

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



**Medios audiovisuales para la comunicación del
patrimonio prehispánico en el Museo de sitio de Pachacamac**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

AUTOR

MATEO BLAS DE LA JARA PLAZA

ASESOR

JAMES ANTHONY DETTLEFF PALLETE

Lima, diciembre, 2020

Resumen

Esta investigación estudia los medios audiovisuales dispuestos en el Museo de sitio de Pachacamac (Lurín - Lima Metropolitana); institución del Ministerio de Cultura del Perú que apuesta por tender enlaces con el pasado del complejo arqueológico de mayor extensión en la capital del país. El objetivo principal es identificar cómo los recursos audiovisuales se articulan con la experiencia museográfica de una colección del Perú antiguo y el posterior recorrido por uno de los centros religiosos más importantes de la costa prehispánica de América del Sur. Asimismo, se busca reconocer en la narración audiovisual formas didácticas predominantes y explorar cómo esta aporta en la comunicación del pasado del santuario. Sin dejar de lado la relevancia de hallazgos arqueológicos e historiográficos, debe precisarse que se abordan colectividades remotas inasibles tras siglos de un marco temporal convulso. De acuerdo a esta consideración, el enfoque del trabajo parte de un cuerpo teórico delineado por estudios de memoria cultural. Ello comprende un tipo de memoria que trasciende tanto la oralidad como las interacciones cotidianas y se prolifera en base a diversos medios. Asimismo, la investigación se enmarca en el concepto de los “lugares de memoria” de Pierre Nora a la luz del abordaje de Astrid Erll y Ann Rigney; autoras que profundizan en este concepto en base a las dinámicas de remediación estudiadas por Jay Bolter y Richard Grusin. A través de la remediación de soportes del pasado, posibilidades de premediación y la búsqueda de puentes cognitivos, los medios audiovisuales se articulan con la experiencia museográfica y el recorrido por el santuario. Ello se aplica a ejes temáticos desde la irrupción de los españoles en un centro de peregrinaje activo, la introducción de la dimensión mítica o información referente a la secuencia ocupacional de sociedades prehispánicas en el sitio.

Agradezco al asesor James Dettleff por sus comentarios sustanciales a la investigación. También al equipo del Museo de sitio de Pachacamac por la apertura, a Gonzalo por la compañía, a mis padres por siempre “prestarme” sus libros y a mi país por resistir.



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. EL MUSEO: PODER, CIUDADANÍAS E IMAGINARIO NACIONAL.....	4
2.1. IMAGINARIOS DE NACIÓN: CIMIENTOS Y DEBATES.....	4
2.2. LA ESFERA PÚBLICA, BÚSQUEDA DE EXPERIENCIAS TRANSFORMATIVAS Y COORDENADAS CIUDADANAS.....	7
3. MEMORIA COLECTIVA, MEMORIA COMUNICACIONAL Y MEMORIA CULTURAL.....	11
3.1. LUGARES DE MEMORIA Y DINÁMICAS DE REMEDIACIÓN.....	15
3.1.1. Los lugares de memoria.....	16
3.1.2. La remediación.....	19
3.1.3. La premediación y los medios memoriales.....	21
3.1.4. Hipermediación e inmediatez.....	23
4. MEDIOS AUDIOVISUALES E HISTORIA.....	26
4.1. LOS MEDIOS AUDIOVISUALES COMO FUENTE DE CONOCIMIENTO HISTÓRICO.....	26
4.1.1. Audiovisuales animados e historia.....	29
4.1.2. Abordajes audiovisuales del pasado prehispánico.....	33
4.2. LA MUSEOGRAFÍA AUDIOVISUAL.....	37
4.2.1. Una visión panorámica: museos con colecciones arqueológicas en Lima Metropolitana y recursos audiovisuales.....	44
5. PACHACAMAC.....	50
5.1. EL SANTUARIO.....	50
5.1.1. Representaciones del santuario: fuentes etnográficas, registros visuales y exploraciones estéticas.....	53
5.1.2. Breve historia de los desarrollos culturales presentes en el santuario.....	56
5.1.3. El culto al dios Pachacamac.....	68
5.1.4. El Mito de Urpay Huachac. Una de las mujeres de Pachacamac.....	70
5.2. EL MUSEO DE SITIO DE PACHACAMAC.....	72
6. METODOLOGÍA.....	78
6.1. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN, OBJETIVOS E HIPÓTESIS.....	78
6.1.1. Preguntas de investigación.....	78
6.1.2. Objetivos.....	79
6.1.3. Hipótesis.....	79
6.2. MARCO METODOLÓGICO.....	80
6.3. DISEÑO METODOLÓGICO.....	84
7. ANÁLISIS.....	86
7.1. LA “GALERÍA DE LAS CULTURAS”.....	86
7.1.1. Cultura Lima.....	87
7.1.2. Cultura Wari.....	89
7.1.3. Cultura Ychma.....	92
7.1.4. Imperio Inca.....	94
7.1.5. Resumen analítico de los videos de la “Galería de las culturas”.....	98
7.2. EL ÍDOLO, EL MITO Y LA DESTRUCCIÓN DEL SANTUARIO.....	106
7.2.1. El ídolo de Pachacamac.....	106
7.2.2. El mito de Cahuillaca y Cuniraya.....	111

7.2.3. <i>La destrucción del santuario</i>	119
7.3. VIDEO INSTITUCIONAL.....	126
7.4. ANÁLISIS COMPARATIVO DE LOS VIDEOS REVISADOS	133
7.4.1. <i>Las estructuras narrativas</i>	133
7.4.2. <i>Motivos de representación</i>	137
7.4.3. <i>Conexiones productivas con el entorno museográfico y patrimonial</i>	141
7.4.4. <i>Actores sociales</i>	146
7.4.5. <i>Género</i>	150
7.4.6. <i>Distinciones de valor</i>	153
CONCLUSIONES Y PROYECCIONES.....	158
MATRICES DE OBSERVACIÓN.....	166
BIBLIOGRAFÍA.....	175
ANEXOS.....	196



1. Introducción

A partir de un complejo panorama de sensibilidades contemporáneas, existen museos en Lima Metropolitana que han adoptado nuevos acercamientos al público a través de la comunicación audiovisual. El Museo de sitio de Pachacamac (Lurín) destaca por el diálogo de las narrativas de historia prehispánica que alberga y su aproximación a soportes audiovisuales desde la experiencia que propone a una amplia gama de públicos.

Administrado por la Dirección General de Museos del Ministerio de Cultura del Perú y ubicado en el Santuario de Pachacamac, el Museo de sitio de Pachacamac exhibe patrimonio mueble y recursos de interpretación del complejo arqueológico. Este último es considerado el centro religioso más importante de la costa prehispánica de América del Sur dado que, durante siglos, fue un eminente destino de peregrinaje para los pobladores de los Andes Centrales. Denise Pozzi-Escot, arqueóloga y directora del museo, encuentra fundamental entenderlo como centro de poder político y ceremonial a la luz de aspectos de continuidad y disrupción entre los desarrollos culturales que lo ocuparon: Lima (200 – 550 d.C) , Wari (550 – 1000 d.C), Ychma (800 – 1400 d.C) e Inca (siglo XV) (Pozzi-Escot 2017:2).

Pensar lo audiovisual en relación a un complejo arqueológico de la relevancia de Pachacamac exige reparar en distintos niveles de lectura. En primer lugar, la estructuración del contenido y cuál es el formato elegido para el propósito comunicacional. Interesa qué formas de representación organizan el conocimiento y las convenciones narrativas que las orientan. En esta línea, el objetivo es indagar sobre cómo es que el medio audiovisual se articula con la experiencia del recorrido

museográfico. Deben identificarse las formas narrativas propuestas para acercar al patrimonio desde el medio audiovisual y su aporte a la interpretación de un complejo arqueológico como el Santuario de Pachacamac.

Al aproximarnos a un estudio que involucra a museos en el Perú, es necesario un marco de referencia que considere su dimensión política, cívica y pedagógica. En la línea de los postulados de Néstor García Canclini, Alfonso Castrillón comprende el museo peruano como una institución que ejerce el *poder cultural* a través de la orientación de sentido. Para adaptar a la sociedad a un sistema determinado, el museo tradicional reproduce ideología a través de esta orientación de sentido (Castrillón 2014:43). El autor rebate la idea del museo “tradicional” apelando a la necesidad de recontextualización desde la mediación del patrimonio prehispánico. De ello se desprende la recuperación del sentido histórico para fortalecer la identidad cultural del grupo social (Castrillón 2014:46). Teniendo en mente un país que tiende al desprecio hacia lo indígena¹, la investigación podría aportar a esclarecer qué implica ser interpelados en el presente por el Perú antiguo desde lo audiovisual.

Pende inevitablemente sobre nuestro país una historia de violencia, mestizaje y destrucción de gran parte del sistema de creencias de las sociedades antiguo Perú. Astrid Erll da cuenta de los contextos poscoloniales y sus tendencias a prácticas híbridas de rememoración. De acuerdo a Erll, estas prácticas híbridas posibilitan la incorporación a la memoria cultural de versiones de la historia que no necesariamente forman parte de un discurso hegemónico. El Museo de sitio de Pachacamac

¹ La *I Encuesta Nacional. Percepciones sobre diversidad cultural y discriminación étnico-racial* (2018) arrojó resultados que podrían sustentar lo afirmado. Por ejemplo, que el 42% de encuestados se encontraba de acuerdo con que en el país sólo debía hablarse español (MINISTERIO DE CULTURA 2018: 32). Asimismo, el 53% de encuestados consideraron que los peruanos son “muy racistas” mientras que el 59% reconocía a la población quechua o aimara como la mayor receptora de discriminación étnico-racial.

ofrece narrativas contemporáneas que se entrelazan para fomentar el contacto con latencias del pasado. En este sentido, es importante destacar cómo el medio audiovisual empleado ejerce la *remediación* del patrimonio prehispánico, como veremos en el apartado 7.

El objetivo principal de esta investigación es explorar cómo los discursos audiovisuales propuestos se articulan con la experiencia museográfica. Ello permite aproximar al público a distintas percepciones del entorno patrimonial a través de abordajes didácticos de la ficción histórica, el documental animado y el formato institucional. A raíz de esta indagación, se podría proyectar el aporte (o las limitaciones) de los planteamientos audiovisuales del Museo de Pachacamac respecto otros sitios arqueológicos del país.



2. El museo: poder, ciudadanía e imaginario nacional

Estudiar los medios audiovisuales del Museo de sitio de Pachacamac, organismo del Ministerio de Cultura del Perú, exige detenerse en la naturaleza estatal de la institución. Es importante destacar que el diseño, implementación y operatividad de un museo responde a una política de Estado con distintos niveles de incidencia. En particular, compete preguntarse qué implica que el Estado detente la comunicación oficial del pasado a través del museo y las facultades narrativas que se otorgan a la institución en relación a la ciudadanía. En el marco de estas consideraciones, interesa cómo distintas aproximaciones teóricas lo sitúan al centro de la construcción identitaria.

2.1. Imaginarios de Nación: cimientos y debates

El historiador Benedict Anderson reconoce el carácter eminentemente político y las relaciones de poder subyacentes al museo. Resulta esencial entenderlo como medio para la legitimación simbólica del Estado-Nación en un territorio históricamente delimitado. En el capítulo “El censo, el mapa y el museo” de “Comunidades imaginadas” (1983), Benedict Anderson entiende el auge de la arqueología colonial en el sudeste asiático como orientado por un programa ideológico. El autor encuentra en la clasificación, documentación y reproductibilidad formas a través de las cuales el Estado colonial reafirmaba su dominio del territorio. Este construye una legitimidad distinta al precedente “derecho de conquista” abiertamente sostenido (1983:253). Ahora vacíos de una pretérita sacralidad, los monumentos arqueológicos se instrumentalizan como símbolo del poder estatal (1983:254).

Anderson entiende los museos como estrechamente vinculados al orden clasificatorio de los censos

y la cartografía colonial. En este sentido, destaca cómo los estados poscoloniales los adoptan también como medio de legitimación pública (1983:255). La administración de *imágenes de la historia del poder* es esencial para el gobierno (1983:256). Respecto a los sitios arqueológicos en el sudeste asiático subraya: “La cosa clave nunca era el Borobudur específico ni el Pagan específico en los cuáles el Estado no tenía un interés especial y con el que sólo tenía conexiones arqueológicas. Sin embargo, la serie replicable creó una histórica profundidad de campo fácilmente heredada por el sucesor poscolonial del Estado.” (1983:259).

Es por medio de la reproducción que el Estado colonial y, posteriormente el poscolonial, delimita un discurso y ahonda en una narrativa nacional. Anderson atribuye esta reproducción como producto directo del capitalismo de imprenta. Alimentado por el consumismo y la mercantilización cotidiana, este modelo se sostiene sobre los diarios y las novelas. Posteriormente la lógica de la reproductibilidad sería adoptada por la radio y televisión. Es así como se configura el orden simbólico expresado en una diversidad de narrativas que dotan a las personas de sentido comunitario, nociones nacionales e imperativos capitalistas. Para Anderson, la cotidianeidad de las personas transcurre en un tiempo “homogéneo y vacío” que habría permitido la consolidación del Estado-Nación (1983:47). En esta línea, el autor propone la existencia de una comunidad “imaginada” de personas que se proyectan dentro de un espacio común y compartiendo las mismas experiencias públicas.

En “La nación en tiempos heterogéneos” Partha Chatterjee llama a repensar la definición de Anderson desde las mismas sociedades poscoloniales. Chatterjee rebate la experiencia de un tiempo “vacuo y homogéneo” sobre las cuáles los individuos se asumen parte de una solidaridad

nacional: “aunque las personas puedan imaginarse a sí mismas en un tiempo homogéneo y vacío, no viven en él. El espacio-tiempo homogéneo y vacío es el tiempo utópico del capitalismo. Linealmente conecta el pasado, el presente y el futuro, y se convierte en condición de posibilidad para las imaginaciones historicistas de la identidad, la nacionalidad, el progreso, etc., con las que Anderson y otros autores nos han familiarizado.” (Chatterjee 2008:62). Son para Chatterjee, tiempos heterogéneos en los que los distintos grupos sociales e individualidades perciben las experiencias públicas y los conceptos que las rigen. Destaca también cómo el autor hace referencia a “imaginaciones historicistas” de acuerdo a una concepción lineal de la historia y su estrecha vinculación a una utopía capitalista.

Víctor Vich afirma que uno de los principales valores de lo postulado por Chatterjee reside en su abierta crítica a la construcción hegemónica de la historia desde las élites occidentales (2008:10). Es la de Chatterjee una aproximación propositiva, que incide en políticas heterogéneas, mutables, exentas de universalismos y que contemplan particularidades históricas (Chatterjee 2008:62). En palabras de Vich: “La radicalidad de su crítica apuesta a rescatar la potencialidad del fragmento ante la intención universalista o idealista del discurso occidental sobre los nacionalismos.” (Vich 2007:11). ¿Cuál sería el lugar del museo estatal en los tiempos heterogéneos? ¿Responden los museos a “políticas heterogéneas” o esencialistas? Las interrogantes nos llevan a reflexionar sobre cómo el Estado se vincula con la ciudadanía en las experiencias públicas que propicia a través de los museos.

A diferencia de Anderson, antes que un abordaje específico sobre los museos, Chatterjee otorga un marco de referencia a través de la proyección de un tiempo “denso y desigual que ha sido

llenado de contenido” (Chatterjee 2008 : 63). Convoca a entender la agencia del Estado sobre la ciudadanía desde el diseño e implementación de políticas públicas que atiendan a esta heterogeneidad. Podría desprenderse de ello que, al pensar el museo estatal como producto del poder sobre la delimitación del sentido histórico, urge contemplar el panorama ante los cuáles se construye el Estado-Nación y sus efectos en la asimilación de este sentido histórico.

2.2. La esfera pública, búsqueda de experiencias transformativas y coordinadas ciudadanas

En “Exhibition, Difference and the Logic of Culture” (2006) Tony Bennett cuestiona los museos sostenidos por financiamiento del Estado como instituciones pertenecientes a la esfera pública. En la línea de Habermas, el autor aduce que la esfera pública es definida por un conjunto de instituciones que construyen y potencian aportes críticos sobre la autoridad estatal (Bennett 2006:49). Sin embargo, de acuerdo a Bennett, los museos son en simultáneo permeables a la esfera pública, en constante conexión a ella y operativos bajo el espectro de influencia de sus debates (2006:48). Bennett propone entenderlos en interacción con otras instituciones como las bibliotecas, centros de educación adulta y escolaridad masiva. El autor destaca el carácter público del museo como institución intermediaria, moldeada por articulaciones gubernamentales de cultura y ciudadanía (2006:51).

La noción de lo público en relación a los museos se torna cívica y gubernamental, afectada por coordinadas configuradas por las relaciones entre la sociedad civil y el Estado. Estas instituciones se plantean como tecnologías estatales que buscan moldear atributos cívicos de identidad, creencias, comportamiento y civismo (Bennett 2006:50). De acuerdo a ello, los museos trascienden

una misión meramente divulgativa, incidiendo en la disposición de recursos para propiciar experiencias transformativas desde el Estado.

Conceptos de Foucault relativos al poder y el orden son retomados por Bennett para sustentar la existencia de un “complejo exhibicionario²”. Mientras Foucault entendería la figura de la prisión como la sustracción del castigo de lo carnavalesco y el espacio público, el “complejo exhibicionario” de Bennett postula que el museo contribuye a la moral pública mediante la instauración de “un poder manifiesto no solo por la posibilidad de infligir dolor, sino por su posibilidad de organizar y coordinar un orden de las cosas y producir un lugar para las personas en relación a ese orden.” (Bennett 2006: 31). Martin Hall anota que este constructo teórico va más allá de la imposición de una ideología dominante (Hall 2006:74). De acuerdo a Hall, ello corresponde a la construcción de una idea del sí mismo como sujeto de conocimiento, el transformarse de acuerdo a un relato “evolucionario”, de constante progreso.

La “lógica de la cultura” responde a la necesidad de pensar el concepto desde una perspectiva más amplia (Bennett 2006:46). Reflexionar en torno a la capacidad transformativa de los museos como producto de la tensión cultural, en articulación de la semejanza y la diferencia en simultáneo: “La cultura inicia un proceso de crítica a través del cual el individuo se enajena de la inmersión irreflexiva en tradiciones heredadas de manera que inicia un proceso de desarrollo personal que resultará en nuevos códigos de conducta, pero unos que son libremente escogidos antes que expuestos externamente.” (2006:48).

² Original “exhibitionary complex”

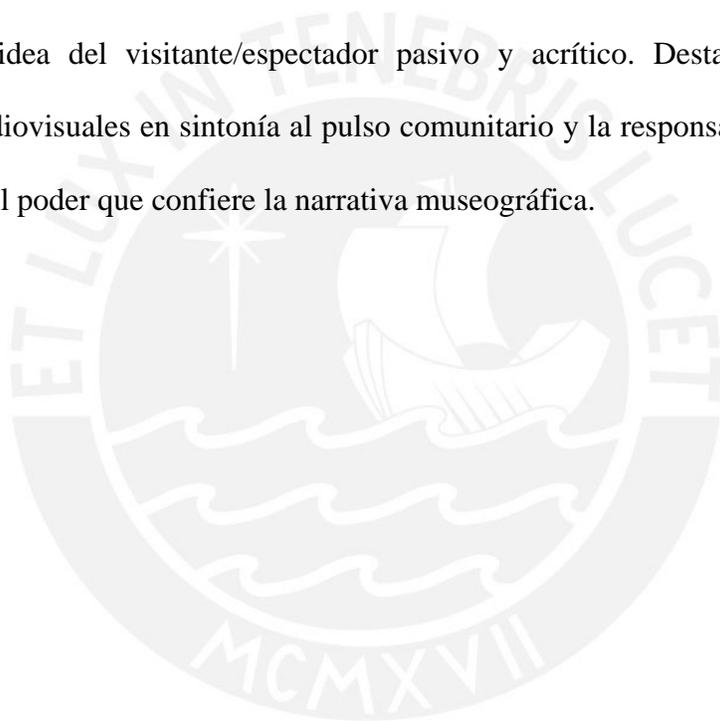
Específicamente sobre los museos arqueológicos y antropológicos, el autor afirma que la “lógica de la cultura” opera de acuerdo a divisiones racializadas, afianzando la idea de desarrollo personal del sujeto occidental opuesto a otros sujetos planos e inmóviles en el tiempo. De ello se desprende la frecuente romantización del pasado y las costumbres heredadas, comprendidas por el sujeto como remanentes que validan el avance de la modernidad en un relato progresivo (Bennett 2006:55).

Antes que la disposición museográfica de cronologías historicistas y la agrupación de objetos para su exhibición, nuevas aproximaciones a la museología evidencian virajes hacia la percepción comunitaria y construcción de identidades colectivas. En este sentido, al referirse a la nueva museología, María Bolaños alude a la preminencia de una orientación histórica y afectiva en contraposición a la narratividad enciclopédica. La autora refiere a perspectivas que, sobre la base de un “fondo antropológico”, priorizan la comprensión del público receptor del relato museográfico (Bolaños 2006:19).

Por otro lado, Gustavo Buntinx e Ivan Karp problematizan la vinculación con la comunidad y postulan las nuevas tácticas museológicas como frecuentemente contenciosas. Los autores evitan la utopización y encuentran esta orientación como extremadamente pragmática y, por ende, política. El museo es contemplado como un sitio transformativo en relación al sentido mutable y táctico de la comunidad. De acuerdo a ello, destacan el rol de organización social y sensibilización así como un aspecto “sanador” del mismo. Buntinx y Karp abordan el vacío, aquello que las comunidades poscoloniales enfrentan ante la discontinuidad de una historia remota. En esta línea, aluden al “procesamiento cultural de la ausencia y el cambio en una sociedad diezmada, el ejercicio

crítico de la memoria que es también la realización de la tarea del duelo.” (Buntinx y Karp 2006:214).

La crítica que la nueva museología proyecta sobre el museo tradicional podría también replicarse a la producción audiovisual. Ante la disposición de una interpretación audiovisual de la historia, el video podría consolidar una “verdad única” al servicio de la comunicación del “pasado oficial”. A diferencia del reconocimiento de un complejo espectro de mentalidades, esta dinámica se concatenaría a la idea del visitante/espectador pasivo y acrítico. Destaca la necesidad de interpretaciones audiovisuales en sintonía al pulso comunitario y la responsabilidad institucional sobre el ejercicio del poder que confiere la narrativa museográfica.



3. Memoria colectiva, memoria comunicacional y memoria cultural

Los recursos audiovisuales en el Museo de sitio de Pachacamac responden a productos comunicacionales que, más allá de propósitos formales, proponen versiones del pasado del santuario que hoy conocemos a través de la conservación, investigación, interpretación y divulgación de los restos arqueológicos y crónicas de la primera mitad del siglo XVI en adelante. Es evidente, sin dejar de lado la relevancia de hallazgos arqueológicos e historiográficos, que abordamos colectividades remotas del Perú antiguo inasibles tras siglos de un marco temporal convulso. De acuerdo a esta consideración, el enfoque del trabajo parte de un cuerpo teórico delineado por estudios de memoria cultural. Ello comprende un tipo de memoria que diversos autores proyectan más allá de la oralidad e interacciones cotidianas, que se prolifera en base a diversos medios. Es, sin embargo necesario dar cuenta antes de las distintas tipologías de la memoria con las que este concepto interactúa o de las que forma parte.

En “Sobre la memoria colectiva” (1950) el sociólogo Maurice Halbwachs delimita a la memoria como una noción socialmente construida antes que otorgada. El entorno social es el marco ineludible del que parte la determinación y recuperación de los recuerdos o estados oníricos: “Debemos entender esta operación de transformar y cómo se aplica al pasado, y tal vez también a estados oníricos, si no olvidamos que incluso en el momento de reproducir nuestro pasado, nuestra imaginación permanece bajo influencia del entorno social presente.” (Halbwachs 1950:50). Como afirma esta cita, la dimensión social condiciona la reconstrucción del pasado y nuestras formas de percibirlo. Asimismo, estas dinámicas son influidas por la naturaleza fragmentaria y discontinua de la memoria. El autor postula que la sociedad no solo impulsa a los individuos a la reproducción

de sucesos previos sino también los lleva a acotar, transfigurar e intervenir el recuerdo de manera que se le otorgue un prestigio que no poseyó en el pasado (1950:51).

Halbwachs reflexiona sobre individuo y sociedad desde la indefinición del presente. Las convenciones verbales representarían el elemento más primordial y estable. El presente descrito se caracterizaría signado por la competitividad, incertidumbre y amenaza externa. Por el contrario, aduce que al evocar a las personas del pasado, estas son comprendidas como inmovilizadas más allá del bien y el mal. Según el autor, ello se debe a que no evocan sentimientos que amenazan nuestra estabilidad. Sobre los postulados de Maurice Halbwachs en torno a la memoria colectiva, el historiador Jan Assmann redefine aspectos de temporalidad, identidad y distintas tipologías de la memoria. En base a ello, trabaja los conceptos de *memoria individual*, *memoria cultural* y *memoria comunicativa*. El autor circunscribe la memoria individual al sistema neuro-mental, la define como personal, de temporalidad interna y subjetiva. Por otro lado, introduce el concepto de “memoria comunicacional” para delinear la diferencia entre la “memoria colectiva” de Halbwachs y lo que se comprende como “memoria cultural” (Assmann 2008:109).

La *memoria cultural* sería esencialmente institucional, exteriorizada, objetificada, estable y trascendente a registros situacionales (Assmann 2008:110). Esta se exterioriza en distintos soportes como objetos, imágenes, escritos, performances y rituales. De manera que se releve de generación en generación, también existe de forma inmaterial y exige ser preservada por instituciones para su reencarnación y preservación (2008:111). De ello se desprende la mediación desde centros de interpretación, conocimiento y aprendizaje.

Por otro lado, de acuerdo a Assmann, la *memoria comunicativa* es no-institucional, no-cultivada por especialistas ni estabilizada por la simbolización material. El conocimiento que se desprende de la memoria comunicativa es adquirido junto a las competencias del lenguaje y la sociabilización. Esta recae en la interacción cotidiana, oralidad, gestualidad y cuenta con un horizonte temporal limitado que no excede los 80 años. Por el contrario, la “memoria cultural” anteriormente descrita se extiende hasta tan lejos como el pasado pueda ser reclamado como “nuestro”. En este sentido, Assmann describe la temporalidad de la memoria cultural como “histórica, mítica y cultural” mientras que la comunicacional es definida como “social” (2008:117)

Para poder ilustrar la diferencia entre la memoria comunicativa y la memoria cultural Assmann hace referencia al trabajo del antropólogo Jan Vansina sobre sociedades de tradición oral en África (Assmann 2008:116). Vansina señala cómo el pasado reciente es sostenido únicamente sobre la interacción cotidiana. Por el contrario, ante la exigencia de abordar un pasado remoto, las sociedades estudiadas tienden hacia una mayor formalización e institucionalización. Esto implicaría la mediación de rituales, canciones, máscaras, símbolos y otros soportes que Assmann sitúa bajo el concepto de memoria cultural. Otro aspecto observado por Vansina en las sociedades orales es que no cualquiera podía ser emisor de la memoria del pasado remoto. Esta función comunitaria se otorgaría a narradores, poetas o talladores de máscaras que pasan por un largo proceso de instrucción. Assmann repara en las acentuadas diferencias entre la memoria comunicativa y la memoria cultural en lo que respecta a estructuras de participación. Mientras que la memoria comunicativa se atribuye como “difusa” en términos de estructuras de participación, la memoria cultural se define como de tendencia jerárquica y un alto grado de ritualización.

Otro aspecto relevante reside en el “vacío flotante” que, de acuerdo a Vansina, se configura entre el pasado reciente y el pasado remoto. Assmann destaca que este vacío no es exclusivo de las sociedades orales: “Todos los estudios en historia oral confirman que incluso en sociedades letradas, la memoria viva no trasciende los ochenta años. Después se convierten en fechas de cuadernos escolares o monumentos en vez mitos de origen” (2008:113). Es importante reparar en que este vacío es coyuntural y dinámico dado que se renueva con el avance del tiempo y las generaciones.

De acuerdo a ello, se deben resaltar distinciones entre el conocimiento histórico formulado por historiadores y arqueólogos y lo que se comprende como memoria: “Mientras el conocimiento no tiene forma y es interminablemente progresivo, la memoria involucra olvido.” (Assmann 2008:113). Assmann asume su naturaleza fragmentaria y afirma que en la memoria cultural la distinción entre mito e historia se desvanece. El sociólogo Pierre Nora coincide con Assmann, atribuyendo al conocimiento histórico una perspectiva puramente racional e intelectual mientras que la memoria se sitúa en el terreno de las subjetividades y los afectos (Nora 2006). De acuerdo a Nora, la vulnerabilidad a sucesivas transformaciones es otro aspecto fundamental de la memoria. Interesa particularmente cómo el autor la define: “susceptible a permanecer latente durante largos periodos y de bruscos despertares” (2006). Esto puede vincularse a nuevas tendencias que apuestan por rescatar memorias no hegemónicas.

Nora sostiene que los lugares dotados por el colectivo de la carga de la memoria persisten a raíz de su capacidad de metaformosis: “(...) los lugares de memoria no viven sino por su aptitud para la metamorfosis, en el incesante resurgimiento de sus significaciones y la arborescencia

imprevisible de sus ramificaciones.”(1992 [1984]:33). Esto, sin embargo, no contradice la voluntad de cristalización de la memoria como esencial en la constitución de los *lieux de mémoire*.

En “Memoria colectiva y culturas del recuerdo” (2005) Astrid Erll realiza un examen comprehensivo de los enfoques de distintos autores sobre la memoria. Específicamente respecto a la “memoria cultural” comprendida por Assmann, Erll propone replantear el concepto como “culturas de rememoración” ante la consideración de un contexto heterógeno y plural de versiones sobre el pasado en el marco del Estado-Nación (2011:105). Es además sugerente cómo Erll se enfoca en la dinamización de la memoria cultural ante la proliferación de soportes digitales que han transformado radicalmente su construcción. De acuerdo a ello, la autora repara en el impacto global de narrativas virtuales y productos de ficción televisiva.

De acuerdo a Ute Seydel, el replanteamiento de Erll incide en la competencia de una pluralidad de memorias dentro del Estado Nación: “Al interior del Estado-Nación compiten diversas memorias por convertirse en la hegemónica, por lo que el Estado es una especie de campo de fuerzas en las que se negocian e imponen diversas versiones del pasado.” (Seydel 2014:207). La autora reafirma que el concepto de Erll resulta más adecuado, principalmente para países poscoloniales y multiétnicos en los que permite emerger representaciones contestatarias del pasado (2014: 207).

3.1. Lugares de memoria y dinámicas de remediación

Al abordar el Santuario de Pachacamac, enfrentamos un territorio signado por siglos de historia indígena. Un paisaje sacralizado, escenario de narrativas míticas y estirpes de ancestrales deidades.

A esta investigación, interesa el cómo la comunicación audiovisual busca aproximar a remotas realidades materiales y espirituales. Ello implica indagar el cómo se visibilizan, a través de los soportes audiovisuales, nociones prehispánicas de lo suprasensible, relaciones de poder e identidades étnicas que sustentaron la vida en sociedad. En este sentido, se considera necesario delimitar un marco conceptual que permita asimilar las prácticas representacionales desde múltiples dimensiones.

Ante la relevancia histórica y patrimonial del Santuario de Pachacamac, resulta pertinente contemplarlo bajo el concepto de “lugares de memoria” de Pierre Nora a la luz de las contribuciones teóricas de Astrid Erll. Asimismo, se ha buscado reparar en estudios que dieran cuenta de las prácticas representacionales, culturas mediáticas y la comunicación de la historia. En este sentido, se contempla el concepto de remediación inicialmente delimitado por Richard Grusin y Jay Bolter además del posterior abordaje de Ann Rigney y Astrid Erll sobre el mismo.

3.1.1. Los lugares de memoria

De acuerdo a Pierre Nora, la definición del concepto de “lugares de memoria” es amplia: “Los lugares de memoria pertenecen a dos reinos, es lo que les confiere interés, pero también complejidad: simples y ambiguos, naturales y artificiales, abiertos inmediatamente a la experiencia más sensible y al mismo tiempo, fruto de la elaboración más abstracta.” (Nora 1992 [1984]:33). Un lugar de memoria podría abarcar desde la asociación de veteranos de guerra hasta un minuto de silencio (Nora 1992 [1984]:33). En el caso de Pachacamac, estaríamos hablando de un lugar de memoria abierto a la experiencia sensible y que se adecúa al concepto en la medida que responde

en simultáneo a lo “material, simbólico y funcional.” (1992[1984]:33). Es importante mencionar que, de acuerdo al autor, estos tres órdenes operarían en grados distintos (1992 [1984]:33).

El rol que la carga imaginativa confiere a los “lugares de memoria” sería determinante. Sólo podrían ser comprendidos como tales si “la imaginación les confiere un aura simbólica.” (Nora 1992 [1984]:33). En esta línea, llama la atención cómo José Canziani alude a la devastación patrimonial de Pachacamac como “Intervenciones que proponen el territorio como una hoja en blanco, libre de memoria y preexistencias históricas, (...)” (Canziani 2013:73). Podría inferirse que la devastación es aquello que vacía el territorio sacralizado del “aura simbólica” aludida por Nora y una consecuente degradación de sus cualidades de “lugar de memoria”. Bajo esta lógica argumentativa, cabría preguntarse: ¿son los esfuerzos didácticos de lo audiovisual contribuciones al “aura simbólica” al santuario?

La capacidad de metamorfosis de los lugares de memoria es también un aspecto distintivo de su persistencia a través del tiempo: “(...) los lugares de memoria no viven sino por su aptitud para la metamorfosis, en el incesante resurgimiento de sus significaciones y la arborescencia imprevisible de sus ramificaciones.”(Nora 1992 [1984]:33). Se desprende la necesidad de concebirlas como cambiantes, en oposición a contemplarlas como inmóviles y ajenas a la intervención. Resulta también importante mencionar que esta capacidad de metamorfosis no contradice la voluntad de cristalización de la memoria, aspecto esencial en la constitución de los *lieux de mémoire* (1992 [1984]:33).

Es pertinente mencionar que la comprensión del santuario permanece al centro de sendos debates especializados, dinámicas que lo resignifican permanentemente ante nuevos hallazgos e investigaciones sobre el complejo arqueológico. Sin embargo, lo que interesa a esta investigación

radica en cómo los soportes audiovisuales de su museo de sitio lo resignifican para la comunicación. En este sentido, los conceptos delineados por Erll a partir de los lugares de memoria son esenciales para el abordaje planteado.

En el marco de distintas variables contextuales, Astrid Erll destaca las cualidades de metamorfosis y persistencia de los lugares de memoria: “los lugares de memoria operan de acuerdo a diferentes especificidades mediáticas, sistemas simbólicos y dentro de constelaciones socio-políticas en constante cambio. Y así lo hacen a través de las barreras del tiempo, el espacio y la cultura.” (Erll 2009:131). Interesa particularmente reparar en cómo se contempla lo mediático en relación a la trascendencia temporal, espacial y cultural. En esta línea, los soportes audiovisuales del museo de sitio se podrían considerar especificidades mediáticas a través de las cuáles el santuario opera en calidad de lugar de memoria.

La tarea de perfilar una perspectiva del pasado enfrenta la distancia del universo sensible de los sujetos contemporáneos. Es claro que el objetivo de comunicar la relevancia del complejo arqueológico enfrenta el carácter inasible y la naturaleza fragmentaria de su pasado. Ante estas condiciones, resalta el que sea un “máximo de significados en un número mínimo de signos” aquello que proveen los lugares de memoria. Respecto esta característica Astrid Erll alude a los postulados de Ann Rigney, autora que introdujo el concepto de “convergencia” en los estudios culturales de memoria. Rigney señala que, en los lugares de memoria, los recuerdos culturales convergen y se fusionan (Rigney 2000:18 citada por Erll 2009:110).

De acuerdo a Astrid Erll, son “historias, imágenes y lugares comunes acerca del pasado que fluyen y se fusionan en un sitio de memoria” (2009:110). Los individuos que recuerdan y confrontan un lugar de memoria buscarían un despliegue de significado y tenderían a la asociación del lugar con

imágenes o narrativas existentes (Erl1 2009:110). En este sentido, podría inferirse que soportes audiovisuales como los del Museo de sitio de Pachacamac se encuentran en la posibilidad de fomentar este *despliegue de significado*. El disponer de soportes audiovisuales, revela una intencionalidad de incidencia desde narrativas que buscan perfilar la relevancia histórica del santuario.

3.1.2. La remediación

Abordada desde su definición más elemental, la remediación responde a la representación de un medio en otro medio (Bolter y Grusin 2000:10). Esto significa además, explícita o implícitamente, considerar el pasado del medio al que se hace referencia. Asimismo, la remediación evidencia la interpretación de un pasado que ya ha sido representado. Cada medio incorpora a la dinámica una particularidad de selecciones, interpretaciones y distancias del pretérito primario “impoluto”.

El concepto de *remediación* ayuda a comprender prácticas representacionales sobre siglos de ocupación prehispánica y la posterior irrupción hispana. En este sentido, el componente audiovisual en el Museo de sitio de Pachacamac propone elementos de remediación que buscan extender dimensiones etnohistóricas, espirituales y míticas del entorno patrimonial. Se considera que esta propuesta audiovisual contribuye a contemplarlo como lugar de memoria.

En “Remediation. Understanding New Media” (2000) Jay Bolter y Richard Grusin establecen relaciones culturales, históricas y formales entre la sociedad y los medios, además de explorar estos últimos en si mismos. La teoría e historia del concepto de remediación son aspectos centrales de la publicación. Es importante señalar que, a pesar de indagar una tradición histórica presente en

distintas disciplinas y soportes, los autores destacan la remediación como distintiva de los nuevos medios digitales (2000:45).

Bolter y Grusin identifican un espectro de diversas formas de remediación, medios que tienden a mejorar y reformar a sus predecesores. En esta línea, interesa la referencia de Bolter y Grusin a la obra de Marshall McLuhan, autor que determinaría que el contenido de un medio siempre sería otro medio. Según McLuhan, el contenido de la escritura correspondería a la palabra o la palabra escrita sería el contenido de la imprenta (McLuhan 1964:23-24 citado por Bolter y Grusin 2000:45). Asimismo, la remediación operaría bidireccionalmente, “usuarios de medios antiguos como la televisión o el cine pueden buscar apropiarse y renovar gráficas digitales así como usuarios de las gráficas digitales podrían rehacer el cine o la televisión” (2000:48). De acuerdo a los autores, la remediación implica que el medio antiguo no puede desvanecerse, dependiendo el nuevo medio de su predecesor para legitimarse (2000:62). El acto de mediación es, en si mismo, abordado como híbrido y objeto: “La mediación es la remediación de la realidad por los medios que son, en si mismos, reales y la experiencia mediática es sujeto de remediación.” (2000:59). El nuevo medio debe justificarse a partir de la reforma del anterior. Esta justificación radicaría en la conciliación con una promesa inconclusa, supliendo así los vacíos de su predecesor (2000:60).

