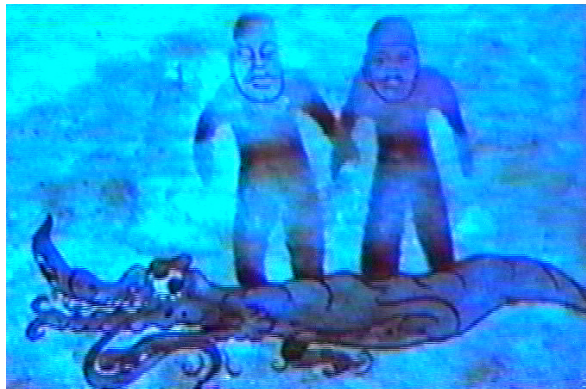
Fotograma 15



Fotograma 16

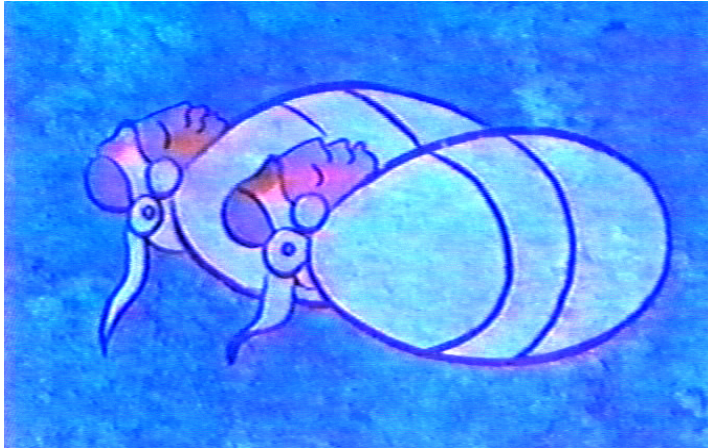


Fotograma 17

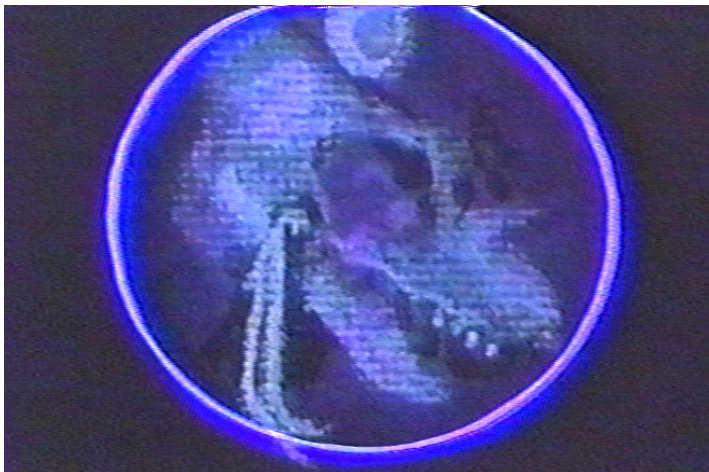


Fotograma 18

Fotogramas 14 – 18: Secuencia en la cual la serpiente funda la vida en la tierra.



Fotograma 19



Fotograma 20

Fotograma 19 Los gemelos divinos recién nacidos.
Fotograma 20 La profecía del espíritu de los padres fundadores en la luna.



Fotograma 21



Fotograma 22

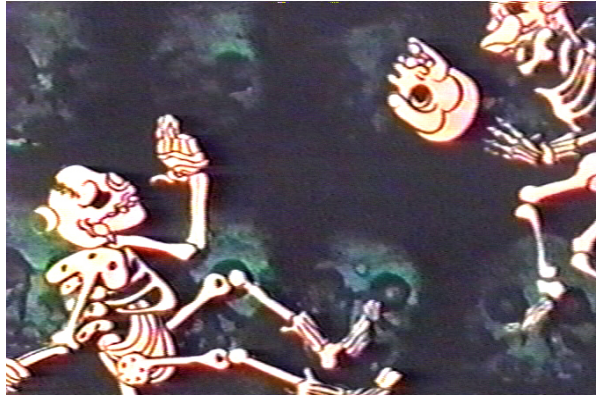


Fotograma 23

Fotograma 21 Los animales predadores.

Fotograma 22 Los gemelos adultos.

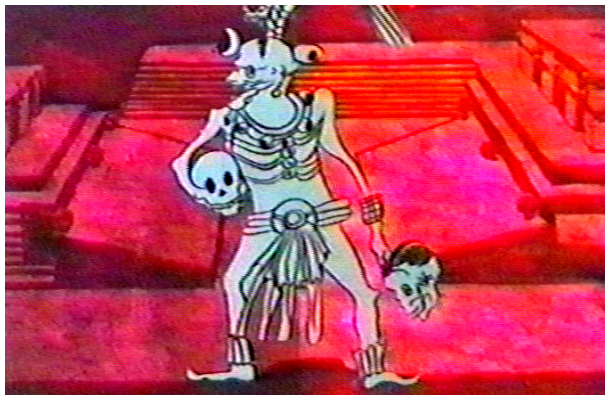
Fotograma 23 Divinidad nocturna que propiciaba el ataque de los animales a los sembradíos.



Fotograma 24



Fotograma 25



Fotograma 26

Fotogramas 24 – 26: Los señores Xibalbá jugando a la pelota.

5.3.3 La especialización documentada.

Five Suns: A sacred History of Mexico, Los Cinco Soles: La historia sagrada de México. 1996. Patricia Amlin.

Esta es la segunda obra cinematográfica de Patricia Amlin, quien nuevamente con el apoyo del *National Endowment for Humanities*, realiza este filme bajo los mismo criterios de representación que su obra anterior.

Estamos ante la presencia de un largometraje animado, de técnica mixta realizado con dibujos sobre acetatos a color, mas *cut-out* y animación de truca fotográfica, su idioma original es el inglés, de una duración aproximadamente de cincuenta y cinco minutos.

Este audiovisual, está basado en el relato del mito cosmogónico de la Meseta Central teotihuacana, representada en el *Códice Borgia*, y el *Códice Borbónico*. La autora representa fielmente el relato, reutilizando la misma gráfica que crearon los tlacuilos, quienes dibujaron, pintaron y editaron ambos códices. El guión del filme es una adaptación del relato original, que incluye la suma de varios textos provenientes de distintas escuelas sacerdotales y de diferentes tradiciones locales. De estos relatos podemos identificar:

La creación del mundo, el tiempo más antiguo.

Los diferentes soles.

Los nueve cielos.

El levantamiento del cielo.

El origen de los hombres y de las plantas alimenticias.

Los dioses se convierten en el Sol y la Luna.

La era del quinto sol, la era del movimiento.

A diferencia de la película anterior, la autora incorpora una dirección de animación más controlada, nos referimos al uso más detallado de intercalaciones al nivel de full-animation, de ciertos eventos

y secuencias, aunque sigue predominando la animación limitada. Sin duda lo intrincado de las grecas y perfiles de las múltiples figuras icónicas del lenguaje azteca, demanda una mayor aplicación de recursos animados, en términos de la composición cinemática, es una mezcla muy bien equilibrada entre la animación limitada y la animación fluida e intercalada.

Debemos destacar que en algunas escenas puntuales, el filme utiliza algunos recursos propios del género del cartoon, sin llegar a transformarse en un gag. Nos referimos a la forma de dirigir la actuación de los personajes, como también, a la manera de cómo están representadas ciertas soluciones gráficas, que son ajenas a la representación gráfica de los tlacuilos, por ejemplo, pocas veces se ve un personaje representado de frente, siempre están presentados de perfil. Es sin duda, un muy buen ejemplo de como determinados recursos no pueden separarse de la realidad efectiva, que presenta el cine al solucionar en escena determinados referentes que no permiten más opciones, como lo haría una producción que contase con una carta de personajes desarrollada, a la norma establecida por los convencionalismos metodológicos tradicionales de la animación.

Constatamos que la autora ha sometido su trabajo a consultoría antropológica, tal como lo expresa en los créditos finales, y ha concurrido a las fuentes originales, sobre todo en el caso del *Códice Borgia*, en la biblioteca del Vaticano. Es evidente que la intención en la dirección, es mantener un apego a las fuentes citadas y de interpretar con la mayor fidelidad los textos pictográficos en el escenario animado.

En el filme están representados de forma esquemática todos los procesos de la creación cosmogónica azteca, puestos en escena mediante las siguientes secuencias:

- La narración de como el monstruo acuático se convierte en la tierra.
- El árbol sagrado de Tamoanchán, la tierra prometida.

- El cerro de la subsistencia.
- El Mictlán el reino del inframundo.
- Tlalocán el reino de los tlaloques, donde habita el cuarteto de Tlálocs de diferentes colores, dueños y señores de las tormentas eléctricas, huracanes de agua y viento.
- La anotación calendárica y las cuenta de los años.
- La formación del quinto Sol, la era actual, la era del movimiento.

Resumen.

El relato comienza con la presentación de los primeros dioses, los padres observadores de todo lo que sucede en el universo aún no creado, ellos son una pareja de ancianos que juntos guían los designios del cosmos. Sus nombres son Tonacaltecuhli y Tonacacihuátl, sin embargo, fue Quetzalcóatl quien creó el cielo, el sol y la deidad de la tierra.

A continuación se presentan los cuatro Tezcatlipocas, los dioses de los cuatro elementos, el Tezcatlipoca rojo, el negro, el señor de la muerte y Quetzalcóatl el señor del viento. Es en este momento cuando se relata en que consistieron las cuatro eras del tiempo universal y sus respectivos soles, que anteceden a la era actual. Primero fue la era, gobernada por el Tezcatlipoca rojo, la era de los gigantes, que fueron devorados por los jaguares y de ellos sólo quedaron sus huesos. Luego se dio paso a la era del sol de agua, quien generó un diluvio que convirtió a todos los habitantes de la tierra en peces. En tercer lugar, llega la era del sol de fuego, a cargo del Tezcatlipoca negro, dios de las tormentas, personificado por Tláloc, quien arroja una lluvia de fuego volcánico, destruyendo así la creación existente hasta ese entonces. Y por último, es el turno de la era del sol de viento, periodo regido por Quetzalcóatl, en que grandes ventiscas convirtieron a los hombres en primates.

Durante seiscientos años los dioses no hicieron nada por el cosmos reinante, Es así como los cuatro dioses hermanos se dispusieron a hacer algo, los padres ancianos encomiendan a Quetzalcóatl y a Huitzilopochtli a que creasen la tierra. Para esto debieron transformarse en serpientes y atacar a Cipáctli, la diosa monstruosa, comedora de corazones humanos, que habitaba las profundidades de las aguas. La arrinconaron y la desmembraron, sus partes esparcidas formaron la actual tierra, creando sus manantiales, bosques, ríos, montañas y cavernas.

Después de crear la tierra, que aún no estaba poblada, ésta, todavía lloraba en las noches demandando sangre humana. Los ancestros determinaron por medio de la adivinación chamánica que es Quetzalcóatl quien debe crear a los seres humanos, una nueva raza de humanos, para llevar a cabo esta empresa Quetzalcóatl es acompañado de su nagual Xólotl, su personalidad nocturna, deidad con la capacidad de ver en la oscuridad debido a su naturaleza canina y juntos viajan a través de los niveles del inframundo montados en un águila, para así recuperar los huesos de sus ancestros de los cuales se crearían los nuevos seres humanos.

Una vez arribados al reino de las tinieblas, son recibidos por Miclantecuhtli el señor de la muerte, este les desafía a superar múltiples pruebas para sacar los huesos de la caracola marina donde estaban escondidos, para asistir a Quetzalcóatl, acudieron los gusanos, que agujerearon el caracol y fueron las abejas quienes le ayudaron a sacar los huesos desde el interior. Quetzalcóatl toma los huesos rápidamente y hace un lío de tela con ellos, Mictlantecuhtli se niega a que hurten los huesos sagrados y tras una persecución Quetzalcóatl tropieza cayendo sobre su botín, los huesos que se fracturaron en miles de fragmentos, de esa fortuita forma, los seres humanos serían de distintos tamaños.

Llegan juntos Quetzalcóatl y Xólotl a Tamoanchán la tierra de la abundancia, lugar en el cual la diosa Cihuacóatl-Quilaztli para que los moliera y los demás dioses, los Tezcatlipocas mediante el autosacrificio de sangre, derraman sangre sobre los huesos molidos, le otorgan la vida a los nuevos humanos, éstos ya recién nacidos son bendecidos con los atributos del dios creativo, Quetzalcóatl, es decir, se les otorgan los distintos roles y oficios que desempeñarían en la tierra.

Pero los seres humanos tenían hambre y nuevamente, fue Quetzalcóatl el encargado en conseguir alimento, es así como la serpiente emplumada se convierte en hormiga negra, para ingresar por una fisura minúscula al cerro de la subsistencia, ayudado por una hormiga roja para sustraer una muestra del alimento fundamental. Al ser presentado el alimento ante los demás dioses, es aprobado el maíz, ya que robustecía a los humanos. Acto seguido, era necesario entrar al cerro y tomar todos los alimentos que allí yacían, Quetzalcóatl convertido en serpiente celestial, invocando las fuerzas del viento, trata de abrir el cerro, al no lograr su cometido, prueba haciendo un lazo que se rompe. Los dioses al ver que no puede dar con su propósito, convocan a Nanahuatzin, el dios buboso, quien bajo la ayuda de los Tlaloques, nos referimos a las cuatro manifestaciones de Tláloc, quienes le otorgan las herramientas: del rayo, el trueno, la lluvia y un bastón de sembrar, y dando un sólo golpe certero, abre el cerro y permite que los dioses de la lluvia arrebatasen el maíz de todas las especies, como también todas las demás plantas alimenticias y comestibles. Los taloques se llevaron los alimentos a los cuales otorgaron el don de la abundancia por medio de la dotación de abundante agua.

Pronto se definieron los ciclos necesarios para conformar la escritura de la secreta numeración del calendario anual.

Luego debían crear el sol y la luna para completar el mundo de la nueva era y los dioses debían sacrificarse arrojándose al fuego de una

hoguera ceremonial, pero nadie quería morir, Tecuciztécatl, el acaudalado dios de la tierra del caracol marino, se ofreció para realizar tan difícil acto. Los demás dioses le piden al humilde Nanahuatzin, que se sacrificase, él accedió inmediatamente y ambos hicieron penitencia durante cuatro días antes del sacrificio. Tecuciztécatl, quien poseía riquezas se atavió de las más preciadas ofrendas, en contraste con Nanahuatzin, este se presentó de forma humilde. El primer dios intentó cinco veces arrojarse al fuego, arrepintiéndose cada vez, hasta que Nanahuatzin se arrojó de una sola vez, acto seguido le secundó Tecuciztécatl, ambos perecieron calcinados por las llamas sagradas.

Los dioses esperaron el amanecer para ver por donde saldrían y efectivamente, sale el sol por el este, por donde lo había presagiado Quetzalcóatl, pero en lugar de amanecer un sol, son dos los soles que se presentan en el firmamento, primero el sol que corresponde a Nanahuatzin y segundo al señor de la tierra del caracol marino, ambos soles aumentaron la temperatura terrestre, provocando un calor de grandes proporciones, uno de los Tezcatlipocas lanza un conejo sobre el sol de Tecuciztécatl convirtiéndolo en la luna, pero ninguno de los cuerpos celestes se movía. La permanente presencia del Sol y la Luna en el firmamento hacían imposible la vida en la tierra.

Es en este momento crítico cuando todos los dioses deciden sacrificarse para crear el movimiento cíclico del día, es Xólotl quien no quiere morir y se oculta en la planta del maíz y la planta del maguey, una vez que todos los dioses fueron decapitados por Quetzalcóatl, fue el viento del dios serpiente quien despeja las trabas de despojos espirituales de los dioses, formando una costra que detenía el sol para moverse, y finalmente lograron que el sol se moviera y se alternara con la luna, de esta forma, los seres humanos podían estar despiertos de día y dormir de noche, es así como la nueva raza de humanos les rendía culto a los cuerpos celestes del ciclo estelar y a los hitos de la creación.

5.3.3.1 Análisis del filme.

Destacamos el uso de una amplia gama cromática en todos los escenarios y personajes. Como fondo de las escenas se utiliza un tono que evoca el tono irregular del papel de amate, es decir, mantuvieron la materialidad y composición que tiene los *Códices Borgia y Borbónico*.

En el filme constantemente, se hace referencia entre el texto narrado y la anotación calendárica, es decir, su correspondencia directa con el calendario solar y cosmogónico de la cultura mexicana. En este caso se explica como se posicionan los cinco soles en el centro del calendario y como se distribuyen los días con sus respectivos naguales, todos los símbolos están enmarcados en el signo Olin, el movimiento, que representa el quinto sol, haciendo una superposición cromática e inmóvil, sobre la imagen tallada en la piedra desnuda, fotograma 28.

Destacamos que las figuras son tratadas por medio de dibujos delineados y los interiores están pintados de forma diluida y policroma, efecto que provoca una vibración atribuible a la valorización fortuita del trazo, fotograma 29.

El personaje central del relato, el héroe Quetzalcóatl, es representado en los dos primeros niveles de asociación arquetípica. En el primer nivel el personaje se mueve constantemente, en la esfera de las deidades ubicuas y sobrenaturales, adoptando la forma ofidia, en el segundo nivel arquetípico, es un héroe semidiós antropomorfo y está acompañado de uno de sus naguales o aliados espirituales, que en este caso es Xólotl, su personalidad nocturna, fotograma 33.

En el escenario inicial del filme, Quetzalcóatl está presente como un dios serpiente, con la capacidad de volar a gran velocidad de forma circular y ondulante por el cielo y el espacio, fotograma 27.

Vemos al personaje central presentado con el gorro cónico que tiene el símbolo del planeta Venus y con la máscara facial del dios del viento, en la acción le retiran este complemento para mostrar su facción

humana a los demás participantes del relato, figuras 45, 46 A-C, fotograma 33.

En todos los estados físicos presentes del personaje en el filme, lleva el emblema distintivo de la naturaleza quetzalcoatlíana, nos referimos al emblema del ciclo eterno, con el caracol cortado (figura 44). De la misma manera, tiene volutas de plumas en el cuerpo y bandas de colores que le identifican: verde, amarillo y rojo. Al final de la cola tiene los anillos óseos, que lo señalan como serpiente cascabel o crótalo, cumple con todos los atributos de la serpiente emplumada, fotogramas 27 y 30.

En la secuencia que muestra el momento en el que la tierra es creada, vemos una violenta acción donde las dos serpientes desmembran al monstruo acuático, fotogramas 31 y 32.

Otra de las secuencias que destacamos es aquella en la que vemos la figura de la serpiente en el reino de las tinieblas, para poder arrebatarse los huesos al señor de la muerte, Quetzalcóatl toma su forma ofidia del viento y Mictlantecuhtli, el señor de la muerte, se convierte en una serpiente formada por la calavera y múltiples vértebras, ambos dioses luchan por los huesos sagrados, fotograma 35.

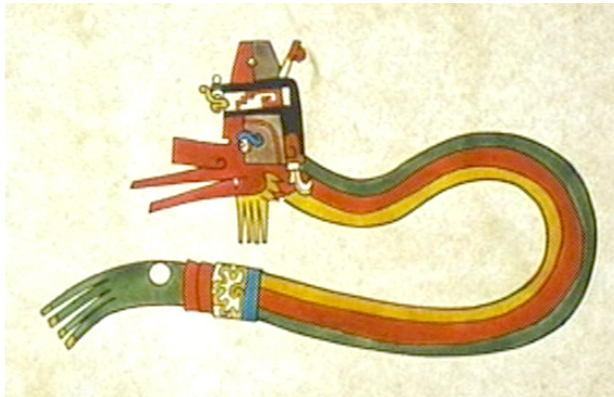
Destacamos tres escenas en las cuales el personaje semidiós es presentado bajo sus múltiples personalidades, ya que, posee la capacidad de convertirse en cualquier ser viviente, tal es el caso de la transformación en hormiga negra en que es ayudado por una hormiga roja, como vemos también, es ayudado por otros animales de la naturaleza, por los gusanos del inframundo y las abejas montañesas, además de un águila que lo transporta al reino de las tinieblas, fotogramas 34 y 40.

Otro indicador de las características esenciales del personaje es la capacidad de dominar los elementos, tal es el caso de la secuencia en que Quetzalcóatl, convertido en serpiente intenta sacar el sustento para

la humanidad desde el cerro de la subsistencia, en esta secuencia el personaje se mueve entre las nubes y sopla con fuerza el viento que debiera abrir el cerro para así sustraer su contenido, aquí apreciamos el uso de la escala del personaje con relación al escenario, en esta secuencia se utilizan *over-lay*. En el cual avanzan nubes representadas con volutas y rizos que denotan movimiento, fotograma 41.

Además, destacamos el proceso por el cual las manifestaciones de Tláloc, vierten abundante agua de lluvia sobre la deidad monstruosa terrestre, de la cual germinan y crecen plantas de maíz de diversas especies, por medio del fundido secuencial de imagen fija, fotograma 43.

El tercer nivel de asociación arquetípica no fue representado en este audiovisual, nos referimos a los relatos relativos a la vida en la tierra de Quetzalcóatl, su infancia y como llegó a ser un jearca sabio fundador de las grandes capitales, entre los seres humanos.



Fotograma 27 Quetzalcóatl como serpiente celestial, con máscara facial, gorro cónico y el símbolo de caracol en la cola.



Fotograma 28

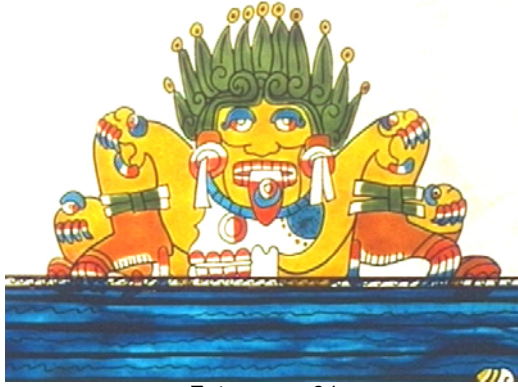


Fotograma 29



Fotograma 30

Fotograma 28 Calendario azteca, piedra circular con la notación calendárica cosmogónica, cultura mexicana, Posclásico Tardío.
 Fotograma 29 Los abuelos y padres observadores Tonacaltecuhli y Tonacacihuátl, viendo y leyendo los gjarros y las semillas.
 Fotograma 30 Quetzalcóatl y Huitzilopochtli convertidos en serpientes, se preparan a atacar a Cipáctli.



Fotograma 31



Fotograma 32

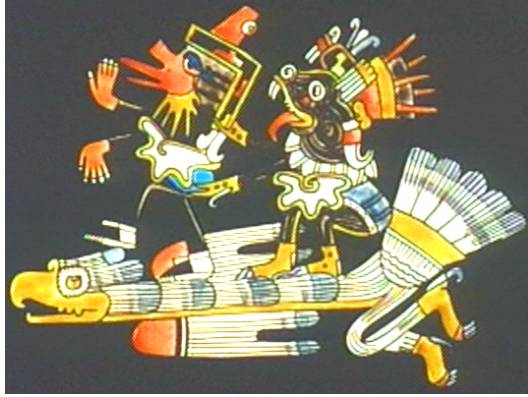


Fotograma 33

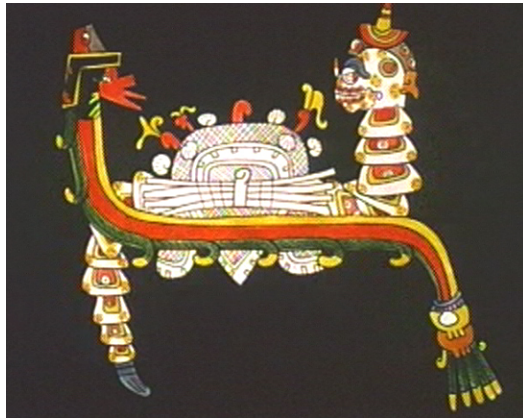
Fotograma 31 Cipáctli, monstruo femenino de naturaleza acuática.

Fotograma 32 Momento en que los héroes serpientes desmembran al monstruo de las aguas.

Fotograma 33 Xólotl y Quetzalcóatl, el primero con el emblema de la pechera de caracol y Quetzalcóatl con la máscara facial de viento.



Fotograma 34



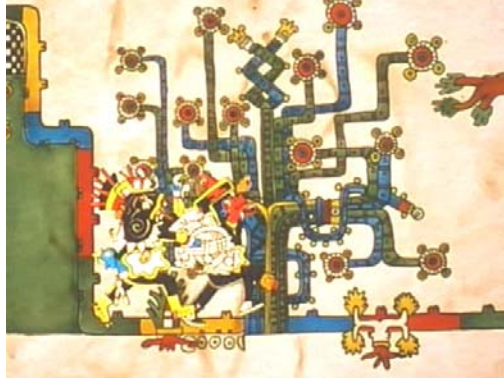
Fotograma 35



Fotograma 36

Fotograma 34 Quetzalcóatl y Xólotl, llegan, montados en un águila, al reino del inframundo donde les recibe Mictlantecuhtli, el señor de la muerte.

Fotogramas 35 y 36: Quetzalcóatl tras arrebatarse los huesos sagrados al dios de la muerte, huye para rescatar el preciado botín.



Fotograma 37



Fotograma 38

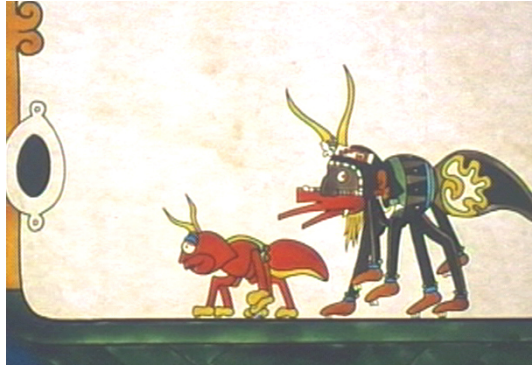


Fotograma 39

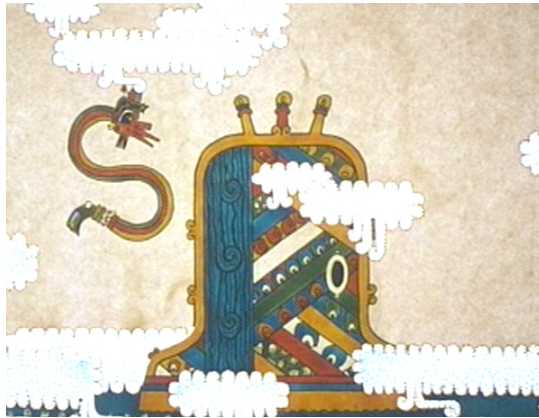
Fotograma 37 Quetzalcóatl y Xólotl llegan a Tamoanchan, el paraíso terrenal y el árbol de la abundancia.

Fotograma 38 Quetzalcóatl y Xólotl se sangran el pene sobre los huesos sagrados molidos, para dar vida a los nuevos seres humanos.

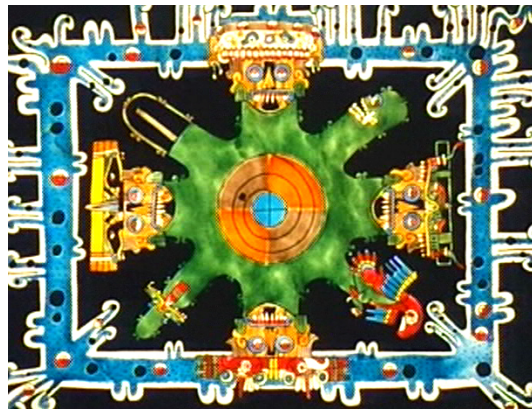
Fotograma 39 El nacimiento de los primeros seres humanos.



Fotograma 40



Fotograma 41



Fotograma 42

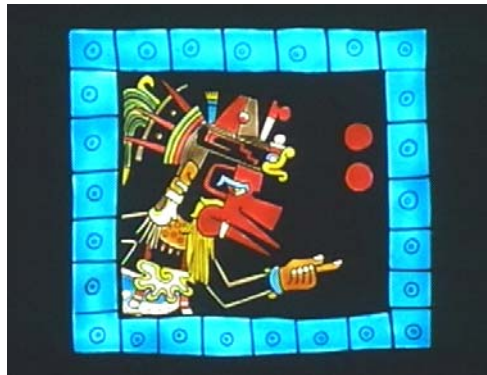
Fotograma 40 Quetzalcóatl convertido en hormiga negra, junto a la hormiga roja, quien le llevará al centro del cerro de la subsistencia.

Fotograma 41 Quetzalcóatl convertido en serpiente vuela e intenta abrir el cerro de la subsistencia.

Fotograma 42 Tlalocán el reino de los Tlaloques, dioses de la lluvia torrencial.



Fotograma 43



Fotograma 44



Fotograma 45

Fotograma 43 Secuencia donde Tláloc vierte agua sobre la tierra para hacer germinar y crecer las preciosas plantas de maíz.

Fotograma 44 El conteo de los días y la numeración secreta.

Fotograma 45 Nahuátlzin y el diós de la tierra del caracol arden en el fuego sagrado.



Fotograma 46



Fotograma 47



Fotograma 48

Fotograma 46 Los dioses abatidos por la presencia de dos soles.
Fotograma 47 El conejo que oculta el sol para transformarse en la luna.
Fotograma 48 Los nuevos seres humanos rinden culto a los sucesos que dieron origen a la creación.

5.3. 4 Un buen intento y poco rigor documentado.

Quetzalcóatl, Jorge Valdés, 1992.

Es un cortometraje realizado en 1992 en Cuba por el Instituto Cubano del Arte e Industria Cinematográficos, ICAIC. Es un cortometraje dirigida por Jorge Valdés, de 8 minutos y 23 segundos de duración.

Es un audiovisual animado cuyo guión realizado por Jorge Valdés, es la adaptación de un texto divulgativo de leyendas y mitos americanos. Esta información es confirmada mediante una entrevista directa con el productor Aramis Acosta, de los tres filmes del ICAIC citados en esta investigación.

Esta producción animada es realizada con técnica de cut-out, es decir con animación de figuras bidimensionales recortadas sobre un fondo, es animación limitada en donde predomina la sucesión de imágenes fijas con muy pocas aplicaciones dinámicas, Es filmada en cine de formato treinta y cinco milímetros a color.

El grado de iconización de este filme es ilustración realista, dibujos realizados por Orestes Suárez, quien recrea de forma convincente el contexto ambiental del filme. Es una narración audiovisual sin locución, sólo música incidental.

Si vemos la estructura de los componentes básicos de la narración, podemos enumerar a grandes rasgos, los siguientes acontecimientos: Un sabio extranjero llega al pueblo, éste rebela los fundamentos de una cultura más avanzada. El jefe del pueblo teme perder su autoridad. El sabio extranjero se posiciona como semidiós, se ilumina y deja el mundo terrenal, dejando un legado de sabiduría.

Resumen

En una fecha no determinada y en un lugar no definido, pero claramente en una urbe de la cultura azteca, ya que podemos identificar los templos, el trazado urbano, el clima árido, propio de la Meseta Central

de México, sobre un templo sagrado y en medio de un acto religioso, visualizamos un sacrificio humano.

Un grupo de guerreros que patrullaba el bosque se encuentra con un personaje desconocido, de cabellos rubios, tez blanca y ojos verdes. Los sorprendidos guerreros ven en él algún rasgo de santidad, y observan como el personaje conversa con las aves, en especial con el pájaro quetzal. Al ver que el individuo es amistoso y viene en son de paz, se comprende que el individuo se da a conocer y devela cual es su lugar de origen, el planeta Venus.

Los guerreros le llevan al pueblo y es acogido por la comunidad, salvo por el jefe o sacerdote supremo quien guarda distancia y desconfía del nuevo huésped.

El rubio personaje les enseña a optimizar el cultivo del maíz, acción que despierta la envidia del sacerdote, ya que es él, quien supuestamente debiera guiar a la comunidad, restándole autoridad el nuevo inquilino. También, el forastero le enseña al pueblo la observación astronómica y el culto por las estrellas, como asimismo, el desarrollo de la arquitectura e ingeniería, el desarrollo de nuevas técnicas textiles y algunas artes, en este caso les enseña el arte de las pinturas murales, luego, el extranjero les enseña el tan popular juego de la pelota, disciplina que ellos no conocían. De esta forma, el pueblo ovaciona al recién llegado.

Toda esta secuencia de hechos es observada por el sacerdote que ya no puede seguir armándose de paciencia por el descrédito que ha sufrido. Indignado el sacerdote decide rebelarse y acompañado de la casta de guerreros de elite deciden derribar los iconos que levantaron con el nuevo personaje.

El sacerdote se dispone a realizar un sacrificio humano, específicamente el sacrificio de un niño, cuando el recién llegado se interpone al asesinato; el sacerdote le increpa y el extranjero hace

coincidir su fortuita intromisión con un eclipse solar. Esta coincidencia deslumbra a los presentes, quienes lo toman por un semi-dios con el poder de apagar el sol.

El protagonista, al ser reconocido como el dios que ha vuelto, en un recurso visual de fundido, es investido con el atavío y emblema sagrado de la serpiente emplumada. Asombrado el sacerdote, se arrodilla a sus pies, y ve en él, el cumplimiento de la profecía, el regreso de la serpiente emplumada personificada en humano que viene para iluminar a su pueblo.

Ya reconocido y coronado, llevado en andas por la calle de la urbe azteca como el enviado divino, papel que asume con humildad y nobleza, el ya revelado Quetzalcóatl, comprendiendo que su labor en la tierra ya fue realizada, decide amparado en la oscuridad de la noche, dejar el mundo terrenal esfumándose en el éter en dirección a la Luna.

5.3.4.1 Análisis del filme.

El filme relata el retorno del fundador espiritual, el semidiós Quetzalcóatl, desde la visión del tercer nivel de asociación arquetípica, es decir, el semidiós con forma humana en un periodo histórico determinado.

El autor expresa la naturaleza del semidiós como un iluminado ario, no-americano, sólo justificado porque era un dios barbado.

Razón por la cual el azteca Moctezuma confunde a los primeros conquistadores, en especial a Hernán Cortes como el retornado Quetzalcóatl. Para los mesoamericanos la barba es el símbolo de la vejez y sabiduría de los ancianos. Si bien, siempre existió la idea del eterno retorno del sabio fundador, producto de la propia concepción cíclica de la naturaleza por parte de los mesoamericanos, el relato está basado en la explicación occidental eurocéntrica, es decir, el modo

mediante el cual los primeros sacerdotes cristianos interpretaron los códices y relatos religiosos.