Bolter y Grusin consideran que todas las mediaciones son en simultáneo reales y mediaciones de lo real. Los autores infieren que la remediación puede ser comprendida como un proceso de reforma de la realidad (2000:55). Ello se afirma en la medida que rehabilita la realidad en si misma, trascendiendo la mera apariencia. Los medios cederían a la realidad, de la misma manera que todas las tecnologías occidentales han buscado reformarla: “La fotografía, el cine y la television han sido concebidos por nuestra cultura para encarnar nuestras distinciones culturales y hacer de esas distinciones parte de nuestra realidad.” (2000:62).

Los enfoques de la remediación de Bolter y Grusin otorgan herramientas útiles para el análisis de las prácticas representacionales. En base a las distinciones de los autores, pueden evidenciarse la utilización de recursos formales en los audiovisuales del Museo de sitio de Pachacamac y cómo reflejan distintos aspectos del concepto. En suma, estas nociones teóricas ayudan a comprender mejor la compleja relación entre la representación audiovisual del pasado y el devenir histórico del complejo arqueológico.

3.1.3. La premediación y los medios memoriales

En “Mediation, Remediation and the Dynamic of Cultural Memory” (2009) Astrid Erll y Ann Rigney definen el concepto de la remediación de Bolter y Grusin como estrechamente vinculado a dinámicas de la memoria cultural. De acuerdo a las autoras: “todas las representaciones del pasado se delínean a partir de tecnologías mediáticas disponibles, en productos mediáticos existentes, en patrones de representación y estéticas de los medios.” (Erll y Rigney 2009:5). En este sentido, afirman que no es posible concebir documentación histórica o memoriales prescindiendo de actos de mediación previos (2009:5).

Los sitios de memoria se cimentan en la repetición reiterada de representaciones mediáticas que convergen en: “un *lieux de memoire* que crea, estabiliza y consolida, pero también se refleja críticamente y renueva estos sitios.” (Erll y Rigney 2009:5). La idea del repropósito, la apropiación de un medio y reutilización en otro descrita por Bolter y Grusin a través de la remediación, es definida como la base de la memoria cultural (2000:45). Estos últimos aspectos son importantes para la observación de recursos formales, en la medida que brindan orientaciones para la aproximación a los medios audiovisuales del recorrido museográfico.

Asimismo, interesa particularmente la idea de la renovación y crítica que el repropósito puede implicar en el ciclo de la remediación. Los “medios memoriales³” tenderían a la incorporación, absorción y rehabilitación de medios memoriales precedentes. “Virtualmente cada sitio de memoria puede tener su genealogía de la remediación, que está usualmente atada a la historia de la evolución mediática.” (2009:5). En esta línea, podría también darse cuenta de la evolución de medios ante la representación visual del Santuario de Pachacamac. Por ejemplo, bastaría pensar en las series fotográficas realizadas por Max Uhle a finales del siglo XIX en relación al registro aéreo del trazado arqueológico del santuario en el documental “Pacificum” (Mariana Tschudi, 2017).

Erll y Rigney determinan que no siempre las dinámicas de la remediación afectan la constitución de la memoria cultural. Asimismo, ningún medio puede comprenderse aislado de otros medios, fuerzas económicas o sociales. A partir de los postulados de Halbwachs, autor que delinea el marco social como determinante en la constitución de la memoria colectiva, se afirma que son ciertas remediaciones del pasado las que prevalecen ante la ignorancia o censura de otras (Erll y Rigney 2009:5). En palabras de las autoras: “Las dinámicas de la memoria cultural deben entenderse en la intersección entre el proceso social y mediático.” (2009:5). Este pasaje lleva a reflexionar sobre el rol de las relaciones de poder en la consolidación del santuario como lugar de memoria y la prevalencia de sus propuestas de remediación.

Por otro lado, en el artículo "Remembering across Time, Space, and Cultures: Premediation, Remediation and the “Indian Mutiny” (2009) Astrid Erll alude a la “premediación” para referir al cómo los medios proveen un determinado esquema de valoraciones a una nueva experiencia y su

³ Original: Memorial Media

posterior representación (Erll 2009:111). La “remediación” descrita por Erll, corresponde a la manera en que estos sucesos en específico son representados reiteradamente a través de las décadas y los siglos haciendo uso de distintos medios. En esta línea, lo que se conoce de un evento, posteriormente transformado en un lugar de memoria, no guardaría mayor vínculo con lo que sería el “evento mismo”. De acuerdo a la autora, este conocimiento prioriza un canon de construcciones mediáticas, narrativas, imágenes y mitos circulantes en una cultura de memoria (Erll 2009: 111).

Considerando que la visita al Museo de sitio de Pachacamac precede a un recorrido por el complejo arqueológico, es importante reparar en cómo los medios audiovisuales podrían fomentar un posterior despliegue de significado respecto al entorno patrimonial. Asimismo, las estructuras narrativas, recursos visuales y distinciones de valor proyectan una profunda historia de prácticas representacionales que lo constituyen como lugar de memoria.

3.1.4. Hipermediación e inmediatez

Según Bolter y Grusin (2000) la remediación opera bajo supuestos culturales actuales acerca de la inmediatez (*immediacy*) y la hipermediación (*hypermediation*) (Bolter y Grusin 2000:21). Los autores asocian la inmediatez a una lógica de transparencia, supresión del medio y, en consecuencia, la generación de una experiencia más inmersiva para los sujetos. Este concepto es complejo, dado que se atribuye a un grupo de creencias y prácticas representacionales identificadas en diversos grupos humanos (2000:21). Sin embargo, los autores delimitan una tendencia común hacia la “creencia en un necesario punto de contacto entre el medio y lo que representa” (2000:30). La lógica de la inmediatez se orientaría hacia una relación directa con el contenido, no con el medio (2000:24).

Por el contrario, la hipermediación tiende a la multiplicación del medio, al carácter explícito de la multiplicidad de los signos de mediación (2000:5). En palabras de los autores: “Si la lógica de la inmediatez conduce a borrar o automatizar el acto de la representación, la lógica de la hipermediación reconoce múltiples actos de representación y los hace visibles.” (Bolter y Grusin 2000:34). La hipermediación se expresaría en formas de multiplicidad, heterogeneidad y discontinuidad representacional. Por el contrario, la inmediatez respondería a homogeneidad y proyección de nociones unificadas de espacialidad (2000:5). De acuerdo a los autores, los medios digitales oscilarían entre estos conceptos. “Entre la transparencia y la opacidad. Esta oscilación es clave para comprender cómo un medio resignifica a sus predecesores y otros medios contemporáneos.” (2000:23)

Los autores postulan que el concepto de remediación obedece a una doble lógica. Opera de acuerdo a una tendencia comunicativa que busca atenuar los rastros de la mediación mientras que, en simultáneo, los medios se multiplican (Bolter y Grusin 2000:5). Es importante reparar en que, según los autores, la remediación no se limitaría a la introducción de lo digital. Se le puede identificar en la producción pictórica o fotográfica, esfuerzos que respondían a “intentos de lograr la inmediatez (*immediacy*) ignorando o negando la presencia del medio y el acto de mediación.” (Bolter y Grusin 2000:11).

Según Astrid Erll y Ann Rigney, esta doble lógica de la remediación es visible en las dinámicas de la memoria cultural. La mayoría de medios de carácter memorial apuntan a la inmediatez. “La meta es proveer una ventana aparentemente transparente al pasado, que nos haga olvidar la presencia del medio y, en vez de ello, presentarnos una memoria no-mediada” (Erll y Rigney 2009:5). Por otro lado, las autoras afirman que el reciclaje y multiplicación de los medios, posibilitan este efecto a través de distintos recursos como, por ejemplo, visitas virtuales a museos

o memorias escritas. De esta manera, se estarían combinando medios distintos para “proveer el acceso al pasado y ocasiones de remembranza” (2009:5).

La inmediatez crearía la experiencia de la presencia del pasado, mientras que la “hipermediación” estaría orientada a la autorreflexión en torno al “medio memorial” desde el recuerdo de la existencia del medio (Erlil y Rigney 2009:5). A pesar de las distinciones delimitadas, para Bolter y Grusin la hipermediación y la inmediatez responden a manifestaciones opuestas del mismo imperativo: “el deseo de rebasar los límites de la representación y lograr lo real. No se pretende lo real en algún sentido metafísico. En lugar de ello, lo real es definido en términos de la experiencia del espectador, es aquello que evoca una inmediata (y por ende auténtica) respuesta emocional.” (Bolter y Grusin 2000:53). Teniendo en cuenta lo expuesto sobre la inmediatez y la hipermediación, se generan interrogantes sobre los recursos audiovisuales del Museo de sitio de Pachacamac ¿ofrecen estos una ventana inmersiva al pasado o una experiencia de autorreflexión en torno al “medio memorial”?

4. Medios audiovisuales e historia

A partir del estudio de los medios audiovisuales como fuente del conocimiento del pasado, se desprenden temas relativos a su legitimidad (o ilegitimidad) histórica. En la siguiente sección, se revisarán distintos enfoques sobre la relación entre la comunicación histórica y los medios audiovisuales. La sección desemboca en estudios sobre museografía audiovisual y, en relación a ella, un panorama de museos de Lima Metropolitana con colecciones arqueológicas prehispánicas.

4.1. Los medios audiovisuales como fuente de conocimiento histórico

En su tesis de licenciatura, Natalia Ames examina estrategias de persuasión cinematográfica desde el Estado comunista ruso de los años 20' y el cubano de la década del 60'. Interesa particularmente cómo Ames identifica mecanismos de ficción que reconstruyen el pasado para la “creación de nuevos hitos históricos” (Ames 2011:144). Es importante precisar que, antes que al servicio de la comunicación audiovisual del pasado, en estos casos prevalece la legitimación de una agenda política. Sin embargo, la autora proyecta una tradición de prácticas cinematográficas y gestión estatal de medios audiovisuales orientados hacia la influencia en la conciencia histórica colectiva.

Más allá de la instrumentalización ideológica, cabe preguntarse ¿cuál es el rol que juegan hoy en día los medios audiovisuales como fuente de conocimiento de nuestra historia? David Rodowick afirma que los nuevos medios representan una problematización para la teoría cinematográfica porque nunca ha existido certeza del estatus ontológico de los audiovisuales (Rodowick 2007:12-13). Aún así, el registro documental destaca como un medio al que se le atribuye vínculos privilegiados con la verdad. Acerca de la relación entre el filme documental y aquello comprendido

como “verdad histórica”, Annabelle Honess Roe concluye que lo que prevalece es la trascendencia de barreras espacio-temporales. Este género audiovisual traería al distante temporalmente a una proximidad espacial, de manera que se satisfaga esa profunda necesidad de preservar y visitar el pasado (Honess Roe 2013:36). Además de reparar en la trascendencia espacio-temporal, la autora plantea que la afirmación de “verdad” es posiblemente determinada por convenciones estéticas o de estilo antes que algo inherente en términos de producción audiovisual (2013:36).

Asimismo, en el capítulo “Donde el pasado cobra vida: Televisión, historia y memoria popular” (2005), Gary Edgerton postula que la popularización de la historia ejercida desde medios audiovisuales masivos, como la televisión, responde a una naturaleza más artística y ceremonial. El autor destaca que este tipo de narración audiovisual no contiene análogos en la conjugación del tiempo pasado y el tiempo presente, amplificando el presente y estableciéndolo como principio rector (Edgerton 2005:371). Sin embargo, el “presentismo” descrito por Edgerton es lo que perjudicaría un panorama histórico más integral y omitiría elementos del pasado que “son un componente vital de cómo eran las cosas realmente.” (Edgerton 2005: 368). El autor incluye los actos de producción, transmisión y visionado de la programación como un ritual cultural en sí mismo (2005:371). En base a lo previamente expuesto, se considera esencial reparar en esta naturaleza ceremonial y artística en relación a la narratividad histórica.

Por otro lado, Jonathan Rozenkratz revisa discusiones teóricas sobre el reconocimiento del pasado a partir del audiovisual. El autor hace referencia a Bill Nichols, documentalista que argumenta que incluso la ficción audiovisual menos realista evidencia la cultura que la produjo. En esta línea, Nichols infiere que todo filme es documental. Rosenkratz contrasta este argumento con lo

afirmado por Trinh Minh-ha, cineasta que sostiene que el registro fílmico dista de registrar la verdad, encontrándose esta más allá de las posibilidades de la tecnología cinematográfica. De esta divergencia se concluye que, lo consideremos posible o no, el documental parece connotar el vínculo del cine con categorías concretas y conceptuales de “evidencia” y “verdad” (Rozenkratz 2011).

Respecto los filmes de ficción, Astrid Erll afirma que no pueden ser juzgados bajo criterios historiográficos convencionales. Según la autora, estos productos culturales operan de acuerdo a diferentes sistemas simbólicos y exigen otras metodologías de estudio. Erll destaca que se requieren enfoques que permitan abordar la ideología expresada en la forma del medio memorial. Por ejemplo, priorizar aspectos como el análisis de la voz narrativa, estructuras de perspectiva, constelaciones de personajes, el uso de imágenes, estructuras intermediales y referencias (Erll 2009:129).

En “Recordando a través del tiempo, los espacios y las culturas” (2009) Erll examina la relevancia de los medios en la creación y difusión de nociones acerca del “Motín Indio”; rebelión contra el dominio colonial británico que estalló en el norte y centro de India en la primavera de 1857. Comprendiendo el “Motín Indio” como un *lieux de memoire* en el imaginario británico e indio, la autora revisa producciones audiovisuales sobre las construcciones y transformaciones del suceso. A través de obras cinematográficas de Hollywood y Bollywood, Erll da cuenta del profundo impacto de la interpretación histórica a través del lenguaje audiovisual, incidiendo en el equilibrio de las relaciones de poder, tensiones coloniales y el recuerdo de un pasado contencioso (Erll 2009:127).

A partir de lo revisado, podemos incidir en que los medios audiovisuales tienen la potencialidad

de moldear distinciones históricas individuales y colectivas. Es importante reparar en que, hoy en día el componente audiovisual es progresivamente integrado a políticas públicas de divulgación del pasado en el Perú. Así lo demuestra, por ejemplo, la constante programación cultural de obras de ficción y no-ficción sobre el periodo de violencia 1980 – 2000 en el Lugar de la Memoria, la Tolerancia y la Inclusión Social (LUM). Al detenerse esta investigación en recursos audiovisuales en el Museo de sitio de Pachacamac, resulta importante no dejar de contemplar consideraciones teóricas como las previamente abordadas.

4. 1. 1. Audiovisuales animados e historia

Dentro del grupo de videos revisados en el Museo de sitio de Pachacamac, existe una clara predominancia de la animación. De acuerdo a Charles Salomon, esta se define en base a la creación de una ilusión del movimiento, antes que su grabación. Además, el autor destaca que las imágenes son creadas cuadro por cuadro. De acuerdo a Salomon, ambos preceptos aplicarían tanto a la animación analógica como a la digital (Salomon citado por Honness Roe 2013:4). La animación responde a técnicas, temas y lenguajes abordados a través de múltiples herramientas, abarcando desde el dibujo analógico 2D hasta complejas imágenes tridimensionales generadas en computadora. Esta técnica admite un amplio rango de posibilidades representacionales, que puede comprender tanto el fotorealismo como la abstracción gráfica en movimiento (Bergan 2009:54, Silva Montellano 2005:193).

A pesar de su larga data, el vínculo entre los audiovisuales animados y la representación histórica, a la fecha, es un ámbito poco estudiado. En este sentido, resulta particularmente útil la tesis

doctoral de Javier Silva Montellano: “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” (2005). Este trabajo analiza un corpus de audiovisuales animados desde sus alcances representacionales, características y limitaciones en relación a narrativas de un pasado remoto.

Silva Montellano encuentra en el cine de animación una disciplina de vanguardia, cuyo desarrollo significó avances en el lenguaje audiovisual que, posteriormente, serían replicados por otros medios de comunicación. De acuerdo al autor, los audiovisuales animados aportan la potencialidad de “crear ficción pura, vale decir, crear los universos erigidos en la imaginación, que pueden ser irrealizables técnicamente en la imagen real.” (2005:193). A partir del universo de posibilidades que la animación ofrece, deduce que se trata de un medio idóneo para los relatos mitológicos. Respecto a la representación histórica, el autor subraya el reto que significa para los proyectos audiovisuales. De acuerdo a Silva Montellano, resultaría imposible definir el grado de asertividad de aquello representado “más aún, cuando el código comunicacional del mundo interpretado podría haber sido muy distinto” (Silva 2005:194). El autor puntualiza que, más allá de su versatilidad, la animación ofrece un medio idóneo debido a que puede evadir, en cierta medida, la crítica hacia la fidelidad a la historia. Este aspecto sería determinante para establecer un estándar de documentación que soporte el audiovisual y el riguroso proceso de revisión que exige (2005).

Por otro lado, Jonathan Rosenkratz afirma que la animación no puede ser asimilada como un medio objetivo hacia la verdad. El autor afirma que el verdadero asunto radica en la diferencia existencial entre la fotografía y el dibujo: a diferencia del dibujo, la fotografía requiere y brinda evidencia de su referente. De acuerdo a Rosenkratz, ello no negaría que la animación documente, sino

significaría que documenta *distinto* (énfasis de Rosenkratz 2011).

En “The animated documentary” (2013) Honess Roe explora el uso de la animación como estrategia representacional en contextos de no ficción. Honess Roe destaca que, históricamente, la animación ha sido utilizada para ilustrar, clarificar, visualizar y enfatizar ante la ausencia de material fílmico live action (Honess Roe 2013:12). De acuerdo a la autora, a diferencia de las películas live action, esta técnica ofrece alternativas de transformación y ampliación de las posibilidades representacionales de la realidad material: “La animación puede combinar la historia, trascender geografías y ofrecer perspectivas desde estados mentales de otras personas.” (2013:2).

Honess Roe afirma que el gran potencial del documental animado recae en la coexistencia de la ausencia y el exceso. En esta línea, sostiene que la naturaleza indexal del documental live action se encuentra ausente, operando en su lugar la animación, una técnica que otorga potencialidades multiformes, estéticas y estilos que trascienden la transcripción de la realidad; característica entendida como el “exceso” (Honess Roe 2013:14). Este exceso estético y formal al que Honess Roe alude, sería contemplado como un medio para acceder al tiempo pretérito. La autora refiere especialmente a pasados irrumpidos por episodios traumáticos u otros eventos que causaron la disrupción de la continuidad de la memoria individual o colectiva (2013:16).

Asimismo, Honess Roe destaca la sustitución y evocación como componentes esenciales de la animación: “ambos términos implican una ausencia, ausencia de material original filmado a raíz de constricciones prácticas o imposibilidades. No podemos registrar dinosaurios vivos más fácil de lo que filmamos emociones, sentimientos, estados mentales. Si deseamos hacer un documental audiovisual acerca de estos sujetos, entonces algo debe ser usado en vez de live action y progresivamente la alternativa es la animación.” (Honess Roe 2013:14). En este sentido, hace

referencia a Tomas Austin (2008), autor que postula la relación ontológica de la animación con la realidad material como condenada a lo incompleto y la imperfección. Sin embargo, es en los vacíos entre la animación y la representación que los espectadores son impulsados a establecer conexiones y conclusiones que podrían no haber sido explicitadas en la pantalla (2013:36). En este sentido, el documental animado de Winsor McCay “El hundimiento del Lusitania” (1918) es rescatado por Honess Roe (2013:37) y Jonathan Rosenkratz (2011) como fuente de conocimiento histórico. Se incide en el carácter veraz atribuido a la obra de McCay que, siendo un audiovisual animado elaborado a partir de testimonios de sobrevivientes, resultaría fundamental para la comunicación del ataque de un submarino alemán al buque británico “Lusitania” durante la Primera Guerra Mundial. Un episodio crucial del conflicto bélico del cual se destaca el subregistro fotográfico y filmico.

Desde una perspectiva más contemporánea, Vicente Fenoll indica también que el documental animado es un formato que supera la ausencia de imágenes de archivo histórico, permitiendo modular el grado de representación de sucesos traumáticos y resignificar espacios de memoria. La resignificación ofrecería múltiples codificaciones por edades, utilizando metáforas y componentes menos figurativos, rasgos que abren la posibilidad de una doble lectura (Fenoll 2018:53).

A pesar de ubicarse su estatus ontológico en el centro de discusiones especializadas, podemos concluir que la animación persiste como recurso contemporáneo hacia la búsqueda de legitimación de narrativas históricas. A través de la amplia gama de posibilidades expresivas del género, se busca interpelar percepciones contemporáneas del pasado. Así lo revelan investigaciones sobre la convergencia entre memorias traumáticas y la animación, como es el caso del trabajo de Vicente Fenoll, una aproximación a los filmes animados sobre la dictadura chilena y los debates suscitados tras el estreno del documental animado sobre la Guerra de Líbano “Vals con Bashir” (Ari Folman,

2008).

Es importante reparar en cómo el Museo de sitio de Pachacamac aborda desde la propuesta audiovisual un conjunto de realidades estudiadas a través de vestigios arqueológicos, las crónicas e informaciones de la conquista producidas por individuos cuyas “(...) versiones deforman y empañan la imagen del culto aborigen” (Mariátegui 1995 [1928]:120). Esta tarea no debe ser contemplada como asunto público menor, son siglos de historia indígena los que una institución del Estado resignifica para la comunicación audiovisual. La propuesta museográfica ha optado principalmente por la animación, técnica que ante la ausencia del registro fotográfico o fílmico, otorga alternativas para el despliegue de una imaginación de base científica. Son producciones animadas las que reconstruyen remotas intersubjetividades, oscilando entre las nociones suprasensibles y la irrupción de lo profano.

4. 1. 2. Abordajes audiovisuales del pasado prehispánico

A partir del foco de esta investigación, resulta imprescindible la revisión de abordajes académicos sobre la interpretación audiovisual del pasado prehispánico. Sin embargo, dada la especificidad del objeto de estudio, se han hallado escasas aproximaciones académicas. Considerando el volumen de obras audiovisuales contextualizadas en el mundo prehispánico, este es un vacío que no deja de llamar la atención.

Dentro de las últimas décadas, destacan los debates entre críticos cinematográficos y académicos⁴

⁴ En el año 2007, se organizó una sesión en las reuniones de la Asociación Americana Antropológica titulada “Critizando Apocalypso: una respuesta antropológica a la perpetuación de la inequidad en medios populares” (Hansen

en torno al *blockbuster* “Apocalypto” (Mel Gibson, 2006), película de ficción que nos sitúa en un periodo tardío maya, días antes del primer contacto con los españoles. El alto grado de violencia ceremonial y bélica del filme fue examinado en relación a la rigurosidad representacional de este desarrollo cultural mesoamericano. En “¿Es Apocalypto pornografía?” (2006) la antropóloga Traci Ardren critica la violencia explícita y la brutalidad ejercida por los personajes mayas.

Según Ardren, a raíz de un ánimo de supremacía occidental, en el filme de Gibson la brutalidad es exacerbada antes que los logros maya en las artes, la ciencia, la profundidad de su mundo espiritual y conexión a los ciclos agrícolas (2007). El antropólogo Richard Hansen, también especialista en la cultura maya y asesor del filme en cuestión, consideró revisionistas posturas como la de Ardren, indicando que desearían atenuar la violencia por motivos ideológicos o motivados por lo “políticamente correcto” antes que por convicciones de precisión arqueológica (Hansen 2012:14).

En “Ecos del pasado, imágenes para el futuro. Lo prehispánico en los medios audiovisuales” (2013) la historiadora Natalia Moragas encuentra el mundo prehispánico como un elemento de bastante potencial para la reproducción en medios audiovisuales. La autora incide en que, desde las primeras fotografías hasta el contenido audiovisual elaborado para redes sociales, existe un amplio rango de visiones que admite tanto la recreación histórica como el más puro entretenimiento (Moragas 2013:15). Moragas afirma que, desde los primeros abordajes de las películas de ficción o documentales científicos, el lenguaje audiovisual ha tendido a la *reinención* de un imaginario del pasado prehispánico (2013:15). Al pensar la dimensión de *reinención* de este, la autora lleva a pensar en el poder que la ficción audiovisual ejerce en el tratamiento de la

historia. Ello puede relacionarse al perfil institucional desde el cuál se otorga una plataforma a contenidos audiovisuales centrados de patrimonio del Perú antiguo. Asimismo, podrían incluirse cuestiones que involucran espacios de educación no formal, priorizando un enfoque de formación ciudadana e interpelación desde la *reinvención* del legado cultural.

Por otro lado, de acuerdo a Moragas, no existen películas que den cuenta de una imagen fidedigna del pasado prehispánico. La autora concluye que la imposibilidad de una representación “real” del pasado prehispánico recae en dos aspectos: “Desde la arqueología no podemos contar con la posibilidad de analizar una realidad completa del pasado prehispánico ya que tan solo podemos estudiar lo que se conserva y, por otro lado, desde la historia, los textos nos ofrecen una visión subjetiva y parcial del pasado, ya sea debido a la finalidad del texto, a si este está completo o no, o a la ideología del autor.” (Moragas 2013:16). La autora agrega que el pasado responde a una dinámica procesual, sujeta a la revisión y reinterpretación. Ello implicaría que, por más rigurosa que una película sea, sucesivas investigaciones posteriores podrían afectar su credibilidad (2013:16). Asimismo, al estudiar los instrumentos musicales del antiguo Perú, la etnomusicóloga Chalena Vásquez afirmaría: “Es verdad que será imposible llegar a ejecutar una música tal y como se hacía en la época prehispánica, pues los sonidos en aquella época no fueron grabados y no conocemos algún sistema que haya guardado la memoria de los sonidos, (Podría ser que en mantos tejidos, en kipus, hayan “escrito” su música - pero desconocemos como “leerla”).” (Vásquez 2008:10).

Acerca de los audiovisuales animados sobre América prehispánica, Javier Silva Montellano comprueba las producciones existentes como aisladas e inconexas “sin conexiones académicas ni organismos vinculantes” (2005:285). Desde las convenciones narrativas audiovisuales, Silva Montellano destaca que los filmes animados de mitos e historia prehispánica no son reconocidos

como parte de un género cinematográfico específico. En esta línea, el autor concluye que el audiovisual animado sobre América prehispánica debería considerarse como un subgrupo localizado en la hibridez de cinco géneros cinematográficos: el cine animado, cine mitológico, cine americanista, cine de ficción y cine etnográfico (Silva 2005:285). Para ilustrar su teoría, Silva Montellano elaboró el siguiente esquema:



Además de establecer dónde se sitúan los audiovisuales animados sobre América Prehispánica, Silva Montellano afirma que de “forma subterfuga” se podrían identificar otros “subuniversos” genéricos aún más específicos. Ello correspondería a los audiovisuales animados que abordan cosmogonías, mitos y pasajes históricos de la Mesoamérica prehispánica (2005:285). Otro aporte relevante de Silva Montellano radica en la identificación de distintas representaciones del pasado prehispánico. El autor comprende que estas se atienen a perspectivas históricas: el continuismo neoimperial, el revisionismo etnológico americanista y las voces internas, émicas, de los mismos grupos étnicos. A pesar de los enfoques históricos contemplados, Silva Montellano afirma que el valor didáctico prevalece debido al amplio rango de posibilidades expresivas “propias de la praxis cinematográfica” (2005:286).

Más allá de las imposibilidades metodológicas, destacan los debates que la representación audiovisual del pasado prehispánico puede suscitar en el siglo XXI. Sin embargo, independientemente de los alcances de su asertividad histórica o arqueológica, se evidencia el potencial comunicativo de estas narrativas para aproximar un pasado remoto al público contemporáneo. En este sentido, hoy en día cumplen un rol fundamental los recursos audiovisuales utilizados para generar oportunidades hacia una experiencia didáctica de la historia, los mitos y las identidades del Perú antiguo.

Rafael Segura indaga en el discurso arqueológico peruano y su interpretación comunicacional para públicos no especializados. De acuerdo al autor, en el Perú la divulgación de los hallazgos de esta disciplina se encuentra influida por las exigencias de introspección nacional y vinculación concreta al presente social. Además, las estrategias comunicacionales responderían a mandatos subyacentes que privilegian la monumentalidad arqueológica y el potencial de espectacularidad (Segura 2006:23). De esta manera, las interpretaciones audiovisuales sobre el pasado prehispánico son comprendidas como parte de un sistema mediático, político-académico, económico e interdisciplinario. Al pensar audiovisuales como los del Museo de sitio de Pachacamac, cabe preguntarse también en qué medida un mandato de espectacularización influye en la representación dispuesta.

4. 2. La museografía audiovisual

De acuerdo a lo revisado en secciones anteriores, es posible reconocer que los medios audiovisuales ejercen una influencia decisiva en la percepción colectiva del pasado. La integración de propuestas audiovisuales en la narrativa museográfica responde a la valoración

de la verdad que dichos medios pueden evocar. Sin embargo, los soportes contemplados no deben dejar de ser comprendidos como componentes de museografía audiovisual. Andreu Besolí encuentra en esta disciplina la expresión directa de la transición del museo contemplativo al museo didáctico. El autor alude a una revolución conceptual que orienta el discurso museal a trascender la identificación y descripción, incidiendo en la contextualización histórico-cultural de las colecciones (Besolí 2012:523).

Asimismo, Michelle Henning sostiene que los museos se asemejan a los medios audiovisuales masivos en la medida que producen y mantienen registros históricos, además de transmitir a los visitantes “qué es lo que realmente ocurrió”. La autora afirma que ostentan mayor poder dado que se dirigen al público desde una experiencia corpórea y “esas son las cosas que realmente interpelan nuestras emociones, alteran nuestro comportamiento e influyen la manera en la que socializamos con el otro” (Henning 2014:36).

Los soportes audiovisuales serían fundamentales para la estructuración del conocimiento y organización del contenido de acuerdo a objetivos museográficos. Asimismo, Henning afirma que estos objetivos exigen metodologías que sean sensibles a la diversidad de los medios museográficos y el comportamiento de los visitantes. En esta línea, la autora destaca su rol político, ejercido desde la gestión y construcción de narrativas dominantes (Henning 2014:36).

De acuerdo a Michelle Henning, al estudiar prácticas de exhibición museográfica, centrarse únicamente en los aspectos formales o técnicos puede soslayar temas relativos a la representación, el relacionamiento con comunidades de interés o políticas institucionales. La autora afirma que la urgencia de atender a nuevos medios en los museos radica en su rol eminentemente político, sostenido por el vínculo con las transformaciones históricas y la memoria. Ello incluye formas en

las que los hábitos y expectativas mediáticas son importadas a los recorridos museográficos (Henning 2014:37). En este sentido, Michelle Henning sostiene que: “La medida en la que los museos se involucran en un entorno mediático, cómo lo asumen, tratan de reconfigurarlo o moldearlo, o buscan lograr estoicamente sus objetivos a pesar de ellos, son asuntos sumamente politizados.” (2014:37). Lo afirmado por esta autora nos lleva a contemplar la propuesta del Museo de sitio de Pachacamac también como un asunto político, una decisión respecto hábitos sociales de consumo mediático y mediación audiovisual del patrimonio.

Por otro lado, en “La museografía audiovisual e hipermedia” (2009), Eudald Tomasa y Rosa Serra llaman a pensar en las transformaciones comunicacionales en los centros de interpretación patrimonial. Los autores parten del hecho que, independientemente del soporte, toda aproximación museográfica presupone una *interpretación*. De este principio se desprende la transmisión de valores y conocimiento relativo al patrimonio expuesto. Tomasa y Serra resaltan un viraje contemporáneo hacia la *amenidad* en la presentación de conceptos a través de soportes audiovisuales (énfasis de Tomasa y Serra 2009:48). Asimismo, los autores identifican una tendencia hacia la *espectacularidad*. Ante el imperativo de *impactar*, se alude a la predominancia de la forma sobre el fondo. Según Tomasa y Serra, la inmediatez del impacto visual frecuentemente perjudica la comunicación de contenidos complejos, contenidos *sustanciales*. Sin embargo, destacan también que los soportes audiovisuales pueden equilibrar aquello que se quiere comunicar (fondo) y la producción (forma) (énfasis de Tomasa y Serra 2009:21).

Respecto a los hábitos de consumo mediático, el comunicador audiovisual e investigador Andrés Besolí vincula tendencias audiovisuales en los museos de historia a las exigencias del turismo de masas. Según Besolí, ello respondería al deseo de aproximación a un público menos especializado y heterogéneo. El autor suma a esta tendencia el creciente ánimo de interpelación de los visitantes

desde soportes interactivos (2009:24). Destaca el hecho que, dentro de los estudios museológicos, Besolí comprenda la museografía audiovisual como un objeto de estudio aún no consolidado conceptualmente (2008:3). A partir de esta premisa define: “La museografía audiovisual es la disciplina museológica que concibe, diseña, aplica y evalúa todas aquellas estrategias y recursos que, mediante el lenguaje audiovisual y multimedia, comunican, de forma sincrónica a la visita, los contenidos del museo en base a unos objetivos narrativos y didácticos específicos” (Besolí 2008:3).

No podría dejar de mencionarse “La nueva museografía audiovisual” (2004) de Rafel Sospedra, trabajo que precede lo postulado por Besolí y también destaca una acentuada tendencia hacia la hipermedialidad en la interpretación del patrimonio. Ante una museografía más convencional, el autor incide en las transformaciones que la evolución digital ha significado para los museos europeos. Sospedra menciona que estos canales buscarían darle progresivamente mayor autonomía a los usuarios a través de los distintos niveles de contenido museográfico (2004:4). El autor no deja de contemplar el aumento de los costos de adquisición y mantenimiento que soportes audiovisuales implican. Sin embargo subraya que, a pesar de los recursos económicos que exige, la museografía audiovisual sería un móvil efectivo al servicio de la interpretación y comunicación del patrimonio (2004:4).

Los ejemplos mencionados son bastante útiles para la investigación. Sin embargo, al abordar un museo ubicado en Lima Metropolitana como el Museo de sitio de Pachacamac, se debe reconocer un marco de estudios latinoamericanos. Exploraciones académicas en el Perú u otros países latinoamericanos otorgan orientaciones conceptuales y metodológicas.

A diferencia del trabajo de Andrés Besolí o Rafel Sospedra, más centrados en museos europeos y

una afluencia propia del turismo masivo, el artículo “Utopía y realidad en la museología peruana” (1986) piensa la labor museológica en el contexto sudamericano y andino. De acuerdo a ello, Castrillón propone pensar el diseño museográfico como una “selección de alternativas frente a los problemas propuestos por la realidad, alternativas que se sintetizan en el proyecto como expresión de las necesidades del grupo social” (Castrillón 1986:48). Esta cita expresa el énfasis del autor en el contexto específico desde el cual el museo comunica. Asimismo, destaca el diálogo con el legado cultural y subraya como aspecto positivo el replanteamiento del diseño a partir del público (1986:48). Lo afirmado por Castrillón se opone a una imposición vertical del conocimiento, reconociendo a los visitantes como agentes con un bagaje previo a la experiencia museográfica y priorizando su cognición al momento de diseñar la propuesta.

El artículo “Audiovisuales en el Museo Arqueológico Nacional: estrategias expositivas y educativas” (2017) de Minerva Campos estudia la renovación audiovisual en el Museo de Antropología de México (MNAM). Campos reflexiona sobre los discursos audiovisuales en relación a museografía más convencional. Este estudio concibe la experiencia del recorrido a partir de la disposición del material audiovisual. La autora subraya la relevancia de establecer *conexiones productivas* entre el patrimonio expuesto y su representación audiovisual (2017:25). La autora repasa en cómo se introduce a los objetos expuestos. Por ejemplo, si se estima mejor que los visitantes se encuentren con el original antes o después de la representación del patrimonio en soportes audiovisuales. De esta forma, se busca incidir directamente en las condiciones cognitivas de la percepción de la colección (2017:26).

Al igual que Minerva Campos, Andreu Besolí alude al trazado de *puentes cognitivos* entre el objeto y el sujeto mediante la interpretación y la contextualización. Besolí subraya un giro hacia el equilibrio entre las cualidades estéticas y la interpretación de los objetos expuestos (Besolí

2012:254). Respecto a la contextualización del objeto etnográfico, Barbara Kirshenblatt-Gimblett afirma que: “las aproximaciones contextuales establecen un marco de referencia para el espectador, ofrecen explicaciones, proveen trasfondo histórico, hacen comparaciones, formulan preguntas, e incluso extienden circunstancias de excavación, colección y conservación de los objetos en exposición. Existen tantos contextos como estrategias interpretativas.” (1998:10). La autora aduce que el dónde hacer el “corte” en la contextualización museográfica es un asunto complejo y esencial, concluyendo que tal vez no deba hablarse del objeto etnográfico sino del *fragmento* etnográfico⁵.

Michelle Henning afirma que, si bien los medios museográficos resultan necesarios para otorgar contexto, estos establecen distancia entre los visitantes y la pieza, “matando” al objeto: “Las cualidades físicas, materiales de las obras del museo se convirtieron más vívidas cuando pudieron ser usadas para apartar a la pieza del soporte mediático o facsímil fotográfico” (Henning 2015:43).

Resulta necesario destacar el alto grado de carga ritual y sacralidad de la mayoría de los objetos expuestos en el Museo de sitio de Pachacamac. Los audiovisuales se ven en la exigencia de atender al profundo significado religioso que los objetos adquirirían al ser ofrendados a las divinidades o representar a las mismas. De acuerdo a esa consideración, postulados de autores españoles como Andreu Besolí o Rafel Sospedra sobre la museografía audiovisual y los sujetos resultan generales y eurocéntricos. Por el contrario, Ivan Gaskell subraya que los museos que albergan objetos sagrados en sus colecciones deben partir del supuesto que el sentido occidental de la vida no es el único válido. De acuerdo a Gaskell, estas instituciones deben ser comprendidas como mediadoras

⁵ Sobre este asunto de la contextualización museográfica la autora afirmaría: “¿Dónde empieza el objeto?, ¿dónde acaba? Lo veo como un tema esencialmente quirúrgico ¿Debemos exhibir la taza con el plato, el té, la crema y el azúcar, la cuchara, la servilleta y el piso, la mesa y la silla, la alfombra? ¿Dónde hacemos el corte? (1998:10).

entre ambos mundos (Gaskell 2015:18). En esta línea, podrían hallarse puntos de contacto entre la concepción del museo como mediador entre distintos mundos y el tratamiento didáctico planteado desde los medios audiovisuales en Pachacamac.

Podemos concluir que la museografía audiovisual responde a estrategias comunicacionales que revelan una posición ante el público, las piezas arqueológicas expuestas y los medios audiovisuales. En el caso del Museo de sitio de Pachacamac, al disponerse los soportes audiovisuales al lado de las piezas antes de iniciar con el recorrido por el santuario, se refleja una clara apuesta por establecer conexiones productivas entre narrativas audiovisuales, objetivos didácticos institucionales y la experiencia del entorno patrimonial. En la línea de Michelle Henning, se reconoce un asunto politizado que involucra el relacionamiento con el público desde la interpretación de transformaciones históricas y memoria del territorio. Ello involucra hábitos de consumo mediático así como expectativas narrativas para el establecimiento de vínculos afines a políticas y principios rectores institucionales. Sobre este punto Denise Pozzi-Escot y Carmen Rosa Uceda, directora y coordinadora general del museo, afirman: “Hoy en día no se puede desconocer la influencia de la tecnología en la facilitación de adquisición del conocimiento y disposiciones para el aprendizaje. El internet ha generado un cambio radical en todos los espacios de la humanidad y también en los espacios museísticos, facilitando en muchos casos la difusión y experimentando la información en forma diferente.” (Pozzi-Escot y Uceda 2019).

No solo se debe atender al contenido mismo de los videos, sino dar también cuenta de la ubicación física de los mismos en el recorrido. En este sentido, resulta necesario aproximarse a la funcionalidad de estos medios audiovisuales en relación al público visitante.

4. 2. 1. Una visión panorámica: museos con colecciones arqueológicas en Lima

Metropolitana y recursos audiovisuales

De manera que se tenga mayor claridad contextual, es importante dar cuenta de un panorama de museos de Lima Metropolitana abocados a la divulgación y exhibición de patrimonio prehispánico. A partir de esta indagación, se pueden esclarecer tendencias en el uso de soportes audiovisuales en un grupo delimitado de exhibiciones museográficas. Para este fin, se ha elaborado un cuadro clasificatorio de museos de Lima Metropolitana. Dentro de la clasificación, se ha contemplado si es que los soportes forman parte de una muestra permanente o fueron dispuestos como componentes narrativos de exposiciones temporales. Además, se considera la disposición museográfica de los soportes y los géneros abarcados por estas propuestas audiovisuales.

		Dominio	Soportes Audiovisuales	Temporalidad	Disposición museográfica	Género (s)
1	Amano Museo Textil Precolombino	Privado	x	Muestra permanente	Pantallas insertas en vitrinas junto a piezas arqueológicas	Documental didáctico animado (3D y live action).
2	Museo Andrés de Castillo	Privado				
3	Museo Arqueológico Rafael Larco Hoyle	Privado	x	Muestra permanente	Sala de visionado	Documental didáctico animado (2D)
4	Museo Central - MUCEN	Público				
5	Museo de Arqueología y Antropología de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos	Público				
6	Museo de Arte de Lima (MALI)	Privado	x	Muestras temporales: Nazca (junio - octubre 2017), Chavín (abril - setiembre 2015) y Khipus (noviembre 2020 - 25 de abril 2021)	<p>Muestra Nasca (2017): Proyecciones junto a piezas arqueológicas, mapping y simulación en 3D.</p> <p>Chavín (2015): Proyecciones junto a piezas arqueológicas.</p> <p>Khipus (2020): Pantallas y proyecciones junto a piezas arqueológicas.</p>	<p>Muestra Nasca: Documental didáctico animado 3D.</p> <p>Chavín: Documental didáctico animado 3D.</p> <p>Khipus (2020): Documental didáctico animado 3D y documental didáctico live action.</p>
7	Museo de sitio Arturo Jiménez Borja Puruchuco	Público				
8	Museo de Sitio de Huallamarca	Público				
9	Museo de Sitio de Pachacamac	Público	x	Muestra permanente	Pantallas insertas en vitrinas junto a piezas arqueológicas	Documental didáctico animado (2D). Ficción histórica animada (2D). Video institucional (live action)
10	Museo de Sitio Huaca Pucllana	Público				
11	Museo Josefina Ramos de Cox	Privado				
12	Museo Nacional de Antropología, Arqueología e Historia del Perú	Público				
13	Museo de Oro del Perú	Privado				
14	Museo Pedro de Osma	Privado				
15	Sala de Exposición Andrés del Castillo	Público				
16	Museo Colli	Privado				

(Fuente: elaboración propia)

De los quince museos contemplados, son tres (Museo de sitio de Pachacamac, Museo Larco y Museo Amano) los que cuentan con soportes audiovisuales permanentes. Dentro de este grupo, tanto el Museo de sitio de Pachacamac como el Museo Amano coinciden en la disposición de pantallas insertas al lado de piezas arqueológicas en el transcurso del recorrido museográfico. A diferencia del Museo de sitio de Pachacamac, el Museo Amano presenta una propuesta audiovisual basada exclusivamente en animación 3D e incorpora recreaciones históricas live action. Por otro lado, el Museo Larco dispone una sala de visionado al inicio del recorrido museográfico, sección independiente de las piezas expuestas en las demás salas. El material audiovisual proyectado en este espacio es un documental didáctico de animación 2D.

El caso del Museo de Arte de Lima (MALI) corresponde a la disposición esporádica de soportes audiovisuales, determinada por proyectos de exposición temporal. Así se reflejó en las muestras “Nasca” (junio – octubre 2017) y “Chavín” (abril – setiembre 2015), montajes que ofrecieron una gran diversidad de soportes audiovisuales. En “Nasca”, muestra posible por una alianza del MALI con el Museo Rietberg (Suiza), se dispusieron proyecciones de animaciones 3D junto a piezas arqueológicas y mapping sobre modelos 3D. Asimismo en “Chavín”, también una co-organización con el Museo Rietberg, se dispusieron soportes audiovisuales en la forma de salas de proyecciones con animaciones 3D junto a las piezas expuestas (MALI 2020). Inaugurada como parte de la reapertura progresiva del museo, la muestra temporal “Khipus. Nuestra historia en nudos” dispone proyecciones de animaciones didácticas en 3D y pantallas con documentales informativos live action. Esta exposición temporal contó con el apoyo fundamental de la Fundación BBVA, entre otras instituciones del sector privado.

Esta sistematización evidencia también que son principalmente museos del sector privado en Lima Metropolitana los que ofrecen experiencias audiovisuales en sus sedes. Evidentemente, ante la demanda presupuestal y profesionalización⁶ que exigen las técnicas como la animación, ello no sorprende. En este sentido, subrayamos el caso del Museo Textil Precolombino Amano, institución que dispone soportes audiovisuales de animaciones 3D que también integran secuencias de recreación histórica live action. Ello formó parte de la implementación de un plan de renovación museográfica ejecutado por la Fundación Amano en el año 2014. Esta es una institución sostenida sobre la fortuna amasada por el japonés Yoshitaro Amano en los años 30 (MUSEO AMANO 2020). En el caso del MALI, nos encontramos ante un modelo de gestión sostenido por un patronato, figura que facilitó alianzas con instituciones del sector privado y acceder a proyectos de exhibición temporal. Como se mencionó anteriormente, las exposiciones fueron ambas coorganizadas por el Museo Rietberg en Suiza, institución que también albergó ambas muestras (MALI 2020).

Podemos afirmar que el Museo de sitio de Pachacamac actualmente es el único museo público dedicado a patrimonio arqueológico prehispánico en Lima Metropolitana con soportes audiovisuales en su muestra permanente. Definitivamente, ello lo posiciona como una institución estatal destacada en términos de interpretación audiovisual del patrimonio prehispánico.

Es importante considerar las particularidades del proyecto de renovación museográfica del museo en el año 2015. Este fue financiado por el Proyecto Especial Qhapaq Ñan al pertenecer el complejo

⁶ Los audiovisuales en 3D del Museo Textil Precolombino Amano y las muestras temporales del MALI fueron encargados a "Mitorama", un estudio profesional especializado de creación audiovisual 3D a cargo del artista visual y animador Christian Alarcón Ismodes.

arqueológico al tramo Xauxa-Pachacamac y ser parte de la red de museos del Qhapaq Ñan. Por otro lado, como institución del Sistema Nacional de Museos, el museo cuenta con financiamiento operativo de la Dirección General de Museos. Además, no podría dejar de considerarse el hecho que se dispone de una visita virtual en el portal del Ministerio de Cultura. La plataforma permite el desplazamiento virtual por las secciones de su muestra permanente y, desde esta perspectiva, acceder a los videos en su ubicación exacta en el recorrido museográfico. El Museo Larco también dispone de un recorrido virtual, pero a diferencia del museo de Pachacamac, el audiovisual de su sala de visionado no es accesible como parte de esta experiencia.

Como se ha evidenciado, la implementación audiovisual responde a contextos que facilitan una mayor inversión para la modernización de la experiencia museográfica. Por ejemplo, a pesar de tratarse de un museo público dedicado a otro proceso histórico (1980 – 2000), el componente audiovisual del Lugar de la Memoria, la Tolerancia y la Inclusión Social (LUM) pudo concretarse gracias a fuentes mixtas de financiamiento de entes de Cooperación Internacional y el Estado peruano. Es además clara la importancia de la incidencia de una voluntad política⁷ que apueste y ponga en agenda la interpretación audiovisual para la comunicación del patrimonio.

Se reconocen nuevas tendencias en la concepción de la comunicación histórica en las propuestas museográficas del Museo de sitio de Pachacamac, renovado en febrero del 2016, o la muestra permanente del Lugar de la Memoria, la Tolerancia y la Inclusión Social (LUM) inaugurada en diciembre del 2015. Antes que a la transmisión vertical de la información, las instituciones museales son concebidas como permeables a los hábitos de consumo mediático y la interactividad.

⁷ En un marco fiscal general, debe considerarse que la inversión en el sector cultura constituye el 0,34% del presupuesto nacional del año 2020 (MEF 2019).

Es por ello necesario comprender la audiovisualización de los museos como parte de una revolución conceptual más amplia (Besolí 2012:523).



5. Pachacamac

5. 1. El Santuario

Ubicado en el distrito de Lurín (Lima Metropolitana, Perú), el Santuario de Pachacamac destaca por siglos de relevancia ritual en la costa central peruana prehispánica y, actualmente, representa el complejo arqueológico de mayor extensión de la capital (aproximadamente 465 hectáreas). Durante más de mil años, la visita al santuario era fundamental para los pobladores de los andes centrales. Peregrinos de diversas regiones buscaban el favor y protección del temido y venerado dios Pachacamac (Rostworowski 2001:73). Su ubicación es considerada privilegiada dado que aseguraba cercanía a los recursos del mar, ecosistemas estacionales de las lomas, lagunas y humedales cercanos (Pozzi-Escot 2017:9).

La locación del santuario debe ser comprendida desde su estrecha relación con la sierra, trazando un eje simbólico que reconoce a Pariacaca, nevado y deidad de la serranía, al otro extremo del mismo (Pozzi-Escot 2017:9). La ocupación no tan solo se atribuye a motivos políticos y económicos sino, principalmente, a garantizar la comunicación entre el santuario de Pachacamac y el de Pariacaca (Marcone 2017:85). Dos grandes ramales del Qapaq Ñan, red vial inca, convergen en este centro ceremonial: el de la sierra, un tramo que desde el Este conecta al santuario con el centro administrativo inca Hatun-Xauxa y el tramo de la costa, que se extendía por el llano desértico desde el norte. Asimismo, el alto grado de sacralización del paisaje es un concepto reiterado en torno a la comprensión de Pachacamac. José Canziani destaca que “desde la perspectiva de la cosmovisión animista andina, este marco paisajístico único fue percibido como un espacio sacralizado, un privilegiado escenario para los relatos míticos fundacionales y la gesta de héroes ancestrales” (Canziani 2017:50).

A través de cerca de doce siglos, distintos desarrollos culturales ocuparon el santuario, siendo objeto de reorganizaciones, reedificaciones y la implementación de diversas nociones políticas, religiosas y administrativas. De acuerdo a Pozzi-Escot, aún se continúan desarrollando estudios que profundizan en el ordenamiento espacial y la secuencia constructiva de las estructuras del complejo arqueológico. Es precisamente una historia de superposiciones de edificios pertenecientes a diferentes periodos de ocupación un aspecto característico del santuario. Sin embargo, su configuración final correspondería al dominio inca, siendo dos calles principales (norte-sur y este-oeste) y el control de acceso al santuario determinaciones inca de planeamiento territorial (Pozzi-Escot 2017:9).

Además de su evidente importancia prehispánica, el centro ceremonial se considera fundamental por su vinculación a los hechos que suceden al encuentro y posterior cautiverio de Atahualpa en Cajamarca por las huestes de Francisco Pizarro en 1532. Tras conocer en esa localidad del prestigio y riquezas de este centro de peregrinaje de la costa central, Pizarro encomienda a su hermano y capitán principal Hernando la misión de comprobarlo.

Tras la desarticulación del señorío de Pachacamac, este fue adjudicado a sucesivos encomenderos españoles⁸. El abrupto descenso demográfico de las primeras décadas de la conquista se vincula a los abusos, enfermedades europeas e involucramiento de la población en guerras entre los mismos peninsulares y contra rebeldes indígenas (Rostworowski 2001[1992]:104). En el transcurso de los

⁸ Sobre los asentamientos españoles Rostworowski destaca al primer encomendero del señorío de Pachacamac, Rodrigo Hordoñez. La etnohistoriadora peruana describe la extrema crueldad ejercida por Hordoñez hacia los indígenas para la obtención de metales preciosos de las huacas (Rostworowski 2001[1992]:103).

siglos, se sucederían una serie de transformaciones en la organización del territorio, pasando por las reducciones indígenas, la hacienda colonial, la hacienda republicana capitalista y el surgimiento de asentamientos populares costeños (Ministerio de Cultura 2014:65-69).

Antecedido por breves visitas de exploradores y viajeros que legaron valiosas informaciones en una joven república independiente, el alemán Max Uhle es reconocido como pionero de la investigación sistemática del santuario desde fines del siglo XIX. Destacan hallazgos arqueológicos de Uhle que contribuyeron a esclarecer, entre otros, aspectos clave de la enigmática ocupación Wari. Resalta también la producción académica resultante de sus indagaciones, como es el plano del sitio que realizó en 1896. Las primeras exploraciones de Uhle son financiadas por la Universidad de Pennsylvania (EE. UU.), institución que buscaba ampliar su colección etnográfica. Actualmente el Penn Museum posee una invaluable colección de piezas arqueológicas excavadas por Uhle en el santuario. De igual manera, el Museo Etnológico de Berlín (Alemania) posee piezas de la colección de Christian Gretzer, empresario textil alemán que entre 1873 y 1905 contrató a huaqueros en vestigios arqueológicos costeños para ampliar su colección privada (Gänger 2014).

En junio del año 1929, el santuario fue declarado Monumento Nacional mediante la Ley N°6634 (Ministerio de Cultura 2014:10). Posteriormente, por encargo del Estado peruano⁹, Alberto Giesecke dirigió en 1938 trabajos de habilitación en el santuario y halló las hoy emblemáticas piezas arqueológicas del museo: el ídolo de Pachacamac y la puerta de la recámara del ídolo. Entre 1940 y 1943, el arqueólogo Julio C. Tello realizó importantes excavaciones y conservación de

⁹ Encomienda se realiza en el marco de los preparativos del XXVII Congreso de Americanistas en Lima (Lumbreras 2017:150).

estructuras, como el templo de Urpiwachaq y la plaza de los peregrinos. En la siguiente década, en febrero de 1952, el complejo arqueológico sería declarado intangible por Resolución Ministerial N° 832. En esta línea, la figura de Arturo Jiménez Borja sería reconocida por su constante apuesta por la preservación, investigación y difusión del valor excepcional del santuario entre 1958 y 1965. En el año 2006, la zona arqueológica de Pachacamac es declarada Patrimonio Cultural de la Nación por el entonces Instituto Nacional de Cultura del Ministerio de Educación.

5. 1. 1. Representaciones del santuario: fuentes etnográficas, registros visuales y exploraciones estéticas

Antes de reparar brevemente en las fuentes etnohistóricas que nos aproximan a la representación del santuario, es importante mencionar que el patrimonio mueble e inmueble prehispánico es un medio de difusión de ideologías políticas, sociales y religiosas. En este sentido, diversos autores (Eeckhout 2004, Marcone 2017 y Makowski 2016) inciden en que las fuentes etnohistóricas resultan insuficientes para una comprensión cabal de los desarrollos culturales que ocuparon Pachacamac. Ello, en gran parte, se fundamenta en las limitaciones que el sesgo¹⁰ de los conquistadores y cronistas españoles significa para un conocimiento fidedigno del Perú antiguo. Esta perspectiva podría derivar en la reducción de las dimensiones de un complejo universo de desarrollos culturales¹¹.

¹⁰ Sobre el sesgo europeo de las crónicas Franklin Pease anotó que, a pesar de dejar datos valiosos, también iniciaron estereotipos, históricos y culturales que persistieron a través de los siglos (Pease 2007 1991:16).

¹¹ Esto explicaría el hecho que, durante mucho tiempo, otros sitios arqueológicos habrían sido interpretados bajo el modelo de centro de peregrinaje panandino como fue Pachacamac durante la ocupación inca (Eeckhout 2004:408).

A pesar de considerarse insuficiente la influencia de las fuentes coloniales en la construcción de un marco interpretativo, las crónicas hispanas del siglo XVI y XVII son de gran valor para el conocimiento del pasado del santuario. Por ejemplo, las descripciones del veedor oficial de la primera expedición española, Miguel de Estete (en Jerez, 1534) y la misiva del mismo Hernando Pizarro a la audiencia de Santo Domingo (1533) han sido de gran utilidad para la interpretación arqueológica¹². Otro grupo de informaciones la proporcionan religiosos católicos en sus esfuerzos de investigación para la extirpación de idolatrías. Ese es el caso de los mitos recopilados en la serranía de Huarochirí por el padre Francisco de Ávila, doctrinero del poblado de San Damián (1598 – 1608) (Ministerio de Cultura 2014:26). Actualmente, el manuscrito de Huarochirí es considerado uno de los documentos más importantes del Perú antiguo¹³.

En el siglo XIX, en una joven república peruana independiente, destacan informaciones del santuario en la forma de las crónicas e ilustraciones científicas realizadas por los exploradores y viajeros extranjeros que lo visitaron. Por ejemplo, los dibujos a tinta del norteamericano E. George Squier (1877), permitieron adoptar perspectivas cuya precisión distaba de previos esfuerzos cartográficos coloniales (Rosas 2017:292). Con el desarrollo de la fotografía y su introducción a fines del siglo XIX, se potenció la difusión del complejo monumental tanto dentro como fuera del país. Así lo testimonian las imágenes fotográficas realizadas por Max Uhle a fines del siglo XIX que actualmente forman parte del acervo del Penn Museum (EE. UU.).

¹² Entre múltiples informaciones, destacamos la interpretación del ídolo de Pachamac y la puerta de la recámara del ídolo excavadas por Alberto Giesecke en 1938 en el Templo Pintado.

¹³ Se reconoce también que la costa fue la región más afectada por la conquista y su población indígena se redujo dramáticamente, aspectos que perjudicaron la conservación de las tradiciones en esta región (Rostworowski 2001[1978]:206).

El siglo XX introdujo las posibilidades del registro fotográfico aéreo de los vestigios arqueológicos en el país. Además de su evidente aporte científico, se subraya la calidad estética de las imágenes aéreas del santuario capturadas por la norteamericana Shippee-Johnson Peruvian Expedition en la década 30 y el Servicio Aerográfico Nacional en los años 40 (Ministerio de Cultura 2014:267). Junto a la progresiva diseminación de imágenes en la esfera pública y privada, Pachacamac también adquiere un lugar en la creación artística contemporánea. La serie “Paisajes Circulares” (1987) de Billy Hare, incluyó fotografías de distintos detalles arqueológicos. Estas fotografías forman actualmente parte de la colección de arte moderno y contemporáneo del Museo de Arte de Lima (MALI). Exploraciones como la de Billy Hare amplían nociones de la memoria del paisaje desde una representación que trasciende el registro documental y se amalgama a la experiencia subjetiva.

A inicios del presente siglo, Ricardo Wiese y Dare Dovidjenko, presentaron la bipersonal pictórica “Pachacamac pintado” (2001), como parte de un proyecto integral del mismo nombre. Esta muestra expuso óleos que retrataban vistas del sitio arqueológico de Pachacamac. En el Plan de Manejo del Santuario Arqueológico se considera la exposición de Wiese y Dovidjenko un “hito contemporáneo de gran importancia, ya que ha re propuesto al mismo como fuente de pensamiento reflexivo, inspiración y deleite estético” (Ministerio de Cultura 2014:276). El corto documental “Lección de luz” (2001) de Carlo León registró la experiencia creativa de Wiese y Dovidjenko en el santuario¹⁴. En el año 2018, Ricardo Wiese retomaría el motivo pictórico en la muestra individual “Pachacamac repintado”.

¹⁴ Este audiovisual forma parte del espacio de Plataforma de Preservación Audiovisual (ePPA) del Museo de Arte de Lima (MALI) y Alta Tecnología Andina (ATA).

En años recientes, se ha proliferado la fotografía de vastos vestigios arqueológicos como Pachacamac haciendo uso de drones. Sin embargo, también destacan las imágenes aéreas del santuario realizadas en ultraligero o avioneta por Evelyn Merino-Reyna; fotógrafa peruana que difumina las fronteras entre el registro documental y la creación artística. Asimismo, en el campo cinematográfico, el documental “Pacificum” (Mariana Tschudi, 2017) incluyó una secuencia protagonizada por la pirámide con rampa 2 del santuario en un valioso registro de sitios prehispánicos de la costa peruana.

No puede obviarse que se continúa acentuando el vertiginoso flujo de imágenes bajo pautas representacionales de las redes sociales. En un esfuerzo de promover la interacción y convocar nuevos públicos, la red social Instagram del Museo de sitio de Pachacamac recurre a la re-publicación de fotografías y creaciones artísticas seleccionadas de las publicaciones de los visitantes. En los meses de cierre del museo debido a la pandemia de la COVID-19, estas imágenes se han re-publicado con la misma descripción: “En estos días que no pueden venir a visitarnos, les compartimos las mejores fotos tomadas por visitantes del [#museopachacamac](#). Recuerden etiquetarnos para poder compartir sus fotos.” Esta acción comunicacional, por más cotidiana que pueda parecerle a alguien familiarizado con las prácticas digitales, evidencia un nivel de permeabilidad entre la representación institucional y no-institucional.

5. 1. 2. Breve historia de los desarrollos culturales presentes en el santuario

La investigación nos aproxima a desarrollos culturales del Santuario de Pachacamac rigurosamente estudiados por la arqueología y la etnohistoria. Perspectivas especializadas abren heterogéneos

campos de debate sobre su pasado. En este sentido, Peter Eeckhout afirma que resulta esencial comprenderlo como un sitio dinámico antes que estático en el tiempo (Eeckhout 2004:407). Podría afirmarse que las investigaciones arqueológicas y etnohistóricas perfilan un complejo flujo de identidades étnicas que sustentaban la relevancia del santuario. En palabras de Peter Kaulicke: “La alta dinámica excede, de modo amplio, un simple modelo de colonización por parte de un imperio poderoso.” (Kaulicke 2000:347)¹⁵. Ello se reconoce sin dejar de lado las variaciones del alcance territorial del culto a Pachacamac y los debates en torno a la verdadera relevancia del centro ceremonial para determinados desarrollos culturales. Lo que hoy testimonian vestigios arqueológicos y crónicas coloniales fueron, durante siglos, espacios activos dotados de una fuerte carga ritual, política, burocrática y administrativa en el antiguo Perú.

5. 1. 2. 1. Los Lima en Pachacamac

Los grupos étnicos Lima (0 d.C – VII d.C) son comprendidos como una unidad cultural regional que desarrolló formas de gobierno centralizado con la capacidad de articular los intereses de distintos colectivos. Esta unidad se traduciría en una cosmovisión compartida e identidad propia expresada en los vestigios arqueológicos (Pozzi-Escot 2017:13). La transformación de Pachacamac en un centro de poder en la costa central se remite a la ocupación Lima (Makowski 2016:25). Precisamente, entre los siglos IV y VI d.C, se define como un centro ceremonial para las poblaciones que habitarían los valles del río Chancay, Chillón, Rímac y Lurín (Lumbreras 2017:109).

¹⁵ Este dinamismo, por ejemplo, se podría expresar en la amplia variedad de cerámica de estilos pertenecientes a sociedades de diferentes regiones del territorio nacional durante el Horizonte Medio (Castillo 2017:116).

Un aspecto resaltante del desarrollo cultural reside en sus técnicas constructivas. Ello se traduce en las primeras grandes estructuras monumentales del santuario. La técnica predominante se basaba en la superposición de adobes cúbicos hechos a mano “adobitos” (Lumbreras 2017:110). Autores como Makowski y Vallenas (2015) destacan la construcción como un ejercicio de materialización de la memoria comunitaria: “La construcción de manera mancomunada del espacio ceremonial y monumental – por parte de una comunidad o por una alianza de varias comunidades -, así como su mantenimiento y eventuales ampliaciones, se constituyen, en este contexto, en el mecanismo de materialización de la memoria sobre los lazos de parentesco ritual establecido por este medio y legitimado periódicamente mediante rituales compartidos.” (Makowski y Vallenas 2015:132).

Es necesario también precisar que muchas de las edificaciones del santuario se realizaron sobre antiguas estructuras construidas por los Lima. Este es el caso del Templo del Sol inca, superpuesto a un templo Lima precedente. De acuerdo a Pozzi-Escot, la superposición dificulta el conocimiento de costumbres rituales y las prácticas de sus sacerdotes y visitantes a través de los vestigios materiales (2017:3). Destaca el hecho que Pozzi-Escot atribuya a una edificación Lima, el Templo Viejo, la mayor complejidad constructiva en los siglos de preeminencia del santuario. De acuerdo a la arqueóloga, este solo se equipararía al Templo del Sol “Punchao Cancha” inca. Es, sin embargo, un conocimiento parcial sobre la infraestructura el que la caracteriza (Pozzi-Escot 2017:10).

Para Makowski y Vallenias, las dimensiones del Templo Viejo corresponden a un aumento de densidad poblacional y voluntad política “capaz de movilizar mano de obra disponible en el valle” (2015:125). De acuerdo a los autores, son muchos los investigadores que consideran que el Templo Viejo Lima era lugar de fiestas que cíclicamente recibían a representantes de las poblaciones asentadas. Sería por ello importante entender el Templo Viejo como un espacio de negociación y legitimación de los derechos políticos individuales y colectivos (2015:132).

Makowski descarta el planteamiento que afirma que las capitales Lima tendrían un carácter urbano y serían sede desde la cuál las élites de este grupo étnico “extendían sus redes de poder” (2016:25). Por el contrario, avala el modelo de organización política de Thomas Patterson (1982), autor que incide en una sociedad integrada por “comunidades aldeanas con jefes electos o hereditarios.” (2016:25). En este sentido, el Templo Viejo Lima en el Santuario de Pachacamac es postulado como una capital Lima no-urbana en la necesidad de constante negociación y competencia con otras comunidades Lima de asentamientos consolidados en el valle (2016:26). Durante las fases media y tardía del periodo Lima, se destacan transformaciones en la organización espacial del santuario (Makowski y Vallenias 2016:25).

En base a los hallazgos de vestigios de banquetes ofrecidos en el Templo Viejo, se postula un sistema político que perfila el centro ceremonial como instrumento político relevante. Ello se vincularía a la posible relación de dependencia entre los señores Lima de Pachacamac y las élites Lima del valle del Rímac (Makowski 2016:26). Asimismo, los trastornos climatológicos en el siglo VI d.C. y VII d.C. tendrían efectos determinantes para el equilibrio del poder ejercido por los señores Lima. A pesar de no verse tan afectado como otros centros ceremoniales Lima, estos

trastornos habrían desembocado en una degradación progresiva de la ocupación del grupo étnico en Pachacamac (Lumbreras 2017, Makowski 2016).

Ante las incógnitas frente a las consecuencias de las sucesivas precipitaciones de los siglos VI y VII d.C. Peter Kaulicke cuestiona: “¿Se debilita la sociedad Lima, cayendo presa de una política agresiva de sociedades serranas o se reorganiza buscando estrategias nuevas o al intensificar otras menores empleadas con anterioridad con el fin de hacer frente a la situación cambiada?” (2000:342).

De acuerdo a Makowski y Vallenas, quedan muchos pendientes a la investigación de los cambios sociales y políticos acontecidos en el valle de Lurín cuando los centros religiosos se abandonan a raíz del advenimiento del imperio Wari (2015:132). Rommel Ángeles y Denise Pozzi-Escot afirman que, a pesar de decaer los centros Lima de Maranga y Pucllana, en el Horizonte Medio Pachacamac habría mantenido su preeminencia gracias al emplazamiento geográfico: “se suman un promontorio rocoso frente al mar, la desembocadura del río Lurín y las islas de Pachacamac, elementos de gran importancia en la ideología andina que permitieron convertirlo en un lugar único” (2010:193). Esta cita reincide en la idea de un paisaje altamente sacralizado por las colectividades del Perú antiguo y las consecuencias materiales que derivan de ello.

La importancia del Templo Viejo se extendió por cerca de mil años, alcanzando la ocupación incaica del Santuario (1470 – 1533 d.C.). Ello se reflejaría en material cultural perteneciente a la cultura Wari excavado en el templo (Pozzi-Escot 2017:13). Además, el estilo “Nievería” aparecería en las fases tardías de la cultura Lima, a inicios del Horizonte Medio, y estaría posiblemente relacionado a la influencia Wari o transformaciones en las redes de intercambio (Marccone 2015:176).

5. 1. 2. 2. Los Wari en Pachacamac

En el artículo “Los Wari en Pachacamac” (2017), el arqueólogo Luis Lumbreras señala la ocupación wari del Santuario (siglos IX – XII d.C.) como determinante para la expansión de la esfera de su poder político-religioso por toda la costa peruana y la sierra (Lumbreras 2017:98). De acuerdo a Lumbreras, a diferencia de los Wari, la ocupación precedente de los grupos Lima implicó una expansión que se limitaba a los valles costeros, el norte de Ancón, el sur de Chilca y las sierras vecinas de Canta, Huarochirí y Yauyos (2017:63).

El dominio Wari de los valles costeros significaría transformaciones en el manejo de sus recursos así como el declive político-religioso de los asentamientos Lima de Maranga y Pucllana. De acuerdo a Lumbreras, los Wari definen los centros ceremoniales de Pachacamac y Cajamarquilla como predominantes. La crisis climatológica y tectónica experimentada por los pobladores del antiguo Perú a mediados del siglo V sería crucial a raíz de las severas transformaciones que implicó. Este fenómeno desembocaría en la desestabilización subsistencial de los grupos étnicos, desencadenando migraciones masivas y conflictos bélicos (Lumbreras 2017:163). Ello afianzaría el dominio Wari debido a que se trató de un desarrollo cultural que pudo integrar conocimientos multiétnicos incorporados a partir de su experiencia expansiva. Esto se tradujo en obras de ingeniería hidráulica que fueron estratégicas para su apogeo en el siglo VI (2017:164).

En su expansión territorial, el orden cultural Wari se superpuso a los locales costeros. Sin embargo, ello no significó la destrucción de tradiciones locales o el desmembramiento comunitario. De acuerdo a Pozzi-Escot: “Los wari se mostraron proclives en Pachacamac a adaptar sus propios cultos a las tradiciones costeras.” (Pozzi-Escot 2017:14). Sin embargo, es importante mencionar

que Lumbreras destaca la interferencia y modificación de la tradición como aspecto característico del dominio Wari sobre los grupos étnicos (Lumbreras 2017:164). Para Pozzi-Escot, la importancia del santuario para este desarrollo cultural serrano se expresa en el gran cementerio wari excavado por Max Uhle en 1896. Labor que reveló sitios de entierro de miembros de la élite Wari en Pachacamac. En base a este hallazgo, se podría evidenciar que los Wari establecieron una segunda capital en este santuario de la costa central (Pozzi-Escot 2017:14).

Aludiendo a las propuestas pioneras de Dorothy Menzel¹⁶, Makowski argumenta que la expansión Wari en la costa y la relevancia del santuario para este desarrollo cultural podría repensarse a partir de evidencias arqueológicas. El arqueólogo postula que, el hecho de que no exista mayor rastro Wari en la historia arquitectónica del santuario problematizaría las propuestas teóricas que postulan Pachacamac como un prestigioso centro religioso suprarregional Wari en el Horizonte Medio (Makowski 2016:26)¹⁷.

Makowski afirma que no existen evidencias empíricas que argumenten “convincientemente” que la doctrina religiosa wari se expandió desde el santuario y que, probablemente, fueran los incas quienes introdujeron la idea del dios Pachacamac “como estrategia política para legitimar su dominio en la costa” (Makowski 2016:28). A pesar de ello, el arqueólogo reafirma que los

¹⁶ Makowski resume los postulados esenciales de Menzel sobre el fenómeno Wario en Pachacamac:
 1. La expansión Wari convirtió Pachacamac en un prestigioso centro religioso suprarregional en el Horizonte Medio.
 2. La Deidad de los Báculos fue el dios principal. Sin embargo el Grifo de Pachacamac, ser ornitomorfo, habría sido el ícono más representativo.
 3. El desarrollo del estilo Pachacamac, estilo dentro de la variedad de estilos imperiales Wari, expresa el prestigio adquirido por el Santuario.
 (Makowski 2016:26)

¹⁷ Investigaciones recientes en la Sala Central del santuario han esclarecido contextos de ocupación doméstica Wari y técnicas constructivas atribuidas al Horizonte Medio Wari subyacente a estructuras inca. Se suma a ello vestigios arquitectónicos también atribuidos al Horizonte Medio Wari en otros sectores del santuario. Además de ello, son destacadas nociones de planeamiento territorial identificadas por Luis Lumbreras en el complejo asociadas a otros sitios arqueológicos Wari (Pozzi-Escot 2020).

contextos funerarios wari en el santuario sí manifiestan consecuencias políticas considerables y revelan la expansión de estrategias hegemónicas. Al igual que Makowski, Peter Kaulicke destacó la insuficiencia de material arqueológico y afirma que la determinación del trasfondo político wari a partir del estilo Pachacamac resultaría inexacto. En este sentido, Kaulicke comparó el pasado wari en la costa central a un “fantasma” que aún no puede ser comprendido cabalmente debido a la ausencia de evidencia (Kaulicke 2000:347).

5.1.2.3. Ychma en Pachacamac

En base al estudio de informaciones de los cronistas españoles Cristóbal de Albornoz (siglo XVII) y Fray Antonio de la Calancha (1638), María Rostworowski afirma que los Ychma formaban una unidad política y se diseminaban por los valles bajos de las cuencas del Rímac y el Lurín durante el Horizonte Tardío (circa. 1100 – 1500 d.C.). De acuerdo a Rostworowski, los Ychma fueron grupos autónomos unificados por el culto al dios Pachacamac. Asimismo, es importante destacar que el nombre del Santuario y su deidad principal, respondían al apelativo “Ychma” antes del dominio inca (Rostworowski 2001:73).

Denise Pozzi-Escot señala que, tras el colapso wari, Pachacamac deja de ser un centro ceremonial panandino y retorna a ser un centro religioso para los pobladores de la costa central (Pozzi Escot 2017:15). Es sin embargo importante dar cuenta que, tanto desde la arqueología como la etnohistoria, existe un campo de debate en torno a las identidades políticas de los Ychma. En “Pachacamac, Ychma y Caringas” (2008) Makowski et. al. cuestionan la concepción de los Ychma como un grupo étnico consolidado antes de la llegada de los incas y el periodo colonial temprano.

Es para los autores la “convivencia forzada” con otros colectivos lo que definió su identidad política. Sin embargo, se plantean patrones de asentamiento, lugares sagrados y modalidades de entierro como elementos definatorios de las identidades étnicas Ychma (2008:274).

En cuanto a su importante legado arquitectónico, las pirámides con rampa destacan como estructuras distintivas de la cultura Ychma en el santuario de Pachacamac¹⁸. De acuerdo a Eeckhout, estas edificaciones resultan esenciales para la reconstrucción del entorno sociopolítico de la costa central dada la fuerza de trabajo, organización y estamentación que sus dimensiones implican (2004:408). La investigación sobre estas estructuras, reconocidas como palacios señoriales por Peter Eeckhout, suscitan una serie de debates en torno a su funcionalidad y rol en la organización socio-política Ychsma.

Eeckhout postula que posiblemente los palacios fueron construidos, ocupados y clausurados tras el fallecimiento del señor que lo ocupaba. El sucesor habría mandado a edificar una nueva pirámide tras la clausura de la estructura precedente. En esta línea, se podría descartar que estos palacios habrían sido construidos y habitados en simultáneo a la llegada de los incas (Eeckout 2004:443).

Por otro lado, el arqueólogo Giancarlo Marcone destaca la “rica complejidad social de intrincadas relaciones intercomunales” que los grupos Ychma representaron (2017:81). En esta línea, resulta relevante mencionar los tres planteamientos identificados por Marcone en base a la organización socio-política Ychma:

¹⁸ De acuerdo a Eeckhout, existen 15 pirámides con rampa Ychsma en santuario (Eeckout 2004:443).

1. El Santuario no representaba centralización política. Comunidades autónomas mantenían un vínculo religioso con el lugar de culto.
2. El Santuario de Pachacamac era una capital para los grupos Ychma.
3. Los incas establecieron jerarquías marcadas y dominio del valle en dónde antes los Ychma definieron una organización horizontal e igualitaria entre el Santuario y grupos de élite rurales fortalecidos a través de procesos sociales a nivel comunitario.

(Marcone 2017:82)

El Templo Pintado sería uno de los principales legados arquitectónicos de este desarrollo cultural. Este se trata de un edificio que testimonia la veneración de los Ychma al Dios Pachacamac. De acuerdo a Pozzi-Escot, el templo se habría edificado antes por la cultura Lima, como indicaría la arquitectura de “adobitos” presente en el edificio (Pozzi-Escot 2017:20). A pesar de años de degradación, la iconografía polícroma mural del Templo Pintado es de las pocas que han subsistido al paso del tiempo y testimonia motivos de representación de humanos, deidades, seres antropomorfos, peces, aves y plantas (Pozzi-Escot 2017:20). La fundación del Templo Pintado Ychma es vinculada a la reestructuración de las relaciones de poder en la costa en un contexto post-huari (Makowski 2016:27). Los incas no tan solo lo respetarían, sino probablemente lo habrían ampliado y mantenido sus pinturas murales (Pozzi-Escot 2017:9).

5.1.2.4. Los Inca en Pachacamac

Los incas tendían a respetar las huacas de las etnias que conquistaban y el dios costeño Pachacamac no fue la excepción. La prevalencia de sacerdotes Ychma tras la conquista inca del santuario sería

indicador de una ocupación pacífica. Sin embargo, a pesar de destacar el temor hacia Pachacamac y el respeto por el prestigio del oráculo, Rostworowski afirma que la conquista inca en el siglo XV significaría un “golpe para el esplendor del santuario” (Rostworowski 2001:95).

De manera que pudiesen controlarlo ideológicamente, los incas habrían capturado edificios religiosos relevantes. El objetivo de esta determinación sería el manejar el establecimiento de nuevas relaciones de reciprocidad y la acumulación de bienes (Ángeles y Pozzi-Escot 2010:193). De acuerdo a la “Crónica del Perú” de Cieza de León (siglo XVI) este desarrollo cultural se habría sorprendido por la monumentalidad arquitectónica-ornamental del santuario y el poder de los sacerdotes sobre las colectividades. Ello habría dado pie a un esfuerzo de negociación entre los Inca y los grupos Ychma asentados (Curatola 2017:171).

De la negociación mencionada se desprendería la construcción de un templo inca dedicado al Dios Sol *Punchao Cancha* ubicado en un promontorio privilegiado para el culto. En esta fase expansiva, la figura del inca Tupac Yupanqui sería trascendental para entender la extensión imperial inca por la costa central del actual territorio peruano (Curatola 2017:199). De acuerdo a Curatola, el fuerte vínculo entre el inca Tupac Yupanqui y Pachacamac se expresa en una tradición mítica recogida por Hernando Santillán, oidor de la Audiencia de Lima (2017:171).