Supuestamente esta historia transcurre en una capital azteca, en el Altiplano Central, pero los templos representados corresponden a la morfología de los templos mayas. Esta diferencia se aprecia en el pronunciamiento de los taludes de las pirámides. Además se representan a los Atlantes de Tula, que originariamente estaban soportando a modo de pilares el techo de un templo-pirámide en Tula, Hidalgo, y la capital Tollan es Teotihuacan, el gran centro neurálgico de toda la Meseta Central, figura 10 y fotograma 54.

Destacamos también, la confirmación que el autor hace citando la meseta central de México, en la correlación de los rasgos teotihuacanos recreados en las pinturas murales, ya que el visitante les enseña a los nativos a pintar, tal es el caso de la figura 33 y el fotograma 52, en la figura 33 vemos una pintura mural de Zacuala, teotihuacán, donde se representa un sacerdote jaguar-pájaro-serpiente y en el fotograma 52 vemos una figura similar en el momento donde los artistas pintan dicho mural.

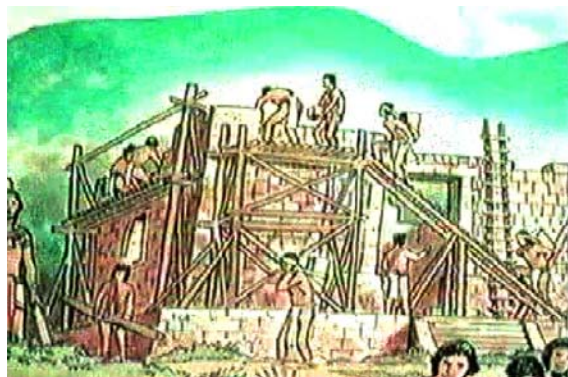
El personaje una vez que es investido con los atributos de la serpiente emplumada, su personalidad es conciliadora y pacífica, en cambio, quienes personificaban realmente la deidad de Quetzalcóatl tenían una actitud belicosa, que era una característica propia de las castas sacerdotales ligadas al linaje dinástico y poderío militar, usaban una pechera de caracol como emblema fundamental de la serpiente emplumada, (figuras 46 y 49) vemos al protagonista con un traje o disfraz de serpiente-lagarto como el estilo de la pirámide de Quetzalcóatl en Teotihuacan, figuras 54 -56 y fotogramas 56 y 57.



Fotograma 49



Fotograma 50



Fotograma 51

Fotograma 49 El extranjero barbado es descubierto por los aborígenes locales.
Fotogramas 50 y 51: El extranjero les enseña a cultivar, a construir templos, el arte de pintura mural y el juego de la pelota.



Fotograma 52



Fotograma 53



Fotograma 54

Fotograma 53 Quetzalcóatl les enseña el juego de la pelota.
Fotograma 52 Quetzalcóatl dirige las obras de murales artísticos.
Fotograma 54 La comunidad se rebela ante los avances.



Fotograma 55



Fotograma 56



Fotograma 57

Fotograma 55 El extranjero se desvanece y pasa a un estado espiritual.
Fotogramas 56 y 57: Quetzalcóatl ya investido de sabio creador.



Fotograma 58



Figura 58

Fotograma 58 Templo teotihuacano de talud pronunciado, cuando originalmente su ángulo es menor.

Figura 58 Templo maya, Templo I. Tikal, Guatemala.

5.3.5 La comedia y el continuismo neoimperial.

The Road to El Dorado, La ruta hacia El Dorado. 2000. Paul Don, Eric Bergeron.

Es un largometraje cinematográfico de 89 minutos, desarrollado en EE.UU. en el año 2000 por los estudios Dream Works Pictures, proyecto a cargo de los directores Paul Don y Eric Bergeron. Película realizada en animación tradicional 2D, a color, con la integración de animación digital de tres dimensiones, su idioma original es el inglés.

Podemos definir el género de este filme como un *Buddy film*, comedia de aventuras musical, porque los protagonistas y eje central de este audiovisual son una pareja de amigos que se embarcan en una aventura y su lealtad y posterior camaradería son complementarias a la hora de enfrentar la adversidad y los desafíos que les depara el relato, al igual como lo define el autor Daniel López quien define el género de

Buddy film,⁸⁷ como un grupo de películas que surgen en la década de los sesenta del siglo XX, derivadas de las comedias de aventuras, en el que el protagonismo es compartido por parejas de amigos varones que juntos deben sortear los avatares del destino.

Es un audiovisual que se basa centralmente, en el *gag* o chiste no verbal, y a pesar de que los autores insisten en que se apoyaron en antecedentes antropológicos y arqueológicos, algunos datos se reflejan en la puesta en escena, pero el filme cae en la mezcla de culturas y no comunica el entorno arqueológico de forma cabal.

Resumen

Tulio y Miguel, un par de estafadores de poca monta, creen que han encontrado el camino para la fortuna y gloria cuando se ganan, por medio de trucos de azar, un mapa para encontrar El Dorado, la ciudad legendaria de oro. El único problema es que terminan encerrados en el calabozo del barco que viaja hacia América con el conquistador español Hernán Cortes.

Mediante una intrépida fuga realizada con la ayuda de un listo caballo de combate llamado Altivo, se arrojan al mar en un bote y tras capear una fuerte tormenta, llegan a tierra firme, allí logran encontrar por casualidad, una de las señales básicas del mapa que indicaba su proximidad a El Dorado, sólo para darse cuenta que es ese el comienzo de sus problemas. En ese mismo lugar se encuentran con un grupo de aborígenes, quienes les conducen por un pasaje secreto, que llega a la mítica ciudad.

El Tzekel-Kan del sumo sacerdote de El Dorado, les recibe y trama un plan, aprovechando la llegada fortuita de los visitantes les proclama como dioses, basándose en la imagen de una estela, que muestra la imagen de dos dioses sentados en un dragón mítico. De esta

⁸⁷LOPEZ, Daniel. *Films by Genre*. 1993. Jefferson, Mc Farland & Company. Inc. EE.UU. Pág. 35

forma puede quitarle el poder al jefe verdadero. Ellos son conscientes y sostienen la treta con el único fin de obtener el oro. Tulio y Miguel deben solicitar la ayuda de Chel una bella nativa, a quien conocieron desde el primer encuentro con la patrulla de guardias, ella les sigue el juego para orientarles a comportarse en esa sociedad y a la vez poder huir de su pueblo, pero se siente atraída por Tulio con quien tendrá un romance.

Es imperativo huir de ahí y cumplir a cabalidad sus ansias de oro, conservar su amistad y al mismo tiempo proteger el destino del Dorado. La aventura es mantener todo en balance. Al cabo de unos días de haber conocido las costumbres de la gente de El Dorado, se ganan la confianza y la simpatía de sus habitantes, mientras Tzekel-Kan planea por medio de conjuros, despertar el espíritu del jaguar monstruoso para eliminar a sus invitados y someter al pueblo a sus designios tiránicos. Cortés, ha llegado a la costa y les sigue la pista mediante sus huellas dejadas en la playa.

Tulio y Miguel convencen al jefe de El Dorado para construir una embarcación de gran calado, con el fin de regresar a su tierra y por supuesto, el tamaño de la nave que sea lo suficientemente, amplia como para cargarla de oro. Con su condición de dioses tienen el consentimiento del jefe y manos a la obra, logran su cometido. A esta altura, el romance ente Chel y Tulio es más intenso, pero no lo suficiente para separar a los eternos amigos.

Cuando llega el momento de partida de los protagonistas, Tzekel Kan le da vida al monstruoso jaguar pétreo, que el mismo manipula a su antojo para matar a los intrusos, desencadenándose una persecución de acción extrema que culmina con la caída del monstruo al *Zenote*, ojo de agua natural de uso ritual. Dicha caída provoca que las aguas salgan en un furioso torrente que expulsa el barco con sus ocupantes, desde el sitio de El Dorado a través de la cueva secreta que une la ciudad mítica y el mundo exterior, llevándolos al lugar de inicio de la aventura. Con todo

este cataclismo provocado por el agua, queda sellada la entrada al mundo dorado. Junto con nuestros protagonistas Chel, Tulio y Miguel, también logra salir Tzekel Kan, quien es arrastrado del mismo modo por las aguas y es encontrado por Cortés y sus tropas. Éste le exige que le señale el camino a El Dorado, pero viendo que está cerrada por grandes bloques de piedra, se lo llevan como prisionero. Nuestros protagonistas presencian esta situación y logran escapar por el camino contrario en busca de nuevas aventuras.⁸⁸

5.3.5.1 Análisis del filme.

Debemos destacar que el mito de la ciudad de oro, es un mito creado por los conquistadores y no es un mito nativo de los pueblos de América. La leyenda de El Dorado es un relato de los pueblos muiscas de la actual Bogotá, Colombia, recopilados por el capitán Sebastián de Belalcázar de la recién poblada ciudad de San Francisco de Quito en 1534 quien interpretó testimonios de aborígenes locales de la existencia en la región un una ciudad mitológica de oro, llamada Muequetá y su cacique Bogotá.⁸⁹ Debemos recalcar que esta leyenda pertenece a la región andina, y no a mesoamérica como lo plantean los rasgos de la cultura maya citadas en el filme, a las cuales nos referiremos posteriormente.

Proponer que los protagonistas sean una pareja de jóvenes fue una decisión asertiva a la hora de hacer coincidir el género de *buddy film* con el mito central de los mayas, ya que, estos personajes conforman la unidad constitutiva fundamental, en el relato de los gemelos divinos en el mito cosmogónico del texto sagrado, el *Popol Vuh*.

Notamos que el criterio general que se estructuró para enfrentar una dirección estándar se basa en tomar elementos documentados bajo los consejos de un especialista, en este caso fue el Dr. John Pohl,

⁸⁸ *The road to El Dorado*. sitio WEB, Ibíd.

⁸⁹ KRICKEBERG, Walter, Ibíd. Págs. 159-163.

arqueólogo del Museo Fowler de Historia Cultural en UCLA, EE.UU. en el que según su aporte, se configuró el contexto histórico de lo que debía ser la ciudad escondida de El Dorado. Se determinó que en líneas generales, se haría referencia a un segmento cultural que englobara varias culturas, no citando a una cultura específica, dejando así un amplio margen para incorporar libremente, elementos de ficción que van desde el desarrollo del tema central, la mítica ciudad de oro que era producto de la fantasía de los conquistadores hasta el incorporar música de raíces “latinas” en un mundo en el que los rasgos latinos aún no mestizaban.

Sin embargo, en los aspectos visuales los directores cinematográficos buscaron citar algunos referentes reales como documentación histórica. Para este efecto, se desarrolló un estudio en terreno en la península de Yucatán, basándose directamente en algunos restos arqueológicos de los grandes centros urbanos mayas.

Podemos destacar que en la obra creada por los directores de arte Raymond Zibach y Wendell Luebbe se aplicó un excelente criterio cromático, basado en los estudios de arquitectura y color de los templos mayas recreando un ambiente naturalista, similar a la selva centro-americana.⁹⁰

Los autores decidieron manejar un contraste cromático y plantearon representar España casi monocromática, para que contrastara con una amplia gama de tonalidades en una selva húmeda y el colorido exuberante de la sociedad y el templo maya.

El principal componente narrativo que nos llamó la atención y que nos lleva a incorporar este filme en el cuerpo de análisis de esta investigación, pese a que esta historia transcurre en el periodo posterior al descubrimiento de América, es el hecho de que el eje central de la narración es la utilización de la metáfora profética del retorno de los

⁹⁰ KATZENBERG, Jeffrey. Ibid.

gemelos divinos. Entonces los autores aluden directamente a la dualidad divina de la creación del cosmos.

Consecuentemente, resaltamos el inicio de la narración, en que se recrea de forma sintética, a modo de introducción, el nacimiento de la tierra como proceso cosmogónico, es en esta secuencia, en la cual apreciamos como los rayos solares inundan la superficie terrestre donde empieza a crecer la vida, acción presenciada por una serpiente celestial, que es montada por dos gemelos divinos (ver fotogramas 59 – 62). De esta forma se genera un paralelo entre la narración con la llegada de los protagonistas montados en un caballo al pueblo mítico. Este cumplimiento del profético retorno de los gemelos divinos es recordado en el pueblo de El Dorado, por una estela que inmortalizó la imagen de los gemelos divinos y que es el punto en que los protagonistas del filme se encuentran a las puertas de la ciudad sagrada, figura 20 y fotogramas 59 y 62.

Igualmente, debemos subrayar que los autores mezclan aspectos culturales de otras culturas dentro del relato, como la presentación de la idea que El Dorado, la ciudad de oro, estaba oculta tras unas cavernas de un cerro. En dichas cavernas unas cabezas colosales olmecas se encuentran ocultas en los rincones (ver figura 6 y fotogramas 65) estando este tipo de monumento destinado a ocupar el espacio público de la sociedad olmeca y que además, son culturas que se separan física y temporalmente. Recordemos que los olmecas proliferaron en el golfo de México y los mayas en la Península de Yucatán.

Resaltamos la interpretación, de la aplicación policroma de la ciudad, que se sujeta a las recreaciones documentadas por los estudios arqueológicos.

Identificamos la utilización de pinturas murales dentro de los templos con un fin decorativo y los templos en sí están decorados, como

si fuesen una sala de estar moderna, y no con la función sagrada que imperaba en torno a los templos, fotograma 68.

Advertimos un acierto en que el sacerdote, muestre que sus presagios se basan en antiguos códices, como también notamos un fallo, es aquella en la que los personajes participan de una celebración y se embriagan, al parecer, con vino tinto, por el color rojo del brebaje, cuando debiera ser blanco, como el sagrado Pulque, bebida alcohólica extraída del cactus maguey, del que ritualmente, sólo bebían las elites dinásticas, sacerdotales y militares. Destacamos también, que los autores incluyesen en la sociedad citada, el consumo de chicle y tabaco.

Otro indicador que demuestra que se recreó una zona maya, es el hecho de mostrar el rito de sacrificio humano en los Zenotes u ojos de agua sagrados, lo cual nos ubica en una urbe maya, como la de Chichentz'á. Los autores describen el juego de la pelota, pero como el deporte contemporáneo y no con el carácter ritual que poseía, según las fuentes, fotograma 69.

El sacerdote TzequelKan, personaje que los autores del filme le atribuyen un rol demoníaco, pues hace revivir la escultura lítica de un jaguar monstruoso mediante embrujos de carácter maligno, con el fin de destruir a sus oponentes y dominar el pueblo a su antojo, fotograma 70.

No podemos pasar por alto el punto de vista de las comunidades nativas de Mesoamérica al evaluar esta película. Tal es el caso de la reacción del grupo *Mexica Movement An Indigenous Rights Educational Organization for People of Mexican and "Central American" Descent*.⁹¹ El movimiento mexica es una organización indigenista pro-derechos educacionales de los descendientes de los pueblos mexicanos y centro-americanos, quienes en una carta abierta, dirigida a Steven Spielberg, fundador y dueño de las producciones DreamWorks, le invitan a deponer la difusión del filme, tras argumentar que es un atropello a la realidad

⁹¹ Anónimo, mexica-movement, sitio WEB.

histórica. Ellos hacen un paralelo de *La ruta hacia El Dorado*, con el destacado filme, *La lista de Schindler*, del mismo director, en que la rigurosidad histórica fue destacable. Al comparar la película irónicamente, le advierten que si *La ruta hacia El Dorado* fuese un campo de concentración nazi, sería como un campamento de recreo, en la que los oficiales nazis, los protagonistas, son dos chicos aventureros y bromistas. Uno de ellos se enamora de una entusiasta chica hebrea recluida en el campo de exterminio, ella reniega de su condición para poder fugarse con su amado.



Fotograma 59



Fotograma 60



Fotograma 61

Fotogramas 59 – 61: Animación al comienzo del filme aquí resume la creencia mítica.



Fotograma 62



Fotograma 63



Fotograma 64

Fotograma 62 Los protagonistas son encontrados por una patrulla maya.
Fotograma 63 Estela maya, análoga a los gemelos divinos y los héroes del filme.
Fotograma 64 Hernán Cortés llegando a las costas americanas.



Fotograma 65



Fotograma 66



Fotograma 67

Fotograma 65 Cabezas olmecas al interior de la caverna conductora.
Fotograma 66 Planos de secuencias en que se aprecia la arquitectura interpretada por los diseñadores del Arte.
Fotograma 67 Visión externa de donde son alojados los protagonistas.



Fotograma 68



Fotograma 69



Fotograma 70

Fotograma 68 Interior de la habitación de los recién llegados, al fondo imagen del dios Tláloc.

Fotograma 69 Vista general del juego de pelota.

Fotograma 70 Invocación de las fuerzas del mal, consiguiendo despertar al jaguar monstruoso.

5.3.6 Una dinámica visión contemporánea.

Tonatiuh, 2002. María Fernanda Gutiérrez Serralde.

Es un cortometraje animado, dirigido y producido en México por María Fernanda Gutiérrez Serralde en el año 2002. Tiene una duración aproximada de 15 minutos. Es realizado en formato video digital de modelado tridimensional, a color.

Nos comunicamos directamente, con la realizadora para que nos cediera su audiovisual, quien accedió, y prepara desde el año dos mil cuatro la historia de Quetzalcóatl, filme que deberemos incluir en la presente investigación, cuando sea editado y divulgado.

Podemos catalogar este filme dentro de los géneros de mito cosmogónico y fantasía mitológica.

Tonatiuh es la primera producción de una serie que conforma el proyecto de difusión de los valores formativos de la cultura nahuatl entre la comunidad morelense a través de cuentos de la tradición oral, llevados a la animación digital. Es un relato animado basado en el cuento de tradición oral *Tonatiuh y Tlaltekutli*, salvaguardado por Felipe Alvarado Peralta, Presidente del *Patronato Cultural de Apoyo a la Historia, Cuidado y Difusión de Amatlán de Quetzalcóatl*, Morelos, México.

Resumen

Tonatiuh es una historia que narra la manera en que el sol, Tonal, envía un rayo de luz solar, su hijo Tonatiuh, con la misión de pintar los colores de la tierra.

Tonal le dice que debe encontrar una laguna en donde están los colores elementales, para construir toda la gama cromática posible que necesite la tierra Tlalli y ser pintada.

Recien llegado a la tierra su presencia es advertida por el señor del inframundo, quien no se da a conocer y sólo se limita a observar furtivamente al nuevo visitante.

Tonatiuh, ya en la superficie terrestre se da cuenta que en ella no hay colores, todo es acromático. Decide emprender la búsqueda de la laguna de los colores elementales.

Al encontrar la laguna se dispone de inmediato a trabajar, mezcla los colores y prepara las tonalidades para poder pintar el mundo. Pronto anochece y Tonatiuh se deleita viendo el espectáculo celeste de las estrellas y la luna.

Durante la noche y mientras nuestro protagonista duerme llega Tlaltekuiltli, el señor del subsuelo y le roba los colores. A la mañana siguiente Tonatiuh se da cuenta que le faltan todos los colores que había preparado la tarde anterior, no lo puede explicar, e inmediatamente prepara nuevos colores para pintar el mundo, arrojando colores a su antojo y otorgándole colores y tonos a todo lo que alcanza en esa jornada, ya al atardecer se da cuenta que al ocultarse el sol, su padre, los colores que había pintado se perdían y deduce que sólo gracias a la presencia de luz los colores son visibles.

Nuevamente en la noche, él antes de quedarse dormido contempla maravillado la noche, y es la luna quien le dice que está haciendo una muy buena labor al pintar la tierra, que estaba quedando muy bien. Cuando ya había consumado el sueño, otra vez llega Tlaltekuiltli a robarle los colores.

Al día siguiente y ver que no estaban sus colores decide resolver el misterio de las desapariciones, mientras, prepara más colores y pinta durante todo el día todo lo que está a su alcance, ya en la noche decidido a descubrir el porqué de la desaparición de sus pinturas, finge dormir y sorprende al intruso que viene a robar los colores. En ese momento ambos se presentan y el señor del subsuelo le confiesa que le sustrajo

los colores por curiosidad y le invita a conocer el subsuelo. Juntos caminan durante la noche y llegan a la caverna que es la entrada al inframundo. Una vez dentro Tonatiuh, recobra sus pigmentos y Tlaltekuiltli le propone pintar el interior del planeta. Juntos quedan pintando el inframundo.

5.3.6.1 Análisis del audiovisual.

La autora relata un fragmento del mito cosmogónico teotihuacano de Mesoamérica Central, de cómo el señor del inframundo invita al sol en forma de una personificación de la serpiente emplumada, para que otorgue la luz y el color al reino subterráneo, hecho que da origen a las piedras preciosas.

El sol es una personificación del espíritu quetzalcoatlano, y es representado como un dios antropomorfo que personifica al sol, fotogramas 71 y 72.

Señalamos la composición dinámica de múltiples viñetas contenidas en una sola escena, resumiendo una secuencia, en una unidad compositiva, por medio de viñetas a modo de cómic, que permite la visión de un mismo hecho desde distintas perspectivas y ángulos. Este efecto denota una visión dinámica y contemporánea del relato en su primera etapa, cuando Tonatiuh llega en forma de rayo luminoso a la descolorida tierra, fotograma 74.

Resaltamos un concepto subyacente, revelado por el protagonista, nos referimos a la idea que sólo la luz permite ver los colores, y no es hasta la llegada del hijo del sol, cuando empieza a cobrar color todo lo que yace sobre la tierra. Por defecto toda la etapa anterior es representada en blanco y negro, fotograma 73.

Destacamos que el uso de una iconización derivadas de texturas y movimientos propios del universo digital y el modelado en tres dimensiones, hace que el audiovisual posea una plástica que nos acerca

a un nivel de representación contemporáneo, sin embargo, el hecho que el relato esté sujeto a la fidelidad del relato oral, y consiente los autores no se sujetan a la forma visual del relato original, hace que de todas maneras el relato adquiera un gran valor, ya que, es el guión el que lleva la referencia documental adecuada.

Podríamos aventurarnos a decir que si se respeta el texto original, la representación iconico-visual pasa a un segundo plano, ahora si además, se suma una adecuada representación documentada el aporte es óptimo desde todas sus perspectivas.

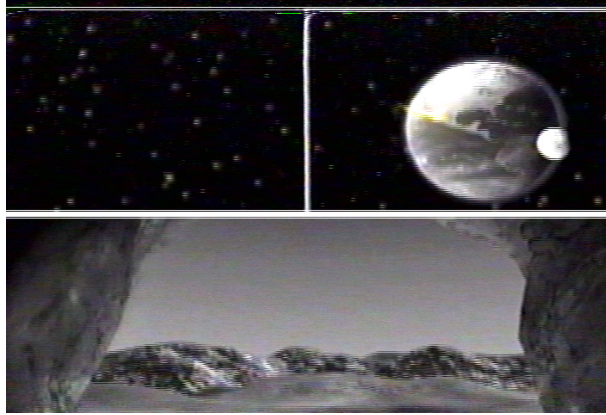


Fotograma 71



Fotograma 72

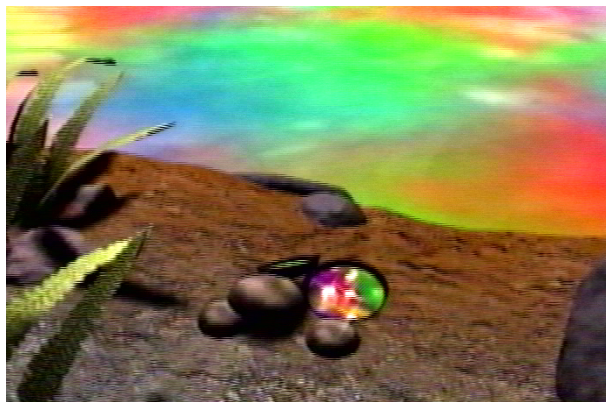
Fotogramas 71 y 72: Secuencia en que Tonal, dios del sol envía un rayo de luz, su hijo Tonatiuh a la Tierra.



Fotograma 73



Fotograma 74



Fotograma 75

Fotograma 73 Secuencia en la que vemos múltiples viñetas compuestas simultáneamente.

Fotograma 74 Tonatiuh llega a la tierra acromática.



Fotograma 76



Fotograma 77



Fotograma 78

Fotogramas 75 – 77: Tonatiuh encuentra el lago de los colores, los prepara y mezcla para pintar el mundo.

Fotograma 78 Tonatiuh el niño de luz que viste un atuendo teotihuacano, sandalias, taparrabo, pechera y brazaletes.



Fotograma 79



Fotograma 80



Fotograma 81

Fotograma 79 Tlaltecuhтли el señor del inframundo, viene de noche a robar los colores.

Fotograma 80 La luna conversa con Tonatiuh, y le felicita por su buena labor.

Fotograma 81 Tonatiuh acompaña a Tlaltecuhтли, a la entrada de la caverna que conduce al inframundo.

5.4 Excepciones, la serpiente en otras latitudes de América Prehispánica.

A continuación presentamos tres casos de proyectos audiovisuales animados, que no se refieren a los mitos cosmogónicos de la zona de Mesoamérica, sino a relatos cosmogónicos de culturas prehispánicas del cono sur de América.

Los principales motivos por los cuales citamos estos relatos audiovisuales son: Poseen los atributos necesarios para configurarse como relatos cosmogónicos o bien, constituyen parte de la formación de los componentes del universo conocido. Todos incorporan el personaje ofidio o bien un reptil mitológico como parte fundamental de dichos relatos.

Debemos destacar que el filme *Star Lore* correspondiente a la ficha n.º 18, se compone de seis cortometrajes, el tercero de estos se refiere a un fragmento del mito cosmogónico maya el *Popol vuh* y nos cuenta como los gemelos divinos se convirtieron en estrellas. Lamentamos hasta la fecha no haber encontrado más información sobre este filme.

5.4.1 Albores de una búsqueda identitaria.

Sinfonía amazónica. 1953. Anhelio Filho Latini.

Este filme es la gran obra realizada íntegramente, en solitario por el director y realizador brasileño Anhelio Filho Latini, es un largometraje animado, realizado en formato cine con la técnica tradicional de dibujos animados, en blanco y negro, el grado icónico es fuertemente influenciado por los estudios Disney. El largometraje consta de siete capítulos, que relatan diferentes leyendas de la amazonía indígena.

El episodio séptimo de este filme, es una historia relativa a una leyenda aborigen que relata el origen del arco íris, el personaje central es una serpiente anaconda que evoluciona de forma ascendente, desde el mundo acuático hacia el cielo, en que muta a un estado fenómeno metereológico que simboliza un estado de carácter mágico y divino.

Importante es el hecho que las culturas amazónicas incorporen en las leyendas la serpiente como conector de lo terrestre y lo celestial.

5.4.2 Respeto al legado arqueológico.

Los señores de Sipan, 1999. Erwin Gómez.

Es un micrometraje animado que quedó en una etapa inconclusa, de aproximadamente tres minutos, en formato digital de tres dimensiones.

Sin duda es un esfuerzo buscar nuevos lenguajes al rescatar el arte pictórico de la cerámica de la cultura moche, en que el autor hace una puesta en escena modelada en tres dimensiones digital emulando el cut-out, es decir, figuras planas que muestran un sólo lado de perfil.

5.4.2.1 Análisis del audiovisual.

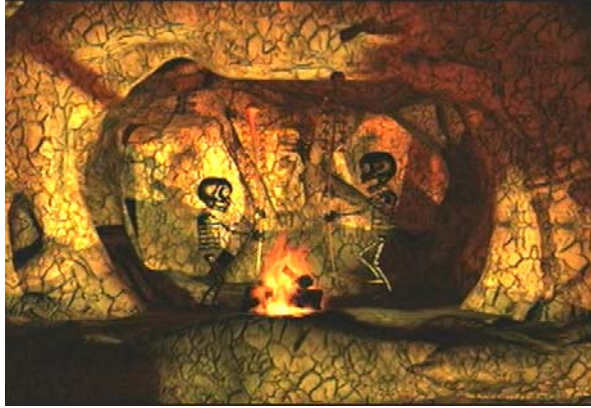
A pesar de los complejos e intrincados códigos de la pictografía moche utilizados en la elaboración de los componentes figurativos en los personajes, la aplicación cinemática se reduce a un mínimo, es decir estamos ante un audiovisual de animación limitada, pero sin embargo, las posiciones claves están muy bien intercaladas, ya que, es el proceso de renderización tridimensional la que se ocupa de mover fluidamente los elementos, por ejemplo, en la figura del sacerdote vemos como posee una corona flamígera de plumas a modo de energía que emana desde su áurea, las plumas que conforman el tocado se mantienen fijas y no siguen el movimiento sugerido por su forma ondulada. Sin embargo,

advertimos la incorporación de efectos animados automáticos de flujo de partículas, tal es el caso del efecto fuego en las múltiples luminarias y hogueras rituales del templo moche, fotograma 84.

Destacable es la narrativa de este mito de la cultura moche del Perú, ya que, la belleza de su narración posee similitud con otras estructuras narrativas mitológicas de otras regiones, nos referimos a la lucha del héroe por superar distintas pruebas para estabilizar el desequilibrio inicial, fotograma 85.

Destacamos sobre todo la presencia de un ser fantástico con características de lagarto-dragón espiritual el Estrombus, que es la bestia antagonista, más poderosa de todas los seres de las profundidades marinas, criaturas que el héroe Quismique, también debe enfrentar y derrotar a modo de pruebas sucesivas.

Este monstruo aparece tras una invocación y sale volando como un espectro ondulante que surca el cielo, es de color verde y posee brazos y pies con garras, como también una poderosa mandíbula dentada.



Fotograma 82



Fotograma 83



Fotograma 84

Fotograma 82 Señores del inframundo.
Fotograma 83 Templo de la cultura moche.
Fotograma 84 Dignatario.



Fotograma 85



Fotograma 86

Fotograma 85 Quismique, el héroe mitológico.
Fotograma 86 Dragón-serpiente Strombus

5.4.3 Mitología mapuche en Internet.

Kai Kai y TenTen - Las serpientes del agua y de la tierra, El gran cataclismo. 2001. Heddy Navarro y Jorge Bizama.

Es un micrometraje animado perteneciente a una serie de tres relatos elementales de las culturas mapuche y atacameña, de una duración aproximada de tres minutos, en formato digital Flash 5.0 para Internet.

La animación realizada por Jorge Bizama es de corte limitado, los únicos recursos utilizados de estos audiovisuales, son los medios más elementales para otorgar movimiento a los componentes visuales, nos referimos a los principios de traslación rotación y fundido, sin embargo, logra traslapar diversos planos que generan en determinadas escenas un efecto visual que no deja de ser pregnante, ya que las sucesivas tramas en movimiento, evocan un eficaz juego elemental.

La animación se basa en dibujo digital lineal sobre fondo negro, en algunos momentos matiza una tímida aplicación cromática.

La persistencia de la imagen estática y la sustentación de una escena por mucho tiempo sin que se produzca movimiento, hace que este audiovisual, linde más con el animático, o el diaporama, que con audiovisual animado en estricto rigor de la disciplina, no obstante, debemos reconocer que es un importante aporte como búsqueda de nuevos lenguajes.

Los dos primeros audiovisuales de la serie de tres, se refieren a relatos de la cultura mapuche, el primero es una narración cosmogónica, que trata origen del universo y el género humano. El segundo es relativo al mito del diluvio universal, y presenciamos la gran lucha entre Kai Kai Vilú y Ten Ten Vilú, las serpientes del agua y de la tierra.

Seleccionamos este último, ya que, en él podemos encontrar la presencia de dos deidades serpientes gemelas y antagonistas, pero de

distintos elementos que protagonizan la lucha de la tierra por contener el diluvio y la crecida del mar.

Resumen

Dicen los antiguos que un día, la poderosa serpiente del mar, llamada Kai Kai, ordenó a las aguas marinas invadir la tierra. Sin embargo, cuando el mar comenzó a ascender, se presentó la serpiente de la tierra, Ten Ten, iniciando un gran ataque contra su enemiga.

Mientras Kai Kai perseguía con furia a los hombres, Ten Ten les ordenaba huir hacia los cerros para salvar sus vidas. En medio de la intensa lucha la cordillera se elevaba cada vez más, rescatando a los mapuches que se aferraban a las cumbres.

Quienes no lograron escapar, fueron alcanzados por las aguas y se transformaron en peces y lobos marinos, dando origen a los linajes con nombres marinos. Los sobrevivientes se acercaron tanto al sol, que debieron proteger sus cabezas con los platos de madera, en los que transportaban sus alimentos.

Largo tiempo las dos serpientes trataron de vencer, hasta que Ten Ten le pidió a los hombres que realizaran un sacrificio para calmar la furia de Kai Kai con lo cual, por fin, descendieron las aguas. Y los mapuches volvieron a poblar la tierra.

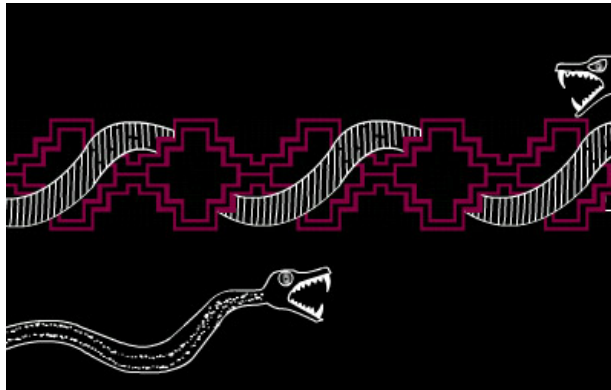
5.4.3.1 Análisis del audiovisual.

Es importante aclarar que el relato analizado no posee referentes pictográficos, ya que, la herencia cultural mapuche se basa en la tradición oral, es así que no podemos correlacionar los aspectos formales del audiovisual, con los antecedentes documentales, de esta forma, la interpretación es libre por parte de los autores del audiovisual.

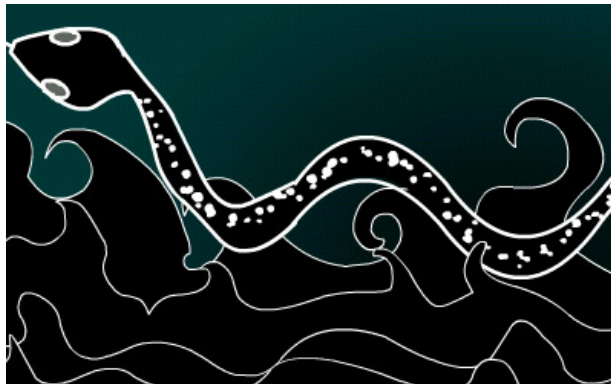
Destacamos la presentación del audiovisual, en la que encontramos la figura ofidia entrelazada de forma ondulante en una

greca textil mapuche, es quizás este el único elemento que hace alusión a los rasgos culturales, nos referimos a los patrones geométricos de la cruz escalonada, que tiene estricta correlación con las cuatro direcciones del universo, fotograma 87.