De acuerdo al mito, la madre de Tupac Yupanqui habría escuchado la voz del inca cuando ella aún lo gestaba. Esta voz indicaba que el que daba vida a la tierra moraba cerca al mar, en el valle de Ychma. De adulto, al conocer por su madre del episodio, Tupac Yupanqui viajó a esta región a conocer el valle. En Ychma, el inca ayunaría hasta que, al día cuarenta del ayuno, el dios se le

reveló hablándole desde una piedra. La deidad le comunicó que tenía los atributos de dar vida al mundo de abajo, la costa, al igual que su hermano el Sol daba vida arriba, en los andes (Curatola 2017:172).

A raíz de la revelación, el inca mandaría a sacrificar camélidos e incinerar tejidos en honor a la benevolencia que la manifestación del dios significaba. Después, al indagar por qué más podría ofrecérselo para satisfacerlo, el dios mandó a edificar un templo ubicado en la misma colina desde la cuál se comunicaba con el inca. Cuando concluyó la construcción del templo le reveló su nombre: Pachacamac “el que anima el mundo”¹⁹.

Dentro del legado constructivo inca, no podría dejar de mencionarse el Qhapaq Ñan, red vial incaica trazada parcialmente sobre caminos precedentes (Marcone 2017:85). Esta red vial permitió acortar distancias, optimizar el flujo de información y el control político-administrativo de un territorio complejo y multiétnico (2017:85). Sin embargo, Marcone destaca que resulta fundamental entender el Qhapaq Ñan más allá de la funcionalidad administrativa y eficiencia de las estructuras de intercambio. “La localización de los santuarios parece haber sido tanto o más importante, para la sociedad inca, que llegar a un centro administrativo o un tambo, como es el caso del tramo Xauxa-Pachacamac que estaba orientado a unir los tramos de Xauxa y Pachacamac, además de cumplir funciones comerciales y administrativas, que pensamos que no eran prioritarias.” (2017:84).

¹⁹ Pachacamac también le ordenaría edificar otros templos en Mala, Chíncha y Andahuaylas (Curatola 2017:172).

El arqueólogo llama a comprender la red vial como una intervención consciente sobre un paisaje altamente sacralizado, evidencia de nociones de percepción espacial inca y relacionamiento con el medio ambiente. Asimismo determina que, tras la llegada de los españoles y la posterior destrucción de los santuarios y centros administrativos, esta perdería sentido y sería desarticulada (2017:84)

5. 1. 3. El culto al dios Pachacamac

La etnohistoriadora María Rostworowski estudió relatos de los cronistas españoles que recogieron narraciones indígenas acerca del Dios Pachacamac (Rostworowski 2001:19). Rostworowski señala que contradicciones en las crónicas reflejan una falta de apertura e incomprensión de los cronistas propios de su siglo y contexto (2001:22). La autora aduce que, ante la falta de escritura y cronologías históricas en el antiguo Perú, las indagaciones obligan a reunir información a partir de la mitología existente. En esta línea, Pozzi-Escot afirma que en Pachacamac “Mito y realidad se aúnan para iluminarnos sobre un pasado histórico del que tenemos claroscuros importantes.” (Pozzi-Escot 2017:3).

Es a partir del estudio de la mitología existente que Rostworowski da cuenta de la naturaleza explicativa del pasado y respuesta a incógnitas existenciales: “el mito viene a suplir la necesidad primordial del ser humano de encontrar una respuesta a la angustia de su existencia.” (Rostworowski 2001:22). La relevancia de esta deidad costeña trascendió el ámbito de influencia de los desarrollos culturales del litoral, difundiéndose el culto a Pachacamac por la sierra y la selva oriental del actual territorio peruano (2001:19).

Considerando un territorio altamente sísmico, resultó propicio que un atributo como el dominio telúrico facilitase la persistencia Pachacamac en el recuerdo del colectivo. Los temblores eran interpretados como expresión del disgusto de Pachacamac (Rostworowski 2001:43). Otros atributos del dios son comprendidos como transformaciones de las prácticas religiosas en el tiempo (2001:43). Es pertinente señalar que, de acuerdo a Rostworowski, existe escasa información específica referente al culto y ritos en el templo de Pachacamac. Sin embargo, destaca la alusión de las crónicas de Cieza de León a grandes festividades religiosas con mucha gente, música y sacrificios humanos y animales (2001:93 y Curatola 2017:197).

Respecto al culto al dios Pachacamac, Marco Curatola alude a la relación de 1551 – 1553 de Pedro La Gasca, presidente de la Audiencia de Lima, quien da cuenta de relatos indígenas tras la consulta al oráculo. De acuerdo a La Gasca, los indígenas testimoniaban que el dios Pachacamac se les había presentado en la apariencia de feroces y coléricos animales. Pachacamac les exigía sacrificios humanos y animales para aplacar su ira (Curatola 2017:196).

Luis Lumbreras establece paralelos entre el anteriormente predominante centro ceremonial Chavín y Pachacamac, reparando en la existencia del culto hacia una divinidad felínica, con atributos de aves y serpientes entre el siglo IV y IX d.C. El arqueólogo afirma que es precisamente esta divinidad la que “los españoles encontraron en Pachacamac, labrado en un tronco conservado en una “mezquita hedionda”, que Hernando Pizarro profanó como parte de sus conquistas y que, de acuerdo con las noticias recogidas por los cronistas de la época, quienes les rendían culto llegaban allí desde todo el ámbito del Tahuantinsuyu.” (Lumbreras 2017:163).

Al igual que Lumbreras, Peter Kaulicke también reconoce la necesidad de remontarse hasta las primeras ocupaciones del complejo para comprender el culto: “Si este oráculo estaba vinculado a algún tipo de religión, esta parece caracterizarse por un sincretismo entre elementos heredados de tiempos prehuari (Lima), algo genéricamente atribuible a elementos Wari y otros, quizás más del ámbito de la costa norte y norcentral, con ingredientes mochica.” (Kaulicke 2000:346). Durante la ocupación inca, peregrinos provenientes de todas las partes del Tahuantinsuyo pasaban por un riguroso preámbulo ritual antes de poder contar con la posibilidad de consultar al oráculo de Pachacamac. Estos debían pernoctar tres semanas en un primer patio y luego permanecer un año en uno segundo (Eeckout 2017:223).

Respecto al peregrinaje, Rostworowski afirma que: “era un medio para establecer reciprocidades simétricas y asimétricas además de iniciar o de mantener relaciones de complementariedad entre diversos medio ambientes.” (Rostworowski 2001:93). Solo los sacerdotes podían ser intermediarios entre el oráculo y los peregrinos. El consumo de fuertes alucinógenos sería una práctica común en las ceremonias rituales de consulta. Tras escuchar las demandas del ídolo, estos sacerdotes eran los únicos legitimados para transmitir las exigencias divinas a los fieles subordinados al cumplimiento de su favor (Curatola 2017:177).

5. 1. 4. El Mito de Urpay Huachac. Una de las mujeres de Pachacamac

Dentro del conjunto de mitos existentes referentes al Dios Pachacamac, la investigación solo abordará los del capítulo 2 del manuscrito quechua “Dioses y Hombres de Huarochiri”, recogidos

por el padre Francisco de Ávila en el siglo XVI o inicios del XVII. De Ávila fue extirpador de idolatrías y recabó mitos de la Guaranga de los Checa durante su labor de doctrinero de San Damián (1598-1608). Se priorizaron los relatos míticos del segundo capítulo a raíz de su tratamiento audiovisual predominante en el Museo de sitio de Pachacamac.

El capítulo 2 del manuscrito de Huarochirí da cuenta del dios Cuniraya, quien enseñaba a construir andenes y canales de regadío en la serranía. Cuniraya andaba como mendigo entre los hombres y mujeres. Esta deidad embaraza a la elusiva princesa-huaca Cahuillaca al depositar su simiente en una fruta del lúcumo que ella habría comido al pie del árbol. Tras enterarse de la identidad del padre de su hijo, Cahuillaca desciende de la serranía y se interna decepcionada en el mar junto a su hijo. Ello daría lugar al nacimiento de los islotes de Pachacamac, frente al templo epónimo.

Tras la huida de Cahuillaca, Cuniraya cambia su apariencia de mendicidad transformándose en un huaca resplandeciente y emprende su búsqueda hacia la costa. En el camino, se toparía con distintos animales a los cuáles atribuía un premio o una sanción dependiendo de la respuesta que le otorgasen sobre el paradero de Cahuillaca. Al llegar al océano, Cuniraya no hallaría a Cahuillaca. Posteriormente, se dirige al templo de Pachacamac, lugar en el que halló a las hijas de la deidad de los temblores.

La mujer de Pachacamac y madre de las jóvenes se encontraba ausente al haber salido a visitar a Cahuillaca en el mar. Aprovechando su ausencia, Cuniraya viola a una de las hijas. La otra, para evitar el destino de su hermana, se transforma en paloma y huye del templo. Desde ese episodio,

la mujer de Pachacamac es nombrada Urpay Huachac “la que pare palomas” (de Ávila 1966 [1598?]: 23).

Cuniraya resentía el hecho que Urpay Huachac se hallara con Cahuillaca en el mar. Motivo por el cuál se deshace de las pertenencias y los peces que Cahuillaca criaba en un estanque arrojándolos al mar. A partir de entonces, los peces se multiplicarían en el océano y Urpay Huachac sería venerada por los pescadores que buscaban que su favor se materializara en pesca abundante. Ella sería reconocida entonces como madre de los peces y las aves marinas (de Ávila 1966 [1598?]: 25).

La ausencia de intervención de Pachacamac, el abandono de sus mujeres e hijos, serían para Rostworowski una situación común en los dioses masculinos de los Andes (Rostworowski 2001:42). Asimismo, la autora interpreta que a partir de este mito se identifican dos etapas del conocimiento pesquero. Rostworowski entiende la primera fase del relato como un momento en el que se desconocía del uso de embarcaciones y sólo se pescaba en lagunas, estanques y desde el mismo litoral. La segunda etapa, correspondiente a la multiplicación de los peces por intervención de Cuniraya, se asociaría al conocimiento de embarcaciones que permitieron optimizar la pesca (2001:39).

5. 2. El Museo de sitio de Pachacamac

Es importante entender los medios audiovisuales como parte del componente museográfico de la renovación del Museo de sitio de Pachacamac. La nueva infraestructura responde a la

implementación de una política pública, sustentada en la adecuada prestación de servicios de la institución (Ministerio de Economía 2012). En vista de que el museo fue incorporado a la red del Proyecto Especial Qhapaq Ñan²⁰, el financiamiento, operación y mantenimiento se proyectaron y ejecutaron en la forma de un proyecto de inversión pública²¹ en base a recursos de este programa adscrito al Ministerio de Cultura (Ministerio de Economía 2012).

En la historia del Museo de sitio de Pachacamac, existieron actores fundamentales que promovieron la atención estatal y de la sociedad civil sobre la necesidad de contar con un espacio que resaltara el valor excepcional del entorno patrimonial, exhibiese las piezas halladas en los trabajos arqueológicos y orientara a los visitantes antes del recorrido por el santuario. En los años 60, Arturo Jiménez Borja fue el principal promotor de la edificación de un museo de sitio en el santuario. Se recuerdan sus iniciativas de gestión de recursos públicos y privados para este fin, como el montaje del poema dramático “Pachacamac” interpretado por la Escuela de Arte Dramático del Ministerio de Educación Pública en el Teatro Municipal de Lima (Llosa, Cortegana y Uceda 2017:303).

En noviembre del año 1965, durante el primer gobierno de Fernando Belaúnde Terry, la primera sala de exposición del museo sería inaugurada con Jiménez Borja como director *ad-honorem* (Llosa, Cortegana y Uceda 2017:303). Es importante mencionar que en julio del año 1962, ya se había establecido la creación del museo de sitio. Sin embargo, este no contaba con una partida

²⁰ Resolución Directoral Nacional N 1246/INC.

²¹ Los proyectos de inversión pública, son intervenciones limitadas en el tiempo con el fin de crear, ampliar, mejorar o recuperar la capacidad productora o de provisión de bienes o servicios de una Entidad.

presupuestal y los sueldos del personal de mantenimiento y limpieza de caminos se costeaban con los boletos de entrada al complejo arqueológico (2017:303).

Tras décadas de cambios en la infraestructura inicial del museo, el incremento de la colección arqueológica y visitantes al santuario, se evidenciaba aún más la urgencia de contar con un proyecto integral acorde a la relevancia del complejo arqueológico (Llosa, Cortegana y Uceda 2017:304). No es sino hasta el año 2005, que el entonces Instituto Nacional de Cultura del Perú del Ministerio de Educación convoca un concurso para el diseño de la nueva infraestructura. La propuesta arquitectónica de Patricia Llosa y Rodolfo Cortegana sería la ganadora. En el año 2009 el diseño original fue modificado tras un proceso de actualización y diálogo con el equipo del museo y profesionales encargados por la UNESCO de la elaboración del Plan de Manejo del Santuario (Pozzi-Escot y Uceda 2019).

Ocho años después de conocerse la propuesta ganadora del concurso arquitectónico, el expediente técnico de obra de este proyecto de inversión pública²², fue aprobado por la Oficina de Gestión de Proyectos del Ministerio de Cultura²³. Posteriormente, al modificarse el presupuesto original, en el año 2014 se aprueba nuevamente el expediente técnico²⁴ y se habilita así la fase de ejecución. Finalmente, en febrero del 2016, el nuevo Museo de sitio de Pachacamac se inauguró con mayor área para exposiciones (200 m²) y depósitos que la infraestructura precedente (Pozzi-Escot y Uceda 2019). Además, se implementaron laboratorios, zonas para actividades educativas, áreas de investigación y otros espacios necesarios para las actividades de la institución (Uceda 2009:29).

²² Formalmente denominado “Mejoramiento de los Servicios Culturales del Museo de Pachacamac en el distrito de Lurín, Provincia de Lima – Departamento de Lima”.

²³ Resolución Jefatural N 001-2013-OGP-OGPP-SG/MC

²⁴ Resolución de Secretaría General N 028-2014-SG/MC

Entre múltiples atributos arquitectónicos, el diseño es reconocido por su integración al entorno patrimonial y paisajístico²⁵.

El guión museográfico del nuevo museo de sitio se realizó por Marco Rosas Dintel, en constante diálogo con profesionales del Museo de Pachacamac. Este se basó en los valores excepcionales (ver anexo 10.) del santuario, preceptos que buscaron su calificación para ser considerado en la lista representativa del patrimonio mundial por la UNESCO (2019). De acuerdo a Pozzi-Escot y Uceda, a través de 27 espacios de exposición, se priorizó la accesibilidad de los textos explicativos para un amplio rango de público. El guion es considerado flexible; sin embargo propone dos secciones: una vinculada a la dimensión sagrada y otra a la histórica del santuario (2019). Los encargados de la propuesta arquitectónica Patricia Llosa y Rodolfo Cortegana, fueron también responsables del diseño museográfico.

Carmen Rosa Uceda, supervisora de la implementación museográfica, afirma que en el ámbito destinado a lo sagrado “el visitante encontrará un orden que le permitirá comprender el significado del santuario arqueológico como lugar sacralizado donde se constituyeron escenarios privilegiados de las hazañas de los dioses y pueblos legendarios de la región.” (Uceda 2016). Esta sección incluiría el audiovisual dedicado al ídolo de Pachacamac y el video que aborda el mito de Cuniraya y Cahuillaca. Por otro lado, la dimensión histórica de la muestra busca evidenciar aspectos de vigencia y continuidad en el transcurso de doce siglos de ocupación (Uceda 2016). En este sentido, se aborda la secuencia constructiva, el legado arquitectónico prehispánico, así como piezas arqueológicas Lima, Wari, Ychma e Inca: “Todo ello, debidamente seleccionado, da cuenta de la

²⁵ Entre los reconocimientos internacionales destaca el segundo puesto para el Premio "Oscar Niemeyer" para la Arquitectura Latinoamericana Segunda Edición/Octubre 2018.

diversidad en el tiempo y de su correspondencia en la intención de ofrenda al culto del dios Pachacamac” (Pozzi-Escot y Uceda 2019).

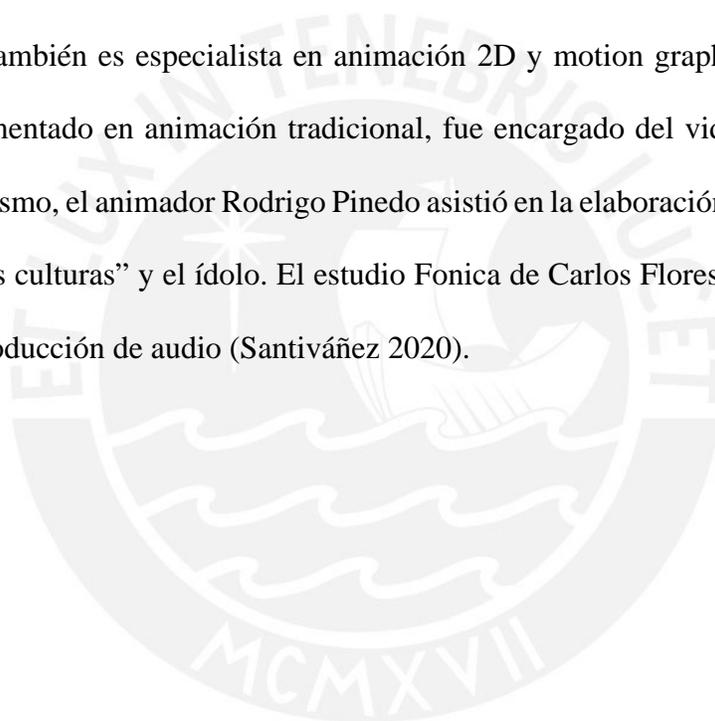
El proyecto de renovación del Museo de Pachacamac debe también contemplarse en relación a su alcance educativo y relacionamiento comunitario. En ese sentido, destacan actividades de educación no formal que buscan aproximar al patrimonio arqueológico a la población escolar que visita el santuario. Asimismo, busca fomentar oportunidad de desarrollo de capacidades creativas y productivas de individuos de la comunidad del entorno. Considerando que los asentamientos en las inmediaciones del santuario son relativamente recientes y sostenidos por fenómenos migratorios contemporáneos²⁶, el afianzamiento de los vínculos a través de la valorización comunitaria del santuario es contemplada como fundamental para su sostenibilidad (2019).

De acuerdo a lo previamente expuesto, es importante reparar en que el Museo de sitio de Pachacamac responde a una propuesta integral museográfica, cultural y cívica-pedagógica. Sin embargo, esta investigación busca ahondar específicamente en el componente audiovisual como parte de la museografía y su aporte en la comunicación del patrimonio prehispánico. Interesa el hecho que, a pesar de la contratación de los servicios la productora Camino Films para la ejecución de los videos, el mismo equipo del museo elaboró los guiones y supervisó el proceso de interpretación audiovisual (Uceda 2020).

Si bien el equipo del Museo de sitio de Pachacamac se encargó de la elaboración de los guiones y

²⁶ El desplazamiento forzado durante el periodo de violencia 1980 – 2000 es uno de los factores principales considerados (Pozzi-Escot y Uceda:2019).

supervisó directamente la elaboración de los videos, la productora Camino Films fue encargada de la realización de los mismos. Esta productora, entonces integrada por Gonzalo Lugón y Raúl “Rulo” Santiváñez, estuvo también involucrada en el planteamiento del concepto audiovisual. De acuerdo a Rulo Santiváñez, el proceso de realización implicó a distintos profesionales audiovisuales y artistas plásticos. Natalia Revilla es la autora de las ilustraciones y encargada del diseño gráfico de los videos de la “Galería de las culturas”, el ídolo de Pachacamac además del mito de Cahuillaca y Cuniraya. Estos audiovisuales fueron posteriormente animados por Santiváñez, quien también es especialista en animación 2D y motion graphics. Diego Vizcarra, videoartista experimentado en animación tradicional, fue encargado del video de la destrucción del santuario. Asimismo, el animador Rodrigo Pinedo asistió en la elaboración de los audiovisuales de la “Galería de las culturas” y el ídolo. El estudio Fonica de Carlos Flores, fue el encargado de la locución y posproducción de audio (Santiváñez 2020).



6. Metodología

6. 1. Preguntas de investigación, objetivos e hipótesis

En esta sección se exponen las preguntas, los objetivos y la hipótesis de investigación delimitada a partir del planteamiento de una aproximación académica a medios audiovisuales del Museo de sitio de Pachacamac.

6. 1. 1. Preguntas de investigación

Para esta investigación hemos formulado las siguientes preguntas que orientan el trabajo sobre los recursos audiovisuales del Museo de sitio de Pachacamac. Estas interrogantes se encuentran estrechamente interrelacionadas y abordan diferentes aspectos.

Pregunta principal:

- ¿Cómo se articulan los recursos audiovisuales del Museo de sitio de Pachacamac con la experiencia museográfica de una colección arqueológica y el santuario?

Preguntas secundarias:

- ¿Cómo se utiliza la narración audiovisual como un instrumento didáctico?

- ¿Cómo aporta la comunicación audiovisual del pasado prehispánico a la interpretación de un sitio histórico/arqueológico como el Santuario de Pachacamac?

6. 1. 2. Objetivos

De acuerdo a las preguntas de investigación formuladas, se han trazado los siguientes objetivos para vertebrar el análisis de los medios audiovisuales del Museo de sitio de Pachacamac.

General:

- Identificar cómo los recursos audiovisuales se articulan con la experiencia museográfica de una colección arqueológica y el Santuario de Pachacamac en el Museo de sitio de Pachacamac.

Específicos:

- Identificar cuáles son las formas didácticas predominantes desde la narración audiovisual en el Museo de sitio de Pachacamac.
- Explorar cómo aporta la comunicación audiovisual del pasado prehispánico a la interpretación de un sitio histórico como el Santuario de Pachacamac.

6. 1. 3. Hipótesis

En base a las preguntas y objetivos delimitados, hemos planteado la siguiente hipótesis de investigación:

Los recursos audiovisuales se articulan con la experiencia museográfica y el recorrido por el santuario a través de la remediación de soportes del pasado, dinámicas de premediación y conexiones productivas. Ello es aplicado a ejes temáticos desde la irrupción de los españoles en el Santuario, la introducción de la dimensión mítica o información referente a los desarrollos culturales prehispánicos que ocuparon el complejo arqueológico. En este sentido, se puede reparar en un abordaje didáctico que se construye en base a la presencia o ausencia de personajes, relaciones de poder, distinciones de valor y conflictos argumentales.

6. 2. Marco metodológico

El marco metodológico de esta investigación contempla el análisis de medios audiovisuales dispuestos en museos. De acuerdo a lo revisado anteriormente, el género documental predomina como fuente audiovisual para la comunicación histórica tanto en medios masivos como contextos museográficos. Sin embargo, ello no implica que se desprenda de las convenciones estéticas que sustentan su discurso y la susceptibilidad al análisis de las mismas. En este sentido, el documental animado puede responder a metodologías de observación que evidencian cómo sus motivos de representación, estructuras temáticas y/o distinciones de valor establecen puentes cognitivos y buscan suplir las ausencias del registro audiovisual *in situ* (Fenoll 2018, Honness Roe 2013).

A través de las técnicas de la animación, la ficción narrativa es el género que constituye parte de la propuesta audiovisual del museo. Astrid Erll señala que la ficción histórica no responde a criterios historiográficos convencionales. La autora prioriza aspectos como el análisis de la voz narrativa, estructuras de perspectiva, constelaciones de personajes, el uso de imágenes, estructuras intermediales y referencias (Erll 2009:129). Por otro lado, Michelle Henning afirma que el uso de medios contemporáneos en museos exige metodologías que sean sensibles a su diversidad y a la del comportamiento de los visitantes. En esta línea, la autora destaca el rol político de la institución, ejercido desde la gestión y construcción de narrativas dominantes (Henning 2014:36).

Desde una óptica más aplicada, Andrés Besolí plantea un cuadro tipológico de fuentes audiovisuales utilizadas en los museos:

Formato	Género	Subgénero
	Películas de ficción	Reconstrucción histórica rigurosa
		Recreación histórica con mezcla de elementos reales y ficticios
		Ficción histórica
Audiovisual	Películas de no ficción	Filme didáctico
		Filme de montaje
		Filme propagandístico
		Documental
	Televisión	Noticiero
		Reportaje
		Documental divulgativo
	Entrevista	Testimonio personal
		Bis a bis
	Dibujos animados	Entretenimiento
		Didáctico
		Divulgación histórica
	Sonoro	Fuentes originales
Locución de personaje histórico		
Entrevista (Historia oral)		
Fuentes radiofónicas		Noticiero
		Retransmisión en directo
		Programa radiofónico

		Entrevista
Locuciones		Narración
		Interpretación
		Dramatización
		Lectura de documento histórico
Música		Composición original
		Ambientación dramática
Efectos especiales		Material de archivo
		Ambientación dramática

(Besolí 2008:3)

El cuadro tipológico elaborado por Besolí es una orientación importante para la clasificación de medios audiovisuales en el Museo de sitio de Pachacamac. Asimismo, se contemplarán también aspectos de clasificación de los soportes y canales característicos de la nueva museografía audiovisual delimitados por el autor Rafel Sospedra:

- . La museografía virtual situada en Internet.
- . La museografía virtual situada en puntos informativos de sala.
- . La reproducción en pantallas LCD.
- . La reproducción mediante proyectores multimedia.
- . La reproducción mediante audioguías de nueva generación.

(Sospedra 2004:3)

En el caso del Museo de sitio de Pachacamac, debe destacarse la reproducción en pantallas que presentan contenido audiovisual dispuesta en monitores táctiles a través del recorrido museográfico. Sin embargo, a diferencia de las pantallas LCD contempladas por Sospedra en ese entonces, en este caso se tratan de monitores LED. La “museografía virtual situada en internet” a la que alude Sospedra, ha sido también un aspecto determinante para esta investigación. La visita virtual 360° del Museo de sitio de Pachacamac, disponible en el portal www.visitavirtual.cultura.pe del Ministerio de Cultura del Perú, es una herramienta que permite acceder a la información del recorrido museográfico, vistas de planta y el desplazamiento virtual por las secciones expositivas.

Asimismo, el trabajo de Minerva Campos representa una orientación metodológica relevante dado que identifica tres aspectos para el análisis de los soportes audiovisuales en el museo en relación a las piezas expuestas.

1. El diálogo de los audiovisuales con las piezas que conforman la colección.
2. La relación con los demás elementos que, en la exposición, ofrecen información complementaria.
3. Los códigos particulares que constituyen su naturaleza (audiovisual)

(Campos 2017:25)

Minerva Campos traza los diferentes ámbitos de análisis que el estudio de los audiovisuales en museos exige. La autora contempla las relaciones del audiovisual con los demás soportes museográficos, las piezas arqueológicas y el contenido audiovisual en si mismo. En el caso del Museo de sitio de Pachacamac, habría que además tener en cuenta que la propuesta museográfica se plantea como un centro de interpretación previo a la experiencia del santuario. En este sentido, sería

importante sumar consideraciones que den cuenta de los vínculos entre lo audiovisual y el entorno patrimonial.

6. 3. Diseño metodológico

El análisis se ha dividido en tres partes. La primera corresponde a los videos de la sala denominada la “Galería de las culturas”, audiovisuales que explican las características de ocupación de las sociedades prehispánicas que habitaron el santuario. Además de la proximidad espacial y temática de los videos, este criterio obedece también a la predominancia de fuentes arqueológicas para la interpretación audiovisual. Se ha elaborado un resumen analítico que reúne principales aspectos identificados en los videos de esta sección en relación a la experiencia museográfica de una colección prehispánica y, posteriormente, el recorrido por el Santuario de Pachacamac (sección 7.1.). Por otro lado, los audiovisuales basados en fuentes etnohistóricas, como es el caso del video dedicado al ídolo, la destrucción del santuario y el mito de Cahuillaca y Cuniraya han sido reunidos en la sección 7.2. Dada la singularidad del video institucional, este se consideró en una sección aparte (sección 7.3.).

El diseño metodológico obedece a la interdependencia de distintos niveles de análisis de los recursos audiovisuales del Museo de sitio de Pachacamac. En cada una de las secciones se busca esclarecer cuáles son las principales convenciones narrativas, temas y motivos de representación existentes en relación al patrimonio mueble e inmueble que el museo se propone divulgar. A partir de la elaboración de una matriz de observación, se accedió una herramienta de investigación que facilitara el análisis del contenido audiovisual. La matriz se compone por las siguientes observables: estructura

temática, pauta temporal, recursos visuales, recursos sonoros, sujetos presentes y género. En base a la información sistematizada en la matriz, se dio cuenta de los principales recursos formales utilizados para la construcción de los sujetos y distinciones de valor.

El segundo nivel de análisis corresponde a la ubicación en el recorrido, y los vínculos del video con el entorno patrimonial. Esto se complementa con información aportada por actores clave para la articulación del recorrido a través del planteamiento de entrevistas semi-estructuradas a personal del Museo de sitio de Pachacamac involucrado en el proyecto de renovación museográfica y la incorporación del componente audiovisual. El objetivo es que estas den cuenta de la operatividad del diseño del recorrido museográfico desde la institución y cuál es el lugar que los medios audiovisuales ocupan desde la intervención pública.

Finalmente, se establecen perspectivas comparativas entre los grupos de videos de las distintas secciones delimitadas. Ello significa que, a través de la revisión de las semejanzas y diferencias entre los medios audiovisuales, se busca esclarecer aproximaciones predominantes en la interpretación audiovisual del santuario arqueológico. Para este fin, se han determinado sub-secciones que reúnen el análisis de las estructuras narrativas, los motivos de representación, las conexiones productivas con el entorno museográfico y patrimonial, actores sociales, el género y las distinciones de valor.

7. Análisis

7. 1. La “Galería de las culturas”

La serie de videos expuestos de la “Galería de las culturas” aborda las sociedades prehispánicas que ocuparon el santuario en el transcurso de más de mil años. La “Galería de las culturas” dispone cuatro monitores LED que contienen cuatro videos explicativos específicos, correspondientes a cada desarrollo cultural (Lima, Wari, Ychma e Inca). Es importante reparar que ante los videos se extiende un grupo de vitrinas con piezas arqueológicas de cada uno de los desarrollos culturales. La extensión del grupo de vitrinas ante los videos de la “Galería de las culturas” sobrepasa tanto el primero (Lima) como el último (Inca) de los monitores. Ello implica que los monitores no se encuentran exactamente frente a la vitrina correspondiente a la cultura a la que refiere el video que reproduce. Además, los soportes audiovisuales se ubican adyacentes a textos y maquetas arquitectónicas.

A continuación, se revisarán los principales motivos de representación de cada uno de estos. Luego, en un resumen analítico, desde una perspectiva comparativa, se realizará un examen general al grupo de videos para identificar cómo los recursos audiovisuales se articulan con la experiencia museográfica de una colección prehispánica en el museo y el Santuario de Pachacamac. Además de esta sección, es importante destacar que el examen de la asociación del contenido de los videos a piezas específicas, es vulnerable a la rotación de objetos arqueológicos para su conservación preventiva u otras acciones museográficas²⁷.

²⁷ De acuerdo a la encargada de gestión de colecciones, Rosángela Carrión, el plan ideal de rotación piezas es cada tres meses (2020).

7.1.1. Cultura Lima

Enlace: <https://visitavirtual.cultura.pe/recorridos/MSPAC/museo-sitio-pachacamac/media/lima.mp4>

El primer video de la “Galería de las culturas” corresponde a material audiovisual elaborado sobre la cultura Lima (200 – 550 d.C.). Desde el inicio, el video es conducido por una locución femenina. Este audiovisual empieza con el mapa contemporáneo del Perú. Se puede observar su figura gris, sin delimitaciones regionales. En él se destaca un pequeño punto naranja que indica la expansión geográfica de los Lima, pequeña en contraste a la totalidad del territorio nacional. Superando en proporción al mapa del Perú, aparece a la derecha un detalle de la zona que abarca el círculo naranja. A diferencia de la definición del círculo naranja en el mapa nacional, en el detalle se delinear contornos irregulares y surcan referencias visuales de los ríos costeros del Rímac y Lurín, ambos cercanos al santuario. Posteriormente, el mapa del Perú sale del cuadro y este detalle geográfico específico prevalece, indicándose en él la ubicación de los principales asentamientos Lima en la costa sur central.

Junto al detalle del mapa, se utilizan imágenes fotográficas contemporáneas de restos arqueológicos de los principales asentamientos en Lima Metropolitana: Maranga (San Miguel), Huaca Pucllana (Miraflores) y Pachacamac (Lurín). El mapa se disuelve y fotografías actuales son utilizadas para ilustrar la técnica constructiva característica de la arquitectura pública Lima: "adobitos". A diferencia de las imágenes fotográficas anteriores, se hace uso de una ilustración digital de la iconografía de la serpiente entrelazada y de cuerpo aserrado característica de su arquitectura. La ilustración digital permite una rápida visualización del ser de ojos prominentes destacado en el motivo iconográfico.

Asimismo, es importante detenerse en el uso de imágenes en el video que corresponden al estado contemporáneo de las edificaciones públicas Lima en el santuario. Son imágenes que, a pesar de la degradación temporal del complejo en el presente, proyectan monumentalidad arquitectónica. El Templo Viejo, se retrata desde amplio un plano general y el conjunto de “adobitos” Lima se presenta desde una vista cenital, perspectiva que facilita apreciar la complejidad de su trazado de planta. Tanto la primera como la segunda perspectiva son de difícil visualización a nivel del suelo durante el recorrido por el santuario. Por otro lado, el templo de Urpiwachaq es mencionado pero no retratado fotográficamente ni ilustrado. Es pertinente rescatar que esta edificación Lima no forma parte del recorrido por el complejo arqueológico.

A través de piezas de la cultura Lima, el video retoma el motivo iconográfico de la serpiente de cuerpo aserrado, subrayando el patrón visual denominado “interlocking” mediante imágenes de cerámica y textiles: una botella escultórica femenina, una vasija y fragmentos de un textil. Ninguna de las piezas arqueológicas retratadas en esta sección del audiovisual se encuentra expuesta en las vitrinas adyacentes o cercanas. Como imágenes de apoyo, se evidencian las relaciones de esta sociedad con los Wari a través de la cerámica Nievería; tradición alfarera que testimoniaría la influencia foránea. El contorno del mapa del territorio peruano vuelve a delinearse sin delimitaciones regionales pero con puntos referenciales de los polos de desarrollo Wari. En la siguiente sección del video, se delinea nuevamente el detalle del mapa en la costa central con los sitios Lima señalizados y comunica textualmente que, ante la presencia Wari en la región, estos asentamientos son cubiertos y abandonados. El detalle del mapa con los sitios Lima es disuelto paulatinamente, evocando el ocaso de la sociedad.

Es importante dar cuenta que en ningún pasaje del video se ilustran actores sociales de la cultura Lima. Esta sociedad es aludida íntegramente a partir de vestigios materiales (piezas y vestigios arqueológicos). Por otro lado, el género de esta pieza audiovisual fue identificado como documental animado, informativo y didáctico. Respecto a la locución del video, se podría definir en tercera persona. Su tono es neutro y explicativo, sin fluctuaciones tonales. El fondo musical es una mezcla de sonoridades de instrumentos de cuerdas, percusión, vientos y sonidos generados por computadora.

7.1.2. Cultura Wari

Enlace:<https://visitavirtual.cultura.pe/recorridos/MSPAC/museo-sitio-pachacamac/media/wari.mp4>

El segundo video de la “Galería de las culturas” está dedicado a la cultura Wari (550 d.C – 1000 d.C.). Al igual que el audiovisual sobre los Lima, este parte de la figura del mapa contemporáneo del Perú y la locución es atribuible a un narrador masculino. Entre el monitor con el audiovisual sobre la cultura Lima y el que contiene el video sobre la cultura Wari podemos apreciar una maqueta del Templo Pintado de la cultura Ychma. Además, ante el monitor de la cultura Wari se expone una gran urna ceremonial Wari. La vitrina con objetos de esta sociedad, se encuentra próxima al video y en ella pueden hallarse distintos objetos y textiles rituales entre los que destacan dos cántaros de guerreros Wari.

Al inicio del video se presentan puntos de ubicación del origen geográfico (Ayacucho) y posteriores focos provinciales (Cajamarca, Cuzco, Nazca y Moquegua). Como el video precedente, tampoco se

definen delimitaciones regionales. A pesar de que esta investigación no pretende ahondar en discusiones arqueológicas, destaca el hecho de que se aluda a un “imperio” Wari. Ello da cuenta del sustento de una postura arqueológica sobre la experiencia expansiva de este desarrollo cultural²⁸. Al lado del mapa, dos cántaros Wari con rostros de guerreros son utilizados para ilustrar el imperio, sus características y la confluencia de las culturas Huarpa, Nazca y Tiwanaku. Al igual que el patrimonio de los Lima, estos destacan como una alusión a fuertes vínculos entre la cultura material y las identidades étnicas. Los cántaros de guerreros antes mencionados se encuentran actualmente expuestos frente al monitor, en una vitrina dedicada a piezas de esta civilización del Horizonte Medio excavado en el santuario.

En la siguiente sección, ante la ausencia de arquitectura Wari visible en el recorrido por el santuario, el video apela a monumentales restos arqueológicos en Ayacucho; centro de poder que evidencia el nivel de desarrollo urbanístico alcanzado por esta sociedad. De esta manera, se pueden apreciar imágenes fotográficas del sitio epónimo a las afueras de Huamanga. Por otro lado, a partir de piezas de cerámica Wari (cántaros y urnas ceremoniales), se expresan sus variaciones estilísticas en los centros provinciales. Actualmente ninguna de las piezas específicas se encuentra expuesta en las vitrinas cercanas al audiovisual. Sin embargo, la urna ceremonial ante el monitor es similar a la retratada en el video.

En la siguiente sección del video, dedicada a la producción textil, se utiliza el detalle de un tapiz de fibra de camélido, para ilustrar del refinamiento técnico y su importancia fúnebre. Este textil no está

²⁸ Ante los sendos debates terminológicos que el carácter “imperial” de Wari suscitaba, en el simposio internacional “Diversidad y Uniformidad en el Horizonte Medio” (2013) del Museo de Etnología de Osaka (Japón) se pidió a los ponentes evitar esta discusión y centrarse específicamente en los datos de cada área de investigación (Watanabe 2019:2).

en exposición y pertenece a un proyecto de excavación en la Huaca Malena (Cañete, Lima) (Pozzi-Escot y Ángeles 2000:416). Asimismo, para dar cuenta de la relación entre esta civilización, el desarrollo y la relevancia que su élite gobernante le confería a Pachacamac, se utiliza una ilustración de uno de los fardos funerarios Wari hallados por Max Uhle a fines del siglo XIX, perteneciente actualmente a la colección del Penn Museum (EE. UU.) y una vasija asa puente de cerámica ofrendataria también hallada en el santuario. Sin embargo, el video concluye con un portal Wari en el complejo arqueológico principal ubicado en Ayacucho. Este portal se transparenta para ilustrar el ocaso de esta sociedad y, a través de información textual animada superpuesta, se comunica que la continuidad del culto a Pachacamac sería sostenida por la cultura Ychma.