Además, distinguimos las distintas escenas en que se integran las serpientes de los elementos moviéndose en múltiples planos del elemento acuático, secuenciados con recursos mínimos de movimiento, fotogramas 88 - 91.



Fotograma 87



Fotograma 88

Fotograma 87 Integración de la figura ofidia en una greca de motivo textil mapuche, en el inicio del micrometrage.

Fotograma 88 La serpiente acuática Kai Kai, sube con el nivel del diluvio.



Fotograma 89



Fotograma 90



Fotograma 91

Fotograma 89 Las aguas oceánicas, con la crecida, ponen en peligro a la población humana.

Fotograma 90 Ten-Ten ordena a la población mapuche.

Fotograma 91 La feroz lucha entre las serpientes de los elementos acuático y terrestre.

CONCLUSIONES

Según los principales objetivos trazados en la presente investigación y refiriéndonos a la imagen de la serpiente como personaje principal y/o secundario en producciones audiovisuales animadas podemos concluir que:

- Comprobamos que la serpiente emplumada es un personaje de características definidas; pero de compleja naturaleza, que lo convierte en un concepto susceptible de ser recreado en múltiples niveles de representación icónica, según el nivel de asociación arquetípica que los autores interpreten.
- Las características morfológicas definidas de la serpiente emplumada en el primer nivel de asociación arquetípica son: narinas prominentes, colmillos ofidianos, lengua bífida, cejas flamígeras, barba de la sabiduría y la longevidad, cuerpo serpentino cubierto de plumas, cola con las propiedades del crótalo, el poder manejar el viento y de derramar el agua sobre la tierra. En el segundo y tercer nivel, posee rasgos antropomorfos y complementos simbólicos como: máscara facial del viento, gorro cónico con el signo de Venus, el símbolo del caracol cortado, flechas y dardos representando los rayos del sol naciente, aspecto de hombre águila cayendo inmolado en el ocaso, pintura facial del poder de la visión nocturna y de apariencia canina, entre otros, según el estado que esté representando.
- Comprobamos también, que la asociación arquetípica de la presencia reptiliana como metáfora de la fertilidad terrestre se amplía a otras especies de reptiles, es decir, es una idea metafórica que no se limita sólo a la serpiente como generadora de vida, sino que además es una imagen compartida con otras especies como

caimanes o dragones místicos. Tal es el caso del *Popol Vuh* donde la serpiente creativa tiene una apariencia híbrida entre dragón, cocodrilo y serpiente. También, encontramos el rol antagónico del dragón celestial *Estrombus* en el filme *Los Señores de Sipan*. En ambos casos, podemos identificar los rasgos morfológicos comunes descritos en el apartado anterior.

- Efectivamente, la figura del ofidio celestial se configura como un componente destacado en las estructuras narrativas, representando aproximadamente un 9,85 % de audiovisuales animados del corpus datado, lo cual nos indica que no es menor el significado que aporta este numen. Consecuentemente, se transforma en un personaje, es una unidad referencial susceptible a observar en futuras investigaciones, como al igual, múltiples ángulos de visión y análisis relativo a otros aspectos de la composición semántica y sintáctica, que se puedan sustraer de este universo definido.
- El universo de audiovisuales encontrados representa un considerable volumen referencial, para afirmar que los relatos mitológicos son un tema notablemente citado en Mesoamérica y otras regiones de América y también, constatamos que la figura ofidia se posiciona en otras culturas de América.
- Podemos afirmar que específicamente, este numen posee rasgos estructurales y conceptuales validamente educativos: Primero, porque recrea el pasado mitológico de un área cultural que aún está vigente, es decir, no es una cultura extinta. Segundo, el tema en sí, interpreta hechos y pasajes históricos de épocas pretéritas. Y tercero, porque representa la metáfora del esquema cíclico natural de los procesos medioambientales, en este caso, el recurso hídrico es el que cobra cada día mayor relevancia en los intereses internacionales, en vías de administrar el desarrollo sustentable en las políticas locales y globales.

- Destacamos los aspectos plásticos de la representación y los grados expresivos. En primer término advertimos una amplia gama de grados de iconicidad y múltiples enfoques retóricos en las estructuras narrativas, que en definitiva, sí reflejaban las políticas identitarias vertidas por los grupos que generan las corrientes discursivas.
- Queda de manifiesto que la figura mitológica y la metáfora de la serpiente emplumada, rasgo exclusivo de las culturas de Mesoamérica Prehispánica, es una asociación arquetípica que nos sirve como un atractivo perfil de caracterización, a modo del mejor componente sintomático de las políticas de identidad vertidas en los audiovisuales animados.
- Comprobamos que la serpiente como personaje ha sido representado de diversas formas. Hay quienes se basan en una teoría antropológica, por lo tanto, se convierte en un producto expresivo audiovisual que posee mayor grado valórico, artístico y educativo, que aquellos audiovisuales referentes al mismo tema, que ignoran o desconocen importantes aspectos conceptuales que se manifiestan tanto en el guión y contenido, como en los aspectos formales del audiovisual.
- Encontramos autores que se aferran a una representación fidedigna de los aspectos culturales y narrativos, en general, de las culturas citadas, procurando dar vida a la representación icónica originaria, tal es el caso de los filmes: *Popol Vuh* y *Five Suns: A sacred History of Mexico* de Patricia Amlin y *The Lords of Sipan* de Erwin Gómez. De la misma forma, hallamos autores que se apegan al relato original, pero el grado icónico de representación es libre, nos referimos a los audiovisuales: *Tonatiuh* de María Gutierrez y *Tenten* y *Cai-cai* de Hedi Navarro. Además, identificamos a quienes ni se apegan al relato, ni al imaginario visual o a la gráfica de la fuente

citada, tales como: *Hamsterland La Máquina del Tiempo* de Unlimited, *Quetzalcóatl* de Jorge Valdéz y *The Road to El Dorado* de Paul Don y Eric Bergeron.

Refiriéndonos a los aspectos relacionados con los procesos mediáticos de los audiovisuales encontrados y analizados podemos concluir que:

- Confirmamos que todos los registros existentes de audiovisuales animados se basan en la técnica de la animación y no en el contenido del relato. Los estudios sobre animación clasificados en filmotecas o bibliotecas se refieren más a la diversidad y avances experimentales de los aspectos formales, que al contenido de los relatos y temáticas conceptuales.
- Los audiovisuales animados sobre mitos, leyendas y pasajes históricos de América Prehispánica, tampoco cuentan actualmente, con un descriptor en la bibliografía sobre género cinematográfico.
- Nuestro universo a tratar con mayor profundidad no tiene un perfil genérico definido en las bases de datos formales, más bien se mezcla con otros géneros. No obstante lo anterior, consideramos que es un subgrupo que se genera espontáneamente por la intersección de cinco grandes, concretos y reconocidos géneros cinematográficos: cine animado, cine mitológico, cine americanista, cine de ficción y cine etnológico, ver esquema número 6. Dentro de este universo encontramos de forma subterfugio un subuniverso de ellos que tratan mitos, leyendas y pasajes históricos de América Prehispánica. A su vez, podemos identificar un subgrupo de audiovisuales animados que relata mitos cosmogónicos de América Prehispánica de los cuales localizamos exclusivamente, aquellos que tratan mitos cosmogónicos de Mesoamérica Prehispánica.
- Hemos comprobado que los autores y productores de audiovisuales animados que versan sobre mitos, leyendas, cuentos y pasajes

históricos de América Prehispánica se encuentran aislados, dispersos, sin conexiones académicas ni organismos vinculantes u organizaciones permanentes que los agrupen y ponderen.

- En algunos casos y por razones de logística no encontramos mayor información, más que la básica y elemental para poder identificar y localizar audiovisuales animados. Esto nos llevó a hacer un análisis descriptivo y correlacional sólo de aquellos filmes que visualizamos y observamos empíricamente. Sin embargo, el universo de audiovisuales animados que conforman el centro de esta investigación, sí fue localizado y observado en pleno salvo el filme de *Sinfonía Amazónica* 1953 de Anhelio Latini Filio.
- Uno de los fundamentos centrales del fenómeno teórico de la postmodernidad, se basa en la recreación de referentes pretéritos, confirmamos de esta forma, que la búsqueda, rescate y recreación del pasado histórico y mitológico de las diferentes culturas de la humanidad, reafirman y fortalecen las identidades individuales y colectivas, enriqueciendo culturalmente la diversidad global.
- Hemos encontrado un número de audiovisuales animados significativamente amplio, como para determinar que el tema americanista es lo suficientemente importante, para constituirse como un género o un subgénero cinematográfico temático audiovisual. Esto nos confirma que los audiovisuales animados, sin duda, pueden rescatar, recrear y difundir las identidades de las naciones y comunidades, propiciando mayor riqueza al estadio de diversidad cultural.
- Confirmamos que las culturas de América Prehispánica son una efectiva y enorme fuente temática de inspiración para la creación de audiovisuales animados debidamente documentados, los antecedentes recabados ya se constituyen como un invaluable

material de información cultural y entretenimiento a las generaciones actuales y las venideras.

- Es necesario tener diferentes puntos de vista iniciales para buscar nuevas fuentes temáticas que varíen el rango de visión y conocimiento sobre las artes visuales y con esto, enriquecer la multiculturalidad, el respeto y la debida valoración de los antepasados culturales de nuestras sociedades.
- Nos sorprende que el imaginario de las culturas ancestrales de América aún se les mantenga en la periferia de las temáticas discursivas, como también, nos sorprendió encontrar distintas representaciones del pasado histórico y mitológico de América, cada una correspondiente a los distintos puntos de visión histórica, es decir, al continuismo neoimperial, el revisionismo etnológico americanista y las voces internas de los propios grupos étnicos.
- Constatamos que narraciones y relatos llevados al audiovisual animado pasan por alto la corpulencia de las civilizaciones que existieron en el continente americano, milenios antes de la llegada de la conquista.
- Queda de manifiesto, que en la mayoría de los productos audiovisuales animados que se encuentran disponibles en la presente investigación, los autores exploraron mecanismos visuales y retóricos, articulando distintos factores de una temática específica y que en la actualidad podemos considerarla válidamente educativa, por las dos siguientes razones: primero, el punto de vista de los contenidos vertidos independiente de la carga valórica que posean y segundo, las capacidades expresivas y experimentales propias de la praxis cinematográfica.
- Destacamos de la misma forma, las posibilidades infinitas que se pueden derivar de los aspectos cinematográficos que logran generar nuevos precedentes en la constante búsqueda de códigos

expresivos, lo cual nos reafirma que este es un campo aún virgen, que nos anima a explorar de forma responsable.

- Con la idea de enriquecer esta base de datos que conforma los corpus de audiovisuales encontrados, declaramos que ésta quedará abierta a seguir recabando referentes, por los siguientes tres motivos: el primero es porque no siempre encontramos los datos que faltan para cumplimentar las fichas de los audiovisuales que sí están identificados. Segundo, es probable que surjan posteriormente algunos audiovisuales de autores independientes, cuyos proyectos fueron realizados antes de esta investigación y de los cuales aún no sabemos de la existencia de ellos, y tercero, incorporaremos a este trabajo nuevos proyectos que se generen actualmente, como en el futuro.
- Confirmamos que el fruto del trabajo del individuo creador no debe ser olvidado. Todos aquellos referentes mitológicos aún no divulgados pueden servir, a modo de espejo, a los artistas y comunicadores contemporáneos que deseamos explorar en un pasado lejano para rescatar y hacer emerger puntualmente, algunos conceptos positivos de esas culturas. El propósito es diversificar el actual marco de creación, ya que, en la actualidad la cultura está amenazada por la homogeneidad de las tendencias conceptuales. Hoy, en que la globalización cultural tiende a uniformizar las identidades, nos es necesario revisar el pasado cultural, comprender y valorar los mitos patrimoniales y las figuras que los representan, con el propósito de reconstruir con algunos elementos conceptuales de ellas, el nuevo imaginario de la sociedad contemporánea, enriqueciéndonos como colectivo e individuo.
- Existen sólidos antecedentes de que la presencia de esta asociación analógica, nos referimos a la metáfora de los reptiles

como arquetipo del sistema cíclico de las aguas, subyace en el imaginario religioso de casi todas las culturas de América del Sur. Entonces la actual investigación sería el punto de partida para extender y desarrollar nuevos análisis y líneas de investigación que involucren otras regiones del continente, en específico, hablamos de las culturas ancestrales del Altiplano Andino, de la costa americana del Océano Pacífico y del Cono Sur de la actual América Latina, donde hoy en día se están realizando grandes esfuerzos por dignificar el pasado cultural, mitológico e histórico de la región.

ANEXO

A continuación, presentamos la configuración de la ficha base de almacenamiento de datos, instrumento de búsqueda, clasificación y observación que conforma el corpus de audiovisuales datados, basándonos en descriptores concretos por cada audiovisual encontrado.

La secuencia en que disponemos cada una de las siguientes fichas, se despliega por orden cronológico, ya que a nuestro parecer, es la forma natural en que se han presentado en la historia de los audiovisuales y está acorde también a los avances y procesos tecnológicos propios desde la invención del cine.

Si bien, nuestra intención principal al generar este cuerpo de audiovisuales recopilados, es homogeneizar datos descriptivos de la naturaleza de cada uno de ellos, debemos advertir que debido a la naturaleza propia de cada producción, es posible que la información no siempre sea correlativa en el contenido que corresponde a los datos relativos a la autoría, al sistema de desarrollo y los distintos artistas partícipes de dicho proceso, por ejemplo, mencionaremos dos casos emblemáticos, por una parte las producciones industriales de la empresa Disney, que cada creación involucra un contundente reparto de producción segmentado en múltiples departamentos y empresas subcontratistas. Por otro lado tenemos producciones animadas de carácter independiente, tal es el caso del filme en solitario de Anhelio Latini Filio, quien desarrolló un largometraje animado completamente solo, desde la dirección hasta la edición final.

Descriptores de las fichas:

TÍTULO: Nombre de la obra.

AÑO: Cuando se realizó la obra audiovisual.

PAÍS: Lugar donde se realizó el audiovisual.

DURACIÓN: Cantidad de tiempo que se demora en ser exhibido.

AUTOR: Créditos de la producción (idea, dirección, producción, distribución, dirección artística, música, etc.)

TIPO CANAL: Formato de distribución (largometraje cinematográfico, CD-ROM interactivo, cortometraje seriado para TV, etc.)

TÉCNICA: Qué o cuáles técnicas se utilizaron para desarrollar el proyecto (animación bidimensional, animación digital, imagen real y animación bidimensional u otras.)

GÉNERO: Género audiovisual animado, y sus variante como cine documental, cine de ficción, cine etnográfico, cine americanista, comedia de aventuras, cartoon, docudrama, cine educacional interactivo entre otros.

RESUMEN: En este apartado resumiremos el relato para disponer de la síntesis narrativa, en que de una manera más extensa resumimos la historia de una forma tal que incluye algunos datos anecdóticos.

NARRATIVA: Aquí describimos en pocas palabras los acontecimientos o unidades narrativas elementales que conforman los principales eventos de una narración. Lo más importante de esta manera de identificar los componentes narrativos es que pueden constituirse en datos cuantificables y comparables.

Para realizar una síntesis de los mitemas o unidades narrativas de todas las fichas que conforman el anexo de la presente tesis, debemos disponer del relato completo de cada uno de dichos audiovisuales, sólo en los casos en que contamos con el resumen completo del relato o bien, contamos con el audiovisual en sí y podemos observarlo, efectivamente, sintetizamos las secuencias de acontecimientos. En muchos casos no contamos con el relato completo, por lo cual, no nos aventuramos a describir los componentes narrativos esenciales hasta no tener la certeza de los hechos narrados.

OBSERVACIONES: En el ítem de observaciones aplicaremos los análisis para identificar aquellos componentes que conforman el eje conceptual de cada audiovisual. En primer lugar destacaremos aquellos componentes formales que configuran la sintaxis general de cada audiovisual. Luego describimos brevemente las intenciones de los autores, que en algunos casos es definida por ellos mismos, información que recopilamos, tanto por medio de artículos digitales y bibliográficos, como por entrevistas directas. En el ámbito de la ficción no es nuestra intención juzgar el grado de representación de los autores, si no más bien, observarlos y describirlos. Este breve análisis lo desarrollaremos en este apartado donde además intentamos identificar las políticas de identidad, que subyacen en los criterios editoriales.

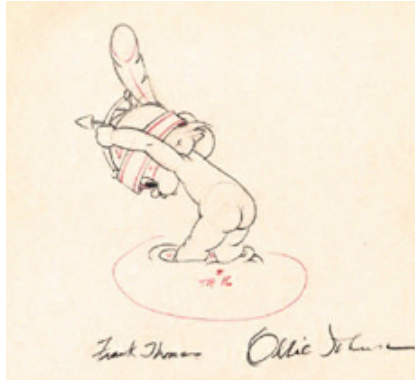
LOCALIZACIÓN DE LA FUENTE: Lugar físico, filmoteca, biblioteca o museo donde se encuentra registrado y disponible el audiovisual.

FOTOGRAMAS: Las producciones audiovisuales que traten mitos cosmogónicos de Mesoamérica Prehispánica tendrán un apartado donde podremos ver algunas fotografías de sus partes. En cada ficha incorporaremos tres o cuatro fotogramas de cada audiovisual. Si analizamos los aspectos formales podemos tener múltiples y diversos criterios de observación propios de la terminología cinematográfica, tales como: el tratamiento del arte, el color, fotografía, etc. Por consiguiente, sintetizaremos el cómo está configurada la forma, el estilo, el grado de iconicidad, todos aspectos relacionados con la expresión.

PUNTO ROJO: Las fichas que contienen audiovisuales que han sido observadas, es decir, que les hemos visto o que contamos con la experiencia de acceder a la visualización el audiovisual, han sido señaladas con un signo asterisco rojo en extremo superior derecho.

Ficha n.º 1

<i>El pequeño Hiawatha. Little Hiawatha.</i>		●
15 Mayo 1937		
EE.UU.		
09'		
Autor	Walt Disney Studios.	
	Dirección: HAND David.	
	Guión: WADSWORTH Longfellow Henry (poema " <i>The Song of Hiawatha</i> ", La canción de Hiawatha).	
	Distribución: United Artists Pictures.	
	Producción: Walt Disney. Producción número: 3707.	
Resumen	Un niño indio se pone en camino al bosque salvaje para probar su valor por una caza mayor. Trata de disparar a un saltamontes con su flecha, el saltamontes le salta al ojo. Hiawatha trata de disparar a un conejito, pero el conejo es demasiado lindo y tierno. Él rastrea a un osito, corre tras el cachorro y se enfrenta con la madre osa. Los animales, vienen a su rescate.	
Tipo de canal	Cortometraje cinematográfico.	
Técnica	Cine, dibujos animados, 2D, technicolor.	
Género	Cartoon, leyenda de aventuras.	
Localización fuente	http://www.toontracker.com/melotoons/melotoon.html http://www.teemings.com/shorts/disney/years/1937/1937.html	



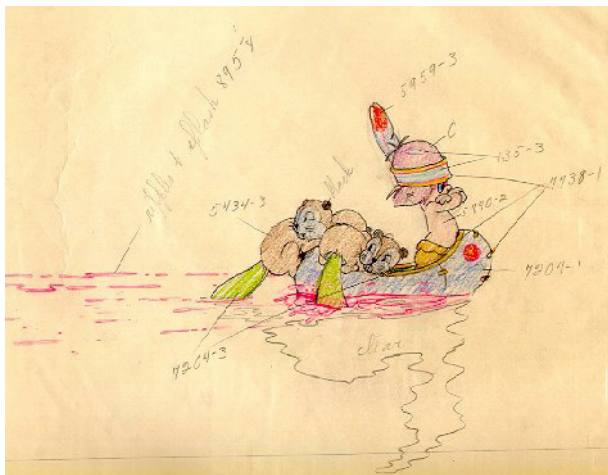
Fotograma 92



Fotograma 93



Fotograma 94



Fotograma 95

Fotogramas 92 – 95: Dibujos y claves de color de *Hiawatha* de Disney.

Ficha n.º 2

<i>Hiawatha caza su conejo. Hiawatha's Rabbit Hunt.</i>		●
1941		
EE.UU.		
Autor	Studios Leon Schlesinger. Dirección: FRELENG "Friz" Isadore. Guión: MILLAR Melvin. Historia MALTESE Michel. Animación: TURNER Gil. Música: STALLING W. Carl. Talento Vocal: BLANC Mel (Bugs Bunny). Distribución: Warner Bros. Producción: SCHLESINGER Leon.	
Resumen	Bugs lee un libro y se percata que se trata de él. Hiawatha va de cacería de conejos y atrapa a Bugs. Bunny toma un baño en el caldero de sopa de Hiawatha.	
Tipo de canal	Cortometraje cinematográfico.	
Técnica	Cine, dibujos animados, 2D, color.	
Género	Cartoon, comedia, parodia.	
Observaciones	Es una parodia del Little Hiawatha de Disney, de hecho, el personaje es una parodia de Ward Kimball y como cartoon, su narrativa se basa en una sucesión de gags humorísticos que no aportan más que diversión.	
Localización fuente	http://www.bcdb.com/bcdb/detailed.cgi?film=541&p=c	



Fotograma 96: Portada o "carton" del filme HIATWHA'S RABBIT HUNT.

Ficha n.º 3

<i>Sinfonía amazónica.</i>	
1953	
Brasil	
Autor	Dirección: LATINI Filho Anélio.
Resumen	El filme relata siete leyendas brasileñas.
Tipo de canal	Largometraje animado
Técnica	Cine, dibujos animados, 2D, blanco y negro.
Género	Leyenda, cartoon.
Observaciones	<p>Largo metraje animado, desarrollado íntegramente por el autor, trabajó solo por seis años desarrollando en solitario todas las etapas de confección: guión, animación, pintura, filmación, con una clara influencia Disney.</p> <p>1- <i>La leyenda de la noche</i>: narra el nacimiento de varios animales de la foresta.</p> <p>2- <i>La leyenda de Lua y de Urutau</i>: relata el amor imposible del pájaro Urutau por una doncella. Ambos lloran tanto que hacen nacer el río-mar o río Amazonas.</p> <p>3- <i>Leyenda del fuego</i>: narra como un guerrero japu lleva el fuego a su tribu, pero se quema el rostro y el Tupã lo transforma en un ave de pico rojo.</p> <p>4- <i>Leyenda de Jabutí</i>: relata como este animal hace una flauta con las canillas del jaguar.</p> <p>5- <i>La leyenda de Lara</i>: narra acerca de una bella sirena de agua dulce.</p> <p>6- <i>La leyenda de Jurupau</i>: trata sobre una pesadilla que atormenta el sueño de un pequeño indio curumim.</p> <p>7- <i>Leyenda del arco iris</i>: narra como una gran cobra sale del río subiendo al cielo, para transformarse en una serpiente de siete colores.</p>
Localización fuente	Fundação para o desenvolvimento da educação – FDE <i>Coletânea Lições com cinema</i> , volumen 4.

Fotograma 97: Escana del capítulo *La leyenda de Jurupau*.

Ficha n.º 4

<i>El águila y la luna. The eagle and the moon.</i>	
1971	
EE.UU.	
10'	
Autor	Dirección: WENG Wango.
	Producción: WENG Wango, WALLACE Alfred.
	Distribución: Wallace.
Resumen	El hijo de un jefe de la cultura haida, con la ayuda de un águila montañesa dispara un puñado de flechas hacia el cielo una vez al año, para traer la luna y el sol a la tierra. Toda la tribu festeja el hecho y antes de devolver los astros a su posición natural el cuervo se roba el sol y la luna, para llevarlos a su casa. El águila que es amiga de los humanos lucha contra el cuervo y devuelve los astros a su lugar, y es así como los hombres en gratitud, ponen la imagen del águila en la cima de los tótem.
Tipo de canal	Cortometraje animado.
Técnica	Cine 16 mm, dibujos animados, 2D, color.
Género	Fantasía mitológica, cosmogonía.
Observaciones	Es un filme realizado con pinturas al acuarela, sigue los patrones icónicos utilizados en las figuras zoomorfas de los troncos tallados como tótem.
Localización fuente	Catálogo Native Americans on Film and Video, Volumen I, 1981.

Ficha n.º 5

<i>Como el castor robó el fuego. How beaver stole fire.</i>	
1972	
EE.UU.	
12'	
Autor	Dirección: LEAF Caroline. Producción: Communico Films. Distribución: AIMS/BYU/UII.
Resumen	En el pueblo de los animales todos trabajan juntos para robar el fuego al pueblo celestial, y es el castor que con su astucia logra engañar al pueblo celestial, retorna a su mundo con el fuego bajo las uñas, luego lo oculta en el interior de un tronco para mantenerlo siempre encendido.
Tipo de canal	Cortometraje animado.
Técnica	Cine 16 mm, dibujos animados, 2D, color.
Género	Leyenda, fábula.
Observaciones	Es la adaptación cinematográfica de una leyenda de los indios del noroeste de EE.UU. La animación se realiza con mucho detalle para realzar el carácter de cada personaje.
Localización fuente	Catálogo Native Americans on Film and Video. Volumen I, 1981.

Ficha n.º 6

<i>Cuentos del coyote. Coyote tales.</i>	
1972	
EE.UU.	
Autor	Dirección: MOSE Don. Producción: TIBBITTS Kent. Animación: Computer Image. Distribución: San Juan.
Resumen	<p>1. <i>El coyote y el castor</i> (4') El coyote ve a los castores jugar con los troncos, él les pide participar y al hacer una apuesta pierde su piel, los castores se burlan del coyote.</p> <p>2. <i>El coyote y el lagarto</i> (7') El coyote ve como los lagartos juegan deslizándose por las rocas, él intenta participar en el juego y cae estrepitosamente, el lagarto veterano le aconseja no jugar el juego de los lagartos.</p> <p>3. <i>El coyote y el conejo</i> (10') El conejo advierte que el coyote urde un plan para cazarle, el conejo hace un maniquí de conejo, el coyote se da cuenta del engaño y en una persecución queda el conejo acorralado en la esquina de una cueva, el conejo le quema la nariz al coyote y huye.</p> <p>4. <i>El coyote y la mofeta</i> (9') El coyote llama a las nubes para que lo lleven a la tierra de los perros de la pradera, el coyote se encuentra con la mofeta prima de los perros de la pradera, juntos elaboran un plan para cazar a todos los animales y darse un festín, en su fantasía de plan el coyote pierde toda su parte, se da origen al baile circular.</p> <p>5. <i>El coyote y el sapo</i> (8') El coyote ve al sapo trabajando en su maizal, él le pide un poco de maíz, el señor sapo le convida, el coyote le pide más y el sapo le dice que ya es suficiente, el coyote se traga al sapo y luego se arrepiente y jura nunca más comerse un sapo.</p>
Tipo de canal	Cortometraje animado.
Técnica	Cine 16 mm, dibujo animado, 2D, color.
Género	Leyenda, fábula.
Observaciones	<p>Es una serie de cinco cortometrajes animados hablados en lengua navajo, utilizado con fines educativos.</p> <p>La tradición del pueblo navajo dice que el coyote llamado <i>atsehaske</i> fue el primer ser viviente en crear el desorden.</p> <p>Según la tradición navajo tanto la serie de filmes como los cuentos orales, sólo se deben contar y ver durante el invierno.</p> <p>La animación fue creada por estudiantes de secundaria, del centro de plan de estudios de educación india Blanding UTA.</p>

Localización fuente	Catálogo Native Americans on Film and Video, Volumen I, 1981.

Ficha n.º 7

Festival de clásicos familiares. <i>Hiawatha, Festival of Family Classics.</i>		●
1972		
EE.UU.		
Autor	Dirección: RANKIN Arthur, BASS Jules.	
	Producción: RANKIN Arthur, BASS Jules. RANKIN/BASS.	
	Productor asociado: DWYER Mary Alice.	
	Animación: Mushi Studio.	
	Diseño de personajes: COKER Paul Jr.	
	Edición: GOLDRESS Irwin.	
	Supervisión editorial: JULIANO Vicent.	
	Música: LAWS Maury.	
	Voces: BANAS Carl, BIRMAN Len, COWAN Bernard, DIXON Peg, HAMPSHIRE Keith, LODER Pegi, MILLER Donna, PERRY Frank, RAYMER Henry, MAE Billie Richards, SCOPP Alfie, SOLES Paul.	
	Ingenieros de sonido: BRENNAND Tom, CURCIO John. Supervisión de grabación: COWAN Bernard.	
Tipo de canal	Cortometraje animado, serial TV, colección de especiales.	
Técnica	Cine, dibujos animados, 2D, color.	
Género	Cartoon, serial épico, aventuras.	
Narrativa	Joven guerrero supera iniciación y pruebas que lo consolidan como guerrero y cazador del grupo social.	
Observaciones	Narración perteneciente a un capítulo de veinte cuentos clásicos. Es importante diferenciar esta versión de los mismos relatos en tratamientos anteriores, se presenta con carácter de serial, que tiene un formato de cartoon y posee mayoritariamente el carácter de <i>especial</i> , lo cual hace que tenga una versión más centrada en el guión y diálogos más maduros que sus versiones pares.	
Localización fuente	http://www.bcdb.com/bcdb/detaied.cgi?film=56749&p=c	

Ficha n.º 8

<i>El flechazo al sol. Arrow to the sun.</i>	
1973	
EE.UU.	
12'	
Autor	Dirección: McDERMOTT Gerald. Distribución: Texture.
Resumen	La historia narra las sucesivas pruebas que el héroe debe sortear a modo de demostración de madurez, para con su padre el sol.
Tipo de canal	Cortometraje animado.
Técnica	Cine 16 mm, dibujos animados, 2D, color.
Género	Cuento mitológico, fantasía.
Observaciones	Es una adaptación del libro del mismo nombre, de cuentos de los indios pueblo. Es una historia donde se muestra la cosmovisión de la cultura pueblo, en ella se muestra el mundo religioso y los dioses, más la veneración al sol y su importancia en la cultura agraria de los indios pueblo.
Localización fuente	Catálogo Native Americans on Film and Video. Volumen I, 1981.

Ficha n.º 9

<i>El búho y el cuervo. The owl and the raven.</i>	
1973	
Canadá	
06':39''	
Autor	Dirección: HOEDMAN Co. Producción: MORETTI Pierre. Guión: IPELLIE Alookook. Edición: BERNIER Pierre. Animación: HOEDMAN Co. Sonido: DESCOMBES Michel. Voces y narración: ITOACHEAK Toojatogak, NAKASHOOK Elatak. Distribución: National Film Board of Canada NFBC. Dept. of Indian Affairs and Northern Development.
Resumen	De acuerdo con la leyenda inuit el cuervo no siempre fue un ave oscura como lo es hoy, y fue el buho quien contibuyo a que quedase tal como lo conocemos. Es una historia de la amistad y cooperación entre el cuervo y el búho, quienes construyen un iglú y un trineo imaginarios.
Tipo de canal	Cortometraje animado.
Técnica	Cine 16 mm, stop-motion, color.
Género	Leyenda fantástica.
Observaciones	Es un filme inspirado en la tradición de leyendas orales de la cultura inuit, narrado en parte inuktitut (idioma inuit) y en parte en inglés, realizado con marionetas hechas de piel de foca.
Localización fuente	Catálogo Native Americans on Film and Video, Volumen I, 1981. http://cmm.onf.ca/E/titleinfo/index.epl?id=11137&sid=ec72dfa83eed1c8550188274d222a31e&coll=onf



Fotograma 98: El cuervo dentro del iglú.

Ficha n.º 10

<i>El búho que se casó con un ganso. The owl who married a goose.</i>	
1974	
Canadá	
07':38''	
Autor	Dirección: LEAF Caroline. Producción: MORETTI Pierre. Edición: LEMELIN Pierre. Animación: LEAF Caroline. Sonorización: ALILKATUKTUK Jeela, KAUKI Martha, SAMONEE. Producción: National Film Board of Canada NFBC.
Resumen	El ganso trata de llamar la atención del buho que por su seriedad y parsimonia nose deja abordar fácilmente.
Tipo de canal	Cortometraje animado.
Técnica	Cine 16 mm, stop-motion, color.
Género	Leyenda fantástica.
Observaciones	Es una leyenda inuit, a pesar de estar hablada en lengua nativa el filme no pierde su carácter universal, ya que, despliega un sano humor típico de la nación inuit.
Localización fuente	Catálogo Native Americans on Film and Video, Volumen I, 1981. http://cmm.onf.ca/E/titleinfo/index.epl?id=10510&expr=&sid=ec72dfa83eed1c8550188274d222a31e&coll=onf&ty pe=



Fotograma 99: El Buho y su carácter pragmático.

Ficha n.º 11

<i>Mitos nativos de americanos. Native American myths.</i>	
1977	
EE.UU.	
24'	
Autor	MARRIOT, Alice y RACLIN, Carol.
Resumen	<p>1. Es un mito séneca que muestra la creación de la tierra después de una pelea entre la mujer y el hombre celestial.</p> <p>2. Una leyenda mítica del Canadá de la cultura haida, de cómo el cuervo trajo la luz diurna a la tierra.</p> <p>3. Historia mítica de la tribu Klamath de Oregón, cuenta como el coyote creó el fuego para los seres humanos.</p> <p>4. Un cuento cherokee que relata como el dios sol crea las fresas para reconciliar al primer hombre y la primera mujer, y de cómo ellos empiezan a conocer el uso de las plantas.</p> <p>5. Una historia hopi cuenta como los seres humanos nacen del inframundo y pueblan la tierra, venerándola como la madre creadora.</p>
Tipo de canal	Cortometraje animado.
Técnica	Cine 16 mm, dibujos animados, 2D, color.
Género	Mitología fantástica, cosmogonía.
Observaciones	Es una animación basada en mitos originarios que explican como se crearon ciertos fenómenos naturales y la vida sobre la tierra.
Localización fuente	Catálogo Native Americans on Film and Video. Volumen I, 1981.

Ficha n.º 12

<i>EL mito de Inkari.</i>	
1977	
Perú	
Autor	Dirección: ACHA Mario.
Técnica	Cine, dibujos animados.
Localización fuente	BENDAZZI Giannalberto. 1994. Cartoons One hundred years of cinema animation.

Ficha n.º 13

<i>El árbol que da corales.</i>	
1979	
México	
06'	
Autor	Dirección: PADRÓN Abilio. Guión: PADRÓN Abilio. Fotografía: NAKAMURA Félix. Sonidista: MELO Rafael. Edición: NAKAMURA Félix. Producción: Instituto Rondalera.
Resumen	Interpretación y adaptación de una leyenda indígena Makiritare.
Tipo de canal	Cortometraje animado.
Técnica	Cine 35 mm, dibujos animados, 2D, color.
Localización fuente	http://www.habanafilmfestival.com/peliculas/peli_amplia.php3?ord=6205&festi=1979

Ficha n.º 14

<i>El combate contra Koatán.</i>	
1981	
Perù	
Autor	VALE Carlos.
	Producción: Producciones Antarki
Tipo de canal	Cortometraje animado.
Técnica	Cine, dibujos animados, 2D, color.
Localización fuente	BENDAZZI Giannalberto. 1994. Cartoons One hundred years of cinema animation.