La transición entre los distintos desarrollos culturales Wari-Ychma es similar a la del video precedente. Esta se representa sin abruptos tonales, enfatizando un hilo conductor Wari – Ychma a través del culto a Pachacamac antes que antagonismo. En el video dedicado a la cultura Wari tampoco se representan sujetos con agencia. Como se mencionó, los cántaros con rostros de guerreros son utilizados para ilustrar el carácter imperial de esta sociedad y podrían considerarse una mayor aproximación a la representación de sujetos. Sin embargo, al igual que en el video precedente, la identidad étnica/política se comunica principalmente a través de la cultura material.

Al igual que en el video de la cultura Lima, el género de la pieza audiovisual sobre la cultura Wari ha sido identificado como un documental animado, informativo y didáctico. Respecto a la locución que conduce la narración audiovisual, esta es masculina y se presenta en tercera persona omnisciente. Su tono es también neutro y explicativo, sin mayores fluctuaciones tonales. A diferencia de la musicalización del video de la cultura Lima, el fondo musical es una mezcla de carácter claramente

atribuible a influencias surandinas modernas. Este presenta sonoridades de instrumentos de cuerdas, percusión y vientos.

7.1.3. Cultura Ychma

Enlace:<https://visitavirtual.cultura.pe/recorridos/MSPAC/museo-sitio-pachacamac/media/ychma.mp4>

El tercer video de la “Galería de las culturas” está dedicado a la cultura Ychma (XI – XIII d.C.). Al igual que los videos que lo preceden, existe una locución y el punto de partida es la figura del mapa del Perú sin delimitaciones regionales. En esta oportunidad, para ubicar los límites de los señoríos Ychma de la costa central, en el mapa nacional se destaca Chancay al norte y Asia al sur. A la derecha de este mapa, se delinea un detalle del territorio ocupado por las sociedades Ychma en los valles de los ríos Lurín (Quilcay, Pampa de Flores y Panquilma) y Rímac (Maranga y Mateo Salado), ubicando también su eje religioso: el Santuario de Pachacamac.

Al igual que en los videos anteriores, imágenes actuales de los restos arqueológicos de Maranga (distrito de San Miguel, Lima) y una pirámide con rampa en Pachacamac son utilizadas para ilustrar las características de la arquitectura pública de esta sociedad. Luego, el video se remite específicamente a la ocupación Ychma en el santuario, ilustrando pirámides con rampa mediante imágenes fotográficas de sus principales estructuras apreciadas en el recorrido por el complejo (pirámide con rampa 1, la pirámide con rampa 2 y el Templo Pintado). Es importante reparar que, en el caso del Templo Pintado Ychma, se utiliza una ilustración digital para permitir visualizar la

iconografía de peces, personajes y aves, no una fotografía actual de estos motivos degradados por el paso del tiempo en el templo.

En la siguiente sección del video, dedicada a la cerámica Ychma, se presentan imágenes fotográficas de distintas piezas arqueológicas de la sociedad (una botella antropomorfa, un cántaro cara gollete con decoración pintada y un cántaro simple). Podemos hallar una de las piezas, el cántaro cara gollete con decoración pintada, expuesta en la vitrina dedicada a esta cultura ante el monitor. Luego, la narración procede con explicaciones en torno al desarrollo textil Ychma mediante la imagen de un fragmento textil con diseños geométricos zoomorfos. A diferencia de los soportes audiovisuales sobre las culturas Lima y Wari, este segmento específico se detiene en la vestimenta masculina de la sociedad. Al lado del fragmento textil con diseños geométricos zoomorfos, se componen las imágenes del conjunto: un uncu (camiseta ancha y corta), una banda decorativa y un taparrabo. Es importante reparar en que estas prendas se configuran en el orden corporal de la indumentaria (uncu arriba – banda al medio – taparrabo abajo).

El video concluye con una imagen estática de los restos arqueológicos de la pirámide con rampa 2 en el santuario de Pachacamac. Sobre esta fotografía, se rotulan textos animados con información acerca del devenir del santuario tras el dominio de los incas. El texto animado alude a la anexión al imperio, la reorganización del santuario y el aumento de los peregrinos al que ello condujo. Podría afirmarse que la representación de esta transición entre la cultura Ychma y los incas en Pachacamac es similar a aquellas entre Lima-Wari y Wari-Ychma. Ante la subordinación del ídolo de Pachacamac y los sacerdotes Ychma al nuevo orden socio-político andino, se apela a la continuidad antes que la disrupción (Ministerio de Cultura 2015:13).

Es importante precisar que, a la izquierda del monitor con el video de la cultura Ychma, se puede apreciar una maqueta arquitectónica que ilustra cómo se habría visto la pirámide con rampa 2 en el apogeo constructivo de esta sociedad en el santuario. La pirámide con rampa 2, representada a través de imágenes actuales de los vestigios arqueológicos y la maqueta, forma parte del recorrido por el complejo arqueológico (Ministerio de Cultura 2015:6). Asimismo, también se dispone una maqueta arquitectónica que proyecta el antiguo esplendor del Templo Pintado Ychma. Sin embargo, este modelo se ubica al lado del monitor de la Cultura Lima, al inicio de la “Galería de las culturas”. Ambos modelos podrían ser percibidos como indicadores del carácter complementario del medio audiovisual. De esta manera, el apogeo constructivo que evidencian las maquetas dialoga con las imágenes contemporáneas de los vestigios apreciadas en los videos.

El género del video ha sido identificado como documental animado, informativo y didáctico. En esta línea, la locución se presenta en tercera persona omnisciente. Al igual que el primer video del grupo, dedicado a la cultura Wari, la locución del video es conducida por un narrador masculino. Asimismo, el tono con el cuál conduce las explicaciones es también neutro y sin mayores fluctuaciones tonales. Respecto al fondo musical, este es una mezcla con sonoridades de instrumentos de cuerdas, percusión, vientos y sonidos generados por computadora.

7.1.4. Imperio Inca

Enlace: <https://visitavirtual.cultura.pe/recorridos/MSPAC/museo-sitio-pachacamac/media/inca.mp4>

El cuarto video de “La Galería de las Culturas” corresponde a los últimos ocupantes prehispánicos del santuario: los incas. A diferencia de los videos precedentes, este parte de las delimitaciones territoriales del mapa actual de Sudamérica, destacando con un círculo naranja la ubicación del Cusco e indicando los países por los cuáles se extendió el imperio inca hasta el siglo XV: Argentina, Bolivia, Chile, Ecuador y Colombia.

Tras la delimitación temporal y territorial del imperio, una imagen de la icónica piedra de los doce ángulos del Cusco es utilizada en el audiovisual para ilustrar las características de la arquitectura inca. La siguiente imagen nos remite directamente a arquitectura inca presente en el santuario de Pachacamac en la forma de una ventana trapezoidal del Acllawasi. Luego, en la sección del video que aborda la cerámica, se remite a piezas arqueológicas a través de las imágenes de un plato, un jarro y un aríbalo inca. El aríbalo se encuentra expuesto en el grupo de vitrinas que se extiende ante los monitores de la “Galería de las culturas”. Asimismo, se alude a la tradición textil inca mediante la imagen de un manto de esta civilización perteneciente a la colección del museo, expuesto en otra sala, dedicada al culto a los muertos. Es importante destacar que esta pieza textil, hallada en perfecto estado de conservación en el Templo Viejo en 1981, es considerada una de las obras maestras de la colección (Ministerio de Cultura 2012:18).

Luego de la sección sobre el desarrollo textil, el video plantea una representación del inca Túpac Yupanqui haciendo uso de una ilustración del cronista indígena Guaman Poma de Ayala en "Nueva Corónica y buen gobierno"(1615). Rocío Quispe-Agnoli señala la tradición académica que estudió la obra de Poma de Ayala como ejemplo de “apropiación, resistencia y negociación” indígena frente al dominio colonial español (Quispe-Agnoli 2014:48). Además, la autora destaca el estudio de la

obra como una respuesta a la historia andina escrita por los cronistas europeos desde el siglo XVI (2014:48). En este video, el dibujo de Túpac Yupanqui es utilizado para significar el periodo de gobierno inca que se expande por la costa central, incluyendo el dominio del santuario de Pachacamac. El control inca de los centros administrativos, políticos y religiosos se comunica mediante texto animado sobre la imagen de Guaman Poma. A pesar de explicitar textualmente el dominio y las transformaciones que ello implicó para la cultura Ychma, no existe ninguna disrupción sonora o visual, apelando a la misma imagen fija del inca Tupac Yupanqui. Después, la ilustración del gobernante cusqueño se disuelve hacia una fotografía actual de los restos arqueológicos del Palacio de Taurichumpi²⁹ en Pachacamac, indicando que el dios de los temblores sería respetado como parte de una estrategia política. Tras explicar el asentamiento inca en Pachacamac, la narración aborda la reorganización arquitectónica inca del santuario.

Una imagen actual de los restos arqueológicos del Templo del Sol “Punchao Cancha” inicia con la sección que incluye también el Aclla Wasi, lugar donde residían las mujeres escogidas. Es importante destacar que, al igual que la figura del inca Tupac Yupanqui, las mujeres elegidas del Aclla Wasi se ilustran a partir de un dibujo de Guaman Poma de Ayala presente en “La Nueva Corónica” (1615). Luego, la narración nos vuelve a remitir a la arquitectura inca presente en el santuario: peldaños y secciones de un muro de piedra almohadillada. Esta imagen del patrimonio inmueble es utilizada para ilustrar la presencia del imperio en Pachacamac.

Por otro lado, para ilustrar el aumento de las festividades, las ofrendas y los peregrinos se utilizan imágenes fotográficas de tres piezas arqueológicas: un adorno de plumas, una figurina escultórica y

²⁹ Último curaca de época inca que gobernaba Pachacamac. Según las crónicas, al arribo de los españoles, esta autoridad les permite pernoctar en su casa.

un plato inca. Como el manto inca, el adorno de plumas hallado en el Palacio de Taurichumpi es considerado obra maestra del museo pero no se encuentra en exhibición actualmente (Ministerio de Cultura 2012:64). Sin embargo, a diferencia de la figurina escultórica que se encuentra expuesta en la serie de vitrinas ante el monitor dedicadas a los incas, el adorno de plumas y el plato ofrendatario no son actualmente expuestos en la muestra. La figurina escultórica, objeto de carga sagrada, es desprendida del contexto de la *capa cocha*: sacrificio humano ritual de niños en los que estas figurinas escultóricas se ofrendaban a las deidades (Ministerio de Cultura 2020, Schroedl 2008:19). El sacrificio humano de infantes era un símbolo del poder inca. Annette Schroedl encuentra en rituales como la *capa cocha* una forma de trasladar la ideología de la dominación. La autora incide en la importancia de este ritual, comprendido también desde su dimensión política, marcó en las relaciones entre el Cusco y las provincias³⁰ (Schroedl 2008:24). Es sin embargo, importante mencionar que este aspecto de la figurina escultórica del video sí es contemplado por la visita virtual 360° a través de la muestra.

El carácter didáctico complementario del audiovisual se evidencia, al igual que en el caso del video precedente dedicado a la cultura Ychma, al disponerse una maqueta arquitectónica del Templo del Sol a la derecha del monitor. A diferencia de las imágenes fotográficas de los vestigios arqueológicos en el video, que posteriormente se confrontarían en el complejo, esta maqueta proyecta cómo se habría visto la estructura en su esplendor arquitectónico.

El género de este audiovisual es identificado como documental animado, informativo y didáctico.

³⁰ Schroedl destaca la coexistencia de dos fines de la Capacocha: 1. Combatir la inestabilidad. 2. La reafirmación del orden social. La autora también da cuenta de cronistas como Garcilaso de la Vega que presumiblemente, por no perjudicar la imagen civilizatoria de los incas, atribuyeron esta práctica a sociedades preincaicas (Schroedl 2008:24).

La locución que conduce la información se puede definir en tercera persona omnisciente. Como en el audiovisual sobre los Lima, la locución pertenece a una mujer, y su tono es también neutro y sin fluctuaciones. El fondo musical incorpora sonoridades ambientales de cantos lejanos e instrumentos de cuerdas, percusión y vientos.

Como en los videos precedentes, tampoco encontramos sujetos con agencia, sin embargo destacan las alusiones a ilustraciones de la “Nueva Corónica” para dar cuenta de individuos específicos del orden sociopolítico inca. Ese es el caso de Tupac Yupanqui, cuyo gobierno sería determinante en la expansión inca por la costa central. Como se mencionó anteriormente, no existe ningún elemento disruptivo en la transición entre la cultura Ychma y los inca. Antes que el dominio inca del santuario o su potencial bélico, se incide en la continuidad del culto a Pachacamac como fruto de la negociación político-religiosa. Es importante reparar en que a diferencia de los videos precedentes, en este no tan solo se utilizan referencias representacionales desde patrimonio arqueológico, abarcando también fuentes históricas como las ilustraciones de Guaman Poma de Ayala presentes en la “Nueva Corónica”³¹. El motivo de representación es también utilizado para ilustrar el Acllawasi, específicamente a las mujeres elegidas del inca, las “Acllas”.

7.1.5. Resumen analítico de los videos de la “Galería de las culturas”

Tras la revisión analítica de los videos presentes en la “Galería de las culturas” se han hallado una serie de elementos en común y diferencias que evidencian cómo los medios audiovisuales articulan

³¹ Cabe mencionar que esta obra atribuida al cronista indígena, es la primera parte de una gran misiva hacia el entonces rey de España Felipe III. Desde una voz reivindicativa del imperio inca, Poma de Ayala desarrolló un examen a la política, cronología y biografía de los gobernantes del Tahuantinsuyo.

la experiencia museográfica de una colección prehispánica y, posteriormente, el santuario de Pachacamac. Bajo esta perspectiva, las estructuras narrativas, los motivos de representación, los sujetos, el género, las distinciones de valor y las relaciones de poder cimentan el análisis audiovisual. Aspectos teóricos revisados previamente, como los conceptos de la premediación y la remediación, significan también aportes útiles para esta síntesis. Además, en otro nivel de lectura, se tomó en cuenta la ubicación física de los monitores en relación a los elementos museográficos de la muestra permanente.

En primer lugar, es relevante reparar en la semejanza de las estructuras narrativas. Los videos de la “Galería de las culturas” cuentan con secciones comunes que orientan la secuencia del relato explicativo. Como se verá a continuación, ello no quiere decir que no existan particularidades en el abordaje de cada cultura en relación al complejo arqueológico.

La delimitación territorial y el marco temporal de las distintas sociedades que ocuparon el santuario fueron identificados como puntos de partida comunes a las estructuras narrativas. El mapa actual del Perú, establece un marco de referencia geográfico desde el cuál se ilustra la expansión de los desarrollos culturales. Ello confiere fines pedagógicos que buscan asociar la experiencia expansiva de las sociedades prehispánicas a un Estado-Nación actual. Además, es interesante reparar en cómo se destaca el detalle de la costa central y Pachacamac en relación a la totalidad del territorio nacional y regional. En el caso del imperio inca, se incorpora el mapa sudamericano y con ello delimitaciones territoriales de otros países sudamericanos a través de las cuales se extendió el Tahuantinsuyo (Ecuador, Bolivia, Chile y noroeste argentino).

Resulta necesario precisar que, además de un propósito comunicacional, la delimitación territorial política evidencia también un *enfoque* pedagógico. Otros abordajes museográficos del pasado prehispánico en la región, como el que el Museo Chileno de Arte Precolombino propone, optan por difuminar las fronteras nacionales actuales. En esta línea, la institución chilena atribuye las piezas arqueológicas expuestas directamente a las sociedades que las produjeron y evita nombrar los límites del actual territorio sudamericano. Así lo demuestran los mapas presentes en la sección “Arte Precolombino” o el mapa de América al inicio del recorrido que, exento de fronteras políticas, incide en ancestrales flujos migratorios (Aldunate del Solar 2019). Sin embargo, al detenernos en esta comparación, es imprescindible considerar las dimensiones de un museo de sitio del Estado peruano y su misión específica respecto a la divulgación del complejo arqueológico en el que se inscribe.

Tras el motivo del mapa político, la estructura narrativa del grupo de videos nos conduce por la arquitectura pública. Se proyectan características arquitectónicas generales, sitios emblemáticos en distintas localidades del país y luego se enfocan en el legado arquitectónico específico de cada sociedad en el santuario. Según lo revisado en la sección correspondiente, ante el incipiente conocimiento de arquitectura pública Wari en Pachacamac, se apeló visualmente a vestigios en el actual departamento de Ayacucho, reconocido como centro político religioso. En este caso en particular, también resultó relevante destacar que se alude al “imperio” Wari, un término que al sustentar el carácter imperial de la gran sociedad del Horizonte Medio, evidencia posturas arqueológicas expresadas en el contenido audiovisual.

Los edificios públicos se ilustran a partir de imágenes en su estado de conservación actual. Ello podría generar conexiones productivas (Campos 2017) entre lo que actualmente se aprecia en el

recorrido por el santuario y lo percibido a través del audiovisual. Es importante dar cuenta que la representación de la cultura material trasciende la comunicación de lo que se puede apreciar en el recorrido. A través de estas imágenes, se busca comunicar identidades étnicas, religiosas y políticas que las estructuras prehispánicas testimonian. A la luz de las dinámicas de premediación, podrían establecerse vínculos entre el medio audiovisual y los vestigios arqueológicos. Se reformula y rehabilita el patrimonio inmueble para la posterior experiencia del recorrido. Los videos ofrecen perspectivas visuales (como imágenes cenitales y detalles iconográficos) que son especialmente útiles al considerar la degradación de los vestigios arqueológicos en el transcurso de los siglos. Ello es un hecho importante ante la plena conciencia de que se trata de un complejo arqueológico que puede ser “(...) *difuso* en su definición a la mirada contemporánea, en donde aparece el nuevo Museo de sitio como articulador del santuario.” (Llosa, Cortegana y Uceda 2017:396-307 énfasis nuestro).

Además, no puede dejar de contemplarse la sección dedicada a la arquitectura pública en los videos de la “Galería de las culturas” sin la interacción con otros soportes museográficos. Las maquetas del templo pintado (Ychma), la pirámide con rampa (Ychma) y el Templo del sol (inca) destacan el aspecto que estas edificaciones habrían tenido en una época de esplendor lejana a los vestigios actuales. Las maquetas, elementos museográficos que se disponen intercaladas entre los monitores, evidencian el carácter complementario de la propuesta audiovisual del Museo de sitio de Pachacamac

Tras el abordaje de la arquitectura pública, la tradición cerámica y textil de las sociedades son secciones comunes a todas las estructuras narrativas. Es importante dar cuenta de que, al igual que el patrimonio inmueble, los objetos arqueológicos son también significantes de identidades étnicas

y políticas desde la cultura material. Ello puede percibirse con mayor claridad en el caso del video de Wari, en el que esta sociedad es ilustrada a partir de dos cántaros ceremoniales con rostros de guerreros³². Asimismo, en el video de la cultura Ychma, se compone la secuencia de la vestimenta masculina (camisón/unku – banda decorativa – taparrabo) pero no se representa a un individuo Ychma. Esta composición de la ropa destaca la ausencia de representación del sujeto que habría llevado el conjunto.

Existen objetos representados en los audiovisuales de la “Galería de las culturas” que pueden ser actualmente hallados en vitrinas próximas a los monitores, como los cántaros de guerreros Wari³³. Sin embargo, en lo que respecta a piezas arqueológicas, el diseño y montaje de las vitrinas de exposición de la “Galería de las culturas” no se supedita al contenido específico de los videos y viceversa. Por otro lado, algunas piezas no se encuentran próximas a los monitores de la sección, pero sí pueden ser halladas en otras secciones de la muestra permanente. Ello ocurre con el manto inca, textil considerado una de las obras maestras de la institución. Otros objetos representados pertenecen a distintas localidades del territorio nacional o no se encuentran actualmente en exhibición y fueron elegidos por fines meramente ilustrativos del legado de determinada cultura (Carrión 2020).

Podría afirmarse que, a manera de soportes complementarios, los medios audiovisuales pueden suplir los vacíos de la colección para proyectar un retrato cabal de los desarrollos culturales

³² En esta línea, cabe mencionar la base de datos de piezas arqueológicas “Quién era quién en el Horizonte Medio - Prehistoria Andina” de Patricia Knobloch. Este catálogo virtual destaca cómo la representación humana tiene el potencial de representar agencia, ilustrar un individuo específico o determinado grupo social (Knobloch 2002).

³³ Es importante tomar en cuenta que estas piezas forman parte de un préstamo de la colección del Museo Nacional de Arqueología, Antropología e Historia del Perú (Ministerio de Cultura 2016).

abordados. Respecto a la representación de piezas arqueológicas en los videos de la “Galería de las culturas” Rosangela Carrión afirmó: “La idea del video puede ser también dar más información de colección que probablemente no está en el museo o se encuentra almacenada en ese momento.” (Carrión 2020). Lo afirmado por Carrión es más evidente al considerar que, por ejemplo, gran parte de piezas Wari excavadas por Max Uhle a fines del siglo XIX en el santuario forman parte de la colección del Penn Museum (Pennsylvania, EE. UU.).

A pesar de que se han identificado elementos como la representación de la cultura Wari a través de los cántaros de guerreros de esta sociedad, destaca la ausencia de sujetos con agencia, actores sociales que cambien el curso narrativo. Sin embargo, en el video de los incas, existe una alusión directa a la figura política del inca Tupac Yupanqui, gobernador clave en la expansión de este imperio por la costa central. A través de este personaje se abre la utilización de fuentes etnohistóricas en la forma de ilustraciones del cronista indígena Guaman Poma de Ayala. Estos dibujos pueden ser contemplados como elementos de remediación. El medio audiovisual alude y reformula el documento original para la comunicación de individualidades históricas, generando una nueva mediación de ese pasado remoto.

Puede afirmarse que antes que relaciones de poder o imposiciones, a través del hilo conductor del culto a Pachacamac se definen elementos de continuidad entre las sociedades que ocuparon el santuario. Ello lo podemos observar en la conclusión de los videos, sección final que da cuenta de la transición entre las sociedades que ocuparon el santuario. No existe ningún elemento disruptivo, se dispone una imagen fija de vestigios arqueológicos de la sociedad y estos se disuelven tras información textual del devenir de la ocupación. En este sentido, podría afirmarse que destaca una

sustracción del componente bélico de todas las sociedades prehispánicas. El caso de la transición Ychma-Inca, se subrayan elementos de continuidad e incluso coexistencia estratégica entre ambas sociedades bajo el culto al Dios Pachacamac.

Los audiovisuales han sido categorizados como pertenecientes al género documental animado, didáctico e informativo. Estas convenciones narrativas, evidencian una aproximación hacia la comunicación que connota neutralidad y científicidad arqueológica. Podríamos afirmar que las locuciones, a través de un tono monótono y explicativo, refuerzan el carácter de oficialidad. Es importante subrayar que la locución puede atribuirse a un timbre masculino en la mitad de videos (Wari e Ychma) y a uno femenino en la otra (Lima e Inca). Esta disposición resulta un aspecto favorable en términos del equilibrio representativo que evocaría sobre el conocimiento del santuario.

Respecto al fondo musical, en todos los videos, este se ha identificado como referencial. Podríamos remitirnos a lo afirmado por la etnomusicóloga Chalena Vásquez, investigadora de la música prehispánica que da cuenta de la imposibilidad de ejecutar los sonidos tal como se habrían tocado en esa época dado que se desconoce de “algún sistema que haya guardado la memoria de esos sonidos, (...)” (Vásquez 2008:10). En su lugar, ello se resuelve mediante sonoridades de instrumentos de vientos, cuerdas e incluso sonidos generados en la computadora. En el caso de Wari, destacan sonoridades andinas que podrían asociarse al actual Ayacucho, centro de poder de esta sociedad. En el video de los incas, la incorporación de cantos humanos a la distancia pueden evocar las festividades organizadas por las Acllas en el santuario.

En conclusión, en el grupo de videos se han identificado motivos de representación que dan cuenta de aspectos de continuidad antes que disrupción entre los distintos desarrollos culturales. En este sentido, se considera relevante detenerse en la sección final de los videos, en cuándo y cómo se representa la transición. La omisión del componente bélico de las sociedades es un aspecto que contribuye a la evocación de continuidad bajo el hilo conductor del culto a Pachacamac. La ausencia de actores sociales incide en la indefinición de relaciones de poder. A pesar de ello, a través de la representación audiovisual de la cultura material se nos aproxima a sus identidades étnicas, políticas y religiosas.

Particularmente, en el audiovisual de la serie dedicado a los incas, se han identificado elementos de remediación de fuentes etnohistóricas como las ilustraciones de Guaman Poma de Ayala. Se apela a elementos con mayores probabilidades de formar parte del imaginario social, asociando el medio a un enlace verosímil con el pasado prehispánico y relegitimar el discurso audiovisual.

Finalmente, no pueden perderse de vista las maquetas arquitectónicas blancas adyacentes a los monitores que, a diferencia de las representaciones de la arquitectura pública en los videos, reconstruyen el esplendor de emblemáticos edificios en el santuario. Las maquetas se exponen en vitrinas que destacan entre los soportes museográficos de la “Galería de las culturas”, intercaladas en el espacio entre los monitores. Podría considerarse que su apreciación es más inmediata a la de los videos, cuyo visionado exige mayor compromiso para los visitantes (ponerse los audífonos e, idealmente, concluir el video). Al ser consultada sobre las maquetas arquitectónicas de la muestra, la coordinadora general del museo Carmen Rosa Uceda, señala el valor de la información complementaria de los medios audiovisuales y otros soportes tecnológicos, como es el caso de la

disposición de tablets y códigos QR que contienen imágenes de las edificaciones del santuario. Uceda destaca el hecho que las maquetas resultaron “muy limpias, muy blancas” y no se condicen con el aspecto de los vestigios arqueológicos del recorrido. En esta línea, los soportes audiovisuales y tecnológicos pueden ofrecer un contraste valioso para la asociación de las maquetas a vestigios del santuario.

7. 2. El ídolo, el mito y la destrucción del santuario

7.2. 1. El ídolo de Pachacamac

Enlace:<https://visitavirtual.cultura.pe/recorridos/MSPAC/museo-sitio-pachacamac/media/idolo.mp4>

El video de “El ídolo de Pachacamac” puede hallarse entre una sección sobre el Qapaq Ñan inca y el santuario y otra sala dedicada al culto a los muertos. El espacio en el que se encuentra el video se ubica a la espalda de la “Galería de las culturas”. Al ingresar a la sala, se puede apreciar una pared con una gran vitrina rectangular en la que se han montado múltiples ofrendas rituales destinadas a las deidades del santuario. Al centro del espacio de exposición, se disponen la puerta y el ídolo de Pachacamac en vitrinas flotantes. Ambas son piezas emblemáticas de la colección del museo. A la derecha del ídolo, se dispone un monitor con el video mencionado. Junto al monitor, se despliega un breve texto sobre la deidad Pachacamac y el hallazgo de esta pieza arqueológica en el año 1938.

Al igual que en los audiovisuales de la “Galería de las culturas”, el video dedicado al ídolo de Pachacamac se revisará desde el planteamiento de su estructura narrativa, motivos de representación,

sujetos, relaciones de poder y distinciones de valor. Asimismo, el concepto de la remediación constituye una orientación teórica relevante para el abordaje propuesto. La ubicación del contenido audiovisual y su vinculación al entorno museográfico será también otro elemento revisado.

Es importante mencionar que nos encontramos ante una locución distinta a aquellas de la “Galería de las Culturas”. Esta se presenta como un narrador personaje que, desde una vista subjetiva, conduce el curso de la acción en primera persona. El narrador relata desde la perspectiva de alguien foráneo, que forma parte de una colectividad que llega al santuario y se dirige a la recámara en la que se ubica el oráculo del dios Pachacamac.

La narración inicia con el plano general del santuario en la oscuridad del alba, en el horizonte el sol se levanta paulatinamente y fulgura con intensidad. Es importante anotar que la imagen del complejo coincide con el estado actual del mismo, identificándose oscurecidos los vestigios arqueológicos de la pirámide con rampa 2 tal como pueden apreciarse en el recorrido por el santuario. La intensidad del sol sobre el complejo es una imagen sumamente significativa, evocando el carácter divino del astro y el entorno patrimonial. Luego, tras el plano general, se nos confronta ante la imagen de la puerta de entrada a la recámara sagrada. Una luz focalizada destaca esta puerta finamente adornada de valvas de *spondylus princeps*. Chispas de fuego, difuminadas, pululan en la escena protagonizada por la puerta. Al igual que el destello y ascenso del sol, las chispas contribuyen a evocar el alto grado de relevancia ritual del recinto.

Dentro de la recámara, un plano general nos confronta al ídolo de Pachacamac. En su base se pueden distinguir objetos ofrendatarios: mullu (*spondylus*), textiles, caracolas y figurinas escultóricas

ceremoniales. Algunas de estas ofrendas pueden ser identificadas en la misma sección de la muestra en la que se dispone el video, como es el caso de la vitrina de spondylus. Luego se enfoca en el ídolo, descendiendo desde la cabeza, deteniéndose en los detalles del cuerpo del oráculo. Desde los detalles en la pieza, se despliegan cartelas gráficas que transcriben las figuras talladas en la sección media del ídolo: hombres de perfil y serpientes que parecen felinos bicéfalos. Estas figuras transcritas están animadas y emiten sonidos.

Posteriormente, el recorrido por el cuerpo del ídolo desciende y se fija en los detalles en el tramo inferior del ídolo. Desde esta sección, se despliegan cartelas que transcriben las figuras talladas en la pieza: felinos, plantas y aves que rugen, trinan y se mueven mientras la voz narrativa las denomina. El animismo de los recursos visuales evoca la perspectiva religiosa de los devotos del dios Pachacamac. Asimismo, a través de la remediación del ídolo, el lenguaje audiovisual resignifica la pieza para la comunicación de su profunda carga religiosa, aproximándonos al mundo espiritual y sensorial de los devotos. Asimismo, la remediación audiovisual del ídolo facilita la observación de motivos iconográficos de la pieza, siendo estos notorios en las cartelas gráficas que los transcriben. La imagen posteriormente se disuelve y nos confronta al cuerpo tallado en la sección superior del ídolo.

Podemos apreciar un plano entero de la representación de la deidad tallada en la sección superior. Luego, la imagen se vuelve a disolver hacia un plano aún más cerrado, confrontándonos al rostro del dios Pachacamac. Mientras la locución enuncia que si esta deidad “(...) rotara el cuerpo se acabaría el universo”, son incorporadas tenues sonoridades de un movimiento telúrico, proyectando el poder que el ídolo inspiraba. Tras un fundido a negro, se revelan las fuentes del audiovisual:

“guion adaptado a partir de los relatos de Hernando Pizarro (1533), Miguel de Estete (1535) y el manuscrito quechua "Dioses y hombres de Huarochirí" recogido por Francisco de Ávila (c.1598)". Esta revelación no es de menor importancia para el análisis audiovisual.

Acerca de la perspectiva de los cronistas españoles, María Rostworowski anotó: “Uno de los propósitos de los escritos de los cronistas fue probar los derechos de la corona española sobre las tierras conquistadas. Aparte de este enfoque, los relatos de los cronistas muestran un deseo, consciente o no, de encontrar en los Andes costumbres y hábitos europeos. No concebían a un mundo totalmente distinto al suyo, y persistían en un afán de comparar los usos españoles y afirmar su dominio colonial. De ahí que sus informaciones hayan distorsionado el entendimiento de la realidad precolombina” (Rostworowski 2002:194). A pesar de ser el manuscrito de Huarochirí considerado uno de los documentos más importantes sobre el antiguo Perú, la etnohistoriadora no deja de señalar que fue compilado por un extirpador de idolatrías hispano, Francisco de Ávila, recordado también por una “labor destructora de ídolos, quema de mallquis³⁴, y castigos de hechiceros, (...)” (2002:205). En este sentido, podríamos afirmar que los medios audiovisuales transforman la visión hispana del santuario en una aproximación didáctica comprensiva, que nos aproxima al universo interior y la experiencia sensible de quienes acudían al dios Pachacamac. La presencia foránea es respetuosa, contemplativa y nos dirige al interior de la recámara sagrada sin irrumpir más que a través de la conducción narrativa.

Como se mencionó anteriormente, existen claras diferencias entre la locución del video dedicado al ídolo y aquellas de la serie de la “Galerías de las culturas”. En este caso, el género audiovisual ha

³⁴ Momias en quechua.

sido identificado como una ficción animada didáctica y de divulgación histórica, no un documental animado, didáctico e informativo. La presencia del sujeto, en la forma del narrador protagonista, ha sido un elemento determinante para orientar esta clasificación. A diferencia de los videos de la “Galería de las culturas” podríamos considerar que contamos con un actor cuya agencia se refleja en la conducción del relato. A pesar de identificarse como un sujeto foráneo, su presencia resulta de un elemento de cohesión en relación al culto al dios Pachacamac.

Por otro lado, la ubicación del monitor es también un aspecto fundamental a considerar. En este caso, contamos con dos piezas emblemáticas de la colección del museo adyacentes al monitor: el ídolo de Pachacamac y la puerta adornada de spondylus. A través de esta disposición espacial, se incide en las conexiones productivas entre el lenguaje audiovisual y la colección del museo. Dadas las semejanzas entre la información de las crónicas y el ídolo al hallado en 1938 en el Templo Pintado, el video asocia directamente esta pieza arqueológica al ídolo hallado por los españoles en la recámara del oráculo en 1533. Ello también sucede con la puerta adornada de valvas de spondylus *princeps* a pesar de no coincidir con la descripción que alude a una puerta adornada con “corales, turquesas y cristales”. Esto indica que se prioriza el establecer vínculos entre la propuesta audiovisual y la pieza específica expuesta en la muestra permanente.

En conclusión, al analizar el video dedicado al ídolo de Pachacamac, se hallaron una serie de elementos en común y diferencias con el grupo anteriormente revisado. Podemos apreciar cómo el medio audiovisual reformula el patrimonio arqueológico para comunicar el animismo del mundo y aproximarnos a la experiencia sensible del devoto al ídolo de Pachacamac. Además, es importante destacar cómo operan las dinámicas de la remediación a partir de las fuentes etnohistóricas, se

proyecta la dimensión mítica del santuario y la transformación de relatos hispanos a través del medio audiovisual. La locución juega un rol importante para este fin, dado que conduce los acontecimientos desde una perspectiva foránea pero comprensiva de la espiritualidad y los atributos suprasensibles del ídolo. Podría afirmarse que el video da cuenta de elementos de continuidad antes que disrupción. Otros aspectos como el sonido, contribuyen a la comunión con el culto. Este presenta un fondo musical de cuerdas monótono, sin sobresaltos tonales que no evoquen cohesión con la atmósfera sagrada.

Por otro lado, nos hallamos ante múltiples conexiones productivas entre el audiovisual, la muestra permanente y el entorno patrimonial. Así lo indica el protagonismo del ídolo bifronte, el desarrollo de sus detalles y profundos significados en un audiovisual que se ubica adyacente a la pieza arqueológica que aborda. De igual manera, la puerta de la recámara del ídolo se expone próxima al monitor y en el audiovisual se postula como aquella que hallaron los españoles en 1533. Además, podrían mencionarse también otros elementos asociados al entorno museográfico, como es el caso de los spondylus al pie del ídolo, identificables en una vitrina de ofrendas en la sección dedicada a la recámara del ídolo. Podríamos afirmar que esta disposición evidencia el carácter complementario del audiovisual en relación a los objetos arqueológicos representados.

7.2.2. El mito de Cahuillaca y Cuniraya

Enlace: <https://visitavirtual.cultura.pe/recorridos/MSPAC/museo-sitio-pachacamac/media/mito.mp4>

El siguiente video a analizar está dedicado al mito de Cuniraya y la diosa Cahuillaca. Se trata de una adaptación audiovisual del relato recogido por el extirpador de idolatrías Francisco de Ávila

en el capítulo 2 del manuscrito quechua del siglo XVI “Dioses y Hombres de Huarochiri” (traducción de José María Arguedas, 1966). Como se mencionó anteriormente, este documento es considerado uno de los más importantes del antiguo Perú y ha sido estudiado desde distintas disciplinas. Sin embargo, nos centraremos en su revisión en relación a la interpretación audiovisual y los demás medios audiovisuales dispuestos en el Museo de sitio de Pachacamac.

Conceptos relativos a las cualidades audiovisuales de esta adaptación, atribuidos al lenguaje de la animación, serán aludidos a partir de autores previamente citados, como Annabelle Honess Roe sobre los audiovisuales animados y el concepto de la remediación revisado por Astrid Erll y Ann Rigney. Asimismo, al igual que en los análisis precedentes, la ubicación física del monitor y el entorno museográfico serán también aspectos considerados.

La voz que conduce los sucesos es atribuible a un sujeto femenino y se presenta como narradora omnisciente en tercera persona. Su relato parte de la presentación de los personajes principales en la serranía alta de Lima. El río y el bosque brotan tras los pasos de Cuniraya, deidad de la agricultura que se viste de mendigo para ser irreconocible. Chispas difuminadas surcan el encuadre y Cahuillaca entra a la acción hilando un telar de cintura bajo un árbol de lúcuma. Desde la secuencia inicial, damos cuenta de una aproximación distinta al contenido previamente revisado. Contamos con dos actores, agentes, cuyas acciones influirán progresivamente en el curso narrativo. Por otro lado, la representación de los mismos sujetos, en relación a la representación fotográfica o figurativa, es más simbólica o abstracta. De acuerdo a Annabelle Honess Roe, a partir de individuos sin rasgos definidos, la animación tiene mayor potencial de generar identificación con un público más amplio (2016:23).

Tras la presentación de los personajes, la siguiente secuencia es definida por la fecundación de Cahuillaca bajo el árbol de lúcuma. Se realiza un acercamiento a la copa del árbol bajo el cual teje la diosa y aparece Cuniraya en la forma de un pájaro. Cuniraya - ave deja su “germen” y provoca la caída del fruto de lúcumo a los pies de Cahuillaca. La diosa ingiere el fruto y queda embarazada. En este pasaje, es pertinente mencionar las cualidades de maleabilidad de los motivos de representación. Annabelle Honess Roe afirma que, a diferencia del live action, la imagen animada puede adoptar cualquier forma. De acuerdo a la autora, esta capacidad otorga una capacidad visual metafórica, ejercida al proyectar ideas y otras abstracciones que podrían suscitar lecturas diferenciadas (Honess Roe 2016:23). El “germen” que Cuniraya-ave coloca en el fruto es aludido en el relato original como el “germen masculino” (de Ávila 1966 [¿1598?]:23), es decir, el esperma del dios. La maleabilidad de los motivos animados permite una doble codificación del relato, haciéndolo legible a un rango de edad más amplio (Brown 2017 citado por Fenoll 2018:54). En este sentido Rosangela Carrión, jefa de gestión de colecciones del Museo de sitio de Pachacamac, afirma: “Los videos han sido pensados para un público en general. A veces cuando hablamos de público general suena tan amplio porque tenemos en la cabeza que siempre tenemos que tener un público objetivo. En realidad los videos los puede ver un niño y entenderlos como un adulto. Es un lenguaje fácil de entender para todas las edades.” (Carrion 2020).

El audiovisual animado puede jugar con el tiempo y el espacio, contrayéndolo y expandiéndolo para comentar en ciertos pasajes temporales y en las conexiones entre los eventos (Honess Roe 2013:34). El periodo de gestación de Cahuillaca se resuelve con la aparición del contorno del cuerpo de Cahuillaca de perfil, totalmente blanco sobre el fondo negro. Se hincha su abdomen y perfila la forma del cuerpo de un bebé conforme este se deshinch. Cahuillaca sostiene al bebé

progresivamente entre los brazos. Tras el alumbramiento de la diosa, se ha delimitado otra secuencia audiovisual que nos remite a un nuevo escenario, Anchicocha, y está definida por la revelación de la paternidad del bebé. El fondo musical es también reflejo de un cambio, después del llanto del bebé en brazos de Cahuillaca, inicia una mezcla digital de suspenso que continuaría hasta el final del video.

En Anchicocha se delinearán primordiales siluetas de montañas y contornos de suelo verde. Se nos confronta a un plano conjunto de Cahuillaca ante las deidades convocadas. Entre ellas, podemos distinguir a Cuniraya vestido de mendigo. Se realiza un acercamiento a la diosa, quien coloca a su hija en el suelo para que gatee hacia su padre. Conforme Cahuillaca se inclina, el encuadre se moviliza hacia Cuniraya vestido de mendigo. La bebé gatea hacia el dios, quien se inclina y abre de brazos hacia ella. La siguiente regresa a Cahuillaca, desilusionada, huyendo con su bebé en brazos. El encuadre retorna en travelling lateral hacia Cuniraya, vestido en sus mejores trajes, corriendo tras ella y gesticulando en busca de su atención. A partir de la transformación de Cuniraya, vistiendo su mejor traje y persiguiendo a Cahuillaca, se ha delimitado una siguiente secuencia dedicada a la persecución.

La narración nos remite a otro paraje de montañas y piedra, Cuniraya ingresa a este nuevo escenario y mira arriba hacia un cóndor que entra en el encuadre moviendo las alas. El cóndor no emite otro sonido que el de su aleteo. Sin embargo, la voz narrativa describe las buenas noticias que esta ave comunica acerca de la proximidad de Cahuillaca. La locución adopta la voz de Cuniraya, quien mueve los brazos gesticulando la sentencia a través de la cual premia al cóndor por el alentador mensaje. El segundo encuentro en el camino de Cuniraya tras Cahuillaca es con un zorrino. Se escucha un sonido onomatopéyico emitido por el zorrino, la narradora comunica su respuesta negativa y, al igual que en el encuentro con el cóndor, adopta la voz del dios para

sentenciar negativamente al animal y a su especie.

A partir de la petrificación de Cahuillaca, se determinó otra nueva secuencia narrativa. En un nuevo escenario, en el cual se distingue un fondo de áridas montañas y piedra, Cuniraya ingresa y detiene su marcha desilusionado para luego salir del encuadre que se moviliza hacia Cahuillaca huyendo. Ella detiene su marcha ante el mar, la narradora comunica su decisión de ingresar en él mientras el encuadre avanza hacia el océano desde el cuál surgen las islas de Pachacamac. Luego, la imagen se funde a negro y se revelan las fuentes: guión adaptado a partir del capítulo 2 del manuscrito quechua "Dioses y hombres de Huarochiri" recogido por Francisco de Ávila (1598?) y traducido por José María Arguedas. Llama la atención cómo, a partir del encuentro con el cóndor, se puede apreciar una continuidad espacial en el trayecto que se asemeja a las cualidades del plano secuencia hasta la petrificación de la diosa.

Antes que al carácter de quien compiló este relato, la locución nos remite a las características de la tradición oral andina y la transmisión de los relatos míticos en el antiguo Perú. La misma narradora adopta múltiples voces y, a diferencia de los audiovisuales anteriores, emite fluctuaciones tonales al personificar las sentencias de Cuniraya. Esta intérprete es fundamental dado el continuo recurso de la elipsis narrativa. A partir de la elipsis narrativa, se resuelven acciones concretas de los personajes. Además del periodo de gestación de la diosa, ese es el caso de la inmersión de Cahuillaca en el océano. No se ve a la diosa sumergirse, sin embargo la voz narrativa lo comunica y vincula a la imagen del surgimiento de las islas que concluye el audiovisual.

Por otro lado, las diferencias entre el relato original recogido por de Ávila y esta adaptación son significativas para el análisis del tratamiento audiovisual. En este sentido, es importante reparar en

omisiones específicas de temas, personajes, detalles, secuencias y discursos. Un ejemplo claro lo representa la sustracción de la sexualidad, aludida explícitamente en el relato recogido por de Ávila. El deseo sexual de los dioses hacia Cahuillaca es un aspecto relevante de la situación inicial del relato original. En este caso, se alude a que los “huacas” la “pretendían” a Cahuillaca, no que deseaban tener relaciones sexuales con ella³⁵ (de Ávila 1966 [1598?]:23). Ese es el caso también, como se mencionó anteriormente, del “germen masculino” (esperma) que el dios coloca en el fruto para embarazar a Cahuillaca. En la adaptación el semen de Cuniraya es mencionado únicamente como “germen” (1966 [1598?]:23).

La reducción del universo de personajes, es otro aspecto a considerar en la propuesta audiovisual. Esta disposición reduce los encuentros de Cuniraya a dos animales emblemáticos que proyectan la recompensa consecuente de las buenas noticias (cóndor) y el castigo divino a raíz de mensajes negativos sobre las posibilidades de alcanzar a Cuniraya (zorrino). Los encuentros con el halcón (mensaje positivo, premiado), el zorro (mensaje negativo, sentenciado) y el lorito (mensaje negativo, sentenciado) son omitidos. Además, en el relato original, Cahuillaca se interna al mar antes del inicio de las recompensas y condenas de Cuniraya. En el audiovisual, la transformación de la diosa y su hija es el acontecimiento que concluye la narración. Ello implica que, otros personajes incluidos en el capítulo 2 vinculados al mismo escenario mítico, como Urpay Huachaq y sus hijas con el dios Pachacamac, son omitidos al acotar la adaptación el desarrollo de sucesos hasta la emergencia de las islas.

³⁵ Acerca de este punto, es pertinente citar textualmente lo que se afirma sobre el vínculo inicial entre Cahuillaca y los huacas: “Y como era hermosa, los huacas, ya uno, ya otro, todos ellos: “voy a dormir con ella”, diciendo, la requerían, la deseaban. Pero ninguno consiguió lo que pretendía. Después, sin haber permitido que ningún hombre cruzara las piernas con las de ella, cierto día se puso a tejer al pie de un árbol de la lúcuma.” (de Ávila 1966 [1598?]:23).

Como se mencionó en el punto 5.1.4, Urpay Huachaq sale a visitar a la huaca Cahuillaca en el océano y, en su ausencia de casa, Cuniraya viola a una de sus hijas. La otra se convierte en paloma (Urpay) para evitar el encuentro sexual. Esta secuencia y el intento de venganza de Urpay Huachaq hacia Cuniraya, podrían haber significado costos de producción más altos al extender propuesta audiovisual y además presenta detalles sustanciales que complican la doble codificación del relato. Se evidencia la interpretación audiovisual comprendida como mediadora del escenario mítico para un público amplio, priorizando susceptibilidades contemporáneas. De esta manera, es reiterada la múltiple codificación de los videos aludida por Rosangela Carrión. Los audiovisuales serían adecuados para el público general, incluyendo su inteligibilidad para el público infantil. En este sentido, el ataque sexual de Cuniraya hacia las hijas de Urpay Huachaq y Pachacamac, entre otros sucesos que perfilan el carácter de las deidades, queda fuera del marco de interpretación audiovisual.

Además de la reducción del universo de personajes en la interpretación audiovisual, los diálogos en voz de Cahuillaca son omitidos. A diferencia de Cuniraya, cuya voz es asumida por la narradora, Cahuillaca no se expresa verbalmente. En el relato original, ella es inquisitiva e interpela a los huacas que acuden engalanados a su convocatoria. Sin embargo, ignora a Cuniraya vestido de mendigo y afirma: “No puede ser hijo de un miserable” (De Ávila 1966 [1598?]:25). Luego, al enterarse Cahuillaca de la identidad del padre de su hija, la huaca proclama: “¡Qué asco! ¿Es que yo pude parir el hijo de un hombre tan miserable” (1966 [1598?]:25).

A partir del proceso de remediación, podemos identificar cómo el relato original del manuscrito quechua del siglo XVI es reformulado de acuerdo al medio audiovisual. En este caso, la interpretación audiovisual opera de acuerdo a distinciones de valor contemporáneas. A través de recursos como la elipsis narrativa, se acotan las acciones de los personajes y secuencias del relato. Ello, además de reducir la duración del audiovisual, contribuye a atenuar el carácter original de los agentes.

Es importante dar cuenta que la ubicación del audiovisual, a diferencia de los otros monitores, no es próxima a ninguna vitrina. Sin embargo, pueden identificarse patrones iconográficos zoomorfos ychma e inca en la vestimenta de los personajes asociados a textiles de la colección del museo. Ese es el caso del aksu vestido por la diosa Cahuillaca, que se asemeja al manto inca que es considerado una de las obras maestras del museo y que se expone en la sección del ídolo. El cinto de la diosa recoge también patrones zoomorfos, diseños de aves geometrizadas de perfil, identificados en el catálogo de textiles del Museo de sitio (2012), específicamente una faja o chumpi estilo inca provincial (2012:77). Ese es también el caso del traje que viste Cuniraya al dejar la apariencia de mendigo. Los patrones zoomorfos de aves geometrizadas de su vestimenta pueden ser asociados a un paño decorado para ofrendas funerarias hallado en el catálogo textil del museo (2012:59). Considerando que el traje divino de Cuniraya era originalmente un “traje de oro” con el cuál espanta a los otros dioses (1966 [¿1598?]:22), podemos dar cuenta de una adaptación que opta por hilvanar el universo del relato al patrimonio textil de la colección del museo. Asimismo, tras la petrificación de la diosa y su bebé, la interpretación audiovisual destaca el emplazamiento geográfico del santuario, delineando el entorno paisajístico como escenario mítico.

7.2.3. La destrucción del santuario

Enlace: <https://visitavirtual.cultura.pe/recorridos/MSPAC/museo-sitio-pachacamac/media/espanoles.mp4>

El siguiente video del recorrido está dedicado a la llegada de los españoles al santuario comandados por Hernando Pizarro en 1533. Para el abordaje de este audiovisual, se han delimitado secciones de la estructura narrativa: introducción a partir de los dibujos e imaginario gráfico de Felipe Guaman Poma de Ayala (siglo XVII), el santuario, el encuentro y la destrucción del ídolo. Sobre esta estructura se identificarán los principales motivos de representación, sujetos, distinciones de valor y género. Al igual que en el caso del video dedicado al ídolo, la voz narrativa se presenta en tercera persona omnisciente y puede ser atribuida a un sujeto masculino.

La sección introductoria destaca por la utilización del estilo gráfico característico de la obra de Guaman Poma de Ayala. En base a la animación audiovisual de dibujos del autor, se ilustra una sucesión de eventos que conducen a las huestes de Pizarro al complejo. La primera, *Conquista En los banos estava Atagualpa Inga* representa el primer encuentro en Cajamarca entre los españoles dirigidos por Hernando Pizarro a caballo y Atahualpa llevado en anda. La ilustración se compone al entrar por la izquierda el inca cargado en anda por sus subordinados y los caballos de los españoles por la derecha. Al encontrarse los grupos, aparece el título del dibujo.

La ilustración del encuentro entre Atahualpa y las huestes de Pizarro se invierte y aparece la segunda ilustración de Guaman Poma de Ayala: *Conquista Preso Atahualpa Inga*. Esta refiere a un episodio posterior al encuentro: el último inca en prisión, custodiado por un soldado español. Luego, los elementos que configuran el segundo dibujo (Atahualpa en prisión, soldado español y

muro inca de la celda) se descomponen progresivamente mientras surcan el encuadre las huestes de Pizarro a caballo. Estos personajes cabalgan por un nuevo escenario, configurado a partir de elementos de otro dibujo de Guaman Poma: *Governador de los Caminos Reales, Capac Nan Tocricoc* (inspector de los caminos reales). A diferencia de ilustraciones precedentes, no se alude a un episodio histórico específico y se trataría de un dibujo deconstruido dado algunos de sus elementos contextuales han sido adaptados al servicio de la narración audiovisual. Por otro lado, existen elementos suprimidos de la composición original. En este sentido, se puede visualizar un entramado de caminos del Qhapaq Ñan y a las huestes de Pizarro avanzando por una senda del camino inca que conduce a la ilustración de un Usno³⁶ que representaría el santuario de Pachacamac. De la ilustración original se han utilizado la red de caminos del Qhapaq Ñan y el dibujo del Usno inca, que además se trataría del Usno construido por los incas en Vilcashuamán (Ayacucho) (Pino 2016). La ilustración de este Usnu serrano ha sido adaptada para aludir a una edificación religiosa de Pachacamac. Incluso, para ajustar mejor el motivo a los fines del relato audiovisual, se borró el título *bilcasguamán capac ñan* de arriba del Usno. Asimismo, el personaje protagónico de la obra de Guaman Poma de Ayala, el inspector de los caminos reales, también fue suprimido. Al igual que en el video de la “Galería de las culturas” dedicado a los incas, las ilustraciones de Guaman Poma de Ayala son motivos de representación fundamentales para la narración audiovisual. En base al imaginario gráfico de la obra del cronista indígena, se enlazan acontecimientos esenciales que condujeron a los españoles al santuario por oro y plata.

La secuencia animada inicial enfatiza el potencial narrativo de las dinámicas de remediación. Las fuentes históricas son reinterpretadas, rehabilitadas y reformuladas para el propósito del relato.

³⁶ Plataforma ceremonial inca (Pino 2016).

Destaca la adaptación de elementos contextuales de la tercera ilustración, los dibujos del Qhapaq Ñan y el Usno inca, para aludir a un escenario ausente en la obra gráfica de Poma de Ayala: el santuario de Pachacamac. Ello evidencia cómo las fuentes históricas pueden reformularse al servicio del propósito didáctico del audiovisual. Asimismo, considerando las dinámicas de denuncia, resistencia y apropiación del poder colonial europeo estudiadas a partir de la “Nueva crónica y buen gobierno” de Guaman Poma de Ayala (Quispe-Agnoli 2014:48), podemos afirmar que este motivo de representación audiovisual evoca una perspectiva reivindicativa.

Tras un acercamiento al encuentro de los dibujos del Usno que representa el santuario Pachacamac y las huestes españolas, la escena se disuelve hacia un nuevo escenario sin el estilo gráfico característico de Guaman Poma. Se revela el santuario a colores y tridimensional, con el ídolo de Pachacamac inmenso en el horizonte y pequeñas personas caminando por el centro ceremonial. A partir de esta transformación del estilo visual, se ha delimitado una sección nueva, enfocada en la llegada de los españoles al santuario. Con el ídolo de Pachacamac en el horizonte, el santuario se remece ante un movimiento telúrico y levanta una nube de tierra. El plano se abre a un escenario desértico por el que vemos a la hueste española, de espaldas, guiada por locales. Tras el sismo, los guías huyen atemorizados y salen del encuadre mientras los españoles continúan imperturbables “el camino bien trazado” hacia Pachacamac. Podemos afirmar que la imperturbabilidad de los españoles evidencia su irrespeto frente al culto ancestral y determinación.

En la siguiente escena, se ilustran las calles del centro religioso y podemos apreciar a los españoles en un plano conjunto, cabalgando. Ellos avanzan de perfil frente a una representación del Accha Wasi en la que, a la distancia, se distinguen pobladores locales. En otro plano, observamos cómo

los españoles continúan su marcha por las calles del santuario flanqueadas por muros inca. Se diferencian las secciones de los muros inca que podrían ser apreciadas actualmente en el complejo arqueológico de aquellas reconstruidas para la contextualización histórica del audiovisual, resaltadas en amarillo. Esta distinción evidencia la intencionalidad de establecer conexiones productivas con los vestigios materiales apreciados durante el recorrido. Tampoco es arbitraria la figuración del Aclla Wasi, edificación inca que forma parte importante del recorrido por el santuario.

En la escena siguiente, se aprecian los caballos de los españoles al exterior de otra edificación específica del santuario, el Palacio del curaca Taurichumpi, recinto en el que las huestes pernoctan. Al día siguiente, se retoma los españoles cabalgando por el santuario en su camino hacia el templo principal. El grupo cabalga ante la que sería una pirámide con rampa Ychma en la que se puede distinguir, a la distancia, dos individuos armados flanqueándola. Es relevante reparar en la incorporación de una edificación fundamental del recorrido por el complejo, como podría ser una pirámide rampa Ychma, a este video. Por otro lado, al igual que en las escenas precedentes, secciones “reconstruidas” de los muros inca de las calles son destacadas con una tonalidad amarilla.

La representación del encuentro entre los españoles y los locales ante el templo principal, la recámara sagrada del ídolo, ha sido considerada una sección distinta de la estructura narrativa. En las paredes del templo se aprecian las pinturas murales Ychma, las mismas que son destacadas en el video dedicado a esta sociedad en la serie de la “Galería de las culturas”. La entrada a la recámara

está flanqueada por dos guardias locales. Los soldados españoles permanecen en sus caballos mientras uno de ellos se aproxima al templo empuñando su espada.

Ante el intento de este español de internarse en el recinto sagrado, los guardias cruzan las armas, negándole el ingreso. Se puede apreciar el primer plano del rostro de uno de los guardias, personaje que esboza un gesto de indignación. Luego se pasa a un primer plano del rostro del español, quien levanta la mano y hace un gesto de negación al guardia. El rostro del guardia intensifica su gesto de molestia a la respuesta del español. Luego se retorna a un primer plano del rostro del foráneo, quien agrava su gesto de disgusto ante la negativa del guardia. En un plano más abierto, vemos cómo el soldado levanta con violencia las armas de los guardias que le impedían ingresar al templo y se adentra en la recámara.

La siguiente secuencia ha sido definida como una sección final del audiovisual y corresponde a la destrucción del ídolo. Dentro de la recámara, se aprecian a dos españoles. Uno, de rodillas, llena un saco de objetos dorados. El otro, de pie, arremete contra el ídolo de Pachacamac y lo quiebra. Fuera del templo, se levanta una polvareda. Un individuo nativo, vestido con mayor ornamenta que los guardias, está de rodillas, con los brazos levantados y un gesto de asombro. Los guardias también levantan los brazos. Entra en el encuadre un individuo local, con gesto de asombro ante las acciones de los conquistadores, se lleva la mano a la boca. Finalmente, se abre un plano general del santuario. Peregrinos ingresan al centro ceremonial. A la distancia, se aprecian pequeños grupos de individuos y auquénidos.

Es importante reparar en las dos últimas secciones, el encuentro entre el soldado español con los guardias locales y la destrucción del santuario. En el primer caso, se delinea un conflicto entre el soldado español, que representa a los conquistadores, y el guardia que expresa el sentir local, el respeto y celo ante el aposento sagrado. Desde la primera aproximación el soldado foráneo empuña su espada, evocando la amenaza tácita de la violencia. Los actores sociales no emiten ningún diálogo, solo conocemos del intercambio a través de los acercamientos a la tensión de sus gestos faciales y las descripciones de la voz narrativa. El español concreta su amenaza de violencia al apartar las armas de los guardias.

En la sección final, se representa la profanación del culto: los españoles sustraen parte de sus ofrendas y destruyen el ídolo. Destaca cómo se representa el pánico ante la expectativa del castigo de Pachacamac pero no se representa lo que su ausencia significó para los pobladores, como es que: “Consumada la violación del templo los sacerdotes esperando una manifestación de la ira del dios quedaron desmoralizados al constatar que nada acontecía” (Rostworowski 2002:98). Por el contrario, la secuencia que continúa dispone un plano general en el que se visualizan peregrinos ingresando al santuario y el narrador concluye: “Sin embargo, el lugar siguió siendo sagrado y los peregrinos continuaron ofrendando al dios Pachacamac”.

Podríamos afirmar que este video, a pesar de obedecer a una narrativa de base histórica, incide en aspectos de continuidad y subraya la sacralidad del santuario desde la perspectiva espiritual de los devotos. Esto se identifica al inicio de la segunda secuencia, cuando llegan los españoles al santuario y el ídolo de Pachacamac se aprecia inmenso en el horizonte. Sus dimensiones evocan el lugar que ocupaba en la experiencia sensible de los peregrinos. Asimismo, se asocia agencia

divina al temblor premonitorio como parte de los sucesos acontecidos hasta la profanación de la recámara sagrada y ruptura del orden preestablecido.

El video significa una propuesta enlazada al entorno patrimonial y museográfico. En ambos ámbitos, la interpretación audiovisual incide en la continuidad del culto y la consolidación del santuario como escenario mítico y de profundidad histórica. En la cabalgata de las huestes españolas por el santuario, identificamos edificaciones como el Acla Wasi, el Palacio de Taurichumpi, una pirámide con rampa Ychma y el templo principal en el cuál se ubicaba la recámara sagrada. Dentro de las referencias al entorno patrimonial, destacó la distinción entre secciones de los muros incas que pueden ser apreciadas en el recorrido por el santuario de aquellas que han sido “reconstruidas” para el video. Al plantear una distinción visual entre lo “reconstruido” y secciones de los muros incas similares a los vestigios que pueden apreciarse en el santuario, se evidencia cómo el medio audiovisual reformula los restos arqueológicos y propone el establecimiento de enlaces cognitivos. En esta línea, los videos contribuyen a la explicación de la remota monumentalidad de estructuras del santuario. Asimismo, ello también puede vincularse a lo afirmado por Pozzi-Escot y Uceda sobre la percepción patrimonial y una comunidad colindante³⁷ que la institución busca sensibilizar respecto a la relevancia del complejo: “El museo busca promover iniciativas que les permitan mejorar su calidad de vida, *comprendiendo que en sitios arqueológicos donde las evidencias arqueológicas son de difícil lectura, no tienen mucho significado para la comunidad local; (...)*” (Pozzi-Escot y Uceda 2019, énfasis nuestro).

³⁷ El Plan de Manejo del Santuario Arqueológico de Pachacamac (2014) identifica tres actores externos que comparten el territorio: asentamientos humanos colindantes, propietarios de terrenos colindantes y empresas grandes, medianas y pequeñas que también se encuentran en las cercanías. A pesar de destacar la heterogeneidad de estos actores, el desconocimiento y poco involucramiento a la vida del complejo arqueológico son considerados aspectos comunes. En este sentido, se destaca la presión urbana que ejerce sobre la zona intangible el Asentamiento Humano Julio C. Tello, población adyacente considerada uno de los mayores desafíos para garantizar el valor excepcional del santuario (2014:105).

Por otro lado, respecto al entorno museográfico, a través de las dimensiones del ídolo en el horizonte del santuario y aquel destruido por los españoles de la recámara, se establecen vínculos con la pieza bifronte expuesta en la muestra permanente. Al provocar el sismo premonitorio ante la llegada del poder colonial, el audiovisual le atribuye agencia al dios en la apariencia de esta obra de la colección del museo. Otros detalles del video también establecen vínculos directos con piezas específicas, como es el caso de algunas de las prendas utilizadas por los locales que claman temerosos tras la destrucción del ídolo. Se identifican patrones textiles específicos de la colección, como la bolsa decorada estilo Ychma (Ministerio de Cultura 2012:46), cuyo patrón iconográfico ha sido adaptado y utilizado para ilustrar la vestimenta de uno de los personajes. En la vestimenta de un personaje de élite, se puede reconocer del catálogo textil del museo un paño decorado estilo Ychma hallado en el Palacio de Taurichumpi (Ministerio de Cultura 2012:58).

7.3. Video institucional

Enlace: <https://visitavirtual.cultura.pe/recorridos/MSPAC/museo-sitio-pachacamac/media/pachacamac-institucional.mp4>

En esta sección se trabajará el último audiovisual del recorrido museográfico, el video institucional. Este audiovisual se dispone en el monitor antes de la salida a la plaza pública del museo “María Rostworowski” y el inicio de la ruta de visitantes por el santuario. Al igual que en los análisis precedentes, se examinarán las estructuras narrativas, el género, los principales motivos de representación, los actores sociales, las distinciones de valor y conexiones con el entorno museográfico.

A diferencia de los demás audiovisuales, el video inicia con un registro audiovisual aéreo del complejo arqueológico y no contamos con una locución que conduce el discurrir narrativo. Desde la primera secuencia, nos encontramos ante un enlace al santuario en el presente. Pueden apreciarse en la introducción las imágenes aéreas de estructuras emblemáticas del recorrido por el santuario: el Templo del Sol, pirámides con rampa Ychma y el palacio de Taurichumpi. Después de las imágenes aéreas, se da inicio a una secuencia que contempla distintos componentes de la gestión del santuario arqueológico.

Cada sección del video institucional es delimitada por rótulos que indican la tipología de las labores ilustradas, acompañadas de un breve texto explicativo sobre el ámbito detallado. En esta línea, para representar los trabajos de gestión y planeamiento, se suceden imágenes de trabajadoras y trabajadores reunidos en el santuario. Estos individuos gesticulan observaciones y señalan un plano en la sala de reuniones. Luego, se ilustran los trabajos de investigación a través de personas en labores arqueológicas especializadas en el santuario: copiando el patrón de un fragmento cerámico, rastrillando material cultural, haciendo uso de herramientas de medición sobre cántaros, controlando un drone sobre el complejo, limpiando con un pincel la tierra de un cráneo humano y depositándolo en una bolsa.

En la sección siguiente del video, rotulada “conservación”, se aprecia a trabajadores del equipo de conservación en tierra en labores de restauración en el santuario: un individuo dando indicaciones a trabajadores, personas cargando bloques de barro, trabajadores resanando con barro una pared resquebrajada y alguien manipulando tecnología topográfica especializada (estación total).

Además se incluye, en otro ambiente, a una trabajadora restaurando minuciosamente retazos de un textil. La representación de los trabajos de “gestión de colecciones” constituye también una sección del video compuesta por imágenes de trabajos especializados. Vemos a un trabajador embalando un spondylus en una caja con múltiples compartimentos y guardándola en una estantería llena de cajas con material cultural. También se puede apreciar a una trabajadora operando un microscopio en el laboratorio y luego a otra tomando apuntes mientras sostiene una pieza arqueológica.

Finalmente, el video agrupa imágenes de distintas actividades ecológicas y artísticas con los visitantes: grupos de niñas y niños en trabajos en la huerta prehispánica, la “Intichacra” al lado del Aclla Wasi, talleres para personas adultas y adultas mayores de dibujo, costura y teñido textil con iconografía prehispánica. El audiovisual concluye con una sucesión de imágenes aéreas del complejo arqueológico: el Aclla Wasi junto al museo de sitio, travelling in por calles prehispánicas y la vista cenital de vestigios que evidencian trastornos del trazado urbano.

Sobre la estructuración narrativa, podemos dar cuenta de una segmentación de actividades institucionales que abarca desde imágenes contextuales del santuario, al trabajo interno del equipo y la extensión comunitaria. Podría afirmarse que, entre dos segmentos de contextualización del espacio de intervención pública (apertura y cierre de imágenes aéreas del santuario), la estructura articula una fase de planeamiento y diseño de la acción (“gestión”) a fases de ejecución de directrices (“investigación”, “conservación”, “manejo de colecciones” y “trabajo con la comunidad”).

En lo que respecta al género del audiovisual, este ha sido identificado como documental institucional. Sobre los documentales institucionales, Martín Farías afirma que “engloban producciones por encargo de tipo promocional que buscan promover determinadas ideas e información relacionada con la institución que realiza el encargo, pudiendo esta ser estatal o privada.” (Farías 2019:3). Sin embargo, el autor establece una distinción de la publicidad, dado que frecuentemente estos audiovisuales son también medio para la divulgación científica, los servicios públicos o información tecnológica. A pesar de no siempre implicar comercialización, Farías afirma que no deben dejarse de lado los objetivos que subyacen a una aparente comunicación corporativa (2019:4).

En el transcurso del video, pueden apreciarse una serie de motivos de representación recurrentes. Destaca la prevalencia de la visibilización de distintas formas de intervención humana contemporánea, especializada y colectiva en el santuario arqueológico. Al inicio del video, en la sección de “gestión”, se muestran secuencias de trabajadores reunidos en el santuario y en una oficina. Podemos apreciar individuos dialogantes, que evocan proyecciones en el espacio y toma de decisiones concertadas. También se muestran trabajos de obra, como el acarreo de ladrillos de adobe para la conservación de estructuras del santuario o la resanación de barro en las mismas. Otras secuencias detallan la minuciosidad de la investigación arqueológica, como las imágenes de la limpieza de un cráneo humano *in situ* y el calco de un patrón de dibujo prehispánico mencionado. Además, la tecnología es también motivo recurrente en el video, mostrando la utilización de herramientas como la estación total o la operación de un drone sobre los vestigios arqueológicos y la manipulación de fragmentos arqueológicos en un microscopio en el laboratorio del museo.

Por otro lado, en las imágenes de “trabajo con la comunidad”, pueden identificarse distintos patrones prehispánicos en creaciones artísticas contemporáneas de las mujeres adultas y adultas mayores que participan de los talleres. Estos motivos de representación establecen un vínculo de reinterpretación y apropiación comunitaria en el presente. Asimismo, al tratar los motivos de representación, tampoco puede dejar de mencionarse el rol del sonido en esta pieza audiovisual. Se propuso una mezcla contemporánea que acompaña el discurrir de las imágenes con sonoridades de instrumentos de viento que evocan a instrumentos rituales locales (podrían ser antaras o flautas óseas, por ejemplo).

Respecto a los actores sociales, como se mencionó anteriormente, el video institucional muestra predominantemente a trabajadoras y trabajadores del museo. Este colectivo realiza labores segmentadas por especialidades y niveles de profesionalización (trabajadores de obra, arqueólogos, investigadores y conservadores). Sin embargo, a pesar de la diferenciación de sus actividades laborales, el grupo se propone como parte de un todo integrado. Otros actores sociales en el video lo representan individuos externos al equipo del museo: niños, jóvenes, adultos y adultas mayores que participan de actividades educativas ecológicas y artísticas en la sección “trabajo con la comunidad”. En las imágenes que corresponden a esta sección de trabajo con la comunidad, podemos apreciar cómo estos individuos participan y se alinean a posibles objetivos de sensibilización trazados.

Es importante mencionar que tanto la población escolar como la comunidad del entorno, se encuentran dentro de las poblaciones prioritarias para la aproximación al santuario. En el primer caso, además de la necesidad de incentivar la identificación con el santuario, se reconoce que “la

presión urbana es sumamente fuerte y los linderos del complejo arqueológico son bastante frágiles, por lo que es imprescindible el trabajo con la comunidad vecina al santuario.” (Pozzi-Escot y Uceda 2019). Respecto a la población escolar, esta representan el 60% del total de visitantes nacionales, razón por la cuál es considerado un público prioritario. En ambos casos, la acción de los actores sociales se ciñe a la participación de una experiencia educativa diseñada y ejecutada desde el museo. Ello significa que dentro del grupo de actores representados, no se incluyen actores sociales que trasciendan algún ámbito de control institucional de aproximación al patrimonio. Dentro de estos márgenes de control de la gestión y la experiencia, los actores sociales representados refuerzan el enlace al santuario en el presente.

Al pensar en distinciones de valor, se debe reparar en cómo el audiovisual significa un esfuerzo de legitimación ante las amenazas a la integridad del santuario. En este sentido, destaca la predominancia de distinciones de valor orientadas hacia la eficacia de la gestión pública así como la sensibilización, participación y apreciación comunitaria. El video está conformado por una sucesión de imágenes de distintas formas de eficacia especializada, consistencia institucional e impacto social. En este sentido resulta importante considerar que el Plan de Manejo del Santuario Arqueológico de Pachacamac³⁸ identifica amenazas antrópicas como la “permanente presión social por ocupar espacios al interior de la zona arqueológica” (Ministerio de Cultura 2012:3). Precisamente, se vincula a los actores externos a la valoración patrimonial, la reapropiación en el presente de técnicas textiles e iconografía prehispánica. En el video, la labor de los actores sociales institucionales pone en relieve la importancia del sitio y la eficacia de una gestión que preservaría su valor excepcional ante las amenazas antrópicas.

³⁸ Aprobado por el Decreto Supremo 004-2014-MC, esta es una herramienta de gestión que establece políticas y principios rectores para garantizar el valor excepcional del santuario.

Por otro lado, no debe dejarse de considerar que el Museo de Pachacamac se trata de un museo del Ministerio de Cultura que cuenta con financiamiento de dos entidades del sector: la Dirección General de Museos y el Proyecto Especial Qapaq Ñan Sede Nacional. Como una institución de este sector que ha pasado por un proceso de inversión largo y relevante³⁹ del Proyecto Especial Qapaq Ñan Sede Nacional para su renovación, la legitimación intraministerial es también un factor subyacente a considerar en esta pieza audiovisual. La dimensión política del video institucional es fundamental, especialmente considerando la visibilidad de criterios de evaluación de resultados que un documento como el Plan de Manejo del Santuario Arqueológico de Pachacamac trazó para la institución a futuro.

Finalmente, respecto a las conexiones del audiovisual con el entorno museográfico, es importante destacar que se encuentra junto a una secuencia de amplias fotografías de personajes emblemáticos que contribuyeron a la investigación, protección y puesta en valor social del santuario: Max Uhle, Julio C. Tello, Arturo Jiménez Borja y María Rostworowski. Además, el video se ubica junto a un texto que alude a la investigación y conservación contemporánea. La proximidad del monitor a esta secuencia de imágenes de personajes emblemáticos parece inferir continuidad entre estas reconocidas trayectorias de investigación y la actual operatividad del museo.

³⁹ El nuevo Museo de sitio Pachacamac fue financiado por el Proyecto Qhapaq Ñan Sede Nacional y su costo fue de aproximadamente 12 millones de soles (poco más de 3,5 millones de dólares americanos) (Pozzi-Escot y Uceda 2019).

7.4. Análisis comparativo de los videos revisados

En esta sección, a manera de análisis comparativo, se ha determinado reunir las principales conclusiones sobre el grupo de soportes audiovisuales revisados. A través de la identificación del contraste y la semejanza, se busca dilucidar cuál es el lugar de las estructuras narrativas, motivos de representación, conexiones productivas con el entorno museográfico y patrimonial, actores sociales, género y distinciones de valor. Dentro de estos ejes de análisis, se han contemplado orientaciones aportadas por el concepto de la remediación y la premediación. Además, se consideró importante incorporar perspectivas teóricas revisadas sobre la animación y la museografía audiovisual. De forma complementaria, han sido integradas al análisis comentarios producto de entrevistas semi-estructuradas realizadas a personal del Museo de Pachacamac que estuvo involucrado a las propuestas audiovisuales y su operatividad: Carmen Rosa Uceda (coordinadora general y supervisora de implementación) y Rosangela Carrión (jefa de gestión de colecciones).

7.4.1. Las estructuras narrativas

En primer lugar, debe repararse en las diferencias de las estructuras narrativas. Los cuatro videos de la “Galería de las culturas”, comparten una secuencia temática similar. Estos se apoyan principalmente en el conocimiento obtenido de la investigación arqueológica y etnohistórica. El propósito común de la secuencialidad es mostrar la complejidad, diversidad y profundidad de la ocupación prehispánica. Desde un enfoque didáctico, los videos parten de la delimitación de un marco temporal y la experiencia expansiva de las sociedades en relación a las fronteras políticas del territorio nacional. Luego, se explica la tradición arquitectónica general y específica en

Pachacamac además de las principales características de ocupación, la producción cerámica y textil.

A excepción del video dedicado a los incas, los audiovisuales de la “Galería de las culturas” concluyen con una sección que define el ocaso de cada desarrollo cultural en Pachacamac y un enlace de transición hacia la ocupación posterior. A nivel estructural, la conclusión del video de los incas no establece un enlace a la presencia hispana. El audiovisual finaliza subrayando el aumento de peregrinos y festividades a partir del dominio inca del santuario. Por el contrario, la estructura narrativa del video del ídolo de Pachacamac, inicia con el arribo foráneo al complejo y nos conduce progresivamente hacia el interior de la recámara del ídolo en el templo principal.

El audiovisual dedicado al ídolo de Pachacamac se estructura en base a la información de fuentes históricas mientras que, predominantemente, los videos de la “Galería de las culturas” se cimentan en el estudio de la cultura material. De acuerdo a los créditos del audiovisual, la secuencia del video del ídolo es una adaptación de la información de la Carta de Hernando Pizarro a la Audiencia de Santo Domingo (1533), la crónica de Miguel de Estete (1534) y el capítulo 22 de “Dioses y Hombres de Huarochiri” (1598?).

Al igual que en el audiovisual dedicado al ídolo de Pachacamac, el audiovisual de la destrucción del ídolo también contempla el arribo foráneo al santuario. Sin embargo, su estructura narrativa nos remite antes a episodios emblemáticos precedentes, como el encuentro de las huestes de Pizarro con Atahualpa en Cajamarca, el encarcelamiento del inca y el camino hacia el santuario por el Qapaq Ñan. La sección inicial de “La destrucción del ídolo” se define a partir de la

reformulación de ilustraciones del cronista indígena Guaman Poma de Ayala. En este caso, podemos afirmar también que la secuencialidad se apoya en la información de fuentes etnohistóricas. Tras la destrucción del ídolo, los locales claman temerosos ante la ira de Pachacamac. Sin embargo, la ausencia de represalias divinas es omitida. Por el contrario, el video recurre a la elipsis narrativa y concluye con una escena que evidencia la continuidad del culto: un plano general en el que se puede apreciar a peregrinos dirigiéndose al santuario.

Asimismo, el mito de Cahuillaca y Cuniraya es una adaptación de la sucesión de acontecimientos narrados en el capítulo 2 del manuscrito quechua “Dioses y Hombres de Huarochiri”. En este sentido, se propuso una división estructural que diera cuenta de las principales transformaciones en el estado de los componentes dramáticos y escenarios en los que transcurre la acción. Por ello, se dividió en el análisis la presentación de los protagonistas, la fecundación de Cahuillaca, la revelación del padre de la hija, la persecución y, finalmente, la petrificación de la diosa y su bebé.

Si pensamos en la estructura original del relato, podemos reparar en diferencias en la secuencia narrativa. Los sucesos se han reajustado de manera que estos se adecúen al lenguaje audiovisual dispuesto en la muestra permanente. En el relato original, Cahuillaca ingresa al océano antes que Cuniraya se resignase a alcanzarla, mientras que el video dispuesto concluye con el sumergimiento de la diosa y su bebé. En ambos casos, estos acontecimientos evidencian el alto grado de sacralización del entorno geográfico. En esta sección, no puede dejar de mencionarse la elipsis narrativa en las estructuras, recurso que permite la síntesis argumental de largos acontecimientos históricos. Este es también el caso de la sucesión de eventos que llevan a Hernando Pizarro a Pachacamac en el video de la destrucción del ídolo o la gestación de Cahuillaca.