Ficha n.º 15

<i>Wanady.</i>	
1981	
Venezuela	
15'	
Autor	Dirección: ARCE Armando. Guión: ARCE Armando. Producción: Departamento de Cine de la ULA. Fotografía: PONTE Leopoldo, SISO Mauricio. Música original: MÁRQUEZ Gilberto. Editor: NEW Michael, ARCE Armando. Sonidista: GRAMITTO Stefano.
Resumen	Narra la historia de la creación según la mitología de los indios makiritare de Venezuela.
Tipo de canal	Cortometraje cinematográfico, video.
Técnica	Cine 35 mm, dibujos animados, 2D, color.
Observaciones	Estamos ante la presencia de un cortometraje animado que relata el mito cosmogónico según los aborígenes venezolanos mikiritare, es sin duda un componente importante del segundo segmento o subconjunto de audiovisuales animados sobre mitos cosmogónicos de América Prehispánica.
Localización fuente	http://www.habanafilmfestival.com/peliculas/peli_amplia.php3?ord=6474

Ficha n.º 16

<i>Emergencia. Emergence.</i>	
1981	
EE.UU.	
14'	
Autor	Dirección: WILK Barbara. Animación: WILK Barbara. Guión: WILK Barbara. Producción: WILK Barbara. Distribución: Barr/Centre.
Resumen	Es un mito originario navajo, donde se relata como los seres humanos poblaron la tierra, emergiendo de varios niveles del inframundo. Durante el relato se cuentan otros mitos como: La primera pareja, El coyote y Los primeros dioses y ángeles oscuros, que poblaron la tierra.
Tipo de canal	Cortometraje animado.
Técnica	Cine 16mm, stop-motion, color.
Género	Mitología fundacional, leyenda fantástica, cosmogonía.
Observaciones	La historia está basada en cantos rituales de la tribu navajo. La gráfica está representada mediante el dibujo en arena de colores tradicional de los ritos sagrados. El director solicita que esta película sólo debe ser vista en invierno, ya que, los contenidos rituales tienen esa intención.
Localización fuente	Catálogo Native Americans on Film and Video, volumen II, 1988.

Ficha n.º 17

<i>La leyenda de Hiawatha. The Legend of Hiawatha.</i>		●
1983		
Canadá		
Autor	Atkinson Film-Arts.	
Tipo de canal	Cortometraje animado.	
Técnica	Cine, dibujos animados, 2D, color.	
Género	Cartoon, aventuras.	

Ficha n.º 18

<i>La estrella sabia. Star Lore.</i>	
1984	
EE.UU.	
08':30"	
Autor	Dirección: HUBLEY Faith. Animación: HUBLEY Faith, LITTLE-john. Score composed: CUMMING Conrad. Producción: HUBLEY Faith. Distribución: Pyramid.
Resumen	La historia cuenta seis mitos celestiales de diversas regiones de América. 1. Es una narración mitológica inuit, cuenta como un pueblo hijo del sol y de la luna logra dividirlos para crear el día y la noche. 2. Es un cuento pawnee de cómo ellos logran medir el tiempo según la posición cambiante de las estrellas. 3. Es el mito maya de cómo los gemelos divinos mueren en un juego de pelota cósmico y ellos se convierten en estrellas. 4. Un cuento campa del Perú, de cómo nació el sol. 5. Un cuento tupi del Brasil, relata como el dios de las estrellas despliega su poder para crear y transformar la vida. 6. Es una narración mitológica yámana de Tierra del Fuego en Chile y cuenta como la señora luna induce y guía a los muertos, para que suban al cielo y formen parte de la vía láctea.
Tipo de canal	Cortometraje animado.
Técnica	Cine 16 mm, dibujos animados, 2D, color.
Género	Mitología fantástica, leyendas fundacionales, cosmogonía.
Observaciones	Es una historia que relata seis cuentos de diferentes culturas. El director se basa en el estilo artístico de cada una de ellas para desarrollar la gráfica.
Localización fuente	Catálogo Native Americans on Film and Video, volumen II, 1988.

Ficha n.º 19

<i>Aborígenes.</i>		●
1985		
Cuba		
22' aprox.		
Autor	Instituto Cubano del Arte e Industria Cinematográficos. Dirección, animación y dibujos: GARCÍA Modesto. Producción: PRATS Paco. Cámara y diseño de luces: HERNÁNDEZ Adalberto. Diseño de créditos: AVILA René. Música: VITIER José María. Edición: CARRERAS Rosa María. Narrador: RODRÍGUEZ José Antonio. Asesores: RIVERO de la Calle Manuel, CARDELICCHIO Anunciata.	
Resumen	Una tribu de aborígenes es atacada y raptan a una mujer, después de rescatarla, en el viaje de regreso una tormenta los desvía a otra isla, ahí una cultura más avanzada los acoge. Una vez asimiladas todas las nuevas técnicas regresan a su isla transmiten lo aprendido y son recibidos como héroes por su tribu.	
Tipo de canal	Cortometraje cinematográfico.	
Técnica	Cine, animatic, dibujos animados, 2D, color.	
Género	Docurama, documental-argumental.	
Narrativa	Antagonistas raptan a la doncella. Héroes viajan al rescate, rescatan a la doncella al regreso un accidente les hace naufragar cerca de un pueblo más sabio y culto. Los protagonistas son acogidos y aprenden lo mejor del pueblo anfitrión. Regresan del viaje a su pueblo originario. Los protagonistas han crecido y enriquecido culturalmente. Héroes viajan al rescate de una doncella. El viaje hace crecer y madurar a los protagonistas, regresan en un estado de mayor sabiduría.	
Observaciones	Es una narración que relata la transculturización y los procesos de sucesión de tecnología, el conocimiento entre las islas de la zona del caribe, entre los aborígenes de las tribus caribes, huanatabeyes y tahinos.	
Localización fuente	Universidad Politécnica de Valencia. Departamento de Dibujo. Cinta 097.	



Fotograma 100



Fotograma 101



Fotograma 102

Fotograma 100: Aborígenes guerreros.

Fotograma 101: Cultivo del maíz.

Fotograma 102: A su regreso enseñan lo aprendido.

Ficha n.º 20

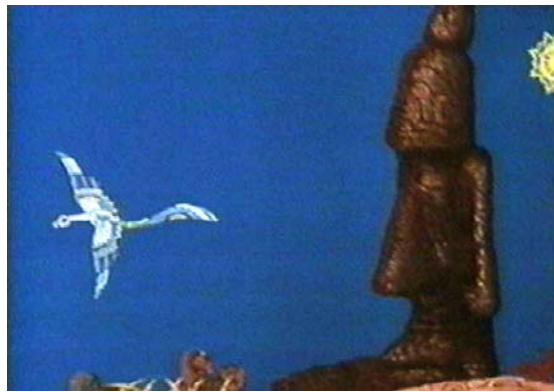
<i>Omagua el niño amazónico.</i>	
1986	
Perú	
Autor	Dirección: CABADA Augusto. Producción: Producciones Antarki.
Tipo de canal	Cortometraje animado, video.
Técnica	Cine, dibujos animados, 2D, color.
Localización fuente	BENDAZZI Giannalberto. 1994. Cartoons One hundred years of cinema animation.

Ficha n.º 21

<i>Una leyenda americana.</i>		●
1986		
Cuba		
07' aprox.		
Autor	Instituto Cubano del Arte e Industria Cinematográficos. Dirección: RIVAS Mario. Producción: PRATS Paco. Animación y cámara: HERNÁNDEZ Adalberto. Diseño: RAGGI Tulio. Música: LONGRES Daniel. Orquesta dirigida por DUCHESME CUXÁN Manuel. Edición: CARRERAS Rosa Maria. Voces: MORAJÓN Marianita, BRAVO Irela, CALAZA Ana Rosa. Narrador: RODRIGUEZ José Antonio.	
Resumen	En un principio las aves dominaban la tierra, una de ellas al crecer resulta ser la más hermosa de todas. Pero no solamente las aves habitaban la tierra ya que llegaron los tigres, estos atacan a las aves y ellas convocan una asamblea para prevenir los ataques y nombran al ave bella como centinela. Los tigres regresan y ella ocupada en su imagen, no da aviso a las demás. Después de la masacre, las aves sobrevivientes, deciden coexistir cada una valiéndose por sí mismas.	
Tipo de canal	Cortometraje animado, video.	
Técnica	Cine 35 mm, cut-out, stop-motion, 2D, color.	
Género	Fábula, cuento moral.	
Narrativa	Personaje nace como un carácter disminuido y cuando crece se revela como un ejemplar maravilloso. Tal es su belleza que por su extrema vanidad descuida la tarea encomendada de vigilar ataques externos, exponiendo al peligro a todos los suyos. Todos deciden cuidarse de forma independiente.	
Observaciones	Es una leyenda con carácter de fábula, relata una historia que se supone sucede antes de la presencia humana en la tierra. Sin embargo hay antecedentes de esculturas líticas en los fondos y paisajes contextuales que hacen referencia a obras realizadas por artistas humanos, americanos, polinesios como también los moais de Isla de Pascua.	
Localización fuente	Universidad Politécnica de Valencia. Departamento de Dibujo. Cinta 097.	



Fotograma 103



Fotograma 104



Fotograma 105

Fotograma 103: Ave en su etapa de pequeña.
Fotograma 104: Incorporación de un Moai de Isla de Pascua.
Fotograma 105: El ave con plantas de maíz.

Ficha n.º 22

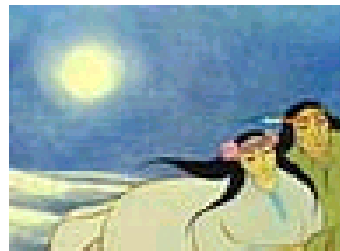
<i>El sueño de los hombres.</i>	
1986	
Venezuela	
10'	
Autor	Dirección: ARCE Armando. Guión: ARCE Armando. Productora: ARCE Armando, BENAIGES Ana María, Departamento de Cine de la ULA. Fotografía: JAWORSKI Cesary. Música original: MÁRQUEZ Gilberto. Editor: GONZÁLEZ Ana María. Sonidista: RAMOS Francisco.
Resumen	Inspirada en un antiguo mito indígena makiritare, narra la creación de la mujer y el hombre.
Tipo de canal	Cortometraje animado.
Técnica	Cine 35 mm, stop-motion, clay-animation, color.
Localización fuente	http://www.geocities.com/gonzamen/venezuel.html

Ficha n.º 23

<i>Leyenda de verano. Summer Legend.</i>	
1986	
Canadá	
08':19''	
Autor	Dirección: HARTMANN Françoise. Guión: HARTMANN Françoise. Animación: HARTMANN Françoise. Sotry board: DUMAS Raymond, LANDRY Pierre. Musica: TEDMAN Keith. Sonorización: HONE Louis, JOUTEL Julian, LE FLOC'H. Voces y narración: MACKINNON B. Margo, KONIG Tex. Producción: MACDONALD Douglas, MACAULAY Eunice. Distribución: National Film Board of Canada.
Resumen	Es la historia de cómo el héroe Gloosgap lucha contra el gigante del invierno para traer el verano a las tierras del norte.
Tipo de canal	Cortometraje animado.
Técnica	Cine, dibujos animados, 2D, color.
Género	Mito cosmogónico.
Observaciones	Es un relato recopilado por Silas Rand y Charles Leland, a fines del siglo XIX. Es una historia recreada muchas veces por el pueblo micmar, pero nunca relatada tan bella como en esta animación.
Localización fuente	http://cmm.onf.ca/E/titleinfo/index.epl?id=16214&expr=&sid=ec72dfa83eed1c8550188274d222a31e&coll=onf&ty pe=



Fotograma 106



Fotograma 107

Fotograma 106 y 107: El héroe trae el verano a las tierras del norte.

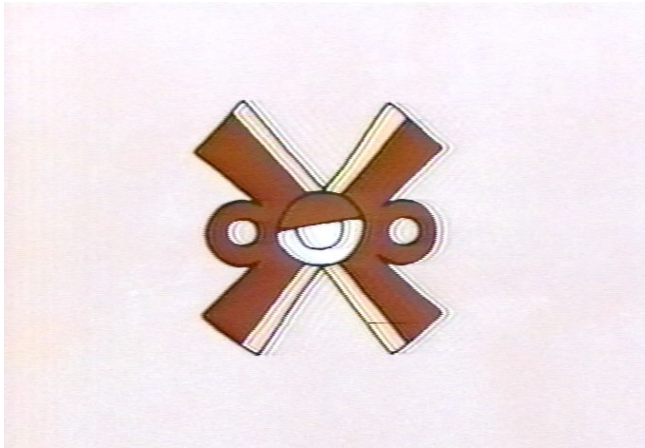
Ficha n.º 24

<i>Los primeros hombres de América.</i>	
1988	
Perú	
Autor	Dirección: VILCA Edmundo. Producción: Producciones Antarki.
Técnica	Cine, dibujos animados, 2D, color.
Localización fuente	BENDAZZI Giannalberto. 1994. Cartoons One hundred years of cinema animation.

Ficha n.º 25

<i>Tlacuilo.</i>		●
1988		
México		
57'		
Autor	Dirección: ESCALONA Enrique.	
	Producción: Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social. Estudios Churubusco Azteca S.A.	
	Animación: SEGURA Abdías Rodolfo.	
	Story board: ESCALONA Enrique.	
	Coloristas: HERRERA Carolina, TORRES Rosa María, MADRIGAL Catalina.	
	Música: LOMELI Cano Ernesto, GARCIA Orozco Arturo, ROMERO Guzmán Jorge.	
	Interpretación: Grupo "HUEHUE cuicalt" (Canto del viejo tambor).	
	Editor de imagen: VARGAS Jorge.	
	Editor sincrónico: GARCIA Case Sigfrido.	
	Efectos sonoros: CASTRO Sergio.	
	Narrador: OBREGÓN Claudio.	
	Voz y texto en náhuatl: RAMÍREZ C. Alfredo.	
	Voz y traducción al francés: BELÍGAND Nadine.	
	Voz y traducción al inglés: ROBLES McEachen Gabriela.	
	Reproducción del código: GALARZA Joaquín, ESCALONA Enrique, FUENTES Socorro, GARCIA Besne Mercedes, TORRES Bárbara, RAMÍREZ Teo, FUENTES Claudia, BELÍGAND Nadine, ROSSEL Cecilia.	
Grabación y regrabación: Ingeniero CERON Rene.		
Resumen	<p>Basado en el código azteca, llamado El código Mendocino. El relato introduce como funciona el código como texto escrito, explica el complejo código de signos no alfabéticos que utilizaban los tlacuilos dibujantes, escritores, relatores e historiadores, quienes confeccionaban los códigos.</p> <p>El autor mediante la animación deconstruye la principal hoja del código, que relata el principal suceso de investidura de poder de un jefe azteca, esta hoja narra la fecha exacta, el lugar, describe la presencia de los personajes concurrentes al evento y de los acontecimientos políticos que antecedieron a esta ceremonia.</p>	
Tipo de canal	Cortometraje animado, video.	
Técnica	Cine 35mm, dibujos animados, 2D, color.	

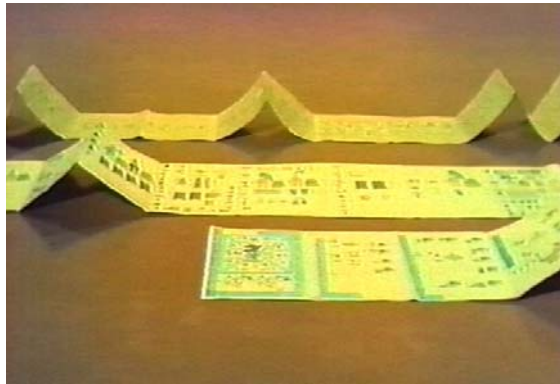
Género	Documental animado histórico.
Observaciones	Es un film que esta narrado en castellano y en idioma original náhuatl. Pese a que es un documental en donde se narra un pasaje histórico de Mesoamérica se menciona el mítico momento donde se funda la ciudad de Tenochtitlan por los aztecas, según contaba el presagio divino la ciudad se debía edificar en el lugar donde sobre un gran nopal (chumbera) se posara un águila para devorar una serpiente.
Localización fuente	Museo Chileno de Arte Precolombino. Archivo de videos. 930 026 TLA



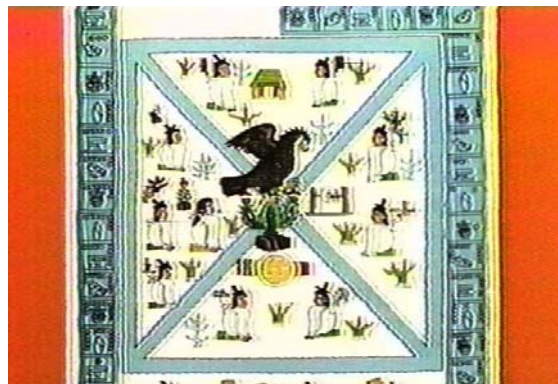
Fotograma 108: Secuencia donde el símbolo de Olin, se representa en movimiento.



Fotograma 109



Fotograma 110



Fotograma 111

Fotograma 109: Explicación deconstructivista de la sintaxis de la obra y lenguaje de los tlacuilos.

Fotograma 110: *Códice Mendocino*.

Fotograma 111: Imagen pictograma del código en la cual se basa todo el filme.

Ficha n.º 26

<i>Popul vuh: el mito de la creación maya.</i>		●
1989		
México, EE.UU.		
60' filme – 62' video.		
Autor	AMLIN Patricia, FOX James A.	
	Dirección: AMLIN Patricia.	
	Producción: AMLIN Patricia.	
	Grupo de producción: One Frame at a Time.	
	Animación: AMLIN Patricia, CORSO Loanne, GORZYCKI Martha, LUCKEY Bud.	
	Tinta y pintura: CORSO Joanne.	
	Cámara: GORZYCKI Martha.	
	Música: ROEKELHEIDE Todd, XOCHIMOXI, GALINDO Mazatl, BERENHOLTZ Jim, RYDSTROM Fley Gary, Strocket Systems.	
	Consultores del guión: VALDEZ Luis, SHEARER Tony.	
	Narrador: GEORGE Larry, NATION Yakima.	
	Edición: CHINLUND Jennifer, AGINSKY Yasha.	
	Voces: El Teatro Campesino, SCUDDER Redd, CIMINO Rien, OREO.	
	Colaboradores: COE Michael, KELLEY David, SCHELE Linda, DUNDES Alan, TAUBE Karl.	
Consultores antropológicos: James A. Fox, David Hilberman, Mary Ellen Miller, Dennis Teblock, Justina Barbara kerr.		
Resumen	Tras el equilibrio de las aguas y el cielo, la entidad creadora da vida al ser humano. Los primeros humanos fundadores son asesinados por los señores del inframundo. Los hijos niños héroes se inician como semidioses gemelos divinos y viajan al inframundo a vengar a los padres. En el viaje crecen y superan distintas pruebas que les ponen las fuerzas antagónicas. A medida que superan pruebas ellos van creciendo y madurando. Finalmente los héroes derrotan a los señores del inframundo y se iluminan, convirtiéndose en energía cósmica.	
Tipo de canal	Largometraje animado, video VHS.	
Técnica	Cine 35 mm, dibujos animados, 2D, color.	
Género	Cine mitológico, docurama.	
Narrativa	Se crea el mundo. Matan a los padres fundadores. Hijos héroes viajan para vengar a sus padres. Superan pruebas hasta derrotar a los antagonistas. Retornan en un nivel espiritual superior.	

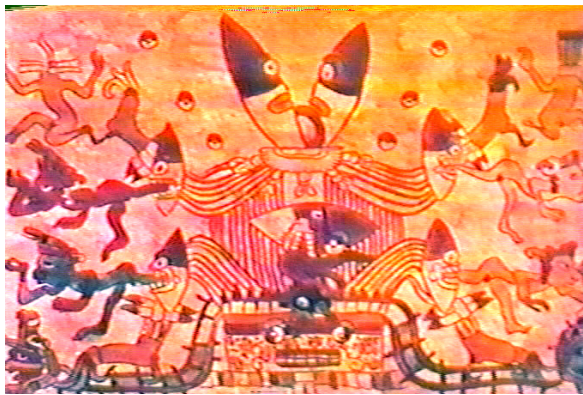
Observaciones	<p>Es una producción filmica que relata el mito cosmogónico de los mayas quichés. Es una producción de carácter didáctico, basado en el texto mitológico homónimo <i>Popul Vuh</i>. Es una adaptación del mito original llevado a escena cinematográfica y está muy bien logrado el rescate de la esencia del relato original, construido de forma simple y clara.</p> <p>Los dibujos están tomados directamente del mismo relato gráfico pintado en la alfarería fúnebre del periodo Clásico de la cultura maya.</p> <p>La animación es aplicada con criterio sintetizador y por medio de la animación limitada es como se resuelve la acción, se hace correcto el uso del lyps-sinc.</p> <p>Al poner en movimiento una imagen estática, la autora utiliza recursos propios del cartoon para resolver algunas secuencias, comprobando la tesis de Sigfried Krakauer que existen recursos cinemáticos ineludibles que en cierta forma alejan o distancian la intencionalidad que pretende lograr al acercarse al realismo histórico, en este caso arqueológico.</p>
Localización fuente	Fuente Informal.



Fotograma 112: Los padres fundadores ante los señores de xibalbá.



Fotograma 113



Fotograma 114



Fotograma 115

Fotograma 113: La doncella madre de los gemelos divinos.
Fotograma 114: La casa de los cuchillos, una de las pruebas que deben ser superadas.
Fotograma 115: Los gemelos divinos se inician en el juego de la Pelota.

Ficha n.º 27

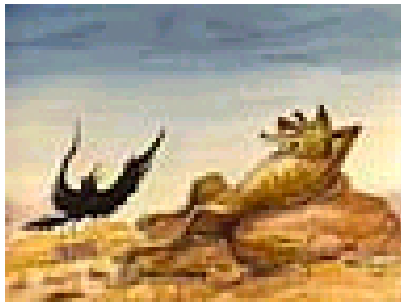
<i>Las plumas del Múcaro.</i>	
1989	
Puerto Rico, México.	
15'	
Autor	Dirección: LÓPEZ Paco. Guión: TEXERA de la Diego, LÓPEZ Paco. Edición: BORREL Alfonso. Fotografía: LEMUS Cecilia. Música original: BROWN Roy. Sonidista: BETANCOURT Antonio. Productora: Animación Boricua. Idioma original: Español.
Resumen	El Múcaro es invitado a la fiesta de mayo florido en Borinquen. Él no quiere ir porque sus plumas son feas y todos los pájaros acuerdan prestarle una pluma cada uno, para que se vista. Después de la fiesta, el Múcaro se escapa y todos los pájaros lo persiguen.
Tipo de canal	Cortometraje animado, video VHS.
Técnica	Cine, dibujos animados, 2D, color.
Género	Cartoon, fábula.
Localización fuente	http://www.habanafilmfestival.com/peliculas/peli_amplia.php3?ord=8309&festi=2002



Fotograma 116: El pájaro Múcaro.

Ficha n.º 28

<i>El Baile de la Pluma de cuervo. Raven's Feather Dance.</i>		●
1990		
Canadá		
09':2''		
Autor	Director: SZASZ Eva. Productores: LYNCH Tamara, ELLIOTT Floyd. Escritura y Texto: BLOOMER Steve. Imágenes: AVOINE Jacques, LANDRY Pierre. Edición: WINTONICK Peter. Animación: SZASZ Eva. Música: CRILLY Chris, JOUTE Legítimo Jean-Pierre I, LE FLOC'H Diane, CRAIG Shelley. Voz y narración: BLOOMER Steve. Productores: National Filmboard of Canadá.	
Resumen	Después de la catástrofe universal e, cuervo y el coyote invocan por medio de cantos y bailes a los humanos muertos, les devuelven a la vida para repoblar la tierra, y los redistribuyen orientados hacia los cuatro puntos cardinales.	
Tipo de canal	Cortometraje animado.	
Técnica	Dibujos animados, 2D.	
Género	Leyenda cosmogónica.	
Narrativa	Tras una catástrofe los animales crean la vida humana para repoblar la tierra.	
Observaciones	En este filme se hace mención a las cuatro esquinas del universo, como puntos cardinales del cosmos.	
Localización fuente	http://cmm.onf.ca/E/titleinfo/index.epl?id=18376&sid=ec72dfa83eed1c8550188274d222a31e&coll=onf	



Fotograma 117: El cuervo y el coyote llegan a un acuerdo para volver la vida a la tierra.

Ficha n.º 29

<i>Érase una vez... las Américas.</i>		●
1991		
Francia		
26'		
Autor	BARILLE Albert.	
	Dirección: BARILLE Albert.	
	Producción: PROCIDIS.	
	Distribución: PROCIDIS.	
	Música: LEGRAND Michel.	
Resumen	La historia del continente americano de la prehistoria a nuestros días.	
Tipo de canal	Serial TV, infantil – animación. Versión original Francés, (26x26') versiones disponibles, Inglés, Español, Alemán.	
Técnica	Cine 16 mm, dibujos animados, 2D, color.	
Género	Serial docurama, etnográfico, histórico, aventura, ciencia.	
Narrativa	Malos y buenos luchan por sobrevivir. Los héroes por medio de la astucia y la sabiduría. Los malos por la imposición de la fuerza.	
	<p>En general todas las series de PROCIDIS, <i>Érase una vez...las Américas</i>, tienen una mecánica narrativa basada en la composición del grupo de personajes que conforman el relato, siempre son una familia y personajes antagonicos. Los buenos son los protagonistas más su prole y el sabio del grupo. En contraposición, están el malvado grandulón y su fiel ayudante cobarde, estos últimos desempeñan un rol indispensable para personificar caracteres relacionados con las artes, historia y ciencias. Esta configuración se repite en todas las series <i>Érase una vez...las Américas</i>. En el caso de los episodios estos sólo se presentan como un referente de las teorías históricas y no mitológicas, es decir, se supedita a relatar acontecimientos cronológicos y evolución de las sociedades precolombinas y posterior a Colón. Lista de los episodios:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 - <i>The first Americans. Los primeros americanos.</i> 2 - <i>The hunters. Los cazadores.</i> 3 - <i>The conquerors of the Great North. Los conquistadores del gran norte.</i> 4 - <i>The Promised Land. La tierra prometida.</i> 5 - <i>The Tumulus builders. Los constructores de túmulos.</i> 6 - <i>The Aztecs before the conquest. Los aztecas antes de la conquista.</i> 7 - <i>Christopher Columbus' dream. El sueño de Cristóbal Colón.</i> 	

	<p>8 - <i>América!</i> 9 - <i>Cortés and the Aztecs. Cortés y los aztecas.</i> 10 - <i>Que viva México!</i> 11 - <i>Pizarro and the Inca empire. Pizarro y el imperio Inca</i> 12 - <i>Jacques Cartier.</i> 13 - <i>The age of the conquistadors. La era de los conquistadores.</i> 14 - <i>Champlain.</i> 15 - <i>England and the 13 colonies. Inglaterra y las 13 colonias.</i> 16 - <i>The Indians in the 17th century. Los indios en el siglo XVII.</i> 17 - <i>The end of the french dream. El fin del sueño francés.</i> 18 - <i>The Indians in the 18th century. Los indios en el siglo XVIII.</i> 19 - <i>The 13 colonies towards independence. Las 13 colonias hacia la independencia.</i> 20 - <i>The war of independence. La Guerra de la independencia.</i> 21 - <i>Ebony wood (slavery). Madera de ébano (la esclavitud)</i> 22 - <i>The pioneers. Los pioneros.</i> 23 - <i>Simón Bolívar.</i> 24 - <i>The goldrush. La lucha por el oro.</i> 25 - <i>The end of the indian people. El fin del pueblo indio.</i> 26 - <i>Towards the 20th century. Hacia el siglo XX.</i></p>
Localización fuente	<p>http://www.procidis.com/gb/debut.html http://www.commeaucinema.com/sites/homme_v/autres.html</p>



Fotograma 118: Los antagonistas, personajes fundamentales en la evolución del relato.



Fotograma 119



Fotograma 120



Fotograma 121

Fotograma 119: Los primeros pobladores.
Fotograma 120: Los protagonistas viajan.
Fotograma 121: Guerreros aztecas.

Ficha n.º 30

Quetzalcóatl.		●
1992		
Cuba		
08':23"		
Autor	Instituto cubano del arte e industria cinematográficos. Dirección: VALDÉS Jorge. Guión: VALDÉS Jorge. Música: MÁRQUEZ Juan. Producción: ACOSTA Aramis, PRATS Paco. Dibujos: SUÁREZ Orestes. Cámara y animación: REYES Jorge, RODRÍGUEZ Alfredo, CHAVIANO Paul. Fotografía: REYES Jorge. Efectos: AMARO Benito. Sonido: FERNÁNDEZ Carlos. Edición: CARRERAS Rosa María.	
Resumen	<p>En medio de las costumbres aztecas llega a la ciudad un extranjero de origen desconocido, rubio, de ojos verdes. Estaba junto a un pájaro quetzal. Él les enseña el maíz y como cultivarlo, es aceptado por sociedad, menos por sacerdote dignatario quien desconfía y envidia al recién llegado. También le enseña al pueblo la observación astronómica, arquitectura, agricultura, el desarrollo textil y el juego de pelota. El sacerdote se disponía a realizar un sacrificio humano, cuando el extranjero se opone, el sacerdote le increpa y el extranjero hace coincidir su oposición coordinando casualmente un eclipse solar, deslumbrando a los aztecas, quienes lo toman por dios. Ya coronado decide dejar el mundo terrenal esfumándose en el éter celestial.</p>	
Tipo de canal	Cortometraje animado, video VHS.	
Técnica	Cine 35 mm, cut-out, color.	
Género	Docurama.	
Narrativa	<p>Un extranjero sabio llega al pueblo, este revela los fundamentos de una cultura más avanzada. El jefe teme perder su autoridad. El sabio extranjero se posiciona como semidiós, se ilumina y deja el mundo terrenal, dejando el legado de sabiduría.</p>	
Observaciones	<p>Está realizada con técnica de cut-out, de ilustración realista. Es una narración sin audio, sólo música incidental.</p>	
Localización fuente	Universidad Politécnica de Valencia. Departamento de Dibujo. Cinta 097.	



Fotograma 122



Fotograma 123



Fotograma 124

Fotograma 122: El extranjero barbado es descubierto por los aborígenes locales.
 Fotograma 123: El extranjero les enseña a cultivar, a construir templos, el arte de pintura mural y el juego de la pelota.
 Fotograma 124: Después de la revelación divina, el extranjero es coronado como Quetzalcóatl.

Ficha n.º 31

<i>La máquina del tiempo.</i>	
Autor	KINDERSLEY Dorling.
Tipo de canal	CD-ROM interactivo.
Técnica	Montaje digital.
Género	Multimedia educacional, documental.
Localización fuente	Zeta Multimedia.Grupo Zeta. http://www.zetamultimedia.com/

Ficha n.º 32

<i>Tintín y el templo del sol.</i>		●
1993		
Francia, Canadá.		
30'		
Autor	Ellipse, Nelvana Limited, La Fondation Hergé. Dirección: BERNASCONI Stéphane. Guión original: REMÍ Georges, <i>HERGÉ</i> (basado en sus libros originales). Realización original: capítulo 1º; 23 mayo, 1993, capítulo 2º; 30 mayo, 1993. Distribución: Home Box Office, The Family Channel (Canada), The Global Television Network, Media Participations, M6, FR34. Producción: REA Robert. Producción número: capítulo 1 nº 1.31, capítulo 2 nº 1.32.	
Resumen	Tintín y sus amigos viajan al Perú para rescatar al profesor Tornasol, quien es raptado por una secta secreta. Luego de sortear diferentes obstáculos logran encontrar al cautivo Tornasol en un antiguo templo inca que estaba habitado por una secta de fanáticos incaicos. Tintín y sus amigos, condenados a morir hacen coincidir el día de la ejecución con un eclipse solar, de esta forma Tintín les hace creer que puede dominar el sol y así son liberados, retornando salvos a su país de origen.	
Tipo de canal	Cortometraje animado, serial TV, sistema Beta sp, versión original. Francés. Versiones disponibles, Inglés, Francés (75').	
Técnica	Cine, dibujos animados, 2D, color.	
Género	Serial, thriller de aventuras policíacas animada.	
Narrativa	Héroes viajan a rescatar al sabio, en el viaje enfrentan distas pruebas. Encuentran y rescatan al sabio por medio de un engaño infantil a los salvajes captores. Retornan con el sabio a casa.	
Observaciones	Adaptación animada de la serie editorial de cómic de George Remi (Herge), es una fiel puesta en escena que cuida en extremo la fidelidad audiovisual del dibujo secuenciado en el cómic. El guión representa el ejemplo arquetípico del cine de aventuras de la intromisión colonialista en los países del tercer mundo, destacando la supremacía del hombre blanco por sobre el sumiso e ignorante salvaje aborígen.	

Ficha n.º 33

Paracas.		●
1993		
Chile		
18': 24"		
Autor	Dirección: VICUÑA Cecilia. Guión: VICUÑA Cecilia. Producción: VICUÑA Cecilia. Animación: VICUÑA Cecilia. Producción: VICUÑA Cecilia, PONCE Paulina. Edición: MULLEN John. Diseño: VICUÑA Cecilia. Música: PERÉZ DE ARCE José. Voces: MERCADO Claudio, PÉREZ De Arce José, VICUÑA Cecilia. Fotografía: PONCE Paulina.	
Resumen	Historia basada en acontecimientos recreados de la vida cotidiana de la cultura paracas. Los personajes de este filme provienen de un textil de dos mil años de edad, encontrado en una tumba del desierto de la costa sur del Perú.	
Tipo de canal	Cortometraje animado, video.	
Técnica	Cine, stop-motion, cut-out, color.	
Género	Animación artística, ficción.	
Narrativa	La descripción narrativa no se puede realizar por que el despliegue escénico es abstracto y de difícil lectura.	
Observaciones	<p>Es una secuencia de acciones animadas con un carácter abstracto y lúdico. Esta divide en siete segmentos, cada uno titulado y con tratamientos e intención escénica distintas.</p> <p>Es una animación que mezcla la escenografía tridimensional de objetos y maquetas de volumen realista, como, ramas, hojas, ladrillos, semillas, etc. Más la presencia de personajes abstractos bidimensionales es decir, figuras planas al estilo cut-out que se desenvuelven en escena de una forma particular.</p> <p>Lista de los siete segmentos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- La tierra: florece el desierto. 2- Tejedores, llamas y mariposas. 3- El chamán jaguar. 4- Porotos pintados como "escritura". 5- El templo tejido. 6- La batalla ritual. 7- La procesión (celebrando la cosecha). 	

Localización fuente	Museo Chileno de Arte Precolombino. Archivo de videos. Catálogo 306/ 002/ PAR.



Fotograma 128



Fotograma 129



Fotograma 130

Fotograma 128: La batalla ritual.
Fotograma 129: El chamán jaguar.
Fotograma 130: La tierra, florece el desierto, pájaro.

Ficha n.º 34

<i>Nuestros orígenes.</i>		●
1994		
Chile		
30'		
Autor	Dirección: MUÑOZ Ingrid.	
	Guión: GUTIERREZ Silvia.	
	Documentación y guión: SCHIAPPACASSE Gladis.	
	Producción: MUÑOZ Ingrid.	
	Story board: MUÑOZ Ingrid, BARRAZA Pamela, OGAZ Giselle.	
	Layout: MUÑOZ Ingrid.	
	Animación: MUÑOZ Ingrid.	
	Documentación: SCHIAPPACASSE Gladis.	
	Narración: REYES de los Soledad.	
	Música: GUTIÉRREZ Eduardo.	
	Diseño: BARRAZA Pamela, OGAZ María Giselle.	
	Fondos: BARRAZA Pamela.	
	Asistente de animación: OGAZ Giselle.	
	Asistente de Producción: MUÑOZ Nelly.	
Resumen	Narra el poblamiento de América, la vida de los primeros hombres americanos, el surgimiento de las primeras aldeas y de las culturas más importantes; Olmeca, Chavin, Maya, Tiwanacu, Azteca e Inca.	
	Cortometraje animado, video VHS.	
Tipo de canal	Cine, dibujos animados, 2D, rotoscope e infografía animada, color.	
Técnica	Cine, dibujos animados, 2D, rotoscope e infografía animada, color.	
Género	Documental animado, didáctico infantil.	
Observaciones	Cortometraje animado que resume de forma breve los orígenes de la presencia humana en América según las teorías del poblamiento migratorio. Es notable la influencia de la serie francesa "Érase una vez...las Américas" en el tratamiento icónico de los personajes. Es visible la utilización de descomposición del movimiento que otorga la técnica de rotoscope en la animación de los personajes. Es loable la intención didáctica de la intercalación de acontecimientos con infografía que alude a la zonificación de las distintas culturas y periodos temporales. Todo este esfuerzo se ve disminuido al intentar resumir diez mil años de historia en sólo treinta minutos de filme.	

Localización fuente	Museo Chileno de Arte Precolombino. Archivo de videos. Catálogo 930/024/NUE



Fotograma 131



Fotograma 132



Fotograma 133

Fotograma 131: Gobernante azteca.
 Fotograma 132: Mapa de la Prehistoria americana.
 Fotograma 133: Sacerdotes olmecas.

Ficha n.º 35

<i>Paulina y el cóndor.</i>	
1994	
Bolivia	
07'	
Autor	Dirección: BARRAGÁN Marisol. Guión: BARRAGÁN Marisol. Producción: BARRAGÁN Marisol. Música original: PRUDENCIO Sergio. Interpretes: TERÁN Elsa, DELOZ Agar, MAMANI Victor, ORTIZ Jorge, IBARGÜEN Marcela. Fotografía: BARRAGÁN Marisol. Sonidista: FAFAGUI Ricard. Edición: MÁRQUEZ Mela.
Resumen	Paulina es una niña aymara que para ser pastora tiene que tener una honda y un sombrero. Un viaje a la ciudad de La Paz, se ve interferido por un gran cóndor con el cual Paulina tenía una secreta amistad.
Tipo de canal	Cortometraje, video VHS.
Técnica	Cine 35 mm, cut-out, 2D, color.
Genero	Leyenda fantástica.
Localización fuente	http://www.habanafilmfestival.com/peliculas/peli_amplia.php3?ord=4074&festi=1994 http://www.lamatatena.org/531.0.html



Fotograma 134: Paulina junto a su padre.

Ficha n.º 36

<i>La joven Pocahontas. Young Pocahontas.</i>		●
1995		
EE.UU.		
Autor	UAV Entertainment.	
Resumen	Este serial se basa en la infancia de Pocahontas.	
Tipo de canal	Serial para TV.	
Técnica	Cine 35 mm, dibujos animados, 2D, color.	
Género	Cartoon.	

Ficha n.º 37

Pocahontas.		•
1995		
EE.UU.		
78'		
Autor	Walt Disney productions.	
	Idea original: GABRIEL Mike.	
	Dirección: GAGRIEL Mike, GOLDBERG Eric.	
	Dirección tecnológica: YANOVER Paul.	
	Producción: PENTECOST James.	
	Producción asociado: BLOODWOORTH Baker.	
	Administrador de producción: TOLDMAN MARS Traci.	
	Coordinación artística: HANSEN Don.	
	Dirección de artística: GIAIMO Michael.	
	Supervisión de fondos: MALTESE Cristy.	
	Supervisión de lay-outs: AZADANI Razoul.	
	Imagen grafica computacional: GOLBERG Steve.	
	Supervisión de efectos visuales: PAUL Don.	
	Supervisores de animación: AQUINO A. Ruben (Powhatan), BUCK Chris, WIGGINS Percy, (abuela Árbol), CEDENO Michael (Kocoum), de ROSA Anthony (Nakoma), DUNCAN Ken (Thomas), T. HOFSTED Daniel (Ben Lon), KEANE Glen (Pocahontas), MARJORIBANKS Duncan (Gobernador Ratcliffe), POMEROY John (John Smith), PRUIKSNA Dave (Flit y animales del bosque), RANIERI Nick (Meeko).	
	Animación: ALLEN Tim y ZABOSKI A. David entre otros.	
Música: MENKEN Alan.		
Canciones: MENKEN Alan, SCHWARTZ Stephen.		
Edición: LEE Peterson H.		
Resumen	<p>Un barco parte desde Londres, con colonos para el Nuevo Mundo, en la práctica su líder es John Smith. Mientras, en la Villa India, Pocahontas en contra de su voluntad esta comprometida en matrimonio. Pero ella ha tenido sueños premonitorios confirmados por su abuela Árbol, ellas saben que su destino es otro. Los invasores desembarcan y son observados por Pocahontas, su pueblo esta desconcertado. Pocahontas y Smith se conocen y se enamoran. Él le expone los beneficios de la "civilización", ella le explica, que tienen un gran conocimiento de lo propio. Las dos culturas se enfrentan en una guerra. Smith es herido y debe regresar a Bretaña, Pocahontas regresa con él.</p>	

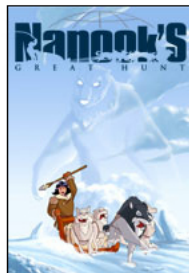
Observaciones	Si bien la historia definitivamente, se contextualiza en un ambiente post-conquista de América. Destacamos la idea representada en este filme, de la animación de un árbol sagrado, poseedor de la sabiduría de la naturaleza.
Tipo de canal	Largometraje cinematográfico.
Técnica	Dibujos animados, 2D, 3D, color.
Género	Romance, aventuras.
Localización fuente	Encyclopedia of Walt Disney Animated Characters. GRANT John. 1988.



Fotograma 135: Abuela árbol.

Ficha n.º 38

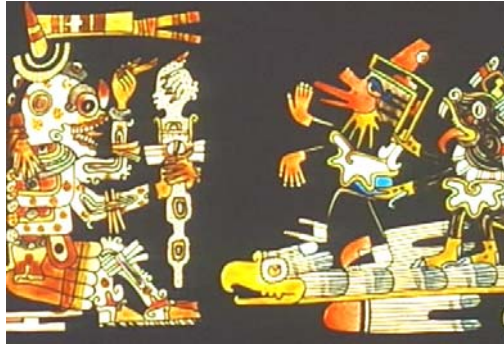
Nanook.		●
1996		
Francia		
26'		
Autor	ROSENZWEIG Serge.	
	Dirección: BOURGERON Franck.	
	Distribución: DUPUIS AUDIOVISUEL, TF1 INTERNATIONAL.	
	Producción: ELMA ANIMATION, MEDIATOON, TF1.	
	Versión original: Francés.	
	Versiones dobladas disponibles: Inglés, Francés, Alemán.	
Resumen	Las aventuras transcurren en el escenario del Polo Norte, en las desoladas llanuras del alto Ártico, este encantador cuento se desenvuelve alrededor de Nanook, un niño de doce años, quien se embarca en la búsqueda de su padre desaparecido. Antes de que naciera Nanook, su padre, Pakkak, fue elegido para cazar el gran oso mítico, Suag Nanook, pero durante la cacería su padre desaparece.	
Tipo de canal	Especial TV, sistema Beta num, (26x26').	
Técnica	Cine, dibujos animados, 2D, color.	
Género	Cortometraje de aventura, leyenda mítica.	
Narrativa	Héroe busca a su padre extraviado en la casería. Sale a la caza de la criatura mítica. La criatura mítica encarna el espíritu del padre. El héroe aprende una lección espiritual y crece como ser humano.	
Localización fuente	http://www.dupius-entertainment.com	



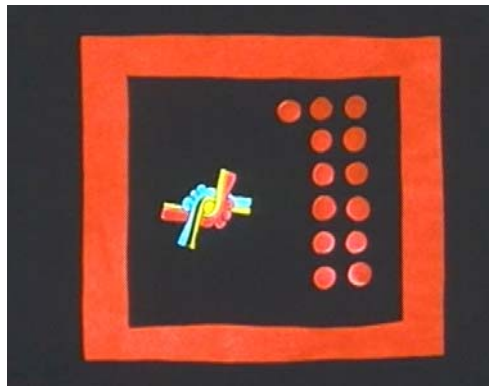
Fotograma 136: Aspecto del personaje y de la carátula del filme.

Ficha n.º 39

<i>Los cinco soles: una historia sagrada de México.</i>		●
1996		
EE.UU.		
55'		
Autor	Dirección: AMLIN Patricia.	
	Productora: Film Arts Foundation	
	Guión: ARROWWEED Preston.	
	Producción: AMLIN Patricia.	
	Primary consultant: TAUBE Karl.	
	Música: BEOKELHEIDE Todd.	
	Narrador: VALDEZ Luis.	
	Idioma original: Inglés.	
Distribución: Center for media and Independent Learning, University of California.		
Resumen	Relata los mitos sagrados aztecas de la creación de la vida. La historia central se trata de Quetzalcóatl y Tezcatlipoca y la creación de cielo y tierra.	
Tipo de canal	Largometraje, video VHS.	
Técnica	Cine, dibujos animados, 2D.	
Género	Mito cosmogónico.	
Observaciones	Relato mitológico mesoamericano teotihuacano, basado en el texto llamado código Borgia. Se destaca la fidelidad de la adaptación fílmica del relato y la gráfica está basada en los dibujos del código.	
Localización fuente	Bekerley media ILC.	



Fotograma 137



Fotograma 138



Fotograma 139

Fotograma 137: Quetzalcóatl llega al reino del inframundo.
Fotograma 138: El secreto sistema de numeración calendárica.
Fotograma 139: Quetzalcóatl dios del viento.

Ficha n.º 40

<i>Hamsterland II. La máquina del tiempo.</i>		●
1998		
Chile		
No tiene una lectura de interacción definida, ni posee un orden preestablecido, sólo el usuario genera el flujo y duración de recorrido.		
Autor	Productora: Unlimited S.A.	
	Dirección: GOMEZ Alfonso.	
	Producción: BRIONES Marcela.	
	Dirección artística: SALFATE Mauricio.	
	Animación: MOLINA Ricardo, SILVA Felipe, LEIVA Leticia, ORTEGA Lenin, VARAS Marcelo, ZAVALA Felipe.	
	Story board: SALFATE Mauricio, SILVA Felipe.	
	Coloristas: Unlimited S.A.	
Música: GOMEZ Marcelo, CARREÑO Carlos.		
Resumen	La máquina del tiempo es una superproducción, que permite a los niños explorar las principales culturas del Mundo Antiguo.	
Tipo de canal	CD-ROM interactivo, multiplataforma PC y MAC.	
Técnica	Animación tradicional, 2D, coloreada, integrada y montada en soporte digital.	
Género	Multimedia educacional, docurama.	
Observaciones	<p><i>La máquina del tiempo</i> es una producción, que permite a los niños explorar las principales culturas del Mundo Antiguo, en la primera versión se abordan las siguientes culturas: La Prehistoria, Egipto, Pirámide egipcia, Babilonia, Creta, Grecia, República de Roma, India, China y Roma imperial. En el segundo título se abordan: Los Celtas, Imperio Bizantino, Cultura Maya, Imperio Carolingio, España musulmana, Vikingos, Castillo Medieval, Japón, Venecia, Los Aztecas.</p> <p>En el aspecto estructural se presentan de una forma jerárquica, de tipo modular-árbol, es decir a partir de un menú principal se accede a subcapítulos, cada una de estas unidades sería un espacio o escenario, en donde se desarrolla una cultura o un pasaje histórico, éste presenta a su vez, una variada; pero limitada cantidad de pequeñas actuaciones y "gags" que, por medio de sus actores propios, relatan y cuentan el modo de vida de aquel entonces.</p>	

Localización fuente	Unlimited. Agencia publicitaria y Producciones Interactivas.



Fotograma 140



Fotograma 141

Fotogramas 140 y 141: Aspecto general de una "calle" maya y un templo azteca, con todos sus protagonistas en escena, sin contar con todos los que están ocultos y que sólo aparecen una vez activados.

Ficha n.º 41

<i>En la celebración de Nunavut: La vida en la tierra. In celebration of Nunavut: Life on the Land.</i>	
1999	
Canadá.	
58':47''	
Autor	HOEDEMAN Co, LEAF Caroline. Producción: National Film Board of Canada.
Resumen	Son siete videos que narran leyendas de la vida del inuit. Consta de cinco leyendas en las cuales se relatan los valores cruciales de la moral inuit como paciencia, respeto a la naturaleza y ser un conocedor de la vida animal.
Tipo de canal	Largometraje animado.
Técnica	Cine , dibujos animados, 2D, color.
Observaciones	Es una animación que utiliza los motivos grabados en la piedra y el marfil.
Localización fuente	http://cmm.onf.ca/E/titleinfo/index.epl?id=34031&sid=ec72dfa83eed1c8550188274d222a31e&coll=onf

Ficha n.º 42

<i>Los señores de Sipán. Lords of Sipan.</i>		●
Marzo de 1999		
Chile		
03'		
Autor	Dirección: GÓMEZ Erwin. Guión: CHINGA Hugo, GÓMEZ Erwin. Producción: Spondylus Productions. Música: DONOSO Felipe. Animadores: CID Ciro, GÓMEZ Erwin, PÉREZ Mauricio, VALENZUELA Sergio. Modeladores: RIVADENEIRA Alexis, VALENZUELA Sergio. Story board: VARAS Marcelo, CAÑAS Jaime. Productor: ESPINOZA Juan Eduardo. Consultor de animación: CAÑAS Jaime. Diseño de créditos: LAZCANO Leo, CID Margarita. Trazadores: CID Margarita, VALENZUELA Sergio. Edición digital: CID Ciro. Efectos sonoros: DONOSO Felipe. Consultor arqueológico: BOURGET Steve, GÓLTE Gurgén.	
Tipo de canal	Cortometraje animado digital, DVD, Internet.	
Técnica	3D, digital, color.	
Género	Mito cosmogónico, fantasía histórica.	
Narrativa	El héroe mítico es desafiado a cumplir una serie de pruebas, pide ayuda de forma iniciática en el inframundo, debe derrotar a las criaturas y monstruos marinos. Cuando derrota el último y más poderoso se completa un ciclo que representa el ciclo solar de veinticuatro horas, el día y la noche.	
Observaciones	Es una historia basada en los textos relatados en la cerámica de la cultura moche del Perú y los autores utilizan de forma textual la gráfica nativa para llevarla a la tridimensionalidad. Es una excelente puesta en escena que lamentablemente quedó inconclusa por falta de apoyo financiero. Destacamos la metáfora del ciclo diurno representada en el mito, es de una riqueza gráfica y poética inigualable.	
Localización fuente	Gentileza de Spondylus Productions.	



Fotograma 142



Fotograma 143



Fotograma 144

Fotograma 142: Templo-santuario.
Fotograma 143: Sacerdote con ofrenda de sangre.
Fotograma 144: Sacrificio de un cautivo.

Ficha n.º 43

<i>El Emperador y sus locuras. The Emperor's New Groove.</i>		●
2000		
EE.UU.		
79'		
Autor	Walt Disney Productions.	
	Guión: REYNOLDS David, basado en una historia de WILLIAMS Chris y DINDAL Mark.	
	Dirección: DINDAL Mark.	
	Producción: FULLMER Randy.	
	Montaje: FINAN Tom y ZIEGENHAGEN-SHEFLAND Pamela.	
	Música: DEBNEY John , HARTLEY David.	
	Canciones: STING.	
	Voces: SPADE David (Kuzco / Kuzco Llama), GOODMAN John (Pacha), KITT Eartha (Izma), WARBURTON Patrick (Kronk), MALICK Wendie (ChiCha, esposa de Pacha), RUSSELL Linnetz Eli (Tipo), KELLYANN Kelso (Chaca), BERGEN Bob, (Bucky), JONES Tom, DEUSTCH Patti, FIEDLER John, WHYTE Joe.	
Resumen	Un joven emperador inca desea construirse una casa de vacaciones, pero su proyecto incluye ocupar el terreno de un siervo. El súbdito pide al Emperador que cambie de parecer y desista de construir su casa. El Emperador se niega. Por otro lado, la consejera real y su lacayo, planean derrocar matando al Emperador y por error lo transforman en animal. El Emperador, transformado en llama, solicita al pastor que le ayude a recobrar su forma humana y con ella su trono, el pastor accede a ayudarlo siempre y cuando él desista de construir su casa. El Emperador recupera su forma y decide convivir de una forma más amable y considerada con su pueblo.	
Tipo de canal	Largometraje cinematográfico.	
Técnica	Cine, dibujos animados, 2D, 3D, color.	
Género	Comedia de aventuras.	
Narrativa	El rey soberbio es castigado convirtiéndose en una criatura domestica. Lucha por recobrar su estatus. En su viaje aprende a ser humilde y cuando recobra su estado original es un rey justo y bondadoso.	

Observaciones	Es una narrativa basada en gags, y es notoria la falta de documentación de los creadores, ya que, el objetivo es sólo la diversión.
Localización fuente	DVD. Clásicos de Disney. n.º 40. Disney DVD. Buena Vista home entertainment.



Fotograma 145



Fotograma 146



Fotograma 147

Fotograma 145: Visión hollywoodense de una arquitectura monumental ficticia.

Fotograma 146: Visión estadounidense de un restaurante inca.

Fotograma 147: Extrapolación de estereotipos mexicanos en una cultura prehispánica del Perú.

Ficha n.º 44

<i>La sirena Aalamatzin.</i>	
2000	
México	
27'	
Autor	Dirección: CRUZ Jaime.
	Guión: CRUZ Jaime.
	Producción: ZULETA Marisa.
	Música original: RAMÍREZ Héctor, TOUSSAINT Enrique.
	Sonidista: RAMÍREZ Héctor.
	Productora: Barlovento Films.
	Idioma original: Náhuatl.
Resumen	La Sirena, dueña de los ríos, proporciona alimento a los pescadores. Uno de ellos abusa de esta riqueza y tiene un desleal comportamiento. La Sirena Aalamatzin, decide castigarle y lo lleva al fondo del río. Demanda la entrega de su hijo pequeño para alimentar a los peces y devolver a tierra al pescador.
Tipo de canal	Cortometraje animado, video digital.
Técnica	Cine, dibujos animados, 2D, color.
Género	Leyenda.
Localización fuente	http://www.habanafilmfestival.com/peliculas/peli_amplia.php3?ord=8070&festi=2002



Fotograma 148: Los pescadores miran tristes el río.

Ficha n.º 45

La ruta hacia El Dorado.		●
2000		
EE.UU.		
89'		
Autor	DreamWorks Pictures.	
	Dirección: DON Paul, BERGERON Eric.	
	Producción: RADFORD Bonne, BRETON Brooke.	
	Producción ejecutiva: KATZENBERG Jeffrey.	
	Coproducción ejecutiva: DAMASCHKE Bill.	
	Guión: ELLIOTT Ted, ROSSIO Terry.	
	Canciones: JOHN Elton, RICE Tim.	
	Composición musical: ZIMMER Hans, POWELL John.	
	Dirección artística: ZIBACH Raymond, LUEBBE Wendell.	
	Supervisión digital: PHILIPS Dan.	
	Supervisión de animación: BAXTER James, BREWSTER David, GUENODEN Rodolphe, ZIELINSKI Kathy, VISCHER Frans, SERRAND Kristof.	
	Idioma original: Inglés.	
Resumen	<p>Un par de estafadores se ganan un mapa para encontrar El Dorado. Zarpan en un barco y terminan en el calabozo. Con la ayuda de un caballo escapan en un bote y llegan a tierra. Ahí se encuentran con un grupo de aborígenes, quienes les conducen a la mítica ciudad. Aprovechando la llegada de los visitantes el sacerdote urde un plan para obtener el poder y los nombra dioses, basándose una <i>estela</i>. Conscientes del engaño piden ayuda a una nativa para obtener el oro y huir. Construyen un barco y llega el momento de la partida, el sacerdote da vida a un monstruo, los protagonistas lo vencen y salen de la ciudad en el barco y con el oro cerrando la entrada de la ciudad ancestral protegiéndola de los conquistadores..</p>	
Tipo de canal	Largometraje cinematográfico, video, DVD.	
Técnica	Cine 35 mm, dibujos animados, 2D, 3D, color.	
Género	Buddy film, comedia de aventuras, fantasía histórica.	
Narrativa	<p>Héroes viajan a la tierra prometida, sus intenciones son enriquecerse, tras ellos llegan los conquistadores de la tierra prometida. Al llegar son confundidos por los dioses. Los héroes traicionan a los huéspedes y roban las riquezas de ellos.</p>	

Observaciones	Es un audiovisual de estilo realista en el que los autores se documentaron bien a la hora de recrear la sociedad maya, aunque incorporan elementos ficcionales y se vanalizan la mayoría de los iconos sociales y religiosos.
	Destacamos el inicio de este filme en el cual se resume la visión cosmogónica, planteada de forma resumida se puede apreciar el origen de la vida sobre la tierra secundada por la aparición de los gemelos divinos que montan un dragón mágico, imagen que provoca la confusión de los protagonistas en los dioses de la creación.
Localización fuente	<i>The road to El Dorado</i> . sitio WEB, DREAMWORKS PICTURES.



Fotograma 149: Vista general de la mítica ciudad de El Dorado



Fotograma 150



Fotograma 151



Fotograma 152

Fotograma 150: Planos de secuencias donde se aprecia la arquitectura interpretada por los diseñadores del Arte.

Fotograma 151: Visión externa de en que lugar son alojados los protagonistas.

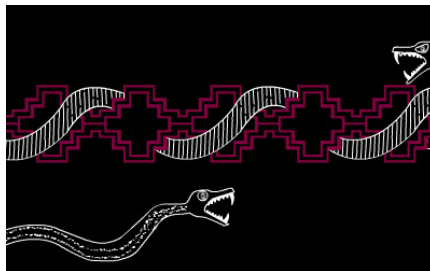
Fotograma 152: Sacerdote y jefe maya.

Ficha n.º 46

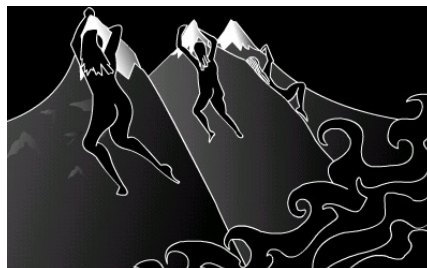
<i>La creación. Creation.</i>		●
2000		
EE.UU.		
5'		
Autor	GEDDES Carol.	
	Artista: LOPONEN Lillian.	
	Color: GEDDES Carol.	
	Música original: MORROW Charles.	
	Sonido ambiental: MORROW Charles. Sonido:	
Resumen	El filme narra acerca del mito de la creación del pueblo que habita en Tlingit, al interior de Yukon.	
Tipo de canal	Filme.	
Técnica	Cine, acuarela animada.	
Género	Mitología cosmogónica, poema.	
Observaciones	Es un cortometraje realizado con animación limitada, basado en las acuarelas impresionistas de la artista Lillian Loponen, nacida en Yukon, EE.UU. <i>La Creación</i> , es un poema cosmogónico aborígen, interpretado a través de la música, imágenes y palabras.	
Localización fuente	http://www.vtape.org/catalogue.htm	

Ficha n.º 47

<i>Kai Kai y TenTen. Las serpientes del Agua y de la tierra. El gran cataclismo.</i>		●
2001		
Chile		
02':40"		
Autor	Ilustraciones: NAVARRO Heddy, BIZAMA Jorge. Animación: BIZAMA Jorge. Edición: SANTOS Claudia.	
Resumen	La serpiente de mar Kai Kai provoca un diluvio universal amenazando la vida en la tierra, la serpiente de tierra Ten Ten ordena a los seres humanos a que se salven en las cumbres de las montañas, ambas serpientes pelean hasta que logran un equilibrio que permite a la sociedad mapuche vivir sobre la tierra.	
Tipo de canal	Micrometraje animado.	
Técnica	Animación vectorial, 2D, color.	
Género	Mito cosmogónico, relato fantástico.	
Narrativa	Dos fuerzas de la naturaleza se enfrentan para establecer el equilibrio.	
Observaciones	Es un relato de tradición oral sobre el diluvio universal. Es un micrometraje digital de animación limitada.	
Localización fuente	http://www.serindigena.cl/territorios/recursos/multimedia/animaciones/kaiten.htm	



Fotograma 153



Fotograma 154

Fotograma 153: Integración de la figura ofidia en una greca.
Fotograma 154: Las aguas se retiran y suben a las montañas.

Ficha n.º 48

<i>Domo y Lituche Creación del Mundo Mapuche.</i>		●
2001		
Chile		
04':15"		
Autor	Ilustraciones: NAVARRO Heddy.	
	Animación: BIZAMA Jorge.	
	Música: williche del Lago <i>Maihue</i> por Hernández Ojeda Jaime.	
	Edición: SANTOS Claudia.	
Resumen	En los primeros tiempos el espíritu del cielo, el chau Ngenechén, crea al primer hombre Lituche, hombre del comienzo y la primera mujer crean la vida, el pueblo mapuche y su cultura.	
Tipo de canal	Micrometrage animado.	
Técnica	Animación vectorial, 2D, color.	
Género	Mito cosmogónico, relato fantástico.	
Narrativa	Las fuerzas demuirgicas del cielo crean a los seres humanos, quienes pueblan la tierra.	
Observaciones	Es una adaptación sintética del libro <i>Domo y Lituche</i> de Editorial Fértil Provincia. Es un micrometrage digital de animación limitada.	
Localización fuente	http://www.serindigena.cl/territorios/recursos/multimedia/animaciones/domo.htm	



Fotograma 155



Fotograma 156

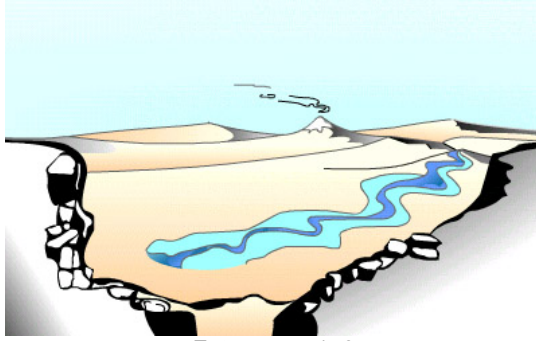


Fotograma 157

Fotograma 155: La diosa luna observa la creación del universo.
Fotograma 156: El pehuen fruto de la conifera es el alimento base de los mapuches de los andes.
Fotograma 157: La primera mujer y el primer hombre en los jardines de la abundancia.

Ficha n.º 49

<i>Saire - Agua de Lluvia.</i>		●
2001		
Chile		
02'; 50"		
Autor	Ilustraciones: MUÑOZ Tania.	
	Animación: BIZAMA Jorge.	
	Locución: OLIVEROS Carolina, ROSAS Juan.	
	Edición: SANTOS Claudia.	
Resumen	En un inicio sólo la obscuridad reinaba en la tierra y los habitantes casi no podían alimentarse, comenzó a llover provocándose un diluvio, sólo sobrevivieron quienes se ocultaron en cuevas, ellos cultivaron la tierra hasta que un segundo diluvio terminó con toda su cultura.	
Tipo de canal	Micrometrage animado.	
Técnica	Animación vectorial, 2D, color.	
Género	Mito cosmogónico, relato fantástico, leyenda.	
Narrativa	Los primeros seres humanos son abatidos por la violencia de los elementos, el desierto y las lluvias torrenciales.	
Observaciones	Es un relato adaptado del libro <i>Así hablan las montañas</i> , de Domingo Gomez Parra.	
Localización fuente	http://www.serindigena.cl/territorios/recursos/multimedia/animaciones/saire.htm	



Fotograma 158



Fotograma 159



Fotograma 160

Fotograma 158: Escena en que el agua fluye por los valles para brindar la vida a los seres humanos.

Fotograma 159: Los pobladores sin el agua vivían de pequeños vegetales.

Fotograma 160: Composición metafórica, en la cual una figura antropomorfa femenina resume la bondad de las aguas sobre la madre tierra.

Ficha n.º 50

Tonatiuh.		●
2002		
México		
15':22"		
Autor	Dirección: GUTIÉRREZ Serralde María Fernanda. Producción: GUTIÉRREZ Serralde María Fernanda.	
Resumen	Es un cuento de la tradición oral náhuatl, que narra cómo el Sol, Tonatiuh, vino a pintar la tierra de colores y conoce a Tlaltekuhltli, el Señor de la tierra, quien lo invita a pintar también el centro del planeta.	
Tipo de canal	Cortometraje animado, video digital.	
Técnica	3D, digital, color.	
Género	Mito cosmogónico, fantasía mitológica.	
Observaciones	La autora relata un fragmento del mito cosmogónico teotihuacano de Mesoamérica Central, de cómo el señor del inframundo invita al sol en forma de una personificación de la serpiente emplumada, para que de luz y color al reino subterráneo.	
Localización fuente	http://www.lamatatena.org/531.0.html	



Fotograma 161



Fotograma 162

Fotograma 161: Presentación del audiovisual.
Fotograma 162: Tonatiuh llega a la tierra sin colores.

Ficha n.º 51

<i>Rokunga, el último hombre pájaro.</i>		●
2002		
Chile		
07'		
Autor	Dirección: GÓMEZ Viñales Erwin.	
	Guión: CHINGA Hugo, GÓMEZ Erwin.	
	Producción: Spondylus Productions.	
	Producción general: CID Lizondo Margarita.	
	Narrador: DUBO Luis.	
	Teatro locución: GÓMEZ Erwin, IRIARTE Ignacio, OYARZÚN Gonzalo.	
	Story board y concepto artístico: ELIZONDO Abel.	
	Diseño de sonido y música: LARA Miguel.	
	Animadores: GÓMEZ Erwin, PÉREZ Mauricio, FLORES Marcelo.	
	Animatic: ELIZONDO Abel, CID Ciro, DUARETE J. Ivan, REY Claudia, OLIVARI L. José, ESPINOZA Juan.	
	Modelos de resina: MALDONADO Marcos.	
	Modelos 3D: PÉREZ Mauricio.	
Presentación: ROJAS Rodrigo, JARA Pablo.		
Resumen	<p>Narra la última ceremonia del hombre pájaro en la Isla de Pascua. Un pascuense vence al resto en la tarea de traer a salvo el primer huevo del año de las gaviotas pascuenses, que llegan a un pequeño islote frente a la isla cada año.</p>	
Tipo de canal	Cortometraje animado, video digital, DVD.	
Técnica	Dibujos animados, 3D, color.	
Género	Fantasía histórica, leyenda.	
Narrativa	<p>Los miembros de la comunidad disputan el poder mediante una prueba de resistencia física que otorga la jefatura de la isla al vencedor, gana el más astuto.</p>	
Observaciones	<p>La historia es relatada por el más sabio de la isla, cuenta como los antepasados desarrollaban una tradición para autogobernarse. Destacamos el tratamiento icónico de los personajes en que la analogía del hombre-pájaro es planteada mediante la antropomorfización del pájaro mítico Manutara, los personajes están basados en las estatuillas de madera de la tradición artesanal pascuense.</p>	
Localización fuente	Gentileza de Spondylus Productions.	



Fotograma 163



Fotograma 164



Fotograma 165

Fotograma 163: Veterano isleño que relata el mito.
Fotograma 164: Hombres pájaro dirigiéndose a la competencia.
Fotograma 165: Rokunga lucha por ganar.

Ficha n.º 52

<i>Ogú y Mampato en Rapanui.</i>		●
2002		
Chile		
80'		
Autor	Cineanimadores S.A.	
	Creación original: ARMSTRONG Eduardo y LOBOS Themo.	
	Dirección: ROJAS Telles Alejandro.	
	Producción ejecutiva: GARRETÓN Juan Diego.	
	Producción: VILLALÓN Jessica.	
	Dirección artística: SALFATE Mauricio.	
	Guión cinematográfico: TURKIELTAUB Daniel.	
	Tema central: VASCONCELLOS Joe.	
	Canciones: MANUTOMATOMA Emilio y VASCONCE-LLOS Joe.	
	Música: APABLAZA Rodrigo.	
	Voces: Mystic Sound.	
	Co-producción: Producciones ROJO Leon, WOOD Cristián, Cebra Producciones Audiovisuales, Antofagasta Film.	
	Con el apoyo de: Fondo Consejo Nacional de Televisión, FONDART, CORFO.	
Auspiciadores oficiales: Terra Networks Chile, Revista TIMÓN, de EL Mercurio.		
Resumen	Mampato quiere conocer la Isla de Pascua, se traslada en el tiempo en busca de su amigo, un cavernícola y juntos viajan a la isla, en la época en que las tribus locales disputaban el poder de la isla. Ahí, conocen a una niña pascuense, a la cual le salvan la vida, los padres de ésta, quedan en deuda con ellos y los acogen. Conocen la cultura Rapanui y los ayudan a resolver problemas derivados de las luchas de poder de los pueblos reinantes. Dejan a sus amigos de la isla y vuelven a sus tiempos respectivos.	
Tipo de canal	Largometraje cinematográfico, video.	
Técnica	Cine 35mm, dibujos animados, 2D, color.	
Género	Thriller de aventuras, fantasía histórica.	
Narrativa	Héroes viajan en el tiempo para conocer una civilización del pasado. En el lugar de destino hay una lucha de los pueblos por el poder. Los héroes participan de una prueba y logran transformarse en los nuevos jefes, se desencadena un conflicto que provoca una catástrofe natural que destruye a los caciques antagonistas. Los héroes retornan a su estado original, aprendiendo una lección y más acerca de la civilización aún existente.	