Por otro lado, es importante remitirnos a elementos de remediación en las estructuras narrativas para la interpretación audiovisual. Este concepto proporciona un marco de referencia que carga con las lógicas representacionales de cada medio particular. Las dinámicas de la remediación definen medios memoriales, además de la reapropiación de un medio que incorpora, absorbe, critica o modifica un medio memorial precedente (Bolter y Grusin 2000:45 y 2009:5). Este es el caso de lo observado en las estructuras planteadas por el video dedicado al ídolo y también en el que refiere a su destrucción por las huestes de Hernando Pizarro en 1533. Ambos son audiovisuales que, desde distintos enfoques, aluden a sucesos recogidos por lecturas etnohistóricas. Igualmente ocurre con el relato mítico de Cahuillaca y Cuniraya, adaptado de las informaciones del extirpador de idolatrías Francisco de Ávila. En este sentido, el santuario de Pachacamac contemplado como sitio de memoria, es parcialmente codificado en base a una tradición de medios precedentes, sus lógicas tecnológicas y representacionales (Erlil y Rigney 2009:5). Ello nos lleva a reparar en la memoria cultural como el modelamiento activo de la información en consonancia a la evolución histórica de las tecnologías (2009:6).

Como se mencionó anteriormente, las dinámicas de remediación identificadas nos llevan a reparar en aspectos como la re-estructuración e integración de relatos de Miguel de Estete, cronista de las huestes de Pizarro, la compilación de Huarochirí de Francisco de Ávila y los relatos del mismo Hernando Pizarro dirigiéndose a la Audiencia de Santo Domingo. Estas fuentes son transformadas en un esquema narrativo comprensivo con la apreciación del culto a Pachacamac. Igualmente, en el mito de Cahuillaca y Cuniraya, los sucesos del manuscrito de Huarochirí se adaptan a los fines de la interpretación audiovisual y se incide en omisiones que acotan la extensión de

personajes, reorganizan acontecimientos y suprimen pasajes que podrían significar dificultades para la aproximación didáctica.

Como se vio anteriormente, en el caso del video institucional, la estructuración narrativa da cuenta de una segmentación en base a los distintos ámbitos de acción institucional en el presente. Las imágenes aéreas del santuario, componentes de contextualización, son el punto de partida y conclusión de este audiovisual ubicado al final del recorrido museográfico. A diferencia de la funcionalidad de las demás propuestas audiovisuales, la estructura del video se encuentra orientada a la legitimación y visibilización de la operatividad del santuario arqueológico, incluyendo las distintas actividades de sus trabajadores. Se pudo identificar una fase de planeamiento y diseño de la acción (“gestión”) y luego fases de ejecución de las directrices (“investigación”, “conservación”, “manejo de colecciones” y “trabajo con la comunidad”). En cuanto a la sección de “trabajo con la comunidad”, es importante reparar en que trasciende la intervención pública sobre el patrimonio mueble e inmueble. Ante la persistencia de amenazas antrópicas perjudiciales para el complejo, se opta por evidenciar también al museo como plataforma de beneficio social en los términos del potencial productivo que puede ofrecer a la comunidad.

7.4.2. Motivos de representación

Respecto a los motivos de representación en los videos del Museo de sitio de Pachacamac, destacan una diversidad de aproximaciones formales al pasado del santuario. El concepto de la remediación ha sido de utilidad para establecer puntos de contacto entre cualidades del medio audiovisual y la información otorgada por fuentes etnohistóricas. Asimismo, a través de la interpretación

audiovisual, los videos evidencian la cultura material como significante de identidades étnicas, políticas y religiosas. Se considera que las imágenes del santuario arqueológico en los videos podrían abrir la posibilidad de una premediación, aportando un esquema de valoraciones a la posterior experiencia del recorrido (Erlil y Rigney 2009). Durante la visita por el santuario se aprecian los vestigios contemporáneos de lo que fue, durante siglos, un prestigioso centro ceremonial y de peregrinaje. Sin dejar de lado los enlaces con el presente, los videos ofrecen perspectivas del patrimonio mueble que nos pueden predisponer a trazar la monumentalidad del conjunto y evocar su profunda carga religiosa.

En los videos de la “Galería de las culturas” las sociedades prehispánicas son representadas a partir de imágenes actuales del patrimonio mueble e inmueble en el santuario y otros centros de poder prehispánico. La transición entre estas sociedades se resuelve a partir de disolvencias e información textual, evidenciando continuidad cultural antes que disrupción o conflicto. Ello incide en el culto al dios costeño como hilo conductor y la sustracción de un componente bélico interétnico.

En el caso del video del ídolo de Pachacamac, el patrimonio arqueológico también se reformula. Sin embargo, a diferencia de los videos de la “Galería de las culturas”, se inserta en una ficción narrativa construida predominantemente en base a fuentes etnohistóricas. Esta perspectiva amalgama y transforma la información otorgada por crónicas hispanas para comunicar el universo espiritual de los devotos desde los medios audiovisuales. El uso de la animación para desplegar los detalles del ídolo, la tenue iluminación sobre el santuario y las piezas arqueológicas (la puerta de la recámara, las ofrendas y el ídolo) otorgan un aura ceremonial a las escenas del video.

Por otro lado, la representación del patrimonio arqueológico en el video de la destrucción del ídolo evidencia distintas miradas de la sucesión de eventos y la sacralidad. Inicialmente, cuando las huestes se acercan al santuario, se aprecia al ídolo inmenso en el horizonte, generando un sismo premonitorio que aterra a los guías locales. Sin embargo, cuando los españoles saquean la recámara, el ídolo es reducido a su dimensión original. Es importante reparar en la representación del ídolo reducido y endeble ante el poder destructivo español en comparación a aquel inmenso dios en el horizonte, con agencia divina y cargado de animismo. A partir de esta comparación, se desprenden las distintas formas de representación y su propósito didáctico. El ídolo reducido y frágil se puede asociar a una visión materialista y desacralizada de los conquistadores en contraste con la magnitud suprasensible que este despierta ante los devotos.

Es además importante volver a remitirnos al trabajo de Javier Silva Montellano, autor que realizó una rigurosa revisión del corpus de audiovisuales latinoamericanos animados de temática prehispánica. Silva Montellano destaca la animación como un medio privilegiado para la representación de escenarios míticos, por su maleabilidad, la potencialidad de “crear ficción pura, vale decir, crear los universos erigidos en la imaginación, que pueden ser irrealizables técnicamente en la imagen real.” (Silva Montellano 2005:193).

Como se mencionó anteriormente, el video sobre el mito de Cahuillaca y Cuniraya puede contemplarse a la luz de la remediación del capítulo 2 del manuscrito quechua de Huarochirí. La adaptación audiovisual evidencia los límites de los motivos de representación y las distinciones de valor con las que carga la reconstrucción. El capítulo ha sido adaptado a fines didácticos, propósito

que acota la sucesión de eventos que transcurren en el mismo escenario mítico. Dentro de ellos, la violación de una de las hijas de Pachacamac y Urpay Huachac, la transformación de la otra hija de ambos en paloma para evitar ser ultrajada así como el posterior intento de venganza de la madre. Eventos que nos hacen pensar en las limitaciones de la representación audiovisual en el ámbito de lo público. En este caso, se priorizan restricciones representacionales propias de un enfoque orientado a la experiencia formativa infantil o juvenil. El manuscrito de Huarochirí se transforma a partir de convenciones propias de la naturaleza didáctica del medio que lo reformula. Sobre los videos Carmen Rosa Uceda afirma: “La forma de cómo están presentados los videos, tipo dibujos animados, es mucho más amigable con los niños porque es más parecido a lo que están acostumbrados a ver en la tele.” En este sentido, por ejemplo, ¿podrían incluirse desde la perspectiva didáctica de un museo de sitio los sacrificios humanos infantiles de la Capa Cocha en las narrativas audiovisuales? Cabe preguntarse en qué medida el acercamiento didáctico carga con distinciones de valor contemporáneas y las limitaciones concretas de un discurso museográfico audiovisual⁴⁰.

Además, podemos identificar cómo los marcos sociales resultan determinantes en la constitución de la memoria colectiva (Halbwachs 1950:51) El marco social lo constituye el público juvenil e infantil contemporáneo al cuál busca aproximarse el audiovisual. Ello determina la reinterpretación de los motivos de representación. Es la propia naturaleza de los medios audiovisuales, así como las consideraciones de las capacidades de atención del público aquello que determina el contenido los videos. En palabras de Carmen Rosa Uceda, coordinadora general

⁴⁰ En el capítulo 22 del manuscrito de Huarochirí, se alude a entierros ceremoniales de hombres y mujeres vivas en búsqueda del favor de Pachacamac (1966 1598?:127). A pesar de integrarse informaciones de este capítulo al video dedicado al ídolo, los sacrificios humanos a Pachacamac quedan fuera de la interpretación audiovisual.

del museo: “Dentro de los visitantes peruanos al santuario el 60% son escolares, por eso nuestro público prioritario son escolares.” En este sentido, Uceda reconoce que “El poder mostrar audiovisualmente estos mitos significa tener mucho cuidado”.

Más allá del olvido como un componente reconocido en los procesos de memoria, es importante detenerse en cómo las instituciones oficiales se atienen a las restricciones de aquello que pueden o no representar. Es preciso recordar que la esfera pública ocasiona que ciertas remediaciones prevalezcan, mientras otras son ignoradas o censuradas (Erll y Rigney 2009:5). Recordemos que, según Astrid Erll y Ann Rigney, el basamento de los sitios de memoria sería la repetición reiterada de representaciones mediáticas que convergen en: “un *lieux de memoire* que crea, estabiliza y consolida, pero también se refleja críticamente y renueva estos sitios.” (2009:5).

A diferencia de los motivos de representación precedentes, el video institucional se apoya en distintas formas de visibilización de la intervención humana contemporánea, especializada y colectiva en el santuario arqueológico. En las secuencias que involucran a personas externas al equipo del museo, se establecen vínculos de reinterpretación y apropiación de motivos prehispánicos a través de actividades educativas en el presente. Este audiovisual es muy distinto a los demás, tanto en términos formales como de fondo, se trata de un video que responde a otros objetivos de visibilización y legitimación institucional.

7.4.3. Conexiones productivas con el entorno museográfico y patrimonial

Como se revisó con anterioridad, no deben dejarse de contemplar los videos en su contexto

museográfico y patrimonial. Estas propuestas audiovisuales forman parte de un preámbulo institucional dispuesto para quienes acuden a recorrer el complejo arqueológico. Por ello, los videos han sido contemplados desde una perspectiva que busca dar cuenta de cuáles son los vínculos formales, las conexiones productivas, cómo se busca incidir directamente en las condiciones cognitivas de la percepción de la colección del museo (Campos 2017:25) y un posterior recorrido por el santuario. Sin dejar de lado su complejidad y relevancia, el componente audiovisual debe pensarse como soporte complementario a una experiencia de mayor amplitud. En este sentido, se reparó en piezas específicas expuestas en la muestra permanente, otros soportes museográficos y asociaciones a vestigios arqueológicos en el complejo.

La narración audiovisual de los videos de la “Galería de las culturas” se apoya en la representación del patrimonio a través de imágenes fotográficas de piezas y vestigios arqueológicos. Algunas de las piezas representadas en esta serie no solo forman parte de la colección del museo, sino están expuestas en vitrinas próximas a los monitores de la sección. Ese es el caso de los cántaros Wari utilizados para ilustrar el imperio al inicio del video de esta sociedad, objetos que se encuentran expuestos en la vitrina ante el monitor. Otras piezas representadas forman parte de la muestra pero no se encuentran adyacentes o próximas a los monitores. Ese es el caso del Aksu inca, textil emblemático de la colección del museo expuesto en la sección dedicada al ídolo. Por otro lado, si bien existe un grupo de piezas que forman parte de la muestra permanente o la colección del museo, algunas pertenecen a otros sitios arqueológicos en el Perú y tienen un carácter referencial.

Respecto a la arquitectura pública, emblemáticas estructuras son representadas con imágenes fotográficas que otorgan dimensiones distintas a las que pueden apreciar en el recorrido por el

complejo. Perspectivas que, ante la degradación de muchas de las edificaciones, pueden proyectar mayor monumentalidad. Por ejemplo, el conjunto adobitos Lima es representado a través de una imagen fotográfica cenital que permite visualizar un trazado de planta de difícil apreciación al nivel del suelo. Por otro lado, tres maquetas del Templo pintado Ychma, la pirámide con rampa nr. 2 Ychma y el Templo del Sol se disponen adyacentes entre los monitores. Las maquetas representan cómo se habrían visto las edificaciones mencionadas en su esplendor constructivo. Esta disposición evidencia la relación de complementariedad entre los soportes audiovisuales y el entorno museográfico.

En el caso del video dedicado al ídolo, se establecen notorios vínculos con el entorno museográfico y el complejo arqueológico. El ídolo es la figura central del audiovisual y la pieza arqueológica, excavada en el santuario en 1938 por el equipo liderado por Alberto Giesecke, se sitúa ante el monitor que dispone la narrativa. Asimismo, la puerta de la recámara sagrada se dispone próxima al monitor. Ese es el caso también de la vitrina de spondylus, entre otras ofrendas rituales identificables en la base del ídolo del video. Por otro lado, en el video de la destrucción del ídolo, se subraya la intencionalidad de establecer vínculos entre la representación audiovisual y la apreciación de los vestigios arqueológicos. Ello es evidenciado en la representación de los muros inca de las calles, estructuras en las que se diferencia con una tonalidad amarilla aquello “reconstruido” de las secciones del muro que se pueden apreciar actualmente en el recorrido.

Otras edificaciones emblemáticas del santuario, como una pirámide con rampa Ychma, el Accla Wasi y el Templo Pintado, son representadas en la cabalgata de las huestes de Pizarro antes de la destrucción del ídolo. Es necesario destacar que, a la distancia, se aprecian personajes en estas

edificaciones. Ello también contribuye a contextualizar dinámicas socio-espaciales del pasado del complejo. A diferencia de la representación del patrimonio en los demás audiovisuales, se han adaptado piezas de la colección textil del museo a la vestimenta de los pobladores. Por ejemplo, una bolsa decorada estilo Ychma (Ministerio de Cultura 2012:46), fue adaptada en el audiovisual como el uncu de uno de los devotos que clama tras la destrucción del ídolo.

En el caso del video sobre Cahuillaca y Cuniraya, se establecen conexiones con el entorno geográfico. Interesa particularmente la escena final, cuando las islas de Pachacamac surgen tras la inmersión de la huaca y su bebé en el océano. Esta representación de las islas establece conexiones con el emplazamiento del santuario posteriormente recorrido y la consolidación de la memoria mítica del paisaje. Particularmente sobre el video de Cahuillaca y Cuniraya Carmen Rosa Uceda comenta que: “A los niños les resulta más atractivo porque saben por los guías que llegando al templo del sol van a poderlas ver.” Los guías a los que Uceda alude, son trabajadores externos y pasan por capacitaciones realizadas por el arqueólogo Rommel Ángeles del Museo de Pachacamac⁴¹. El contar con el alcance institucional de las capacitaciones a los guías resulta significativo para el establecimiento de asociaciones productivas entre el contenido del video y el entorno paisajístico. Sin embargo, teniendo en cuenta esta situación, sería importante pensar en mediadores o guías de la misma institución que cuenten con una pauta que incorpore ambas experiencias a la visita. Es probable que los guías externos conduzcan una agenda de visita que prioriza objetivos externos de operadores turísticos antes que la interiorización de la apuesta museográfica⁴².

⁴² Rosangela Carrión afirmó que “cuando vienen con guías, como también tienen que recorrer el santuario, las personas tienen menos tiempo para ver los videos.” (Carrión 2020).

Otros elementos del video del mito de “Cahuillaca y Cuniraya”, como la adaptación del “traje de oro” del dios a uno que rescata patrones de aves geometrizadas Ychma en la vestimenta de Cuniraya y el cinto de Cahuillaca, nos remiten al marco de referencia de la colección textil del museo antes que una transcripción audiovisual del relato original.

En conclusión, podemos afirmar que los medios audiovisuales en el Museo de sitio de Pachacamac contribuyen a establecer conexiones productivas entre objetos sagrados y la percepción cognitiva del patrimonio arqueológico. Sin embargo, ello responde a distintos niveles de especificidad. En el audiovisual del ídolo de Pachacamac y el de la destrucción del mismo, se insertan piezas emblemáticas de la muestra permanente y toman un rol protagónico en el marco narrativo. En otros casos, como las piezas representadas en los videos de la “Galería de las culturas,” la alusión puede ser también específica o, al no tratarse de obras expuestas o de la colección del museo, netamente referencial y perteneciente incluso a otros proyectos de investigación arqueológica o localidades.

Respecto al vínculo entre los objetos expuestos y los soportes museográficos, es pertinente volver a lo afirmado por Fiona Candlin en “Mantener a los objetos vivos” (2015). Candlin considera que una pieza en el museo está metafóricamente “muerta” cuando las prácticas y respuestas asociadas a sus funciones han sido marginadas y la atención académica se posa únicamente en sus cualidades estéticas. Por el contrario, el objeto “vivo”, continúa suscitando respuestas vinculadas a su rol pretérito (Candlin 2015:279).

Asimismo, Ivan Gaskell afirma que los museos deben ser comprendidos como mediadores entre ambos mundos. El autor subraya que los museos que albergan objetos sagrados en sus colecciones deben partir del supuesto que el sentido occidental de la vida no es el único válido (Gaskell

2015:189). Sin dejar de reconocer su carácter complementario, es importante reparar en cómo los audiovisuales del Museo de sitio de Pachacamac nos aproximan a la carga sagrada de las obras y delimitan el entorno geográfico como escenario mítico. Se disponen propuestas audiovisuales que se enlazan tanto a piezas específicas del museo como al complejo arqueológico que se recorre posteriormente. El componente audiovisual del Museo de sitio de Pachacamac, debe ser eminentemente comprendido como un soporte complementario. Como se vio en la sección del vídeo dedicado al ídolo, el audiovisual contextualiza la naturaleza de las piezas arqueológicas, su significado, su “vida”.

Por otro lado, al final del recorrido museográfico, el video institucional se ubica contiguo a una secuencia de imágenes personajes emblemáticos: Max Uhle, Julio C. Tello, Arturo Jiménez Borja y María Rostworowski. Se ha considerado que, a diferencia de los demás audiovisuales, este se plantea como un enlace contemporáneo a una tradición de investigación, protección y puesta en valor social del santuario. El reconocimiento histórico de estos personajes reviste de legitimidad la operatividad institucional contemporánea.

7.4.4. Actores sociales

Los actores significaron otro elemento de análisis relevante, estos se han considerado a partir de la demostración de agencia sobre el transcurso narrativo. Bajo este posicionamiento, en los videos de la “Galería de las culturas” destaca la ausencia de actores sociales. Las sociedades son representadas exclusivamente a partir de la cultura material: los vestigios arqueológicos y patrimonio mueble. En este sentido, puede mencionarse la representación del imperio Wari a partir

de dos urnas con retratos de guerreros. Ello también podría asociarse al potencial de la representación humana para la significación de agencia, ilustrar a un individuo específico o determinado grupo social (Knobloch 2002). Sin embargo, esta representación no influye en la definición de cambios en el flujo narrativo, conflictos o identidades bélicas. Podemos afirmar que la ausencia de representación de actores sociales en los videos de la “Galería de las culturas”, orienta hacia la continuidad entre los desarrollos bajo un culto milenario compartido.

Por el contrario, en el video del ídolo, se nos conduce a través de la perspectiva de un narrador personaje desde la mirada de una “cámara subjetiva”. Considerando las crónicas hispanas en las que se basa, se ha definido este protagonista como parte de un colectivo foráneo. Este, sin embargo, no significa disrupción del orden establecido o la desacralización. Por el contrario, es transformado en una voz narrativa foránea pero contemplativa del ídolo, que adopta una visión externa pero comprensiva del culto a Pachacamac.

Es claro el contraste entre el narrador personaje foráneo y las huestes españolas del video de la destrucción del ídolo. Estas están compuestas por personajes que definen conflictos y la irrupción de esquemas esenciales del orden político-religioso del santuario. A diferencia de los videos de la “Galería de las culturas”, en el audiovisual contamos con la representación de individuos locales con agencia. Ellos oponen resistencia ante el ingreso de los españoles a la recámara del ídolo, sin embargo la violencia del español supera su rechazo. Además existe un grupo de devotos que, tras la destrucción del ídolo, claman temerosos ante el agravio contra el dios Pachacamac.

Otro grupo de locales lo constituyen aquellos que pueden apreciarse en las calles del santuario o individuos a la distancia en las edificaciones ante las que cabalgan las huestes españolas. Estos son elementos que contribuyen a esclarecer el santuario en relación a la vida social que lo vertebraba. Dentro del grupo destacan los guardias que pueden apreciarse a la distancia en la pirámide con rampa Ychma. A pesar de la interrupción colonial, son los peregrinos los que prevalecen, concluyendo el audiovisual con individuos dirigiéndose al santuario a rendir culto al dios Pachacamac.

En el audiovisual de Cahuillaca y Cuniraya, los protagonistas principales demuestran distintas formas de agencia que influyen en el curso narrativo. Las acciones de Cuniraya, son transformadoras y gatillan la sucesión de eventos que desembocan en la transformación de Cahuillaca y su hija en las islas de Pachacamac. El dios embaraza y luego persigue sin éxito a la diosa que huye decepcionada al verlo vestido como un mendigo. La narradora le otorga una voz a Cuniraya en sus diálogos con el cóndor y el zorrino, personajes a los que respectivamente premia y sentencia. Cahuillaca, por el contrario, se mantiene silente y la voz narrativa se limita a describir sus acciones. El silencio de este personaje es indicador de una adaptación didáctica contemporánea en relación al relato original. En la compilación de de Ávila, ella expresa oraciones de desprecio hacia el dios vestido de mendigo, antes y después de enterarse de que era el padre de su bebé. En la adaptación audiovisual huye decepcionada de su aspecto, sin embargo se mantiene silente hasta el final. Podría proyectarse también la atenuación didáctica en el caso de Cuniraya. Como se vio en la sección de estructura narrativa, el capítulo 2 se acota a para comunicar únicamente los sucesos que involucran a Cahuillaca. Otros episodios en el mismo escenario mítico, como la violación de la hija de Pachacamac y Urpay Huachac, podrían evocar una imagen del dios como perpetrador y

abren cuestionamientos acerca de los límites potencial didáctico de los medios audiovisuales en la esfera pública.

Vistos en conjunto, es importante reparar en la interacción entre las ausencias y presencias de actores sociales en las narrativas audiovisuales estudiadas. En videos como los de la “Galería de las culturas”, se disponen abordajes que nos aproximan al santuario desde una perspectiva predominantemente arqueológica y que no recurre a la representación de actores con agencia o relaciones de poder. A excepción del video de los incas, la historia social de los colectivos se delinea únicamente a partir de la cultura material. Esta ausencia incide en la indefinición de conflictos étnicos o interétnicos que podrían haber sido parte de la historia social de los desarrollos culturales. Por el contrario, se traza la continuidad del hilo conductor de una ocupación milenaria.

La ausencia de actores sociales destaca ante la presencia de los mismos en los videos del ídolo, el de su destrucción y el video de Cuniraya y Cahuillaca. En el primer caso, contamos con un narrador personaje construido a partir de información recabada de crónicas hispanas y el manuscrito de Huarochirí. Su percepción del santuario ha sido transformada hacia la contemplación de los detalles del ídolo, conduciéndonos a la intimidad de la recámara sagrada.

Su presencia, determinada a partir de una cámara subjetiva, no define conflictos ni la disrupción del orden sagrado. Por el contrario, en el video de la destrucción de ídolo la representación corpórea de las huestes de Pizarro es determinante, dado que significan el ejercicio de la violencia. En el caso del video de Cuniraya y Cahuillaca, este ejercicio de la violencia es atenuado tanto en

Cuniraya como en la Cahuillaca y los conflictos, como en el relato original, desembocan en esbozar la sacralización y memoria mítica del paisaje.

Respecto a los actores sociales, como se mencionó anteriormente, el video institucional muestra predominantemente a trabajadoras y trabajadores del museo. Este colectivo realiza labores segmentadas por especializaciones y niveles de profesionalización (trabajadores de obra, arqueólogos, investigadores y conservadores). Otros actores sociales en el video lo representan individuos externos al equipo del museo: niños, jóvenes, adultas y adultas mayores que participan de actividades educativas ecológicas y artísticas en la sección “trabajo con la comunidad”. En las imágenes que corresponden a esta sección de trabajo con la comunidad, podemos apreciar cómo estos individuos participan y se alinean a posibles objetivos de sensibilización trazados. Dentro del grupo de individuos representados, no se incluyen actores sociales que trasciendan algún ámbito de control institucional de aproximación al patrimonio. Dentro de los márgenes de control de la gestión y la experiencia, los actores sociales representados refuerzan el enlace al santuario en el presente.

7.4.5. Género

A través del recorrido museográfico, se dispone una gama de géneros audiovisuales que integra distintos relatos del santuario. Es además importante reconocer la animación como técnica predominante en el conjunto. Se consideró en la clasificación lo postulado por Annabelle Honness Roe, quien afirma que para que un documental animado pueda ser clasificado como tal, la animación debe integrarse de manera que si el componente animado fuera removido el audiovisual sería incoherente (2013:4). El universo genérico delimitado por el investigador Javier Silva

Montellano ha significado también una orientación importante. Silva Montellano ubicó a los audiovisuales animados sobre mitos, leyendas y pasajes históricos de América prehispánica en la intersección del cine animado, americanista, mitológico, etnográfico y de ficción.

Los videos de la “Galería de las culturas” han sido identificados como documentales animados, didácticos e informativos. Esta clasificación se condice con una locución neutra y omnisciente que conduce un abordaje explicativo y la pauta estructural común a los cuatro videos de la serie. Por el contrario, el género de los videos en las otras secciones ha sido identificado como ficción histórica, animada y didáctica. Se plantea la sucesión de eventos a partir de la remediación de tres fuentes históricas de génesis hispana. En el caso del video sobre el ídolo, nos encontramos ante un narrador personaje que relata sus experiencias en el santuario y se aproxima al ídolo desde un ánimo contemplativo. En el video de la destrucción del ídolo, el narrador omnisciente no forma parte del relato y se limita a describir los acontecimientos que desembocan en el saqueo y, posteriormente, una continuidad del peregrinaje. Por otro lado, en el caso del mito de Cuniraya y Cahuillaca, nos encontramos ante una ficción histórica, animada y didáctica. Esta se basa en sucesos en el capítulo 2 del manuscrito quechua “Dioses y Hombres de Huarochiri”. A diferencia de los audiovisuales del ídolo, nos remite a un escenario mítico ajeno a la presencia hispana.

Al reparar en el espectro genérico de los audiovisuales del Museo de sitio de Pachacamac, es pertinente remitirnos a las distinciones entre el conocimiento histórico formulado por historiadores y arqueólogos y la memoria cultural, en la cuál las fronteras del mito y la historia se desvanecen (Assmann 2008:113). El documental didáctico e informativo de la “Galería de las culturas” evoca la noción progresiva del conocimiento histórico y arqueológico (2008:113).

Por otro lado, se han identificado elementos que permiten asociar la ficción histórica animada a la

indefinición entre la historia y el mito. A pesar de construirse en base a fuentes históricas, ambos videos dedicados al ídolo nos aproximan a este terreno simbólico híbrido. Específicamente, en el caso del video de Cuniraya y Cahuillaca, se contribuye a consolidar la memoria mítica del paisaje a través de la interpretación audiovisual. En sentido, es pertinente remitirnos a lo afirmado por Silva Montellano, autor que posiciona el género animado como un medio maleable para la comunicación de relatos míticos de América prehispánica.

Al ser consultada por los géneros de los medios audiovisuales durante el proceso de elaboración de estos soportes, Carmen Rosa Uceda afirmó que: “Los materiales con los que se contaban eran distintos, de ahí viene la decisión tomada junto a la productora, de hacer el formato de la “Galería de las culturas” totalmente diferente a los otros. El otro grupo de videos son básicamente etnohistoria, tomada de los cronistas y no es nada tangible como puede ser mostrar los edificios, las pirámides.” (Uceda 2020).

La ficción, animada y didáctica permite la reinterpretación de lo intangible, sucesos históricos y relatos míticos, conocidos a partir de fuentes etnohistóricas. El documental didáctico animado corresponde a un abordaje explicativo propuesto a partir de la cultura material. Debe repararse en la utilidad de la carga simbólica de los géneros. La ficción evoca cercanía a los acontecimientos, acciones concretas y definición de universos imaginados con base científica. Asimismo, el lenguaje del documental didáctico e informativo evoca legitimidad y cientificidad para abordar el pasado del santuario y así exponer el conocimiento de estas complejas sociedades prehispánicas. En lo que respecta al género del último audiovisual del recorrido museográfico, este ha sido determinado documental institucional. Además de la visibilización de la gestión pública, el género documental institucional opera a partir de la proyección de eficacia profesional e impacto social.

7.4.6. Distinciones de valor

A partir de los medios audiovisuales del Museo de sitio de Pachacamac, se pueden inferir distinciones de valor presentes en un componente específico del recorrido museográfico. Es importante recordar que se trata de un museo del Ministerio de Cultura del Perú y que, a pesar de contar con autonomía institucional, este discurso se comprende como parte del ejercicio de poder estatal sobre la historia de las sociedades que ocuparon el actual territorio nacional. Al esclarecer y determinar cuál es la historia social tras la materialidad estudiada, se sienta inevitablemente una postura acerca de estos desarrollos culturales⁴³. En el proceso, el público no debe ser comprendido como un espectador pasivo. Sin embargo, es necesario reconocer el aura de legitimidad que un centro de interpretación estatal confiere a los relatos propuestos.

Los videos de la “Galería de las culturas” se proponen en la forma del documental, didáctico, informativo y animado. Este género transmite un enfoque explicativo que nos conduce a través de una serie de estructuras narrativas fijas y se apoya en las investigaciones arqueológicas realizadas en el santuario. A diferencia de los otros videos revisados, podemos inferir que el formato documental comunica una perspectiva eminentemente científica, apoyada en la representación fotográfica del complejo arqueológico y el patrimonio mueble. Los videos, son conducidos por voces narrativas omniscientes sin fluctuaciones tonales, transmitiendo neutralidad desde la comunicación de la cultura material representada. La alternancia entre una voz narrativa percibida como “masculina” y una percibida como “femenina”, da cuenta de un equilibrio representativo cisgénero.

⁴³ Ello se pudo ver en la sección 7.1.2. pie de página 9, se alude al “imperio” Wari, cuando el término en relación a esta sociedad del Horizonte Medio se encuentra aún al centro de debates arqueológicos (Ver Watanabe 2019:2).

Es además relevante considerar las variables de presencia/ausencia hispana para identificar distinciones de valor. Los videos de la “Galería de las culturas” concluyen con un enlace hacia la ocupación posterior. Sin embargo, en el caso del audiovisual dedicado a los inca, la conclusión subraya el aumento de peregrinos y festividades durante esta fase, no el colapso del santuario tras la sucedánea reorganización colonial. En este sentido, podemos afirmar que se sustrae el componente bélico de las sociedades⁴⁴.

El foco temático se cierne sobre aspectos de continuidad antes que interrupción entre los periodos de ocupación. Por ejemplo, se incide en la capacidad de negociación política bajo la integración del culto a Pachacamac, antes que el dominio imperial sobre la cultura Ychma. Asimismo, otros elementos como los sacrificios humanos infantiles de la Capa Cocha, son omitidos en el video final de la serie. Esta omisión nos lleva a pensar en la aproximación didáctica desde la interpretación audiovisual y sus relaciones al marco social y las distinciones de valor contemporáneas que determinan.

En el caso del video del ídolo, se construye una narrativa que busca aproximarnos al universo de creencias y reverencia prehispánica hacia el dios Pachacamac. Este se presenta en la forma de la emblemática pieza expuesta en la muestra permanente del museo. El narrador personaje es

⁴⁴ En la conferencia “El rol de la arqueología y la investigación multidisciplinaria para promover el desarrollo social: el caso Caral” la arqueóloga Ruth Shady afirmó que, a diferencia de occidente, la perspectiva de relacionamiento entre las sociedades prehispánicas era más integradora. Antes que acciones bélicas, destacó el interés en el acceso a productos y condiciones adecuadas en la forma de alianzas matrimoniales. De acuerdo a Shady, ello se debía al conocimiento que tenían las sociedades de la megadiversidad geográfica y las diferentes tecnologías que exigía. Estas serían condiciones que propiciaban que cada desarrollo cultural aplicara conocimientos específicos y que el beneficio de ello se obtuviese preferiblemente del intercambio que facilitaban las alianzas matrimoniales. En esta línea, Shady afirma que no considera a los Wari un “imperio” sino un “emporio económico”. (Shady 2020).

contemplativo y, a diferencia de la crónica Miguel de Estete (1535) y la carta de Pizarro a la Audiencia de Santo Domingo (1534), reconoce las facultades divinas del dios. En este sentido, la remediación de las fuentes históricas resulta un elemento clave para la aproximación didáctica. A pesar de haberse estructurado a partir de fuentes escritas y no patrimonio arqueológico, contamos con una propuesta narrativa que nos aproxima a una perspectiva de tendencia émica o etnohistórica.

Es además pertinente retornar a lo afirmado por Pierre Nora, autor que señala la vulnerabilidad a sucesivas transformaciones como aspecto fundamental de la memoria. Interesa particularmente cómo el autor la define “susceptible a permanecer latente durante largos periodos y de bruscos despertares” (2006). Esto puede vincularse a nuevas tendencias que apuestan por rescatar memorias no hegemónicas.

Se considera que el género de ficción histórica animada otorga mayores facilidades para la comunicación de la percepción ritual, la veneración y el temor hacia el ídolo. El vídeo de su destrucción, representa la disrupción del orden sagrado. La presencia hispana irrumpe en el centro de poder político-religioso y se asocia al ejercicio de la violencia. Sin embargo, este vídeo concluye destacando la continuidad del culto a través de imágenes de la persistencia del peregrinaje al complejo.

Como se vio anteriormente, el video de Cahuillaca y Cuniraya nos remite a un relato que busca comunicar la sacralidad y memoria mítica del paisaje. Se considera que la interpretación audiovisual de sucesos del capítulo 2 del manuscrito quechua de Huarochirí es una aproximación

didáctica que codifica el relato para un público amplio. Ello implica, a diferencia de las huestes españolas que destruyen el ídolo, la adaptación del carácter de los dioses de acuerdo a distinciones de valor contemporáneas. Así se expresa en la omisión de las reiteradas expresiones de desprecio de Cahuillaca sobre Cuniraya vestido de mendigo.

Otros episodios relevantes del mismo capítulo y escenario mítico, como la violación de una de las hijas de Pachacamac y el intento de venganza de su madre Urpay Huachac no son interpretados audiovisualmente. En este sentido, debe repararse la remediación en la intersección de procesos sociales y mediáticos (Erll y Rigney 2009:5). Sin embargo, en la línea de las distinciones de valor del vídeo existente, ello hubiera implicado la atenuación de las acciones y el carácter de las deidades. Considerando el arraigo de la violencia sexual en la sucesión de eventos, adaptarlos resultaría de menor fidelidad con el relato original que la narrativa actualmente propuesta.

La esfera pública hace prevalecer determinadas formas de remediación sobre otras (Erll y Rigney 2009:5). En este caso, se atenúa el ejercicio de la violencia que sería explícito en un medio memorial precedente (el manuscrito de Huarochirí). Precisamente, Jay Bolter y Richard Grusin no orientan la genealogía de la remediación a los orígenes del medio, sino antes a resonancias y afiliaciones históricas (Bolter y Grusin 2000:24). La articulación de la experiencia museográfica de una colección prehispánica y el santuario de Pachacamac, se propone a través de remediaciones de fuentes históricas y arqueológicas que contribuyen a la consolidación de un lugar de memoria.

Se ha podido identificar cómo la remediación, implica la transformación de perspectivas que acentúan aspectos de continuidad en el componente audiovisual. En los vídeos dedicados al ídolo,

destacan distintas aproximaciones al universo ontológico que evocaría el culto a Pachacamac en el pasado prehispánico. Como se vio en los vídeos de la “Galería de las culturas”, la comunicación científica tampoco se relega, siendo utilizada para comprender la historia social, política y religiosa a través de las fuentes arqueológicas. Sin embargo, incluso en esta serie de cortos documentales didácticos e informativos, se sienta una postura que apuesta por evidenciar aspectos de continuidad antes que conflictos interétnicos o subordinación.

Respecto a distinciones de valor identificadas en el video institucional, se ha determinado que a través de la visibilización de eficacia especializada, consistencia institucional e impacto social se propone la relegitimación de la gestión del santuario. Se consideró necesario destacar la dimensión política del audiovisual en el marco intraministerial como resultado de un proyecto emblemático de inversión pública en el sector Cultura y la vigencia del Plan de Manejo del Santuario Arqueológico de Pachacamac al momento de la elaboración del video.

Conclusiones y proyecciones

- A partir de esta investigación, se reconoce el potencial y aporte de la comunicación audiovisual en la articulación con la experiencia museográfica de una colección prehispánica y el recorrido por el santuario. Los medios audiovisuales se evidencian como soportes que brindan complementos de información a una experiencia museográfica de mayor amplitud. Sin embargo, es importante considerar que estos componentes pueden contribuir a establecer conexiones productivas entre la representación y la percepción cognitiva del patrimonio arqueológico. En la línea de lo postulado por Astrid Erll (2009:111), los medios audiovisuales en el Museo de sitio de Pachacamac ofrecen posibilidades de premediación. Ello significa que, ante un posterior recorrido por el santuario, proveen esquemas de valores para el despliegue de significado en el complejo arqueológico. Además, en calidad de complementos de información, amplían el espectro representacional debido a que muchas de las piezas no se encuentran en exhibición, existen sectores del complejo restringidos o de difícil lectura para el público ante la degradación de los vestigios.
- Es esencial comprender el aporte de la narración audiovisual como instrumento didáctico. En este sentido, la investigación ha hecho manifiesta la utilidad de los géneros en la propuesta audiovisual del Museo de sitio de Pachacamac. De acuerdo a ello, se ha identificado la importancia de la animación como una técnica predominante. Ante la ausencia de registro fílmico, la animación otorga alternativas maleables para la comunicación del pasado prehispánico. A pesar del considerable corpus existente de

audiovisuales animados sobre el tema, su exploración académica resulta aún escasa y por ello esta investigación aporta al tema en cuestión. La ficción animada y didáctica permite reinterpretar eventos históricos y relatos míticos, recogidos por fuentes coloniales que aluden al santuario. Se nos remite al curso de acciones concretas y, a partir de una base científica, a la definición audiovisual de lo intangible. Así se observó en el video dedicado al ídolo de Pachacamac. Este es construido desde fuentes etnohistóricas y enmarca piezas de la colección del museo en un universo narrativo ficticio al servicio de la aproximación didáctica. De igual manera, el video de Cahuillaca y Cuniraya perfila el territorio como un escenario mítico que vincula el santuario a ejes regionales de deidades ancestrales.