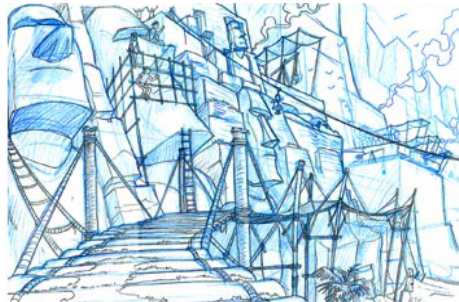
Observaciones	Es un filme de excelente documentación, basado en un cómic del autor Themo Lobos. Presenta diversos grados icónicos en la representación de los personajes para destacar los caracteres y personalidades. Si bien, Isla de Pascua es una isla de Oceanía, elegimos este filme, ya que, representa una de las identidades chilenas y es un buen intento por recrear y reforzar las identidades de los pueblos originarios.
Localización fuente	Gentileza de Cineanimadores S.A.



Fotograma 166



Fotograma 167



Fotograma 168

Fotograma 166: Ogú y Manpato.

Fotograma 167: Los protagonistas con los isleños.

Fotograma 168: Lay out, de las canteras donde los pascuenses tallan y extraen los Moais.

Ficha n.º 53

<i>Historias del verano del séptimo fuego. Stories of the Seventh fire-summer.</i>	
2002	
Canadá.	
24'	
Autor	COYES Gregory, CARDINAL Tantoo.
Resumen	La historia narra como un joven lobo es instruido por su madre para poder conocer a su presa, el caribú.
Tipo de canal	Cortometraje animado, serial.
Técnica	Cine, dibujos animados, 2D.
Género	Cuento, leyenda, fábula.
Observaciones	El verano es la primera de una serie de dos historias unidas por las estaciones climáticas. Basada en las historias de Wesakechak, y la animación referenciada en la obra del visionario pintor Norval Morrisseau.
Localización fuente	Catálogo Native American Film and Video Festival. 2003.

Ficha n.º 54

<i>El conejo tonto. The Silly Rabbit.</i>		●
2003		
EE.UU.		
05'		
Autor	Hanna Public Schools, Brandi SUMMERS, Bryttany HOWARD, Kassie MARTIN, Jeremy OWEN, Cristan SPEAR, Tiffany BERRYHILL Coachie HARLEY.	
	Guía de Lenguaje: JONES Liz.	
	Animador instructor: ERB Joseph.	
	Participación especial: Joshua Moslely de la Universidad Of Penn y Phyllis Fife de NSU.	
	Producción: Blackgum Mountains Productions.	
	Patrocinio: American Indian Resource Center AIRC.	
	Idioma original: Tahlequah, subtítulos en inglés.	
Resumen	El oso y el conejo son grandes amigos, y durante la cena el oso le advierte al conejo, que cierre la puerta de la casa donde vivían. El conejo, al no hacer caso permite que el buitre irrumpa en la casa y lo devore. El oso se lamenta del descuido de su amigo.	
Tipo de canal	Cortometraje animado, video digital.	
Técnica	Stop-motion, 3D, plastilina, color.	
Género	Leyenda moral, fábula dramática.	
Observaciones	Es una leyenda del pueblo muscogee creek, realizada por alumnos de sexto grado, de la Escuela Pública Hanna. Es una producción experimental desde el punto de vista técnico, basado en la adaptación de una leyenda tradicional que deja lecciones morales.	
Localización fuente	Gentileza de Joseph Erb.	



Fotograma 169



Fotograma 170



Fotograma 171

Fotograma 169: El oso y el conejo cenan amistosamente.

Fotograma 170: El oso sale a hacer sus diligencias.

Fotograma 171: A su regreso el oso llora los restos de su amigo conejo.

Ficha n.º 55

<i>La historia del día y la noche, The Story of Night and Day.</i>		●
2003		
EE.UU.		
05'		
Autor	TARPALECHEE Tyler Blue, ROBERTS Natalie J., HEWITT Taryn, WILSON Dan, RODRIGUEZ Jorge, ROCK Darren, BEAVER Brandee, DUVALL Marcus.	
	Instructor de animación: ERB Joseph.	
	Voces : TARPALECHEE Tyler Blue, ROBERTS Natalie, HEWITT Taryn, WILSON Dan, RODRIGUEZ Jorge, ROCK Darren, Brandee Beaver.	
	Instructor de lenguaje: THOMSON Tim.	
	Profesor de arte: Mrs. WILSON Sandy del Colegio Morris.	
	Participación especial: Joshua Mosley, de la Universidad de Penn Phyllis Fife de NSU.	
	Idioma original: tahlequah, subtítulos en inglés.	
Resumen	Los animales diurnos disputan el espacio-tiempo con los animales nocturnos para poder cantar y jugar. Mediante una votación democrática, dividen la jornada en dos: el día y la noche, para poder disfrutar sin riñas.	
Tipo de canal	Cortometraje animado, video digital.	
Técnica	Stop-motion, 3D, plastilina, color.	
Género	Leyenda cosmogonía, fábula de la creación.	
Observaciones	<p>Es un cortometraje animado de carácter amateur experimental, realizado por alumnos de la Escuela Pública Morris. Este proyecto fue avalado por el consejo cultural de la nación muscogee creek.</p> <p>Es una leyenda cosmogónica y se explica el orden cronológico del día y la noche.</p> <p>Destacamos una dualidad visual en la que sólo en una escena están sus habitantes en su ambiente, es decir: el día y la noche al mismo tiempo.</p>	
Localización fuente	Gentileza de Joseph Erb.	



Fotograma 172



Fotograma 173



Fotograma 174

Fotograma 172: Los animales diurnos se divierten.

Fotograma 173: Los animales nocturnos hacen lo mismo de noche.

Fotograma 174: Mediante una votación democrática deciden resolver el problema.

Ficha n.º 56

<i>Como el pájaro rojo tomó su color, How The red bird got his color.</i>		●
2003		
EE.UU.		
05'		
Autor	BLACK Patricia, CALICO Jennifer, Alyssia DAUGHERTY, EAGLE A.J., FLYNN Krissy, GONZALES Cristina, GONZALES Steven, HARPER Narcussa, HERNANDEZ Robby, LITLEDEER Anthony, LITLEDEER Chris, PETTIT Kyle, PROCTOR Jerany, SANDERS Ashton, SANDERS Nakisha, SOAP Brando, WOFFORD Eric.	
	Idioma original: Cherokee, subtítulos en inglés.	
Resumen	El lobo quiere devorar a un animal del bosque, éste último para burlar al lobo le pone barro en los ojos al lobo mientras duerme. El lobo al despertar pide ayuda a un pájaro para que le saque el barro, en agradecimiento el lobo le otorga el color rojo que actualmente tiene esa ave.	
Tipo de canal	Cortometraje animado, video digital.	
Técnica	Stop-motion, 3D, plastilina.	
Género	Leyenda moral, fábula.	
Observaciones	Es un audiovisual animado que se basa en una leyenda cherokee, realizada por alumnos de sexto y séptimo grado del Departamento de Arte de la Escuela Pública Fuerte Gibson. Es un relato con carácter de fábula que explica el origen de la condición animal.	
Localización fuente	Gentileza de Joseph Erb.	



Fotograma 175



Fotograma 176

Fotograma 175: El ave acude en ayuda del lobo, quien está cegado por tener barro en los ojos.

Fotograma 176: El lobo agradecido pinta de rojo el descolorido plumaje del ave.

Ficha n.º 57

<i>El conejo y la zarigüeya buscan pareja, The Rabbit and Opossum look for wives.</i>		•
2003		
EE.UU.		
05'		
Autor	MILLER Melodi, MOSS Billy, NEELEY Jeremy, SMITH Montana, ROY Lisa, MAYFIELD Jessica, YOUNG Ashley.	
	Profesor Jefe: CATER Dixie.	
	Profesor asistente: ELK Lulu.	
	Superintendente: Lost City Dr. MILLARD Annette.	
	Instructor de animación: ERB Joseph y YOUNG Wathene.	
	Participación especial: MOSLEY Joshua de la Universidad de Penn y FIFE Phillis de NSU, Northeastern State Universitie.	
	Idioma original: cherokee, subtítulos en inglés.	
Resumen	El conejo y la zarigüeya ambos solteros, buscan pareja para casarse. En la aldea de los animales se enteran de lo que acontecerá y fingen estar todos casados. Desilusionados en su desafortunado peregrinar llegan a otro pueblo, donde esta vez los animales fingen una riña para hacerles creer que todos se odian. Es así como el conejo y la zarigüeya siempre buscan desesperadamente, la unión de pareja.	
Tipo de canal	Cortometraje animado, video digital.	
Técnica	Stop-motion, 3D, plastilina, color.	
Género	Leyenda burlesca, fábula.	
Observaciones	Es un proyecto audiovisual creado por alumnos de octavo grado, de la Escuela Pública de Lost city. Basada en una leyenda del pueblo cherokee, nos relata el origen de la naturaleza y comportamiento animal. Es una animación amateur experimental.	
Localización fuente	Gentileza de Joseph Erb.	



Fotograma 177



Fotograma 178



Fotograma 179

Fotograma 177: El conejo y la zarigüeya buscan pareja para casarse.
Fotograma 178: Los animales del bosque en asamblea, se ponen de acuerdo.
Fotograma 179: Todos fingen estar casados para desalentar a los protagonistas.

Ficha n.º 58

<i>Por qué la zarigüeya tiene la cola pelada. Why The Opossum's Tail is Bare.</i>		●
2003		
EE.UU.		
05'		
Autor	Desarrolladores de personajes y de animación: ARMSTRONG Adam, COMBES Jacob, HART Jacki, HILTON Chistopher, NILSON Tonya, SANDOVAL Maria, WILSON Courtney. Supervisores de animación: ERB Joseph, RODRÍGUEZ Josué	
Resumen	La zarigüeya canta feliz la canción de su hermosa y peluda cola, él se burla de los demás animales que no poseen una cola semejante, ya nadie de los animales quería jugar con ella, debido a su vanidad y soledad perdió los pelos de la cola.	
Tipo de canal	Cortometraje animado, video digital.	
Técnica	Stop-motion, 3D, plastilina, color.	
Género	Leyenda moral, fábula.	
Observaciones	Es una leyenda con carácter de fábula de la nación cherokee, realizada por alumnos de séptimo grado de la secundaria pública de EEUU. Es una fábula moral en la que se transmite el valor de la humildad en oposición a la actitud presumida, en ella vemos el origen de la naturaleza animal.	
Localización fuente	Gentileza de Joseph Erb.	



Fotograma 180



Fotograma 181



Fotograma 182

Fotograma 180: La zarigüeya presume de su cola.
Fotograma 181: Sus amigos animales le advierten de su incorrecta conducta.
Fotograma 182: La zarigüeya se integra al grupo de animales del bosque.

Ficha n.º 59

<i>Mapoiceto no escucha. Mapoiceto/not listening.</i>		●
2003		
EE.UU.		
05'		
Autor	Producción: American Indian Resource Center AIRC.	
	Realización: Estudiantes del Ryal School. CASINO Jesse, KING Corey, LOONEY Cristina, PROCTOR Alyssa, CASINO Justus, NUNN Matthew, FIXICO Whitlea, WALKER David, LOONEY William, TAYLOR Candice, WITHAM Corbet, BARNOSKI Trenton, Hannah CARSON, COLLETT Timber, HARJO Tess, WALTERS Megan, KUYKENDALL Alisa.	
	Voces: KING Corey, WALKER David, TAYLOR Candice, LOONEY William.	
	Animador instructor: ERB Joseph, HALE Heather, DEAN Erb Mae, YOUNG Wathene.	
	Idioma original: Tahlequah.	
	Instructor de lenguaje: JONES Liz y WILLIAMS Wanda.	
	Profesora de computación: BERNO Linda.	
	Superintendente HICKS Louis.	
	Agradecimientos especiales a: Joshua Mosley de Universidad of Penn y Phyllis Fife.	
Resumen	Mapohiceto y su padre salen de cacería, ya internados en el bosque, el joven indio encuentra unos huevos, su padre le advierte que no los toque ni menos que se los coma. Mapohiceto no hace caso y se los come, a la mañana siguiente el joven se siente mal y empieza a transformarse en serpiente, le pide a su padre que llame a su abuela, cuando el padre llega con la abuela Mapohiceto ya está convertido totalmente en serpiente, pero su lazo afectivo con la abuela era tan fuerte que la devora.	
Tipo de canal	Cortometraje, video VHS.	
Técnica	Stop-motion, 3D, plastilina.	
Género	Leyenda moral educativa.	
Observaciones	Es un proyecto audiovisual de carácter experimental, realizado por estudiantes de la Escuela Pública Ryal. Es una leyenda muscogee creek, adaptada a un relato sencillo, pero dramático.	
Localización fuente	Catálogo Native American Film and Video Festival 2003.	



Fotograma 183



Fotograma 184



Fotograma 185



Fotograma 186

Fotograma 183: Mapohiceto sale de cacería con su padre.
Fotograma 184: En el bosque encuentran un nido con huevos.
Fotograma 185: Mapohiceto transformandose en serpiente.
Fotograma 186: Mapohiceto devora a su abuela.

Ficha n.º 60

<i>La cola del conejo. The Rabbit's Tail.</i>		●
2003		
EE.UU.		
08'		
Autor	BEAVER Brandee, DUVALL Marcus, SASMAN Kryston.	
	Producción: American Indian Resource Center AIRC.	
Resumen	En el bosque, el conejo se jacta de poseer la cola más bella. Nadie quería jugar con él y un día, el conejo ve al oso cargando muchos peces, el oso le dice que los pescó haciendo un hoyo en el hielo y con la cola atrajo a los peces. El conejo decide ir de pesca e introduce su cola en el agua helada, se congela el agua y el conejo pierde su cola. Regresa más humilde y es aceptado por los demás habitantes.	
Tipo de canal	Cortometraje animado, video VHS.	
Técnica	Stop-motion, 3D, plastilina.	
Género	Leyenda fantástica, fábula.	
Observaciones	Es una historia realizada por alumnos del Morris High School, utilizando animación con plastilina.	
Localización fuente	Gentileza de Joseph Erb.	



Fotograma 187



Fotograma 188



Fotograma 189



Fotograma 190

Fotograma 187: El conejo presume de su cola.

Fotograma 188: El oso lleva su pesca.

Fotograma 189: El conejo mete la cola en el hielo.

Fotograma 190: El conejo sin cola juega con los animales del bosque.

Ficha n.º 61

<i>Los hijos del sol.</i>	
2003	
Bolivia	
08'	
Autor	Dirección: OVANDO Alfredo. Guión: OVANDO Alfredo. Producción: QUINTANA De la Liliana. Edición: OVANDO Alfredo. Música original: MONTENEGRO Álvaro. Sonidista: BUSTILLOS Marcelo. Productora: Producciones NICOBIS. Idioma original: Español.
Resumen	En la oscuridad de los tiempos nace la historia del gran imperio de los incas. En Los Andes, éste era un mundo tibio, húmedo, bajaron las aguas del lago Titicaca y nacieron el Sol y la Luna y con ellos, los días y las noches. El Sol creó vida en el seno de la tierra y fueron sus primeros hijos, la primera pareja Ayar Mango y Mama Oclo, quienes recibieron la misión de fundar un imperio donde se hundiera una vara de oro.
Tipo de canal	Video BETACAM.
Técnica	Cine 35 mm, stop-motion, 3D, color.
Género	Fantasía mitológica cosmogónica fundacional.
Narrativa	Las fuerzas de demuirgicas calman sus elementos. Las aguas equilibradas, nacen los astros que hacen crecer la vida. Luego nacen los padres fundacionales de la civilización humana.
Observaciones	Es un filme realizado cuadro a cuadro, en que los autores se documentan muy bien a la hora de enfrentar el proyecto. Ellos, Nicobis son un grupo editorial que siempre tienen como norte la reivindicación y respeto por las etnias originarias.
Localización fuente	http://www.habanafilmfestival.com/peliculas/peli_amplia.php3?ord=8603&festi=2003



Fotograma 191: Los padres fundadores del imperio.

Ficha n.º 62

<i>Hermano oso. Brother Bear.</i>		●
05, de diciembre, 2003.		
EE.UU.		
85'		
Autor	Dirección: BLAISE Aarón, WALKER Robert.	
	Guión: CAMERON Lorne, HOSELTON David, BENCICH Steve, FRIEDMAN J.Ron,	
	Historia: JOHNSON Broose, MURPHY Tab.	
	Producción: WILLIAMS Chuck.	
	Productor ejecutivo: WILLIAMS Chuck.	
	Productor asociado: KHAIT Igor.	
	Supervisor artístico de story: ANDERSON J. Stephen.	
	Cordinador artístico: BODYFELT Kirk.	
	Música original: COLLINS Phil, MANCINA Mark.	
	Distribución: Buena Vista Distribution Company.	
	Voces: PHOENIX Joaquin, SUAREZ Jeremy, RAIZE Jason Rick MORANIS, Dave THOMAS, D.B. SWEENEY , COPELAND Joan, CLARKE Michael, GOULD Harold, Paul CHRISTIE, MASTROGIORGIO Daniel, HARRIS Estelle, PROOPS Greg, PERRETTE Pauley, FOREIGN Darko C., ROBINSON Bumper, KAWAGLEY Oscar Angayuqaq.	
Resumen	<p>En una comunidad, donde se inician en sociedad los jóvenes cazadores que deben demostrar la adultez cazando un oso adulto, en la cacería uno de los hermanos cazadores muere, lo que causa el sentimiento de venganza del hermano menor. Éste logra acorralar a un oso adulto y al darle muerte se convierte en oso, debe huir, ya que, el tercer hermano sigue sus huellas. En el camino se encuentra con un osito huérfano que resulta ser el hijo de la osa que él mató. Ya integrado en una comunidad de osos su sentimiento ha cambiado respecto a los animales de caza, ya que, él puede hablar con los animales del bosque. Al final se encuentra con su hermano humano y se devela el encanto que lo convirtió en oso. Retorna a la comunidad con su forma animal y la sociedad comprende que debe adoptar una postura de respeto hacia sus pares animales.</p>	

Tipo de canal	Largometraje animado, video VHS, DVD.
Técnica	Cine 35 mm, dibujos animados, 3D, digital, color.
Género	Fantasia histórica, animación familiar, aventura, buddy film.
Narrativa	En una comunidad de cazadores el héroe cazador al cazar una presa valiosa se convierte en la presa. El espíritu de la presa se traspasa al cazador y este debe vivir como presa de por vida comprendiendo que es ser un animal, desarrollando una empatía por los animales y vivir en carne propia ser perseguido por sus ex pares.
Observaciones	Es un filme de extraordinaria factura y puesta en escena al más puro estilo de Disney. Rescatamos la recreación de la sociedad primitiva de América y tratamiento de los ritos iniciáticos de una comunidad matriarcal en que la espiritualidad esta basada en el totemismo, y es el eje de la narración, ya que, correlaciona el espíritu humano con uno animal.
Localización fuente	http://www.hollywood.com/movies/detail/movie/417491 http://disney.go.com/disneypictures/brotherbear/main.html http://www.bbc.co.uk/southampton/films/reviews/brotherbear.shtml



Fotograma 192



Fotograma 193

Fotograma 192: Momento en que el protagonista se transforma en animal.
Fotograma 193: Visión espiritual de los animales totémicos en la aurora boreal.

Ficha n.º 63

<i>La leyenda de Urutau. The leyend Urutau.</i>		●
Paraguay -Inglaterra		
Autor	CATALDO Hugo.	
	Dirección: CATALDO Hugo.	
	Distribución: CATALDO Hugo.	
	Producción: CATALDO Hugo.	
Resumen	Es la historia de un amor imposible entre un ave misteriosa con un persistente canto y una doncella indígena guaraní, quien al no poder corresponder el amor entre ambos decide suicidarse.	
Tipo de canal	Video.	
Técnica	Dibujos animados, 2D, color.	
Género	Leyenda, drama.	
Narrativa	Amor no consumado por dos especies, humano y animal.	
Observaciones	Es un audiovisual basado en una leyenda guaraní, realizada íntegramente por el artista.	
Localización fuente	http://www.bbc.co.uk/southampton/features/film_festival/urutau256.shtml	



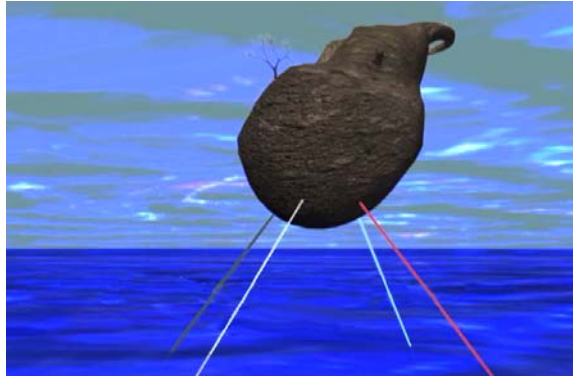
Fotograma 194: El momento en que la doncella se quita la vida arrojándose al vacío.

Ficha n.º 64

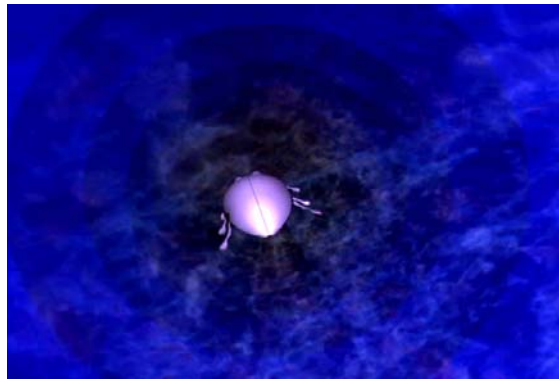
<i>Ellos contaron el comienzo. The Beginning They Told.</i>		●
2003		
EE.UU.		
11'		
Autor	ERB Joseph.	
	Producción: The Cherokee Nation	
Resumen	Todos los animales vivían y trabajaban juntos en la bóveda del cielo en la creación de la tierra a partir de un pedazo diminuto de barro. Para crear el mundo un escarabajo, hijo del sabio castor decide ir al fondo del mar y con el barro que sube a la superficie cumple su propósito, pero el barro está mojado. Padre e hijo le piden al buitre que seque el húmedo barro con el bñir de sus alas.	
Tipo de canal	Cortometraje animado, video digital.	
Técnica	3D, animación digital.	
Género	Fantasía mitológica cosmogónica.	
Observaciones	Es un filme que narra la visión cosmogónica del pueblo cherokee del norte de América. Destacamos que esta hablada en lengua nativa cherokee y subtitulada en inglés.	
Localización fuente	Gentileza de Joseph Erb.	



Fotograma 195: Padre castor e hijo escarabajo.



Fotograma 196



Fotograma 197



Fotograma 198

Fotograma 196: El mundo sin construir y los cuatro filamentos que lo anclan al océano eterno.

Fotograma 197: El escarabajo busca lodo en fondo del mar.

Fotograma 198: Los protagonistas hablan con el buitro.

Ficha n.º 65

<i>El cóndor y la pastora.</i>		●
2003		
Chile		
01':45"		
Autor	Comisión Bicentenario.	
	Contenidos, textos e ilustraciones: Editorial Amanuta. PAVEZ Ana María, RECART Constanza, VALDIVIA Paloma, RECABARREN Marcela.	
	Asesoría Antropológica: ARTIGAS Diego.	
	Story Board, animación, producción, post-producción y edición: Proyecta Ltda. CASTRO Carla, SOLIS Cristián, VERDUGO Rodrigo.	
	Música: 3C loops.	
	Voz: YAÑEZ Mariana.	
Resumen	Una pastora es engañada por un cóndor con forma humana y se la lleva a su cueva, ahí la mantiene cautiva y la alimenta sólo con carne cruda, al poco tiempo ella comienza una metamorfosis y le salen alas. Un día pasa un zorro y ella le dice que avise a su hermano para que la rescate, su hermano la encuentra y la esconde en una vasija, para que el cóndor no la vea, este llora lagrimas de agua y sangre por la pena, pero en la vasija su hermana termina de transformarse y sale convertida en cóndor para reunirse con su pareja.	
Tipo de canal	Cortometraje animado digital, Internet.	
Técnica	Animación digital Flash, 2D, color.	
Género	Leyenda fantástica, romance.	
Narrativa	Un ave rapta a una doncella, en el cautiverio ella se empieza a transformar en ave, su hermano la rescata y la trae de vuelta al pueblo original, ella se transforma completamente en ave y se reúne con su pareja.	
Observaciones	Es un cuento basado en una leyenda atacameña, recopilada por Domingo Gómez Parra, 1994.	
Localización fuente	http://www.bicentenario.gov.cl/inicio/index.php http://www.bicentenario.gov.cl/inicio/etni.htm	



Fotograma 199



Fotograma 200



Fotograma 201

Fotograma 199: Cóndor con forma humana.
Fotograma 200: Cóndor triste porque escapo su cautiva.
Fotograma 201: Rescate de la doncella.

Ficha n.º 66

<i>La música de las montañas.</i>		●
2003		
Chile		
02':05"		
Autor	Comisión Bicentenario.	
	Contenidos, textos e ilustraciones: Editorial Amanuta. PAVEZ Ana María, RECART Constanza, OJEDA Bernardita, RECABARREN Marcela.	
	Asesoría Antropológica: ARTIGAS Diego.	
	Story Board, animación, producción, post-producción y edición: Proyecta Ltda. CASTRO Carla, SOLIS Cristián, VERDUGO Rodrigo.	
	Música: 3C loops.	
	Voz: YAÑEZ Mariana.	
Resumen	<p>Cuenta la historia de un niño aymara que talla una quena (flauta altiplánica) y de ésta, no sale sonido, apenado por esto se acerca al viejo más sabio del pueblo, que conocía una vertiente sagrada escondida entre las montañas, habitada por un sereno quién podía hacer que su quena sonara. El niño y su hermana viajan a esa vertiente, dejan la quena a orillas de la vertiente y escondidos para no dejarse ver por el sereno esperan. Durante la noche aparece el sereno y un sapo, símbolo andino sagrado del agua y la fertilidad que canta junto a la quena, llenado de hermosas melodías el instrumento. Los hermanos felices regresan al pueblo y se unen a la fiesta de la limpieza de canales, todos disfrutan de la fiesta.</p>	
Tipo de canal	Cortometraje animado digital, Internet.	
Técnica	Animación digital Flash, 2D, color.	
Género	Leyenda fantástica.	
Narrativa	<p>Un joven desea integrarse en el grupo adulto, él hace un instrumento musical que no suena, el sabio le da la clave mágica para darle música al instrumento, en el lugar sagrado el instrumento es dotado de poderes mágicos. Retorna al grupo para integrarse en la banda musical.</p>	
Observaciones	<p>Es un cuento basado en un relato aymara de Antonio Landauro. No presenta un tiempo claro en el que transcurre la narración, podemos sí establecer que por los instrumentos musicales pertenecen a la hibridación, propia del mestizaje cultural post conquista.</p> <p>Es una producción de animación limitada y de tratamiento sencillo, los recursos cinemáticos son elementales, sin embargo, la puesta en escena logra su objetivo.</p>	

	Todo está narrado en off y el audio carece de calidad dificultando la lectura de la narración.
Localización fuente	http://www.bicentenario.gov.cl/inicio/index.php http://www.bicentenario.gov.cl/inicio/etni.htm



Fotograma 202



Fotograma 203



Fotograma 204

Fotograma 202: Joven con su hermana.
Fotograma 203: El joven y los músicos locales.
Fotograma 204: Viaje al lugar mágico.

Ficha n.º 67

<i>El hijo del canelo.</i>		●
2003		
Chile		
01':51"		
Autor	Comisión Bicentenario.	
	Contenidos, textos e ilustraciones: Editorial Amanuta. PAVEZ Ana María, RECART Constanza, VALDIVIA Paloma, RECABARREN Marcela.	
	Asesoría Antropológica: ARTIGAS Diego.	
	Story Board, animación, producción, post-producción y edición: Proyecta Ltda. CASTRO Carla, SOLIS Cristián, VERDUGO Rodrigo.	
	Música: 3C loops.	
	Voz: YAÑEZ Mariana.	
Resumen	<p>Narra la historia de una tribu kewasqár que es atacada por unos animales gigantes, mientras los hombres estaban cazando focas. Al llegar los hombres ven que no quedaba vivo ni un solo niño o mujer y su aldea estaba totalmente destruida. De repente, entre las raíces de un canelo, escuchan un llanto de bebé, había nacido el hijo del canelo, lo alimentaron y creció en un par días. Una noche este salió a hurtadillas con un arpón, al volver por la mañana los hombres vieron que él había matado a los gigantes animales que habían destruido su aldea.</p>	
Tipo de canal	Cortometraje animado digital, Internet.	
Técnica	Animación digital Flash, 2D, color.	
Género	Leyenda fantástica, drama.	
Narrativa	<p>El pueblo es atacado por demonios, en ausencia del grupo cazador, cuando regresan ven la destrucción de toda la aldea, mujeres y niños. Encuentran en un árbol mágico un bebé que cuando crece vence a todos los demonios transformándose en héroe, y el árbol se consagra como especie mágica.</p>	
Observaciones	<p>Es un cuento basado en una leyenda kawesqár, recopilada por Oscar Aguilera.</p> <p>Es una producción de animación limitada y de tratamiento sencillo, los recursos cinemáticos son elementales, sin embargo, la puesta en escena logra su objetivo. Todo está narrado en off y el audio carece de calidad dificultando la lectura de la narración.</p>	
Localización fuente	http://www.bicentenario.gov.cl/inicio/index.php http://www.bicentenario.gov.cl/inicio/etni.htm	



Fotograma 205



Fotograma 206



Fotograma 207

Fotograma 205: El ataque de los monstruos al poblado.
Fotograma 206: Niño héroe aniquila los monstruos.
Fotograma 207: Rescatan al bebé.

Ficha n.º 68

<i>La historia de los delfines.</i>		●
2003		
Chile		
02':09"		
Autor	Comisión Bicentenario. Contenidos, textos e ilustraciones: Editorial Amanuta. PAVEZ Ana María, RECART Constanza, ECHEÑIQUE Raquel, RECABARREN Marcela. Asesoría Antropológica: ARTIGAS Diego. Story Board, animación, producción, post-producción y edición: Proyecta Ltda. CASTRO Carla, SOLIS Cristián, VERDUGO Rodrigo. Música: 3C loops. Voz: YAÑEZ Mariana.	
Resumen	Las familias selkman, de Tierra del fuego, se reunieron para la ceremonia chamánica de iniciación a la madures, después de varios días de celebración partieron a buscar un lugar mejor para la caza, uno de ellos, se acercó a la orilla del mar y encontró a todos los peces muertos y escucho un extraño sonido que se hacía más intenso, corrió a avisar a su familia y ellos le dijeron que era el dios de la tormenta con su ejercito, entraron en pánico y corrieron a refugiarse zambulléndose en el mar, pero de pronto todos se hundieron y se convirtieron en delfines, los mismos que hoy salen a la superficie recordando su origen.	
Tipo de canal	Cortometraje animado digital, Internet.	
Técnica	Animación digital Flash, 2D, color.	
Género	Leyenda fantástica, drama histórico.	
Narrativa	Un pueblo es atacado por demonios y es obligado a arrojarse a las aguas del mar donde se transforman en criaturas marinas, cuya forma se conserva hasta el día de hoy.	
Observaciones	Es una micro narración que relata una leyenda selknam, recopilada por Martín Gusinde, 1923. Es una producción de animación limitada y de tratamiento sencillo, los recursos cinemáticos son elementales, sin embargo, la puesta en escena logra su objetivo. Todo está narrado en off y el audio carece de calidad dificultando la lectura de la narración.	
Localización fuente	http://www.bicentenario.gov.cl/inicio/index.php http://www.bicentenario.gov.cl/inicio/etni.htm	



Fotograma 208



Fotograma 209



Fotograma 210

Fotograma 208: Tribu cazando.
Fotograma 209: La tribu al huir se ahoga en el mar y se transforman en delfines.
Fotograma 210: Los demonios atacan y los peces mueren.

Ficha n.º 69

<i>El calafate.</i>		●
2003		
Chile		
01':39"		
Autor	Comisión Bicentenario.	
	Contenidos, textos e ilustraciones: Editorial Amanuta. PAVEZ Ana María, RECART Constanza, VALDIVIA Paloma, RECABARREN Marcela.	
	Asesoría Antropológica: ARTIGAS Diego.	
	Story Board, animación, producción, post-producción y edición: Proyecta Ltda. CASTRO Carla, SOLIS Cristián, VERDUGO Rodrigo.	
	Música: 3C loops.	
	Voz: YAÑEZ Mariana.	
Resumen	<p>El jefe de la tribu, avisa que pronto llegara el invierno y que es hora de marchar, en busca de tierras mejores donde encontrar alimentos. La tribu, comienza a deshacer su campamento; pero una anciana le dice a su familia que ella no podrá acompañarlos, porque ya no tiene fuerzas para caminar, su familia sabe que eso significa que ya no la verán más y se despiden. La anciana ve como todos migran. Pero ella resiste el invierno y ve el regreso de los pájaros, a quienes les reprocha que la dejaran sola, ellos contestan que se fueron en busca de alimentos y ella les dice que ya no será necesario que se marchen, ya que ella se convertirá en alimento para ellos. Al regresar la tribu encuentra un árbol con frutos que aprovechan para elaborar múltiples cosas y lo llaman calafate.</p>	
Tipo de canal	Cortometraje animado digital, Internet.	
Técnica	Animación digital Flash, 2D, color.	
Género	Leyenda fantástica, poesía naturalista.	
Narrativa	La tribu deja el poblado porque se avecina el invierno. El sabio viejo queda atrás y ella deja el mundo terreno, convirtiéndose en un árbol que da alimento, para el regreso de la tribu al pueblo.	
Observaciones	<p>Es un cuento basado en una leyenda tehuelche recopilado por Mario Echeverría, 1977. Destacamos la explicación legendaria del origen de especies naturales que son importantes para las culturas nativas.</p>	

Localización fuente	http://www.bicentenario.gov.cl/inicio/index.php http://www.bicentenario.gov.cl/inicio/etni.htm



Fotograma 211



Fotograma 212



Fotograma 213

Fotograma 211: Abuela es abandonada y debe pasar el invierno.

Fotograma 212: La familia busca otras tierras.

Fotograma 213: Familia retorna un año después y encuentran un árbol que da frutos, que es la encarnación de la abuela.

Ficha n.º 70

La ballena.		•
2003		
Chile		
02'17"		
Autor	Comisión Bicentenario.	
	Contenidos, textos e ilustraciones: Editorial Amanuta. PAVEZ Ana María, RECART Constanza, OJEDA Bernardita, RECABARREN Marcela.	
	Asesoría Antropológica: Diego Artigas.	
	Story Board, animación, producción, post-producción y edición: Proyecta Ltda. CASTRO Carla, SOLIS Cristián, VERDUGO Rodrigo.	
	Música: 3C loops.	
	Voz: YAÑEZ Mariana.	
Resumen	Una familia navega en las heladas aguas del sur en busca de un lugar para hacer campamento y emprender la cacería junto al clan. Los hombres salen a la caza de una ballena que avistan, el clan gasta toda su fuerza y armas en la infructuosa captura, pero un niño pequeño observa que la ballena abría la boca lo suficiente y en solitario decide atacarla para introducirse dentro de ella y darle muerte pinchando su corazón. La ballena muere y vara, las familias corrieron a cortar a su carne, de pronto escucharon un gemido y del vientre salió el joven yámana, su familia estaba feliz de volver a su hijo.	
Tipo de canal	Cortometraje digital, Internet.	
Técnica	Animación digital Flash, 2D, color.	
Género	Mito fantástico.	
Narrativa	Un niño observa la cacería de la tribu y ve como la bestia se resiste, a solas y en actitud heroica se hace devorar por la bestia para matarla por dentro, al morir la bestia y ser descarnada por la tribu, éstos encuentran aún con vida al niño quien se transforma en un cazador.	
Observaciones	Es un cuento basado en un relato yámana, recopilado por Martín Gusinde, 1920. Destacamos la similitud de esta narración con muchos mitos de diversas regiones del mundo, en que el héroe es devorado por la bestia y viaja mediante el animal para salir después convertido en un héroe, en un estado superior a modo de proceso iniciático, ver Joseph Campbell, <i>El héroe de las mil caras</i> , capítulo 1, págs. 88-93 y Vladimir Propp, <i>Las raíces del cuento</i> , capítulos II, III, VII.	

	Es una producción de animación limitada y de tratamiento sencillo, los recursos cinemáticos son elementales, sin embargo, la puesta en escena logra su objetivo. Todo está narrado en off y el audio carece de calidad dificultando la lectura de la narración.
Localización fuente	http://www.bicentenario.gov.cl/inicio/index.php http://www.bicentenario.gov.cl/inicio/etni.htm



Fotograma 214



Fotograma 215



Fotograma 216

Fotograma 214: La tribu intenta cazar la ballena.

Fotograma 215: La tribu sale a la caza de la ballena.

Fotograma 216: El niño es devorado por la ballena y en su interior el niño pincha el corazón del animal.

Ficha n.º 71

<i>Siaskel el gigante.</i>		•
2004		
Chile.		
18'		
Autor	Dirección: GÓMEZ Erwin.	
	Guión adaptado: DE LA FUENTE Enzo.	
	Producción: PORTAL Eduardo	
	Producción general: CID Margarita.	
	Story board y concepto artístico: ELIZONDO Abel, RODRÍGUEZ Pan, GÓMEZ Erwin.	
	Diseño de sonido y música: LARA Miguel.	
	Animadores: PEREZ Mauricio, FERRARO Nicolas.	
	Animatic: ELIZONDO Abel.	
Modelos 3D: PÉREZ Mauricio.		
Resumen	<p>Cuenta el mito cosmogónico del pueblo selknam, que durante una ceremonia de iniciación a la adultez llegó irrumpiendo el ritual un gigante llamado Siaskel, para raptar a los jóvenes que iban a pasar a su estado adulto, el gigante es el último descendiente de la vieja raza de los gigantes selknam, es un personaje temible y su propósito es devorar a los niños. El pueblo le pide a Kuanip, un guerrero ermitaño que rescate a los niños, el héroe acepta y decide primero comprobar el estado de los niños cautivos, para esto y mediante un viaje chamánico espiritual, corrobora el buen estado de los niños, entonces acompañado de un puñado de valientes guerreros, parten al rescate. Logran salvar a los niños mientras el ogro duerme, pero éste al percatarse de la intromisión humana en su cueva, se produce una precipitada persecución por el bosque que culmina con el enfrentamiento de Kuanip con Siaskel, el héroe con sus poderes mágicos derrota y da muerte al ogro, pero este cae sobre él y mueren ambos, el gigante se transforma en las montañas que conocemos hoy en día y el héroe Kuanip se transforma en un árbol.</p>	
Tipo de canal	Cortometraje animado	
Técnica	Animación digital, 3D, color.	
Género	Mito fantástico, cosmogonía, aventuras, acción.	
Observaciones	Es la adaptación de un relato mitológico inserto dentro de un cuento de Francisco Coloane, <i>El Guanaco Blanco</i> , en que los autores buscan un perfecto equilibrio entre los aspectos mitológicos y cinematográficos. Es una producción realizada en soporte digital en tres dimensiones.	

Localización fuente	Gentileza de Spondylus Productions.



Fotograma 217



Fotograma 218



Fotograma 219

Fotograma 217: Guerrero selknam.

Fotograma 218: Kuanip, el héroe.

Fotograma 219: Siaskel, el gigante.

BIBLIOGRAFÍA

Autor-fecha

Artículos, catálogos, DVD, libros, videos, URL

ACHA, Mario
1977

EL mito de Inkari, Perú, Bendazzi Giannalberto, 1994, Cartoons One hundred years of cinema animation.

ALTMAN, Rick
2000

Films / genre, Londres, Editorial Paidós Tr. Cast. Carles Roche, *Los géneros cinematográficos*, Barcelona, Editorial Paidós, 332 páginas.

AMLIN, Patricia
FOX, James A.
1989

Popul vuh: el mito de la creación maya, EE.UU., 35 mm, 60', color, dibujos animados, Berkeley media, LLC.

AMLIN, Patricia
1996

El quinto sol: la sagrada historia de México, EE.UU., 35mm, 55', color, dibujos animados, Berkeley media, LLC.

ANÓNIMO
05.07.04

Museo del Templo Mayor, Instituto Antropología e Historia, México, <http://archaeology.laasu.edu/tm/Pages/mtm07.htm>

ANÓNIMO
04.07.04

<http://www.mesoamericaresiste.org/meso/natural.html>

ANÓNIMO
05.07.04

http://www.ancientmexico.com/images/map_mexico.gif

ARCE, Armando
1981

Wanady, Venezuela, 35 mm, 15', color, dibujos animados, http://www.habanafilmfestival.com/peliculas/peli_amplia.php3?ord=6474

- ARCE, Armando
1986
El sueño de los hombres, Venezuela, 35 mm, 10', color, stop-motion, <http://www.geocities.com/gonzamen/venezuel.html>
- ARNHEIM, Rudolf
1971
Film as art, EE.UU. University of California Press, *El cine como arte*, Argentina, Ediciones Infinito, 185 páginas.
- BASE DE DATOS
s/f
Dupuis.1898, <http://www.dupuis-entertainment.com>
- BASE DE DATOS
s/f
The Big Cartoon Database. 1998 - 2000, [bcdb.com](http://www.bcdb.com)
<http://www.bcdb.com/bcdb/detailed.cgi?film=541>
<http://www.bcdb.com/bcdb/detailed.cgi?film=541&p=c>
- BASE DE DATOS
s/f
TV chronicles, the home of television information, the home page of the ultimate TV encyclopedia. <http://www.tvfi.com>
- BARRAGÁN, Marisol
1994
Paulina y el cóndor, Bolivia, 35 mm, 7', color, cut-out, http://www.habanafilmfestival.com/peliculas/peli_amplia.php3?ord=4074&festi=1994
<http://www.lamatatena.org/531.0.html>
- BARILLE, Albert
1991
Erase una vez... las Américas, Francia, 16 mm, 26', serial TV, color, dibujos animados, <http://www.procidis.com/gb/debut.html>
http://www.commeaucinema.com/sites/homme_v/autres.html
- BARKER, Chris
2003
Television, Globalization and Cultural Identities, Tr. Cast. Bernardo Moreno C., *Televisión, globalización e identidades culturales*,

- Barcelona, Ediciones Paidós, 313 páginas.
- BAYARDO, Rubens
04.06.03
Antropología, Identidad y Políticas Culturales, Programa Antropología de la Cultura. ICA, FF y L, Universidad de Buenos Aires.
<http://www.naya.org.ar/articulos/identi01.htm>
- BEAVER, Brandee
DUVALL, Marcus
SASMAN, Kryston
2003
La cola del conejo, The Rabbit's Tail, EE.UU., 08', color, stop-motion, cine, Native American Film and Video Festival.
- BENGOA, José
2000
La emergencia indígena en América Latina, Chile, Fondo de Cultura Económica, 341 páginas.
- BENDAZZI, Giannalberto
1994
Cartoons One hundred years of cinema animation, EE.UU., John Libbey & Company Ltd., 514 páginas.
- BELL, Mary Margaret
s/f
University of Louisville 2001-2000
University of Louisville,
<http://www.louisville.edu/k12/camden/conroy/conroy2.html>
- BERNASCONI, Stéphane
1993
Tintín y el templo del sol, Francia-Canadá, serial TV, 30', cine, color, dibujos animados,
[http://www.tvfi.com/asp/espagnol/program.asp?Program=3623&clD=17&plD=5&istart=181¶m=%26type=motcle%26sscateg=17%26lstKeyW=2%26nbcate=1%26nbcate=1%26nbcate=1%26nbcate=1%26nbcate=1](http://www.tvfi.com/asp/espagnol/program.asp?Program=3623&clD=17&plD=5&istart=181¶m=%26type=motcle%26sscateg=17%26lstKeyW=2%26nbcate=1%26nbcate=1%26nbcate=1%26nbcate=1%26nbcate=1%26nbcate=1)
- BLAISE, Aarón
WALKER, Robert
2003
Hermano oso, Brother Bear, EE.UU., 35 mm, 85', color, dibujos animados, digital,
<http://www.hollywood.com/movies/detail/movie/417491>
<http://disney.go.com/disneypictures/bro>

therbear/main.html
<http://www.bbc.co.uk/southampton/films/reviews/brotherbear.shtml>

BONIFAZ NUÑO, Rubén
 1986

La imagen de Tláloc. México, Universidad Nacional Autónoma de México, 187 páginas.

BONIFAZ NUÑO, Rubén
 1989

Hombres y Serpientes: Iconografía olmeca, México, Universidad Nacional Autónoma de México, 135 páginas.

BUZAM, Tony
 BUZAM, Barry
 1996

The mind Map Book, El libro de los mapas mentales, España, Ediciones Urano, 350 páginas.

BUZZO, Cristina
 Coordinadora general
 1996

Coletânea Lições com cinema, volumen 4, São Paulo Fundação para o desenvolvimento da educação – FDE. Imprensa Oficial do Estado IMESP, 254 páginas.

CABADA, Augusto
 1986

Omagua el niño amazónico, Perú, color, dibujos animados, Bendazzi Giannalberto, 1994, Cartoons One hundred years of cinema animation.

CAMPBELL, Joseph
 2001

The Hero with a Thousand Faces, Nueva York, Bollingen Foundation Inc., *El héroe de las mil caras / Psicoanálisis del mito*, México, Fondo de Cultura Económica, 372 páginas.

CASSETTI, Francesco
 DI CHIO, Federico
 1998

Analisi del film, Milán, Grupo Editorial Fabbri, Tr. Cast. Carlos Losilla, *Cómo analizar un film*. España, Editorial Paidós, 278 páginas.

CASTELLÓN H., Blas
 2002

Cúmulo de símbolo, La serpiente en plumada en Mesoamérica, Revista Arqueología mexicana, México, Editorial Raíces, Enero-febrero 2002, volumen IX, número 53, 96 páginas.

- CASSIRER, Ernst
1973
Mito y lenguaje, Buenos Aires, Ediciones Galatea, Nueva Visión. 108 páginas.
- CATALDO, Hugos/f
La leyenda de Urutau, The legend Urutau, color, dibujos animados, cine,
http://www.bbc.co.uk/southampton/features/film_festival/urutau256.shtml
- CHEVALIER, Jean
GHEERBRANT, Alain
2003
Dictionaire des symboles, París, Ed. Robert Laffont y Ed. Jupiter, Tr. Cast. Manuel Silvar y Arturo Rodríguez. *Diccionario de los símbolos*, España, Ed. Herder, 1007 páginas.
- CONTRERAS, Jesús
1998
La cara india, la cruz del 92. Identidad étnica y movimientos indios. Madrid. 195 páginas.
- CIRLOT, Juan Eduardo
1981
Diccionario de Símbolos, 4ª edición, Barcelona, Nueva Colección Labor, 475 páginas.
- COYES, Gregory
CARDINAL, Tantoo
2002
Historias del verano del séptimo fuego, Stories of the Seventh fire-summer, Canadá, 24', color, dibujos animados, cine, Catálogo Native American Film and Video Festival, 2003.
- CRUZ, Jaime
2000
La sirena Aalamatzin, México, 27', color, dibujos animados, cine,
http://www.habanafilmfestival.com/peliculas/peli_amplia.php3?ord=8070&festi=2002
- CRUZ GARCÍA, Álvaro
04.06.03
La "fabricación" de las identidades nacionales: algunas consideraciones, Universidad Complutense de Madrid,
<http://www.univ-brest.frManis/fabricacionid.htm>
Revue Électronique de Civilisation Contemporaine-EUROPES/AMÉRIQUES

<http://www.univ-brest.fr/amnis>

DE LA GARZA, Mercedes
s/f

El universo sagrado de la serpiente, México, Universidad Nacional Autónoma de México.

DE LA GARZA, Mercedes
2002

Mitos mayas del origen del cosmos, Mitos de la creación, Revista Arqueología mexicana, México, Editorial Raíces, julio – agosto volumen X, n.º 56, 102 páginas.
<http://www.arqueomex.com>

DE LA GARZA, Mercedes
GONZÁLEZ, Carlos J.
LADRÓN DE GUEVARA, Sara
2002

Arqueología de la serpiente, Revista Artes México, Serpiente en el arte Prehispánico, n.º 32, México, segunda edición, 80 páginas.
<http://www.artesdemexico.com>

DÍAZ, Gisele
RODGERS, Alan
1993

The Codex Borgia, 1993, EE.UU. Dover Publications, 77 páginas.

DINDAL, Mark
2000

El Emperador y sus locuras, *The Emperor's New Groove*, EE.UU., Walt Disney Productions, 79', color, Clásicos de Disney, n.º 40, Disney DVD, Buena Vista home entertainment.

DON, Paul
BERGERON, Eric
2000

La ruta hacia El Dorado, EE.UU. 35 mm, 89', color, dibujos animados *The road to El Dorado*. sitio WEB, DREAMWORKS PICTURES.

DORFMAN, Ariel
MATTELART, Armand
2001

Para leer al pato Donald, 1ª edición, 1972, 36ª edición, México, Siglo XXI editores, 162 páginas.

DUFÉTEL, Dominique
2002

Los reinos del sueño, Revista Artes México, Serpiente en el arte prehispánico, n.º 32, México, 80 páginas.
<http://www.artesdemexico.com>

- E. CLARK, John
1994
Los olmecas en Mesoamérica, México, Ediciones El Equilibrista, capítulo 15, « Cosmología, soberanismo y espacio ritual en la mesoamérica del formativo», F. KENT Reilly III, 298 páginas.
- ESCALONA, Enrique
1988
Tlacuilo, México, 35 mm, 57', color, dibujos animados, Museo Chileno de Arte Precolombino, Archivo de videos. 930 026 TLA.
- FERRATER MORA, José
2001
Diccionario de filosofía, 1ª edición 1994, Nueva edición revisada y actualizada 2001, Barcelona, Ariel, 4 volúmenes.
- FLORESCANO, Enrique
2002
El simbolismo de la serpiente, Revista Artes de México, Serpiente en el arte prehispánico, n.º 32, 2ª edición, México, 80 páginas.
<http://www.artesdemexico.com>
- FLORESCANO, Enrique
04.06.03
Quetzalcóatl, Metáforas e imágenes, Suplemento quincenal de La Jornada.
<http://www.jornada.unam.mx/quet-texto.html>
<http://www.naya.org.ar/articulos/identidad.htm>
- FRAZER, James George
1991
La rama dorada, Magia y religión, España, Fondo de cultura Económica.
- FRELENG, Fritz
1941
El conejo cazado de Hiawatha, Hiawatha's Rabbit Hunt, EE.UU., cine, color, dibujos animados.
<http://www.bcdb.com/bcdb/detailed.cgi?film=541&p=c>
- FRIEDRICH, Dorsch
s/f
Diccionario de psicología, Editorial Herder.
- FRYE, Northrop
1991
Anatomy of Criticism, Four Essays, 1ª edición 1977, Princeton University Press, *Anatomía de la crítica*,

- Venezuela, Monte Ávila Editores, 500 páginas.
- GABRIEL, Mike
1995
Pocahontas, EE.UU., Walt Disney productions, 78', color, dibujos animados, cine, Encyclopedia of Walt Disney Animated Characters, 1988.
- GARZA, Silvia
PALAVICINI B., Beatriz
2002
Xochicalco, La serpiente emplumada y Quetzalcóatl, Revista Arqueología mexicana, México, Editorial Raíces, Enero-febrero 2002, volumen IX, n. ° 53, 96 páginas.
<http://www.arqueomex.com>
- GOMEZ, Alfonso
1988
Hamsterland II, *La máquina del tiempo*, Chile, CD-ROM interactivo, Unlimited. Agencia publicitaria y Producciones Interactivas.
- GÓMEZ VIÑALES, Erwin
1999
El señor de Sipán, *Lord of Sipan*, Chile, 03', color, digital, Spondylus Productions.
- GÓMEZ VIÑALES, Erwin
2002
Rokunga, *el último hombre pájaro*, Chile, 07', color, digital, Spondylus Productions.
- GRANT, John
1998
Encyclopedia of Walt Disney Animated Characters, 3ª edición, New York, Editorial Hyperion, 460 páginas.
- GRASSI, Ernesto
1968
Kunst und Mitos, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Hamburgo, *Arte y Mito*, Argentina, Ediciones Nueva Visión. 181 páginas.
- GONZALEZ R., Francisco
2002
Las máscaras de Quetzalcóatl, Revista Arqueología mexicana, La serpiente emplumada en Mesoamérica, México, Editorial Raíces, Enero-febrero 2002 - volumen IX, número 53, 96 páginas.
<http://www.arqueomex.com>

- GONZÁLEZ, Fernán
2002 Las cien maravillas de México. Tomo XI, México, Editorial Clío. 88 páginas.
- GUTIÉRREZ S., M.^a Fernanda
2002 *Tonatiuh*, México, 15':22", color, digital,
<http://www.lamatatena.org/531.0.html>
- HAND, David
1937 *El pequeño Hiawatha, Little Hiawatha*, EE.UU., 09', color, dibujos animados,
<http://www.toontracker.com/melotoons/melotoon.html>
<http://www.teemings.com/shorts/disney/years/1937/1937.html>
- HAYERLOCK A., Eric
1994 *Acerca de los inicios y formación de la memoria y su plasmación en términos orales y escritos*, Cambridge, Harvard University Press.
- HARTMANN, Françoise
1986 *Leyenda de verano, Summer Legend*, Canadá, 08':19", color, dibujos animados,
<http://cmm.onf.ca/E/titleinfo/index.epl?id=16214&expr=&sid=ec72dfa83eed1c8550188274d222a31e&coll=onf&type=>
- HERNÁNDEZ, Roberto
FERNÁNDEZ, Carlos
BAPTISTA, Pilar
1998 *Metodología de la investigación*, 1^a edición 1991, México, McGraw – Hill Interamericana Editores, 501 páginas.
- HERS, Marie-Areti
2002 *Chicomóztoc. Un mito revisado, Mitos de la creación*, Revista Arqueología mexicana, México, Editorial Raíces, julio – agosto volumen X, n.º 56, 102 páginas.
<http://www.arqueomex.com>
- HOEDMAN, Co
1974 *El búho y el cuervo, The owl and the raven*, 16 mm, 07', color, stop-motion, Catálogo Native Americans on Film and Video, Volumen I, 1981.

- HUBLEY, Faith
1984
La estrella sabia, Star Lore, EE.UU., 16 mm, 08':30", color, dibujos animados, Catálogo Native Americans on Film and Video, volumen II, 1988.
- KRACAUER, Siegfried
1996
Theory of Film, The Redemption of Physical Realty, Nueva York, Oxford University Press, Tr. Cast. Jorge Hornero, *Teoría del cine, La redención de la realidad física*, España, Ediciones Paidós Ibérica, 406 páginas.
- KINDERSLEY, Dorling
s/f
La máquina del tiempo, CD-ROM Interactivo, Zeta Multimedia, <http://www.zetamultimedia.com/>
- KRICKEBERG, Walter
1995
Mitos y leyendas de los aztecas, incas, mayas y muiscas, México, Fondo de Cultura Económica, 267 páginas.
- KURER, Roy
03.06.02
The TOON Tracker-Finder, <http://www.toontracker.com>
- LATINI FILHO, Anélio
1953
Sinfonía amazónica, Brasil, cine, blanco y negro, dibujos animados. Fundação para o desenvolvimento da educação – FDE *Coletânea Lições com cinema*, volumen 4.
- LAWRENCE, D. H.
2002
Quetzalcóatl vivo, Tr. Cast. Alberto Ray Sánchez, Revista Artes de México, segunda edición, *Serpiente en el arte Prehispánico*, n. ° 32, México, 80 páginas.
<http://www.artesdemexico.com>
- LEAF, Caroline
1972
Como el castor robó el fuego, How beaver stole fire, EE.UU., 16 mm, 12', color, dibujos animados, Catálogo Native Americans on Film and Video. Volumen I, 1981.

- LEAF, Caroline,
HOEDEMAN Co
1999
En la celebración de Nunavut: La vida en la tierra. In celebration of Nunavut: Life on the Land, Canadá, 58':47''
<http://cmm.onf.ca/E/titleinfo/index.epl?id=34031&sid=ec72dfa83eed1c8550188274d222a31e&coll=onf>
- LEÓN-PORTILLA, Miguel
2002
El retorno de Quetzalcóatl, Revista Arqueología mexicana, La serpiente emplumada en Mesoamérica, México, Editorial Raíces, Enero-febrero 2002, volumen IX, n.º 53, 96 páginas.
<http://www.arqueomex.com>
- LEÓN-PORTILLA, Miguel
2002
Mitos de los orígenes en Mesoamérica Mitos de la creación, Revista Arqueología mexicana, México, Editorial Raíces, julio – agosto volumen X, n.º 56, 102 páginas.
<http://www.arqueomex.com>
- LEVI-STRAUSS, Claude
1987
Anthropologie structurale, París, Ed. Plon, Tr. Cast. Eliseo Verón, *Antropología estructural*, España, Ediciones Paidós Ibérica, 428 páginas.
- LEVI-STRAUSS, Claude
2002
Myth and Meaning, University of Toronto Press, *Mito y significado*, España, Alianza Editorial, 111 páginas.
- LÓPEZ, Daniel
1993
Films by Genre, 775 categories, Styles, Trends and Movements defined, with a filmography each, Jefferson, Mc Farland & Company, Inc. Publishers, *Filmes por género, 775 categorías, estilos, tendencias y movimientos con cada filmografía*, 233 páginas.
- LÓPEZ, Alfredo
s/f
Conejo en la cara de la Luna, México, Fondo de Cultura Económica.

- LÓPEZ, Alfredo
1999 *Temoanchan y Tlalocan*, México, Fondo de Cultura Económica, 270 páginas.
- LÓPEZ, Alfredo
2004 *La composición de la persona en la tradición mesoamericana*, Revista Arqueología mexicana, Ser humano en el México antiguo, México, Editorial Raíces, Enero-febrero 2004 volumen XI, n. ° 65, 88 páginas.
<http://www.arqueomex.com>
- LÓPEZ, Alfredo
LÓPEZ, Leonardo
1999 *Mito y realidad de Zuyúá*, México, Fondo de Cultura Económica, 167 páginas.
- LÓPEZ, Alfredo
LÓPEZ, Leonardo
2002 *La periodización de la historia mesoamericana*, Revista Arqueología mexicana, Tiempo mesoamericano I, (2500 a.C.-1521 d.C.) México, Editorial Raíces, Edición especial n. ° 11, 84 páginas.
<http://www.arqueomex.com>
- LÓPEZ, Paco
1989 *Las plumas del Múcaro*, Puerto Rico, y México, 15', color, dibujos animados, cine,
http://www.habanafilmfestival.com/peliculas/peli_amplia.php3?ord=8309&festi=2002
- LLEWELLYN, Richard
Richard's Animated Divots 1999-2000.
<http://www.public.iastate.edu/~rllew/an-divots.html>
- MARTÍNEZ, Margarita
2000 *Geometría Mesoamericana*, México, Fondo de Cultura Económica, 287 páginas.
- MARRIOT, Alice
RACLIN, Carol.
1977 *Mitos nativos de americanos. Native American myths*, EE.UU., 24' Catálogo Native Americans on Film and Video. Volumen I, 1981.

- MATOS, Eduardo
1996
La muerte al filo de la Obsidiana, México, Fondo de Cultura Económica, 218 páginas.
- MAVROMATAKI, María
1997
Mitología griega, Atenas, Ediciones Xaitali, 256 páginas.
- McDERMOTT, Gerald
1973
El flechazo al sol. Arrow to the sun. EE.UU., 16 mm, color, dibujos animados, Catálogo Native Americans on Film and Video, Volumen I, 1981.
- MUÑOZ, Ingrid
1994
Nuestros orígenes, Chile, cine, 30', color, dibujos animados, Museo Chileno de Arte Precolombino, Archivo de videos, Catálogo 930/024/NUE.
- NICHOLS, Bill
1997
Representing Reality, Bloomington e Indianápolis, La representación de la realidad, Cuestiones y conceptos sobre el documental, España. Ediciones Paidós Ibérica, 389 páginas.
- MOSE, Don
1972
Cuentos del coyote, Coyote tales, EE.UU., 16 mm, color, dibujos animados, Catálogo Native Americans on Film and Video, Volumen I, 1981.
- OROZCO, Benjamín
2002
Los cinco soles mito nahua, Mitos de la creación, Revista Arqueología mexicana, México, Editorial Raíces, julio – agosto volumen X, n. ° 56, 102 páginas.
<http://www.arqueomex.com>
- OVANDO, Alfredo
2003
Los hijos del sol, Bolivia, 35 mm, 08', color, dibujos animados, http://www.habanafilmfestival.com/peliculas/peli_amplia.php3?ord=8603&festi=2003
- PADRÓN, Abilio
1979
El árbol que da corales, México, 35 mm, 06', color, dibujos animados, <http://www.habanafilmfestival.com/pelic>

ulas/peli_amplia.php3?ord=6205&festi=1979

PRATS, Paco
1985

Aborígenes, Cuba, 22', color, dibujos animados, cine, Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de Dibujo, Cinta 097.

PÉREZ, Manuel
1971

Problemas del nuevo cine, España, Alianza Editorial, 229 páginas.

PIAULT, H. Marc
2002

Anthopogie et cinéma, Antropología y cine, Madrid, Ediciones NATHAN/HER, 340 páginas.

PIÑA CHAN, Román
2000

Cacaxtla: fuentes históricas y pinturas, México, Fondo de Cultura Económica, 130 páginas.

PIÑA CHAN, Román
1995

El lenguaje de las piedras, México, Fondo de Cultura Económica, 218 páginas.

PIÑA CHAN, Román
2000

Quetzalcóatl: serpiente emplumada, México, Fondo de Cultura Económica, 73 páginas.

PROPP, Vladimir
1998

Istoriceskie Kornj vol sebnojskazki, Tr. Cast. José Martín Arancibia, *Las raíces históricas del cuento*, España, Editorial Fundamentos. 535 páginas.

QUIÑÓNEZ K., Eloise
2002

Quetzalcóatl, patrono dinástico mexicana, Revista Arqueología mexicana, La serpiente emplumada en Mesoamérica, México, Editorial Raíces, Enero-febrero 2002 - volumen IX, n.º 53, 96 páginas.
<http://www.arqueomex.com>

RAMÍREZ, Elisa
2002

Historia del sabio señor Quetzalcóatl, Revista Arqueología mexicana, La serpiente emplumada en Mesoamérica, México, Editorial Raíces,

Enero-febrero 2002, volumen IX, n. °
53, 96 páginas.
<http://www.arqueomex.com>

RANKIN, Arthur
BASS, Jules
1972

Festival de clásicos familiares, Hiawatha, Festival of Family Classics, EE.UU., cine, color, dibujos animados,
<http://www.bcdb.com/bcdb/detaied.cgi?film=56749&p=c>

RECINOS, Adrián
1961

Popol Vuh. Las antiguas historias del Quiché, México, Fondo de Cultura Económica, 185 páginas.

RIVAS, Mario
1986

Una leyenda americana, Cuba, 35 mm, 07', color, cut-out, stop-motion, Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de Dibujo, Cinta 097.

RODRÍGUEZ COBOS, Mario
1992

Mitos raíces Universales, Antares Ediciones, Madrid, 207 páginas.

ROJAS TELLES, Alejandro
2002

Ogú y Mampato en Rapanui, Chile, 35mm, 80', color, dibujos animados, Cineanimadores S.A.

ROSENZWEIG, Serge
1996

Nanook, Francia, 26', color, especial TV, dibujos animados,
<http://www.dupius-entertainment.com>

RUSSO, Eduardo A.
1998

Diccionario de Cine. Estética, crítica, técnica, historia, Buenos Aires, Editorial Paidós, 313 páginas.

SHOHAT, Ella
STAM, Robert
2002

Unthinking Eurocentrism Multiculturalism and the Media, Londres, Routledge, *comunicación, Multiculturalismo cine y medios de comunicación*, España, Ediciones Paidós Ibérica, 368 páginas.

- SCHMIDT, P.
DE LA GARZA, M.
NALDA, E.
1998
- Los Mayas*. CNCA-INHA, México, Américo Artes Editores.
- SÉJOURNÉ, Laurette
1998
- El universo de Quetzalcóatl*, México, Fondo de Cultura Económica. 205 páginas.
- SOUSTELLE, Jacques
1995
- Los Olmecas*, México, Fondo de Cultura Económica.
- TAUBE, Karl A.
2002
- La serpiente emplumada en Teotihuacan*, Revista Arqueología mexicana, México, Editorial Raíces, Enero-febrero 2002 - volumen IX, n.º 53, 96 páginas.
- VALE, Carlos
1981
- El combate contra Koatán*, Perú, color, dibujos animados, Bendazzi Giannalberto, 1994. Cartoons One hundred years of cinema animation.
- VALDÉS, Jorge
1992
- Quetzalcóatl*, Cuba, 35 mm, 08':23", color, cut-out, Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de Dibujo, Cinta 097.
- VICUÑA, Cecilia
1993
- Paracas*, Chile, cine, 18': 24", color, stop-motion, cut-out, Museo Chileno de Arte Precolombino, Archivo de videos, Catálogo 306/ 002/ PAR.
- VILCA, Edmundo
1988
- Los primeros hombres de América*, color, dibujos animados, Bendazzi Giannalberto. 1994. Cartoons One hundred years of cinema animation.
- WENG, Wango
1971
- El águila y la luna, The eagle and the moon*, EE.UU., 16 mm, 10', color, dibujos animados. Catálogo Native Americans on Film and Video, Volumen I, 1981.

WILK, Barbara
1981

Emergencia, Emergence, EE.UU.,
16mm, 14', color, stop-motion,
Catálogo Native Americans on Film
and Video, volumen II, 1988.

RELACIÓN DE IMÁGENES

Figura

- 1 ANÓNIMO, Dualidad de la creación.
<http://www.newton.mec.edu/Angier/DimSum/Dragon%20Pictures.html>
- 2 ANÓNIMO, Papiro de la *Dama de Heroub* y el Ouroboro.
<http://abacus.best.vwh.net/oro/oro25.html>
- 3 DORÉ, Gustavo . Leviatán.
<http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Leviathan.jpg>
- 4 ANÓNIMO, Adan y Eva en el jardin de Edén.
<http://encyclopedia.thefreedictionary.com/Adam>
- 5 ANÓNIMO, Hércules matando a la Hidra, serpiente de nueve cabezas.
<http://www.histgueb.net/mitos/caracena/>
- 8, 9, 10, 54 SILVA MONTELLANO, Felipe, fotógrafo.
Fig. 8 Centro ceremonial Monte Albán, Oaxaca, México.
Fig. 9 vista panorámica desde la Pirámide de la Luna Teotihuacán. México.
Fig. 10 Los Atlantes de Tula, representación de guerreros toltecas, Hidalgo, México. Fig. 54 Fachada oeste de la Pirámide de Quetzalcóatl. Teotihuacán, México.
- 11 Las 100 maravillas de México. GONZALES DE LA VARA, Fernán. Ilustración de Magdalena Juárez y Carlos Inchaústegui. Arroyo el Parral 2.3 x 1.4 mts,

- Pág. 827. Ser mítico rodeado por humanos Cueva de la Serpiente.
- 12 ANÓNIMO, Fotografía caimán completo.
<http://www.flmnh.ufl.edu/natsci/herpetology/crocs/crocsa1.htm>
- 13 ANÓNIMO, Fotografía cabeza de caimán flotando.
<http://www.flmnh.ufl.edu/natsci/herpetology/act-plan/a-plan28.htm>
- 14, 18 A-C, 19, 39 C, 40, 42, 47, 49 A-F, 56 A y B PIÑA CHAN, Román. *Quetzalcóatl: serpiente emplumada*. 2000. México. Fondo de Cultura Económica. Fig.14 Evolución de la serpiente acuática, Pág. s/n.º Fig. 18 A-C y Fig. 19 Monumento 1, 5 y 9 de Chalcatzingo, Pág. s/n.º Fig. 39 C La serpiente emplumada, la hibridación de especies aparentemente irreconciliables, en movimiento constante. Pág. s/n.º Fig. 40 Serpiente Caimán, Pág. s/n.º Fig. 42 Detalle de talud-basamento de Xochicalco, Pág. s/n.º Fig. 47 el dios señor del tiempo, Pág. s/n.º Figs. 49 A-F Representación de personajes que llevan el culto de Quetzalcóatl a la región maya, Pág. s/n.º Fig. 56 A: Dibujos de la cabeza de serpiente emplumada, Pág. s/n.º Fig. 56 B: Cabeza del monstruo escamoso de Teotihuacan, capítulo II, Pág. s/n.º.
- 6, 16, 17 E. CLARK, John. *Los Olmecas en Mesoamérica*. 1994. México. Ediciones. El Equilibrista. Fig. 6. Cabeza 1, *El Rey*. Fotografía Rafael Avila Guzmán. Pág. 22. Fig.16. Hacha votiva de la mixteca Oaxaca. Publicada por Saville 1972, Pág. 23 Fig.17 Cabeza de deidad del maíz del motivo trifolio, periodo Formativo Medio, Pág. 257.
- 15, 20, 22, 27 E, 50, 52, 53 D y E, 57 Revista. *Artes de México, Serpiente en el arte prehispánico*.2002. Alberto Sánchez L. y Dominique Dufétel, Revista libro N.º 32. Editorial Artes de México y el Mundo. México, D.F. Fig. 15 Relieve en piedra, cultura olmeca, La Venta, Siglo X-VI a.C. Basalto, Altura: 98cm. Museo Nacional de Antropología. MNA, CNCA-INAH, Pág. 41. Fig. 20. Relieve en piedra Dintel N.º 25. Yaxchilán cultura maya 725 d.C., piedra caliza 129.4x 86.7 ctm., The British museum, Pág. 48. Fig. 22 Cabezas de serpientes Montículo 14, Chichen Itzá, Yucatán,

Fotografía de Alfred P. Maudslay de su libro *Biología Centrali-Americana*, vol. III, 1889-1902, Pág. 25. Fig. 27 E: Escultura de piedra de serpiente emplumada enrollada con glifo de uno caña, Ce Actl, fecha-nombre de Quetzalcóatl, cultura mexicana, Postclásico Tardío. MNA, CNCA-INAH. Pág. 20. Fig. 50 Pintura mural Hombre-pájaro pasando sobre una serpiente emplumada. Mural sur, Edif. A. Cacaxtla, Tlaxcala, 700-500 d.C., Pág. 13. Fig. 52 Detalle de la Escultura de piedra *Coatlícue*. Pág. 39.

Fig. 53 D: Olla de cerámica, Tlálloc, cultura mexicana. Posclásico Tardío, 35 x 31.5 x 21 cm. Templo Mayor CNCA- INAH, Pág. 27. Fig. 53 E: Relieve en piedra Tlálloc, cultura mexicana, Posclásico Tardío, basalto, 10 x 34 x 27.5 cm. MNA, CNCA-INAH. Pág. 26. Fig. 57 Ornamento en mosaico de turquesa, serpiente bicéfala. Cultura mixteca-mexicana, periodo Posclásico Tardío. The British Museum, Págs. 28 y 29.

24, 26

Revista. Arqueología mexicana: serie Historia de la Arqueología en México V, 2002. Volumen X, N.º 56, Editorial Raíces, México D.F.

Fig. 24 Tablero de la cruz foliada de Palenque, periodo Clásico 692 d.C., Ilustración Linda Schele, Pág. 21. Fig. 26 Plato Blom, pintura en cerámica que representa un pasaje del *Popol Vuh*, Río Hondo, Quintana Roo, Museo Regional de Antropología, Palacio Cantón, Mérida, Yucatán. México. Fotografía de Michel Zabé, Pág. 40

33, 36, 37 A-D, SÉJOURNÉ, Laurette, *El universo de Quetzalcóatl*.

38, 39 A,B, D, E 1998 México. Fondo de cultura Económica.

y F, 48 A-B, 51 Fig. 33 El hombre-pájaro-serpiente en un fresco de Zacuala, Fresco teotihuacano, Zacuala, Pág. 130. Fig. 36 El dinamismo convierte a la serpiente en germen de la vida, *Códice Féjerváry*, Pág. 29. Figs. 37 A-D: El gancho y la S, otras estilizaciones de la serpiente en movimiento: vaso en tecali de la región de Veracruz, Arte indígena de México y Centroamérica (por Miguel Covarrubias, Universidad Nacional Autónoma de México, 1961), Pág. 208. Fig. 38 Fresco teotihuacano, Tepantitla, Pág. 35. Fig. 39 A: bajorrelieve sobre un vaso teotihuacano. Fig. B: *Códice Bodley*, Pág. 17. Figs. 39 D y E: La sinuosidad en los cuerpos y las grecas, como representación del movimiento cíclico. Págs. 37 y 39.

- Fig. F: *Códice Nutall*, Pág. 75. Fig. 48 A y B: Representación del trance de la metamorfosis de los penitentes personificándose en la serpiente emplumada. Pág. 163. Fig. 51 La serpiente emplumada en monumentos aztecas. Pág. s/n.º
- 35, 46 A-C DÍAZ, Gisele y RODGERS, Alan, *The Codex Borgia*, 1993, EE.UU., Dover Publications.
Fig. 35 Tláloc vierte agua sobre la tierra, representada como un caimán. Hoja 27. Pág. 51. Fig. 46 A: Quetzalcóatl con máscara del dios del viento, Hoja 19, Pág. 59. Fig. 46 B: Quetzalcóatl, Hoja 62, Pág. 16, 46 C: Quetzalcóatl sostiene el fiemamento, Hoja 51 Pág. 27.
- 52 A,
53 A y C BONIFÁZ NUÑO, Rubén. 1986. *Imagen de Tlaloc: Hipótesis iconografía y textual*. Universidad Autónoma de México, D. F.
Fig. 52 A: Dibujo de la cabeza de la llamada *Coatllicue*. Pág. s/n.º Fig. 53 A: Dibujo de la cabeza Tláloc de la Colección Uhde, vista frontal. Museum für Volkerkunde, Berlín, Pág. s/n.º Fig. 53 C: Dibujo de serpientes teotihuacanas con ceja en forma de voluta y con rostro de Tláloc con "bigotera" de igual forma. Pág. s/n.º
- 7, 21, 23, 25,
27 A-D,
28 A-C,
29, 30, 31, 32,
34, 41, 43,
44 A-D, 45,
53 B, 55. Revista. Arqueología Mexicana, serie historia de la arqueología en México II, 2002. Volumen IX, N.º 53. Editorial Raíces. S.A. México, D.F.
Fig. 7 Fotografía de Michael Calderwood. Conjunto de las monjas y el anexo, Pág. 82. Fig. 21 Fotografía Guillermo Aldana. Columnas del Templo de los Guerreros, Pág. 25. Fig. 23 Placa con la representación de la serpiente emplumada Chichen Itzá, Yucatán México, Fotografía de Michel Zabé, Proyecto México, CND, INAH 2001. Pág. 35. Fig. 25 Relieve del Templo inferior de los jaguares de Chichen Itzá, Yucatán. Fotografía coloreada por Adela Bretón, reprografía Antonio Pacheco, Pág. 29. Fig. 27 A: Serpiente emplumada, cultura mexicana, Posclásico Tardío. Fotografía de A. Bracchetti, Museo Misionario Etnológico, Vaticano, Pág. 28. Fig. 27 B y D: Serpientes emplumadas de piedra, cultura mexicana Posclásico Tardío, MNA. Fotografía de Marco Antonio Pacheco, Pág. 30. Fig. 27 C: Serpiente emplumada, cultura mexicana, Postclásico Tardío, Museo del Louvre, Fotografía de Huges Dubois, Deposito del Museo

Nacional de Historia Natural, Museo del hombre, París, Francia, Pág. 30. Fig. 28 A: Quetzalcóatl Posclásico tardío, Museo Arqueológico Apaxco, estado de México, Fotografía Marco Antonio Pacheco. Pág. 31 Fig. 28 B: Quetzalcóatl cultura mexicana, Posclásico Tardío, MNA. Fotografía Marco Antonio Pacheco. Pág. 31 Fig. 28 C: Quetzalcóatl, cultura mexicana, Posclásico Tardío, Museo del Louvre, Fotografía Huges Dubois, Deposito del Museo Nacional de Historia Natural, Museo del hombre, París, Francia, Pág. 31. Fig. 29 Dintel con forma de serpiente, Fotografía Marco Antonio Pacheco, MNA, Pág. 33. Fig. 30 Fragmento de una serpiente con mazorcas de maíz entre las escamas, cultura mexicana, Posclásico Tardío, Fotografía Gerardo Montiel Klint, Pág. 33. Fig. 31 Vasija trípode teotihuacana, Fotografía Cleveland Museum of Art, Pág. 39. Fig. 32. Reconstrucción de los murales del templo miniatura del Patio Pintado Atetelco, Teotihuacan, Reprografía Marco Antonio Pacheco, tomado de Miller 1973, Pág. 34. Fig. 34 Trozo del mural de los animales mitológicos del Museo de la Pintura Mural Teotihuacana, Teotihuacán, estado de México, Ilustración José Villaseñor, PLPMPM, Pág. 38. Fig. 41 Serpiente emplumada, Templo de la serpiente Xochicalco, Morelos, México, Fotografía Sergio Autrey, Pág. 35. Fig. 43 Representación de la serpiente emplumada en la Piedra de los Guerreros, cultura mexicana, Posclásico Tardío, MNA. Fotografía Marco Antonio Pacheco, Pág. 33. Fig. 44 A-D: Caracoles cortados, el signo de venus, Fotografías de Marco Antonio Pacheco, MNA, Pág. 32. Fig. 45. Ehécatl- Quetzalcóatl, *Códice Telleriano Remensis*, 8v., Reprografía Marco Antonio Pacheco, Pág. 32. Fig. 53 B: Reconstrucción de la máscara de turquesas. Fotografía Gerardo González Rul, Pág. 62. Fig. 55 Ilustración José Villaseñor, Proyecto La pintura mural prehispánica en México. IIE-UNAM (PLPMPM) Pág. 34.

Fotogramas

- 1 –13,
140 y 141 Unlimited S.A. *Hamsterland II. La máquina del tiempo*, 1998, Chile, Unlimited. Agencia publicitaria y Producciones Interactivas.
- 14 – 26,
112 –115 AMLIN, Patricia y FOX, James A. *Popul vuh: el mito de la creación maya*, 1989, México, EE.UU., 60' filme – 62' video. Fuente informal.
- 27 – 48,
137 – 139 AMLIN, Patricia. *Los cinco soles: una historia sagrada de México*, 1996, EE.UU., 55', Bekerley media ILC.
- 49 – 58,
122 – 124 Instituto cubano del arte e industria cinematográficos. *Quetzalcóatl*, 1992, Cuba, 08':23"
Universidad Politécnica de Valencia. Departamento de Dibujo. Cinta 097.
- 59 – 70,
149 – 152 DreamWorks Pictures. *La ruta hacia El Dorado*, 2000, EE.UU.89', *The road to El Dorado*. sitio WEB, DREAMWORKS PICTURES.
- 71 – 81
161 y 162 GUTIÉRREZ SERRALDE, María Fernanda. *Tonatiuh*, 2002, México, 15':22"
<http://www.lamatatena.org/531.0.html>
- 82 – 86
142 –144 GÓMEZ, Erwin. *Los señores de Sipán. Lords of Sipan*. Marzo de 1999, Chile, 03', Spondylus Productions.
- 87 – 91
153 y 154 NAVARRO, Heddy y BIZAMA, Jorge. *Kai Kai y TenTen. Las serpientes del agua y de la tierra. El gran cataclismo*, 2001, Chile, 02':40",
<http://www.serindigena.cl/territorios/recursos/multimedia/animaciones/kaiten.htm>
- 92 – 95 Walt Disney Studios. *El pequeño Hiawatha. Little Hiawatha*. 15 Mayo 1937, EE.UU., 09',
<http://www.toontracker.com/melotoons/melotoon.html>
<http://www.teemings.com/shorts/disney/years/1937/1937.html>
- 96 Studios Leon Schlesinger. *Hiawatha caza su conejo. Hiawatha's Rabbit Hunt*. 1941, EE.UU.,
<http://www.bcdb.com/bcdb/detailed.cgi?film=541&p=c>

- 97 LATINI FILHO, Anélio. *Sinfonía amazónica*. 1953, Brasil, Fundação para o desenvolvimento da educação – FDE *Coletânea Lições com cinema*, volumen 4.
- 98 HOEDMAN, Co. *El búho y el cuervo. The owl and the raven*, 1973, Canadá, 06':39", Catálogo Native Americans on Film and Video, Volumen I, 1981.
<http://cmm.onf.ca/E/titleinfo/index.epl?id=11137&sid=ec72dfa83eed1c8550188274d222a31e&coll=onf>
- 99 LEAF, Caroline. *El búho que se casó con un ganso. The owl who married a goose*. 1974, Canadá, 07':38", Catálogo Native Americans on Film and Video, Volumen I, 1981.
<http://cmm.onf.ca/E/titleinfo/index.epl?id=10510&expr=&sid=ec72dfa83eed1c8550188274d222a31e&coll=onf&ty pe=>
- 100 – 102 Instituto Cubano del Arte e Industria Cinematográficos. *Aborígenes*, 1985, Cuba, 22' aprox. Universidad Politécnica de Valencia. Departamento de Dibujo. Cinta 097.
- 103 – 105 Instituto Cubano del Arte e Industria Cinematográficos. *Una leyenda americana*, 1986, Cuba, 07' aprox. Universidad Politécnica de Valencia. Departamento de Dibujo. Cinta 097.
- 106 y 107 HARTMANN, Françoise. *Leyenda de verano. Summer Legend*, 1986, Canadá, 08':19"
<http://cmm.onf.ca/E/titleinfo/index.epl?id=16214&expr=&sid=ec72dfa83eed1c8550188274d222a31e&coll=onf&ty pe=>
- 108 – 111 ESCALONA, Enrique. *Tlacuilo*, 1988, México, 57', Museo Chileno de Arte Precolombino. Archivo de videos. 930 026 TLA
- 116 LÓPEZ, Paco. *Las plumas del Múcaro*, 1989, Puerto Rico y México, 15'
http://www.habanafilmfestival.com/peliculas/peli_amplia.php?ord=8309&festi=2002
- 117 SZASZ, Eva. *El Baile de la Pluma de cuervo. Raven's Feather Dance*. 1990, Canadá, 09':2"

- <http://cmm.onf.ca/E/titleinfo/index.epl?id=18376&sid=ec72dfa83eed1c8550188274d222a31e&coll=onf>
- 118 –121 BARRILLE, Albert. *Erase una vez... las Américas*, 1991, Francia, 26'
<http://www.procidis.com/gb/debut.html>
http://www.commeaucinema.com/sites/homme_v/autres.html
- 125 –127 Ellipse, Nelvana Limited, La Fondation Hergé.
Tintín y el templo del sol, 1993, Francia, Canadá, 30'
[http://www.tvfi.com/asp/espagnol/program.asp?Program=3623&cID=17&pID=5&istart=181¶m=%26type=movie%26sscateg=17%26lstKeyW=2%26nbcate=1%26nbcate=1%26nbcate=1%26nbcate=1](http://www.tvfi.com/asp/espagnol/program.asp?Program=3623&cID=17&pID=5&istart=181¶m=%26type=movie%26sscateg=17%26lstKeyW=2%26nbcate=1%26nbcate=1%26nbcate=1%26nbcate=1%26nbcate=1)
- 128 – 130 VICUÑA, Cecilia, *Paracas*, 1993, Chile, 18': 24"
 Museo Chileno de Arte Precolombino. Archivo de videos. Catálogo 306/ 002/ PAR.
- 131 –133 MUÑOZ, Ingrid. *Nuestros orígenes*, 1994, Chile, 30'
 Museo Chileno de Arte Precolombino. Archivo de videos. Catálogo 930/024/NUE
- 134 BARRAGÁN, Marisol. *Paulina y el cóndor*, 1994, Bolivia, 07'
http://www.habanafilmfestival.com/peliculas/peli_amplia.php3?ord=4074&festi=1994
<http://www.lamatatena.org/531.0.html>
- 135 Walt Disney productions. *Pocahontas*, 1995, EE.UU., 78'. Encyclopedia of Walt Disney Animated Characters. GRANT John. 1988.
- 136 ROSENZWEIG, Serge. *Nanook*, 1996, Francia, 26'
<http://www.dupius-entertainment.com>
- 145 – 147 Walt Disney Productions. *El Emperador y sus locuras. The Emperor's New Groove*, 2000, EE.UU., 79'
 DVD. Clásicos de Disney. n.º 40. Disney DVD. Buena Vista home entertainment.
- 148 CRUZ, Jaime. *La sirena Aalamatzin*, 2000, México, 27'
http://www.habanafilmfestival.com/peliculas/peli_amplia.php3?ord=8070&festi=2002
- 155 – 157 NAVARRO, Heddy. *Domo y Lituche. Creación del*

- mundo mapuche*, 2001, Chile, 04':15"
<http://www.serindigena.cl/territorios/recursos/multimedia/animaciones/domo.htm>
- 158 – 160 MUÑOZ, Tania. *Saire - Agua de Lluvia*, 2001, Chile, 02': 50",
<http://www.serindigena.cl/territorios/recursos/multimedia/animaciones/saire.htm>
- 163 – 165 GÓMEZ VIÑALES, Erwin. *Rokunga, el último hombre pájaro*, 2002, Chile, 07', Spondylus Productions.
- 166 – 168 Cineanimadores. *Ogú y Mampato en Rapanui*, 2002, Chile, 80', Cineanimadores S.A.
- 169 – 171 Hanna Public Schools. *El conejo tonto. The Silly Rabbit*. 2003, EE.UU., 05', Joseph Erb.
- 172 – 174 TARPALCHEE T. Blue, ROBERTS Natalie, J., HEWITT Iaryn, WILSON Dan, RODRIGUEZ Jorge, ROCK Darren, BEAVER Brandee, DUVALL Marcus. *La historia del día y la noche, The Story of Night and Day*, 2003, EE.UU., 05', Joseph Erb.
- 175 y 176 BLACK Patricia, CALICO Jennifer, DAUGHERTY Alyssia, EAGLE A.J., FLYNN Krissy, GONZALES Cristina, GONZALES Steven, HARPER Narcussa, HERNANDEZ Robby, LITTLEDEER Anthony, LITTLEDEER Chris, PETTIT Kyle, PROCTOR Jerany, SANDERS Ashton, SANDERS Nakisha, SOAP Brando, WOFFORD Eric.
Como el pájaro rojo tomó su color, How The red bird got his color, 2003, EE.UU., 05', Joseph Erb.
- 177 – 179 MILLER Melodi, MOSS Billy, NEELEY Jeremy, SMITH Montana, ROY Lisa, MAYFIELD Jessica, YOUNG Ashley. *El conejo y la zarigüeya buscan pareja, The Rabbit and Ashley. Opossum look for wives*, 2003, EE.UU., 05', Joseph Erb.
- 180 – 182 ARMSTRONG Adam, COMBES Jacob, HART Jacki, HILTON Chistopher, NILSON Tonya, SANDOVAL Maria, WILSON Courtney, *Por qué la zarigüeya tiene la cola pelada. Why The Opossum's Tail is Bare*, 2003, EE.UU., 05', Joseph Erb.

- 183 – 186 American Indian Resource Center AIRC. *Mapoiceto no escucha. Mapoiceto/not listening*, 2003, EE.UU., 05', Catálogo Native American Film and Video Festival 2003.
- 187 – 190 BEAVER Brandee, DUVALL Marcus, SASMAN Kryston. *La cola del conejo. The Rabbit's Tail*, 2003, EE.UU., 08', Joseph Erb.
- 191 OVANDO, Alfredo. *Los hijos del sol*, 2003, Bolivia, 08', http://www.habanafilmfestival.com/peliculas/peli_amplia.php3?ord=8603&festi=2003
- 192 y 193 BLAISE Aarón, WALKER Robert. *Hermano oso. Brother Bear*, 05, de diciembre, 2003, EE.UU., 85', <http://www.hollywood.com/movies/detail/movie/417491>
<http://disney.go.com/disneypictures/brotherbear/main.html>
<http://www.bbc.co.uk/southampton/films/reviews/brotherbear.shtml>
- 194 CATALDO, Hugo. *La leyenda de Urutau. The legend Urutau*. Paraguay y Inglaterra, http://www.bbc.co.uk/southampton/features/film_festival/urutau256.shtml
- 195 – 198 ERB, Joseph. *Ellos contaron el comienzo. The Beginning They Told*, 2003, EE.UU., 11', Joseph Erb.
- 199 – 201 Comisión Bicentenario. *El cóndor y la pastora*, 2003, Chile, 01':45"
<http://www.bicentenario.gov.cl/inicio/index.php>
<http://www.bicentenario.gov.cl/inicio/etni.htm>
- 202 – 204 Comisión Bicentenario. *La música de las montañas*, 2003, Chile, 02:05"
<http://www.bicentenario.gov.cl/inicio/index.php>
<http://www.bicentenario.gov.cl/inicio/etni.htm>
- 205 – 207 Comisión Bicentenario. *El hijo del canelo*, 2003, Chile, 01':51"
<http://www.bicentenario.gov.cl/inicio/index.php>
<http://www.bicentenario.gov.cl/inicio/etni.htm>
- 208 – 210 Comisión Bicentenario. *La historia de los delfines*, 2003, Chile, 02':09"

- <http://www.bicentenario.gov.cl/inicio/index.php>
<http://www.bicentenario.gov.cl/inicio/etni.htm>
- 211 – 213 Comisión Bicentenario. *El calafate*, 2003, Chile, 01':39"
<http://www.bicentenario.gov.cl/inicio/index.php>
<http://www.bicentenario.gov.cl/inicio/etni.htm>
- 214 – 216 Comisión Bicentenario. *La ballena*, 2003, Chile, 02'17"
<http://www.bicentenario.gov.cl/inicio/index.php>
<http://www.bicentenario.gov.cl/inicio/etni.htm>
- 217 – 219 GÓMEZ, Erwin. *Siaskel el gigante*, 2004, Chile, 18'
 Spondylus Productions.

RELACIÓN DE ESQUEMAS Y GRÁFICOS

Esquemas

- 1, 2 y 6 SILVA MONTELLANO, Felipe. Esq. n.º 1 Flujo teórico de la tesis. Esq. n.º 2 Mapa de Mesoamérica. Esq. n.º 6 Esquema Intersección de géneros cinematográficos.
- 3 Esq. n.º 3 Cuadro del Tiempo Mesoamericano, basado en esquema cronológico de la Revista Arqueología mexicana, Tiempo mesoamericano I, (2500 a.C.-1521 d.C.) México, Editorial Raíces, Edición especial n.º 11, Pág.8.
<http://www.arqueomex.com>.
- 4 Esq. n.º 4 Esquema de los puntos cardinales y los árboles fundacionales. Basado en un esquema de los cuatro árboles cósmicos. LÓPEZ AUSTIN, Alfredo. *Temoanchan y Tlalocan*, 1999. México, Fondo de Cultura Económica, Pág.19.
- 5 Esq. n.º 5 Ciclo climático y la relación de la metáfora entre el cerro y los fenómenos atmosféricos. Basado según indicación del Doctor en Biología Arturo Silva Montellano.

Gráficos

1, 2, 3, 4

SILVA MONTELLANO, Felipe. Gráf. n.º 1 Relación de temas por cantidad de filmes. Gráf. n.º 2 Técnicas realizadas por cantidad de producciones. Gráf. n.º 3 Número de producciones audiovisuales animados por país.
Gráf. n.º 4 Número de producciones audiovisuales animados desarrollados en el tiempo.

RESUMEN

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.

Esta es una investigación exploratoria y retrospectiva de carácter correlacional, que examina la representación de la figura mitológica central de Mesoamérica Prehispánica en audiovisuales animados.

Como nuestra formación es en el área de las comunicaciones, específicamente, en la creación y observación de audiovisuales animados, advertimos ciertos fallos en la interpretación de aspectos culturales en los audiovisuales animados. Lo que nos lleva a plantear un mecanismo de análisis, con el cual revisamos cómo han sido reinterpretados los aspectos formales de un personaje mitológico en los audiovisuales animados.

Nuestro planteamiento hipotético dice que los autores de audiovisuales animados, quienes basan su obra bajo una documentación apropiada, logran un producto que posee mayor valor educativo y artístico, que aquellos que omiten rasgos elementales de las culturas citadas, por consiguiente, es la revisión al perfil identitario vertido en los audiovisuales animados.

Por lo cual nos planteamos los siguientes objetivos centrales:

Revisar y constatar el cómo se representó la serpiente emplumada en el universo seleccionado y definido de audiovisuales animados.

Describir, analizar y correlacionar los audiovisuales animados que representan y utilizan la figura central de los mitos cosmogónicos de Mesoamérica Prehispánica, de un modo cualitativo con respecto de sus referentes narrativos documentales.

Comprobar que la figura e imagen de la serpiente emplumada como personaje en producciones animadas, juega un papel relevante en el universo de audiovisuales datados.

La metodología empleada en el desarrollo de esta tesis se dividió en dos fases, primero realizamos una investigación exploratoria, en ella recabamos un conjunto de audiovisuales animados que constituyen una base de datos suficientemente, representativa del universo trazado, así mismo, estructuramos un marco teórico que respalda el flujo temático general de la tesis, explicando así, la importancia de los relatos esenciales en el escenario mediático contemporáneo, como también recopilamos los antecedentes antropológicos y arqueológicos del área citada. En una segunda etapa analizamos y correlacionamos los audiovisuales seleccionados de la compilación de datos con los antecedentes antropológicos y arqueológicos recabados con anterioridad.

Este proceso que nos llevó a concluir los siguientes puntos, de los cuales primero destacamos los relacionados con los objetivos centrales trazados:

El personaje posee características definidas e identificables en los distintos audiovisuales animados.

Confirmamos que la figura ofidia es un numen importante dentro del imaginario americano, aun hoy en día.

El personaje observado es un apropiado objeto sintomático que refleja las políticas de identidad vertidas en los audiovisuales animados, siendo estos vehículos cognoscitivos.

Comprobamos que la estructura narrativa y la figura de la serpiente creativa en algunos audiovisuales animados recopilados y observados, es representada mediante una documentación antropológica comprometida con el respeto a las culturas ancestrales. Este factor añade mayor valor educativo y artístico a los audiovisuales animados. Identificamos que en otros audiovisuales animados la serpiente es representada bajo una perspectiva no documentada, con lo cual se desvirtúa el mensaje central de los relatos ancestrales.

Además, en base a una serie de observaciones derivadas de la propia investigación en torno al corpus datado, refiriéndonos particularmente, a los procesos asociados a la producción de audiovisuales, constatamos que el universo encontrado hasta la fecha, se puede constituir como un género comunicacional definido, como también, advertimos que en su totalidad y particularmente, en nuestro caso, identificamos tres grupos descriptores: El primero se refiere a los audiovisuales animados sobre mitos, leyendas, cuentos y pasajes históricos de América Prehispánica, dentro del cual, identificamos otro universo referido a audiovisuales animados que relatan mitos cosmogónicos de América Prehispánica. En este segundo subgrupo genérico definido, a su vez, encontramos un 9.8 % del total inicial, que representan mitos cosmogónicos de Mesoamérica Prehispánica. Y, en el tercer y último segmento, en el cual observamos el tratamiento formal otorgado a la figura mitológica anteriormente señalada, identificando las políticas de identidad vertidas en el contenido de los audiovisuales observados: El continuismo neoimperial, el americanismo revisionista y las propias voces de los grupos étnicos.

RESUM

MITOLOGIA COSMOGÒNICA, ART MESOAMERICÀ I CINEMA ANIMAT.

Revisió dels aspectes formals del personatge mitològic de Mesoamèrica Prehispànica, la serp emplomada, en produccions audiovisuals animades.

Aquesta és una investigació exploratòria i retrospectiva de caràcter correlacional, que examina la representació de la figura mitològica central de Mesoamèrica Prehispànica en audiovisuals animats.

Com la nostra formació és en l'àrea de les comunicacions, específicament, en la creació i observació d'audiovisuals animats, advertim diverses errades en la interpretació d'aspectes culturals als audiovisuals animats. El que ens porta a plantejar un mecanisme d'anàlisi, amb el qual revisem com han sigut reinterpretats els aspectes formals d'un personatge mitològic als audiovisuals animats.

El nostre plantejament hipotètic diu que els autors d'audiovisuals animats, basen la seua obra en una documentació apropiada, aconseguint alhora un producte que posseeix major valor educatiu i artístic, que aquells que omiteixen els trets elementals de les cultures esmentades, per tant, es tracta d'una revisió del perfil identitari dels audiovisuals animats.

Per tot això, s'estableixen els següents objectius centrals:

Revisar i constatar el com es va representar la serp emplomada a l'univers seleccionat i definit dels audiovisuals animats.

Descriure, analitzar i correlacionar els audiovisuals animats que representen i empen la figura central dels mites cosmogònics de Mesoamèrica Prehispànica, des d'una vessant qualitativa pel que fa als seus referents narratius documentals.

Comprovar que la figura i imatge de la serp emplomada com a personatge en produccions animades, juga un paper rellevant a l'univers dels audiovisuals datats.

La metodologia emprada en el desenvolupament d'aquesta tesis fou dividida dues fases, primer realitzarem una investigació exploratòria, en ella vam recaptar un conjunt d'audiovisuals animats que constituïren una base de dades suficientment, representativa de l'univers traçat, alhora, estructurarem un marc teòric que recolça el flux temàtic general de la tesis, explicant així, la importància de les narracions essencials en l'escenari mediàtic contemporani, així com també recopilarem els antecedents antropològics i arqueològics de l'àrea esmentada. En una segona etapa vam analitzar i correlacionar els audiovisuals seleccionats de la compilació de dades amb els antecedents antropològics i arqueològics recollits amb anterioritat.

Aquest procés ens va portar a concloure els següents punts, dels quals primer destaquem els relacionats amb els objectius centrals abans esmentats:

El personatge posseeix característiques definides i identificables als diversos audiovisuals animats.

Confirmem que la figura ofidia és un numen important dins de l'imaginari americà, encara avui en dia.

El personatge observat és un apropiat objecte simptomàtic que reflexa les polítiques d'identitat dipositades als audiovisuals animats, siguen aquests vehicles cognitius.

Comprovem que la estructura narrativa i la figura de la serp creativa en alguns audiovisuals animats recopilats i observat, és representada mitjançant una documentació antropològica compromesa amb el respecte a les cultures ancestrals. Aquest factor afegeix major valor educatiu i artístic als audiovisuals animats. Veiem en altres audiovisuals animats que la serp és representada sota una perspectiva no documentada, amb la qual cosa es desvirtua el missatge central de les narracions ancestrals.

A més, en base a una sèrie d'observacions derivades de la pròpia investigació al voltant del corpus estudiat, ens volem referir particularment, als processos associats a la producció d'audiovisuals, constatem que l'univers trobat fins la data, es pot constituir com una mena de gènere comunicacional definit, a l'hora que advertim que en la seua totalitat i particularment, en el nostre cas es conforma de les tres següents descripcions genèriques: La primera es refereix als audiovisuals animats sobre mites, llegendes, contes, passatges històrics de l'Amèrica Prehispànica, dintre dels quals identifiquem audiovisuals animats que relaten mites cosmogònics de l'Amèrica Prehispànica. El segon subgrup genèric definit a la vegada, trobem un 9.8 % del total inicial, que representa mites cosmogònics de Mesoamèrica Prehispànica. I la tercera tracta l'últim segment, en el qual observem el tractament formal atorgat a la figura mitològica anteriorment senyalada, identificant les polítiques d'identitat al voltant del contingut dels audiovisuals observats: El continuisme neoimperial, el americanisme revisionista i las pròpies veus dels grups ètnics

SUMMARY

**COSMOGONIC MYTHOLOGY, MESOAMERICAN ART
AND CINEMA ANIMATION**

A study of the formal aspects of the Prehispanic Mesoamerican mythological character, the feathered serpent, in animated audiovisual productions.

This is an exploratory and retrospective investigation, of a co-relational nature, that examines the representation of the central mythological figure of Prehispanic Mesoamerica in animated audiovisual productions.

As our formation is in the area of communications, specifically in the creation and observation of animated audiovisual productions, we observe certain shortcomings in how the cultural aspects of the subject matter have been interpreted. This leads us to propose an analysis mechanism with which we review how the formal aspects of the mythological figure have been reinterpreted in animated audiovisual productions.

Our hypothetical position states that the authors of animated audiovisual productions who base their work on documented research create productions that possess more educational and artistic value than those which omit elementary features of the Prehispanic Mesoamerican culture. Consequently, we observe and analyse the politics of identity in the animated audiovisual productions.

For this reason we propose the following central objectives:

To analyse and verify how the feathered serpent was represented in our selected universe of animated audiovisual projects.

To describe and analyze audiovisual animation productions that represents and use the central figure of the cosmogonic myths of Prehispanic Mesoamerica and correlate their characteristics with the original narrative source.

To demonstrate that the figure and image of the feathered serpent plays a relevant role in the productions analysed.

The methodology used in the development of this thesis was divided in two phases:

First we carry out an exploratory investigation, in which we take a sufficient number of audiovisual animation productions to constitute a database representative of the subject matter. At the same time, we structure a theoretical base that supports the general thematic flow of the thesis, thus explaining the importance of the essential myths in the contemporary media scene. We also document the anthropological and archaeological antecedents of the topic.

In the second stage we analyze and correlate the selected audiovisual productions with the anthropological and archaeological antecedents previously cited.

This process brought us to conclude the following points, of which first we highlight those related with the central objectives:

The figure of the feathered serpent possesses definite and identifiable characteristics in the different animated audiovisual productions.

We confirm that the ophidian figure is an important numen within the American imagination, even today.

The figure of the feathered serpent appropriately reflects the politics of identity in the productions, these being educative vehicles in essence.

We demonstrate that the narrative structure and the figure of the creative snake in certain animated productions is represented by means of documented anthropological research committed to the respect of the ancestral cultures. This factor adds more educational and artistic value to these productions.

We discover that other audiovisual productions, which are not well researched, distort the central message of the ancient myths.

Furthermore, based on a series of observations derived from the investigation it self, referring particularly to the processes associated with animation production, we conclude that, with the material gathered to date, you can construct a definite communicational genre. Additionally, we observe that in their entirety, and particularly in our case, we can identify three definite groups:

The first refers to the animated productions which deal with the myths, legends, stories and historical tales of Prehispanic America. Within this group we find a second universe, which relates to cosmogonic myths of Prehispanic America. In this second group we find that 9.8 % of the initial total represent cosmogonic myths of Prehispanic Mesoamerica.

In the third and last segment, in which we observe the formal treatment of the feathered serpent, we define the politics of identity: the neo-imperial continuum, revisionist Americanism and the voices of ethnic groups.