- El documental didáctico animado e informativo obedece a un planteamiento de orden explicativo y predominantemente basado en el patrimonio arqueológico. Este género evoca científicidad y legitimidad del discurso museográfico al abordar las complejas sociedades que ocuparon el santuario antes de la irrupción hispana. Por otro lado, el género documental institucional del último video del recorrido por el museo se presenta como un enlace contemporáneo de eficacia profesional e impacto social. Además de la visibilización de la gestión pública, esta propuesta denota una acción comunicacional estratégica ante la amenaza que la escasa valoración del patrimonio significa en el presente para el santuario.
- La articulación audiovisual con la experiencia museográfica de una colección prehispánica y el santuario de Pachacamac, se propone a través de remediaciones de fuentes etnohistóricas que contribuyen a la consolidación del complejo como lugar de memoria. En la línea de los planteamientos de Erll y Rigney, se ha identificado cómo la esfera pública

prevalece determinadas formas de remediación sobre otras (Erlil y Rigney 2009:5). Esto puede observarse con claridad en la manera en que el ejercicio de la violencia, explícito en medios memoriales precedentes como el manuscrito de Huarochirí del siglo XVI, es atenuado ante una interpretación audiovisual orientada hacia propósitos didácticos. Asimismo, también se reparó en la sustracción de la dimensión sexual en el escenario mítico, aspecto que evidencia las limitaciones de la remediación bajo los márgenes de una institución estatal. De esta manera, se identifica cómo los marcos sociales planteados por Habwachs son determinantes en la constitución de la memoria cultural.

- Respecto al aporte de la comunicación audiovisual del pasado prehispánico, debe reconocerse su potencial para gatillar interrogantes y abrir espacios de debate ciudadano. Se toma en cuenta la pertinencia de propuestas audiovisuales que comunican nociones preexistentes de lo sagrado y evidencian la irrupción cristiana en el actual territorio nacional. Los audiovisuales delimitan la sacralidad del paisaje a través de una gama narrativa que abarca tanto el mundo interior del devoto como la espiritualidad colectiva. Estos medios resultan especialmente relevantes al considerar un Estado peruano que privilegia la confesión católica en múltiples esferas de la vida pública.
- Al identificar cómo se utiliza la narración audiovisual como instrumento didáctico, destaca también la ausencia de actores sociales en parte de los videos estudiados. Los recursos audiovisuales de la “Galería de las culturas” nos aproximan al santuario desde una perspectiva predominantemente arqueológica que no recurre a la representación de actores sociales con agencia o relaciones de poder. A excepción del video de los incas, en el que son utilizadas ilustraciones del cronista indígena Felipe Guaman Poma de Ayala, las

identidades étnicas de las sociedades se delinear únicamente a partir de la cultura material. No puede dejarse de lado que los videos estudiados tienen un claro propósito didáctico de contextualización. Este aspecto implica la atenuación o eliminación de ciertos elementos representados. Por ello se omite el componente bélico para priorizar la evocación de continuidad.

- La presencia de actores sociales se vincula a la utilización de la narración audiovisual como instrumento didáctico. En el video dedicado al ídolo, los actores sociales son adaptados desde informaciones hispanas a la perspectiva de un narrador personaje contemplativo y respetuoso del antiguo culto. Por el contrario, en el video de la destrucción del santuario, el ejercicio de la violencia signa a las huestes de Hernando Pizarro. Estos individuos foráneos contrastan con un colectivo local cohesionado por la reverencia y temor hacia el dios Pachacamac. Los sujetos locales son proyectados como un colectivo armónico y unificado que es vulnerado por la vileza de los integrantes de la expedición española. En el caso del mito de Cahuillaca y Cuniraya, se resaltó la atenuación del ejercicio de la violencia en relación a la agencia original de los personajes del relato. Otros individuos que forman parte del mismo escenario mítico, como las hijas de Pachacamac y Urpay Huachac, son omitidos del curso narrativo. Ante la necesidad de tratarse de un video apto para el público general, el conflicto que involucra a estos personajes problematiza la interpretación audiovisual debido a que implica la violación sexual de una de las hijas de las deidades. Ello evoca una imagen del dios Cuniraya como perpetrador y evidencia los límites de la aproximación didáctica en la esfera pública.

- El video institucional es el único audiovisual live action y enlace contemporáneo. Esta pieza presenta actores sociales que pertenecen al equipo de trabajadores del museo realizando labores especializadas de intervención y gestión del santuario. Asimismo, también se representan a personas externas de diferentes grupos de edades que participan de actividades educativas artísticas y ecológicas en talleres del museo. Todos los individuos mencionados se relacionan a actividades productivas dentro de los marcos de control institucional y/o gestión de la experiencia. Ante la identificación de amenazas antrópicas al valor excepcional del santuario y el poco involucramiento de las comunidades del entorno (Ministerio de Cultura 2014:66), se opone el potencial productivo del mismo a través de los sujetos de representación. En este caso se considera que, además de un claro esfuerzo de visibilización de la vida institucional, los actores son elementos de persuasión del impacto social y eficacia del manejo del complejo arqueológico.
- La utilización de los recursos audiovisuales como instrumento didáctico denota distinciones de valor subyacentes a los motivos de representación. En el video de la destrucción del santuario, se establecen líneas demarcatorias entre la presencia hispana y la población local devota al oráculo. La persistencia del culto milenario es opuesta a la codicia de las huestes de Pizarro. A través de estas distinciones, se reitera la idea del orden local armónico violentado por una perpetración foránea y ajena al horizonte espiritual compartido. Por el contrario, bajo el propósito de adecuarse a las sensibilidades del público infantil, en el video sobre el mito de Cahuillaca y Cuniraya se han destacado distinciones de valor contemporáneas que atenúan el ejercicio de la violencia. Asimismo, en el caso del video dedicado al ídolo, se reparó en la construcción de una atmósfera que armoniza con

el culto al oráculo y dista de la profanidad de la expedición hispana que destruye la recámara sagrada.

- Esta investigación ha evidenciado cómo el concepto de la remediación planteado por Bolter y Grusin (2000) se refleja en distintos medios audiovisuales del Museo de sitio de Pachacamac. Las crónicas hispanas son reformuladas para la comunicación de la carga ceremonial que el santuario evocaba a los antiguos devotos del oráculo. Estas fuentes implican marcos interpretativos de conquista militar y espiritual. Sin embargo, son rehabilitadas para comunicar el universo sensible de un fervor remoto. Ello se ve reflejado desde el planteamiento estructural de los audiovisuales basados en fuentes etnohistóricas. Una de las muestras más claras puede apreciarse en la estructura narrativa del video dedicado al ídolo, propuesta que amalgama relatos hispanos en un esquema comprensivo con la apreciación del culto a Pachacamac. En términos generales, también se considera que el componente audiovisual busca acentuar aspectos de continuidad antes que de interrupción del culto.
- Contar con un museo de sitio que apueste por la interpretación audiovisual en un complejo arqueológico de la relevancia del Santuario de Pachacamac resulta excepcional. Además de voluntades políticas, ello responde a tendencias museográficas contemporáneas y la comprensión de un nuevo panorama de sensibilidades signado por la audiovisualización de los hábitos de consumo mediático. A pesar de ser complementos de información interrelacionados a otros soportes museográficos, es necesario contemplar el impacto que los medios audiovisuales pueden suscitar para la comprensión del devenir histórico-social

del complejo arqueológico y su sacralidad milenaria. En este sentido, sería importante alinear los audiovisuales a herramientas de gestión educativa e incorporarse a pautas de mediación pedagógica vinculadas al contenido específico de los videos.

- Ante las tendencias predominantes del consumo mediático, reafirmamos la necesidad de que la interpretación audiovisual del pasado prehispánico genere mayores discusiones académicas. Especialmente tratándose de propuestas de intervención pública⁴⁵. El protagonismo del complejo en relatos de los primeros años de conquista evidencia que nos encontramos ante prácticas representacionales ubicadas en la convergencia de identidades y tensiones propias de un contexto poscolonial. Es evidente que sucesos históricos acontecidos en el santuario pueden generar discordancias contemporáneas más allá de los debates especializados⁴⁶.
- Los cuestionamientos son necesarios ante la proximidad del bicentenario del Perú y la edificación de una de sus obras emblemáticas en las inmediaciones del Museo de sitio de Pachacamac: el Museo Nacional del Perú MUNA. Pese a la culminación de la infraestructura del MUNA, a la fecha continúa la incertidumbre sobre su guion museográfico y el lugar que las narrativas audiovisuales ocuparán en su relato. Dado que esta política pública del sector cultura prioriza la

⁴⁵ Debe anotarse que, aprobada mediante el Decreto Supremo N° 009-2020-MC, la Política Nacional de Cultura al 2030 del Ministerio de Cultura del Perú establece en el componente 4.3 de su Objetivo Prioritario 4: “fortalecer la valoración del patrimonio cultural, mediante la mejora de los servicios de interpretación cultural de los museos, espacios museales y otros espacios culturales, con criterios de sostenibilidad y accesibilidad, respetando la condición cultural del bien, lo cual conlleva necesariamente la inversión del Estado con la finalidad de revalorizar los museos a nivel nacional.” (Ministerio de Cultura 2020: 110)

⁴⁶ Así lo demuestra el titular del 16 de enero del 2020 del diario barcelonés “La Vanguardia”: “Nuevos hallazgos confirman que el ídolo de Pachacamac no fue destruido por los españoles”. Posteriormente, este titular, sería rebatido por la prensa local (Ver GUTIÉRREZ, Czar, “El oráculo del color”. *Diario el Comercio*. Lima, 5 de febrero 2020 <https://elcomercio.pe/luces/arte/el-oraculo-del-color-idolo-de-pachacamac-noticia/?ref=ecr>).

inversión en una obra de grandes dimensiones en la capital del país antes que el fortalecimiento de los museos regionales⁴⁷, reduce la actual ausencia de procesos participativos y vacíos de información pública sobre el trabajo en el contenido expositivo.



⁴⁷ Ver el artículo “Bicentenario: el Ministerio de Cultura priorizará proyectos emblemáticos” del diario oficial del gobierno “El Peruano”: <https://elperuano.pe/noticia/105824-bicentenario-ministerio-de-cultura-priorizara-proyectos-emblematicos?fbclid=IwAR0WHp4FGmFA98Ld9wwWN-iXk3oV32VTkEPAHfyJu9dJO-pUOXf1Px7j2Kc>

Matrices de observación

Correlativo de las matrices de observación

- 9.1. Cultura Lima
- 9.2. Imperio Wari
- 9.3. Cultura Ychma
- 9.4. Imperio Inca
- 9.5. El ídolo de Pachacamac
- 9.6. El mito de Cavillaca y Cuniraya
- 9.7. La destrucción del Santuario
- 9.8. Video institucional



Estructura	Pauta temporal	Recursos visuales	Recursos sonoros	Sujetos	Género
Marco temporal y expansión	00:00:00 - 00:00:13	<ul style="list-style-type: none"> • Texto animado. • Mapa del Perú. • Detalle del mapa del Perú, ubicación de asentamientos Lima y Santuario de Pachacamac. 			
Principales asentamientos	00:00:15 - 00:00:30	<ul style="list-style-type: none"> • Texto animado. • Mapa del Perú. • Detalle del mapa del Perú en la costa central, ubicación de asentamientos Lima y Santuario de Pachacamac. 			
Arquitectura Lima	00:00:15 - 00:00:56	<ul style="list-style-type: none"> • Texto animado. • Detalle del mapa del Perú en la costa central, ubicación de asentamientos Lima y Santuario de Pachacamac. • Imágenes fotográficas actuales de restos arqueológicos de la cultura Lima en distintas localidades: Miranga, Huaca Pucllana y Pachacamac. • Imagen fotográfica de arquitectura pública Lima y detalle de la técnica constructiva "adobitos". • Diseño de la serpiente entrelazada y cuerpo aserrado presente en la arquitectura Lima. 	<ul style="list-style-type: none"> • Narrador en tercera persona omnisciente. • Fondo musical 	Ausentes	Documental didáctico animado (2D)
Arquitectura Lima en Pachacamac	00:00:56 - 00:01:13	<ul style="list-style-type: none"> • Texto animado. • Imágenes fotográficas actuales de dos de los tres templos de la cultura Lima en el Santuario de Pachacamac: el Templo Viejo y el conjunto adobitos. Se menciona Urpiwachaq. 			
Cerámica y textiles	00:01:20 - 00:01:38	<ul style="list-style-type: none"> • Texto animado. • Imágenes fotográficas de textil y cerámica Lima con el diseño de serpiente entrelazada y cuerpo aserrado. • Contorno del mapa del Perú con referencias de ubicación de los puntos de influencia Wari. • Imágenes fotográficas de cerámica Nievería de la colección del museo. 			
Ocaso y enlace a desarrollo cultural	00:01:40 - 00:01:53	<ul style="list-style-type: none"> • Texto animado. • Contorno del detalle mapa del Perú con ubicación de sitios Lima abandonados tras presencia Wari. 			
Cierre institucional Qapaq Ñan y Ministerio de Cultura	00:01:53 - 00:02:08	<ul style="list-style-type: none"> • Clequeta con logos de Qapaq Ñan Perú y Ministerio de Cultura del Perú 	Silencio		

	Estructura	Pauta temporal	Recursos visuales	Recursos sonoros	Sujetos	Género
IMPERIO WARI						
	Marco temporal y expansión del Imperio Wari	00:00:00 - 00:00:38	<ul style="list-style-type: none"> • Texto animado. • Mapa del Perú con puntos de ubicación referentes a la extensión del imperio Wari en el territorio. 			
	Origen y características sociales, políticas y administrativas del Imperio Wari	00:00:20 - 00:00:33	<ul style="list-style-type: none"> • Texto animado. • Mapa del Perú con puntos de referencia de la extensión del imperio Wari. • Imágenes fotográficas de cántaros cara gollate Wari de la colección del museo para ilustrar a este imperio. 			
	Arquitectura Wari	00:00:35 - 00:00:52	<ul style="list-style-type: none"> • Texto animado. • Imágenes fotográficas de restos arqueológicos Wari en Ayacucho. 	<ul style="list-style-type: none"> • Narrador en tercera persona omnisciente. • Fondo musical 	Ausentes	Documental didáctico animado (20)
	Cerámica	00:01:04 - 00:00:22	<ul style="list-style-type: none"> • Texto animado. • Imágenes fotográficas de cántaros y urnas ceremoniales Wari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumentos de cuerdas, percusión y vientos. 		
	Tradicón textil	00:01:25 - 00:00:33	<ul style="list-style-type: none"> • Texto animado. • Imágenes fotográficas de textiles Wari (tapices y túnicas mortuorias). 			
	Imperio Wari en Pachacamac	00:01:35 - 00:00:53	<ul style="list-style-type: none"> • Texto animado. • Imágenes fotográficas de cerámica Wari hallada en Pachacamac. • Ilustración de fardo funerario Wari hallado por Max Uhle en Pachacamac. 			
	Osoo y enlace a desarrollo cultural sucesivo	00:01:55 - 00:00:05	<ul style="list-style-type: none"> • Texto animado. • Imágenes fotográficas de umbral en el sitio arqueológico Wari en Ayacucho. 			
	Cierre Institucional Qapaq Ñan y Ministerio de Cultura	00:02:08 - 00:00:29	<ul style="list-style-type: none"> • Cíaqueta con logos de Qapaq Ñan Perú y Ministerio de Cultura del Perú 	Silencio		

Estructura	Pauta temporal	Recursos visuales	Recursos sonoros	Sujetos	Género
Origen, marco temporal y expansión	00:00:00 - 00:00:13	<ul style="list-style-type: none"> • Texto animado. • Mapa del Perú. • Detalle del mapa del Perú, ubicación referencial del Santuario de Pachacamac. • Texto animado. • Mapa del Perú. • Detalle del mapa del Perú, ubicación referencial del Santuario de Pachacamac y principales asentamientos Ychma. 			
Principales asentamientos	00:00:15 - 00:00:23	<ul style="list-style-type: none"> • Texto animado. • Imágenes fotográficas de restos arqueológicos Ychma en el complejo arqueológico de Maranga (San Miguel, Lima) y en Pachacamac. 	<ul style="list-style-type: none"> • Narrador en tercera persona omnisciente. • Fondo musical instrumental: Instrumentos de cuerdas, percusión y vientos. 	Ausentes	Documental didáctico animado (2D)
Arquitectura	00:00:25 - 00:00:36	<ul style="list-style-type: none"> • Texto animado. • Imágenes fotográficas de restos arqueológicos Ychma en el Santuario de Pachacamac: Pirámides con rampa y el Templo Pintado. • Ilustración digital: detalle del panel del Templo Pintado Ychma en Pachacamac. 			
Arquitectura Ychma en Pachacamac	00:00:38 - 00:01:05	<ul style="list-style-type: none"> • Texto animado. • Imágenes fotográficas de cerámica Ychma: cántaros y vasijas ceremoniales de la colección del museo. 			
Cerámica	00:01:10 - 00:01:21	<ul style="list-style-type: none"> • Texto animado. • Imagen fotográfica de textil Ychma. • Imágenes fotográficas de vestimenta masculina Ychma: uncu, banda decorativa y taparrabo. 			
Tradición textil	00:01:23 - 00:01:41	<ul style="list-style-type: none"> • Texto animado. • Imagen fotográfica de restos arqueológicos de pirámides con rampa Ychma en Pachacamac con calle inca. 			
Ocaso y enlace a desarrollo cultural sucesivo	00:01:43 - 00:01:57	<ul style="list-style-type: none"> • Claqueta con logos de Qapaq Ñan Perú y Ministerio de Cultura del Perú 	Silencio		
Cierre institucional Qapaq Ñan y Ministerio de Cultura	00:02:00 - 00:02:10				

Estructura	Pauta temporal	Recursos visuales	Recursos sonoros	Sujetos	Género
Marco temporal y expansión del imperio inca	00:00:00 - 00:00:20	<ul style="list-style-type: none"> • Texto animado. • Mapa de Sudamérica con delimitación territorial de países actuales por los cuales se extendió el imperio inca: noroeste argentino, Bolivia, Chile, Ecuador y Colombia. 			
Arquitectura inca	00:00:15 - 00:00:26	<ul style="list-style-type: none"> • Texto animado. • Imagen fotográfica de muro inca icónico del Cuzco: piedra de los doce ángulos. • Imagen fotográfica de ventana trapezoidal inca presente en el Santuario de Pachacamac. 			
Cerámica	00:00:30 - 00:00:36	<ul style="list-style-type: none"> • Texto animado. • Imágenes fotográficas de cerámica inca: arribalos, platos, cuencos y jarras de la colección del Museo de sitio. 			
Textiles	00:00:40 - 00:00:48	<ul style="list-style-type: none"> • Texto animado. • Imagen fotográfica: detalle de textil inca de fibra de camélido, vestido femenino expuesto en el museo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Narradora en tercera persona omnisciente. • Fondo musical de voces e instrumentos de cuerdas, percusión y vientos. 	Ausentes	Documental didáctico animado (2D)
Los incas en Pachacamac	00:00:50 - 00:01:11	<ul style="list-style-type: none"> • Texto animado. • Ilustración de Túpac Yupanqui, décimo inca, de Felipe Guamán Poma de Ayala presente en "Nueva corónica y buen gobierno" (1615). • Imágenes fotográficas de restos arqueológicos inca en Pachacamac: el Palacio de Taurichumpi. 			
Arquitectura inca en Pachacamac	00:01:11 - 00:01:35	<ul style="list-style-type: none"> • Texto animado. • Imagen fotográfica del Templo del Sol. • Ilustración del Acllacona, recinto de mujeres elegidas, de Felipe Guamán Poma de Ayala presente en "Nueva corónica y buen gobierno" (1615). • Imagen fotográfica del Acllawasi del Santuario de Pachacamac. 			
Qapaq Ñan	00:01:37 - 00:01:46	<ul style="list-style-type: none"> • Texto animado. • Imagen fotográfica de tramo del Qapaq Ñan. 			
Grandes festividades y peregrinación	00:01:48 - 00:02:00	<ul style="list-style-type: none"> • Texto animado. • Imagen fotográfica de restos arqueológicos inca en Pachacamac: peñalafios y bases de piedra almohadillada. • Imágenes fotográficas de objetos rituales presentes en la colección del museo: arte plumario, figurina metálica y plato. 			
Cierre institucional Qapaq Ñan y Ministerio de Cultura	00:02:00 - 00:02:10	<ul style="list-style-type: none"> • Cíaqueta con logos de Qapaq Ñan Perú y Ministerio de Cultura del Perú 	Silencio		

Estructura	Pauta temporal	Recursos visuales	Recursos sonoros	Sujetos	Género
La llegada al Santuario	00:00:00 - 00:00:10	<ul style="list-style-type: none"> Plano general: restos arqueológicos del Santuario de Pachacamac aclarándose progresivamente a la luz del amanecer. Zoom in lento. 	<ul style="list-style-type: none"> Narrador en primera persona, protagonista. Fondo musical de instrumentos de cuerdas. Mezcla digital. 		
Puerta de ingreso a la cámara sagrada	00:00:11 - 00:00:21	<ul style="list-style-type: none"> Montaje digital: "Puerta" de la colección del museo contextualizada en la entrada del recinto sagrado del ídolo de Pachacamac. Efecto de chispas de fogata, difuminadas, pululando en la escena. Iluminación cálida focalizada sobre la puerta. Zoom in lento sobre la puerta. 	<ul style="list-style-type: none"> Narrador en primera persona, protagonista. Fondo musical de instrumentos de cuerdas. Sonido del crepitar del fuego. 		
Interior de la cámara sagrada de Pachacamac	00:00:21 - 00:00:48	<ul style="list-style-type: none"> Plano general: ídolo de Pachacamac, pieza más emblemática de la muestra del museo, y ofrendas en la base. Iluminación cálida focalizada sobre la puerta. Zoom in lento. Plano detalle y paneo a las ofrendas en la base del ídolo: mullu (spondylus), textiles, caracolas y bivalvas ceremoniales pertenecientes a la colección del museo. 	<ul style="list-style-type: none"> Narrador en primera persona, protagonista. Fondo musical de instrumentos de cuerdas. 		
Observación de figuras talladas en el ídolo de Pachacamac	00:00:48 - 00:01:14	<ul style="list-style-type: none"> Travelling descendente desde la cabeza del ídolo hasta el cuerpo del madero. Travelling lateral y despliegue de cartelas desde el madero y transcripción gráfica de figuras talladas en distintas partes del madero sobre estas cartelas: hombres de perfil y serpientes que parecen felinos bicéfalos. Travelling descendente hacia el final del ídolo. Despliegue de cartelas desde esta sección específica. Transcripción gráfica de figuras talladas: Felinos, plantas y aves. 	<ul style="list-style-type: none"> Narrador en primera persona, protagonista. Fondo musical de instrumentos de cuerdas. Breve rugido y sonajero al desplegarse las cartelas con los detalles de las figuras talladas en el ídolo. 	Sujeto en cámara subjetiva (POV)	Dibujos animados didácticos de divulgación histórica
El dios Pachacamac	00:01:16 - 00:01:35	<ul style="list-style-type: none"> Disolvenca hacia el cuerpo tallado en la sección superior del ídolo. Plano entero del cuerpo de la representación de la deidad tallada en esta sección. Travelling ascendente desde el busto del cuerpo del dios Pachacamac tallado en la sección superior del madero. Disolvenca hacia el rostro del Dios Pachacamac. 	<ul style="list-style-type: none"> Narrador en primera persona, protagonista. Fondo musical de instrumentos de cuerdas. Efecto de sonido de movimiento telúrico en baja intensidad (no en primer plano sonoro). 		
Créditos del guion del audiovisual	00:01:35 - 00:01:40	<ul style="list-style-type: none"> Fundido a negro y revelación textual de las fuentes: guion adaptado a partir de los relatos de Hernando Pizarro (1533), Miguel de Estete (1533) y el manuscrito quechua "Dioses y hombres de Huarochiri" recogido por Francisco de Ávila (1598). 	<ul style="list-style-type: none"> Fondo musical instrumental: instrumentos de cuerdas. 		
Cierre institucional Qapaq Ñan y Ministerio de Cultura	00:01:40 - 00:01:54	<ul style="list-style-type: none"> Claquetas con logos de Qapaq Ñan Perú y Ministerio de Cultura del Perú 	Silencio		

El ídolo de Pachacamac

Estructura	Pauta temporal	Recursos visuales	Recursos sonoros	Sujetos	Género
Presentación de las deidades protagonistas: Cuniraya y Cahuillaca	00:00:00 - 00:00:24	<ul style="list-style-type: none"> • Surgimiento del escenario: un río y un bosque que brotan tras los pasos de Cuniraya, deidad de la agricultura que se viste de mendigo para ser irreconocible. • Efecto de chispas difuminadas surcan el encuadre. • Zoom in a Cuniraya caminando por el bosque. • Travelling lateral hacia la diosa Cahuillaca hilando (telar de cintura) en el bosque. • El sol tenue persiste a la izquierda superior del encuadre. 	<ul style="list-style-type: none"> • Narradora en tercera persona omnisciente. • Fondo musical instrumental. • Instrumentos de cuerdas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuniraya • Cahuillaca 	
La fecundación de Cahuillaca	00:00:25 - 00:00:43	<ul style="list-style-type: none"> • Apertura a plano general: Cahuillaca hilando en el bosque y Cuniraya espiándola tras un árbol, a la distancia. • Zoom in a la copa del árbol de lúcuma sobre la diosa Cahuillaca. • Aparición en el encuadre de Cuniraya en forma de pájaro. Pica el tallo de una de las lúcumas y deja caer el fruto. • Travelling descendente hacia Cahuillaca, a los pies del árbol de lúcuma, llevándose el fruto a la boca. • Zoom in al rostro de Cahuillaca comiendo el fruto y fundido en negro. • Aparición de la forma del cuerpo de Cahuillaca de perfil, es blanco y destaca sobre el fondo totalmente negro a manera de fotograma. Se hincha su abdomen, se perfila la forma del cuerpo de un bebé conforme el abdomen se deshincha y ella lo sostiene entre los brazos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Narradora en tercera persona omnisciente. • Fondo musical instrumental. • Instrumentos de cuerdas. • Trino del ave-Cuniraya. • Transición del fondo instrumental al silencio y llanto de bebé. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuniraya mendigo • Cahuillaca • Cuniraya pájaro • Bebé 	
La revelación del padre del hijo de Cahuillaca	00:00:44 - 00:01:15	<ul style="list-style-type: none"> • Se devela un nuevo escenario: siluetas de montañas y contornos de suelo verde. • Travelling lateral hacia un plano conjunto: Cahuillaca ante las deidades convocadas. Entre ellas, Cuniraya. • Zoom in a Cahuillaca con su niña en brazos. Travelling lateral hacia el grupo de dioses conforme Cahuillaca se inclina, sale de encuadre y entra en este Cuniraya vestido de mendigo. • Entra la bebé en el encuadre gateando hacia Cuniraya, quien se inclina y abre de brazos hacia ella. • Travelling lateral hacia Cahuillaca corriendo con la bebé en brazos. • Zoom in a plano medio de Cahuillaca y la bebé en brazos mientras sale de encuadre con un travelling lateral que encuadra a Cuniraya moviendo los brazos y persiguiéndola en su "mejor traje". 	<ul style="list-style-type: none"> • Narradora en tercera persona omnisciente. • Fondo musical instrumental. • Ambientación de suspenso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cahuillaca • Bebé • Cuniraya mendigo • Cuniraya deidad • Deidades convocadas por Cahuillaca 	Dibujos animados didácticos de divulgación histórica
La persecución	00:00:44 - 00:01:48	<ul style="list-style-type: none"> • Disolvencia hacia un nuevo escenario. Entra Cuniraya en el encuadre y mira hacia arriba. Un cóndor moviendo las alas entra en el encuadre junto a Cuniraya. • Zoom in y cierre a plano conjunto del cóndor y Cuniraya. Cuniraya mueve los brazos gesticulando su respuesta a las noticias del cóndor. • Travelling lateral hacia un plano conjunto de un zorrino y Cuniraya. Zorrino levanta y baja la cabeza, mueve la cola ante la deidad. Cuniraya gesticula con los brazos de vuelta hacia el zorrino. 	<ul style="list-style-type: none"> • Narradora en tercera persona omnisciente. • Fondo musical instrumental. • Ambientación de suspenso. • Efecto sonoro de aleteo del cóndor. • Efecto del sonido que emite el zorrino. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuniraya deidad • Cóndor • Zorrino 	
La petrificación	00:01:50 - 00:02:09	<ul style="list-style-type: none"> • Travelling lateral hacia un nuevo escenario: fondo de montañas y piedra. Cuniraya entra en el encuadre, se detiene y baja la cabeza al no alcanzar a Cahuillaca. • Travelling lateral hacia Cahuillaca llegando a la orilla del mar y deteniéndose. • Travelling lateral que se adentra en el océano, Cahuillaca sale del encuadre. • Surgen del océano las islas que pueden verse desde el Sanuario de Pachacamac. 	<ul style="list-style-type: none"> • Narradora en tercera persona omnisciente. • Fondo musical instrumental. • Ambientación de suspenso. • Sonido del océano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuniraya deidad • Cahuillaca • Bebé • Islas de Pachacamac 	
Créditos del guion del audiovisual	00:02:11 - 00:02:16	<ul style="list-style-type: none"> • Fundido a negro y revelación textual de las fuentes: guion adaptado a partir del capítulo 2 del manuscrito quechua "Dioses y hombres de Huarochiri" recogido por Francisco de Avila (1598?) y traducido por José María Arguedas. 	Silencio	No aplica	
Cierre institucional Qapaq Nan y Ministerio de Cultura	00:02:17 - 00:02:29	<ul style="list-style-type: none"> • Claquetas con logos de Qapaq Nan Perú y Ministerio de Cultura del Perú 	Silencio	No aplica	

EL MITO DE CAHULLACA Y CUNIRAYA

Estructura	Pauta temporal	Recursos visuales	Recursos sonoros	Sujetos	Género
Introducción a partir de los dibujos e imaginario gráfico de Felipe Guaman Poma de Ayala (siglo XVII)	00:00:00 - 00:00:18	<ul style="list-style-type: none"> Se compone el dibujo de Felipe Guaman Poma que ilustra el encuentro en Cajamarca entre los españoles dirigidos por Hernando Pizarro a caballo y Atahualpa llevado en anda. El Inca llevado en anda por sus sirvientes entra por la izquierda. Los caballos de los españoles entran por la derecha. Al encontrarse los grupos, aparece el título de la ilustración: <i>Conquista En los banos estava Atagualpa Inga</i>. La ilustración del encuentro entre Atahualpa y las huestes de Pizarro se invierte. Al reverso de esta, se revela un nuevo dibujo de Guaman Poma referente al último Inca en prisión, custodiado por un soldado español: <i>Conquista Preso Atahualpa Inga</i>. Los elementos que configuran la ilustración (Atahualpa en prisión, soldado español y muro inca de la prisión) se descomponen. Entran en el encuadre las huestes de Pizarro a caballo mientras estos elementos salen del encuadre. Las huestes de Pizarro avanzan por un nuevo escenario configurado a partir de elementos del dibujo de Guaman Poma: dos caminos del Qapaq Ñan que conducen a una pirámide inca que representaría el santuario de Pachacamac. Los españoles avanzan por una de las sendas del dibujo hacia la pirámide. Zoom in a la pirámide inca y disolución hacia un nuevo escenario sin el estilo gráfico de Guaman Poma: se revela el santuario con el ídolo de Pachacamac inmenso en el horizonte y pequeñas personas caminando por el centro ceremonial. 	<ul style="list-style-type: none"> Narrador en tercera persona omnisciente. Fondo musical instrumental: tambores e instrumento de viento. 	<ul style="list-style-type: none"> Dibujo de Guaman Poma de Atahualpa en anda. Dibujo de Guaman Poma - huestes de Hernando Pizarro. Dibujo de Guaman Poma de Atahualpa prisionero. Dibujo de Guaman Poma de guardia española. 	<ul style="list-style-type: none"> Dibujos animados didácticos de divulgación histórica
El Santuario	00:00:18 - 00:00:34	<ul style="list-style-type: none"> Con el ídolo de Pachacamac en el horizonte, el santuario se remece ante un movimiento telúrico y levanta una nube de tierra. Plano general: en un escenario desértico vemos a la hueste española, de espaldas, entrando en el encuadre guiada por nativos. Los guías nativos huyen y salen del encuadre mientras los españoles continúan el camino hacia el santuario, imperturbables ante el sismo. Plano conjunto de españoles a caballo en el santuario. Avanzan de perfil y pasando frente el Aclla Wasi. Los muros incas de las calles son destacados con una tonalidad amarilla. Nuevo encuadre de españoles avanzando por las calles del santuario. En este plano general la tonalidad amarilla de ciertas partes de los muros se distinguen de las secciones que pueden ser apreciadas actualmente en los restos arqueológicos. Zoom in al que sería el Palacio del curaca Taurichumpi, donde pernoctan los españoles dejando fuera a sus caballos. Plano conjunto de los españoles avanzando a caballo y de perfil. Pasan ante la que sería una pirámide con rampa con dos individuos flanqueandola. Secciones de los muros incas de las calles son destacados con una tonalidad amarilla. Soldado español camina con una espada en mano hacia la entrada del templo principal, donde reside el dios Pachacamac. La entrada está flanqueada por dos guardias nativos. Vemos a los demás soldados españoles a caballo. Los guardias cruzan las armas ante la entrada, negando el ingreso del español. Primer plano del rostro de uno de los guardias, hace un gesto de ofensa. Primer plano del rostro del español, quien levanta la mano y hace un gesto de negación al guardia. Primer plano del rostro del guardia, que intensifica su gesto de molestia y negación. Primer plano del rostro del español, que también intensifica su rostro de molestia ante la negativa gestual del guardia. Vemos un plano conjunto de los guardias y el soldado español de espaldas ante el ingreso al templo. El soldado levanta con violencia las armas de los guardias que le impedian ingresar al templo y se adentra en la recámara custodiada. 	<ul style="list-style-type: none"> Narrador en tercera persona omnisciente. Fondo musical instrumental: tambores e instrumento de viento. Efecto sonoro de movimiento telúrico. Sonido del arreo a los caballos y galope. 	<ul style="list-style-type: none"> Dios Pachacamac Soldados españoles. Guías nativos Locales en las calles del santuario. 	<ul style="list-style-type: none"> Soldado español a pie. Guardia 1 del templo principal. Guardia 2 del templo Soldados españoles a caballo. Locales en el santuario.
El encuentro	00:00:34 - 00:01:18	<ul style="list-style-type: none"> Plano conjunto de españoles dentro del templo. Uno, de rodillas, mete objetos dorados en un saco. El otro, de pie, arremete contra el ídolo de Pachacamac y lo quiebra. Fuera del templo, se levanta una polvareda. Un individuo nativo, vestido con mayor ornamenta que los guardias, está de rodillas y con los brazos levantados y gesto de asombro. Los guardias también levantan los brazos. Entra en el encuadre un individuo nativo con gesto de asombro que se lleva la mano a la boca. Plano general del santuario. Se pueden apreciar peregrinos ingresando en el centro ceremonial. A la distancia, se aprecian pequeños grupos de individuos y auquénidos a la distancia. 	<ul style="list-style-type: none"> Narrador en tercera persona omnisciente. Fondo musical instrumental, tambor e instrumento de viento. Grufido de soldado español ante negativa de ingreso por el guardia. Efecto sonoro metálico de armas de nativos apartadas por el soldado español en armadura. Sonido de quiebre tras el destrucción del ídolo. Rumor de lamentos y asombro de locales tras la destrucción del ídolo. 	<ul style="list-style-type: none"> Soldados españoles. Guardia 1 del templo principal. Guardia 2 del templo Individuo de la élite local alarmado por la destrucción del ídolo. Locales asombrados tras la destrucción del ídolo. 	<ul style="list-style-type: none"> Silencio
Cierre Institucional Qapaq Ñan y Ministerio de Cultura	00:02:17 - 00:02:29	<ul style="list-style-type: none"> Claquetas con logos de Qapaq Ñan Perú y Ministerio de Cultura del Perú. 			

LA DESTRUCCIÓN DEL SANTUARIO

VIDEO INSTITUCIONAL						
Claqueta de apertura: logo institucional del Museo de sitio de Pachacamac	00:00:00 - 00:00:16	<ul style="list-style-type: none"> Imágenes aéreas del complejo arqueológico: el templo del sol, pirámides con rampa y el Palacio de Taurichumpi. 	<ul style="list-style-type: none"> Textos animados. Registro del equipo del museo en labores: reunido en el santuario, haciendo observaciones, señalando un plano en una sala de reuniones del museo. 	Ausentes		
Gestión del santuario	00:00:16 - 00:00:29	<ul style="list-style-type: none"> Textos animados. Registro del equipo de investigación museo en labores arqueológicas especializadas en el santuario: copiando el patrón de un fragmento cerámico, rastreando fragmentos, haciendo uso de herramientas de medición sobre cántaros, controlando un dron sobre el complejo, limpiando la tierra con un pincel de un cráneo humano y depositándolo en una bolsa. 	<ul style="list-style-type: none"> Textos animados. Registro del equipo de conservación del museo en labores arqueológicas especializadas en el santuario: un individuo dando indicaciones a trabajadores, personas cargando bloques de barro, un trabajador inyectando barro a una pared resquebrajada y un trabajador con tecnología especializada (Estación total) etc. 	<ul style="list-style-type: none"> Trabajadoras y trabajadores dedicados a la gestión del santuario. 		
Trabajos de investigación	00:00:29 - 00:00:48	<ul style="list-style-type: none"> Textos animados. Registro del equipo de conservación del museo en labores arqueológicas especializadas en el santuario: un individuo dando indicaciones a trabajadores, personas cargando bloques de barro, un trabajador inyectando barro a una pared resquebrajada y un trabajador con tecnología especializada (Estación total) etc. 	<ul style="list-style-type: none"> Textos animados. Registro del equipo de conservación del museo en labores arqueológicas especializadas en el santuario: un individuo dando indicaciones a trabajadores, personas cargando bloques de barro, un trabajador inyectando barro a una pared resquebrajada y un trabajador con tecnología especializada (Estación total) etc. 	<ul style="list-style-type: none"> Trabajadoras y trabajadores del equipo de investigación del museo. 		
Trabajos de conservación	00:00:48 - 00:01:03	<ul style="list-style-type: none"> Textos animados. Registro del equipo de conservación del museo en labores arqueológicas especializadas en el santuario: un individuo dando indicaciones a trabajadores, personas cargando bloques de barro, un trabajador inyectando barro a una pared resquebrajada y un trabajador con tecnología especializada (Estación total) etc. 	<ul style="list-style-type: none"> Textos animados. Registro del equipo de conservación del museo en labores arqueológicas especializadas en el santuario: un individuo dando indicaciones a trabajadores, personas cargando bloques de barro, un trabajador inyectando barro a una pared resquebrajada y un trabajador con tecnología especializada (Estación total) etc. 	<ul style="list-style-type: none"> Trabajadoras y trabajadores del equipo profesional de conservación en arquitectura en tierra. 		
Área del manejo de colecciones	00:01:03 - 00:01:22	<ul style="list-style-type: none"> Textos animados. Registro de trabajos de investigación, catalogación y conservación: una trabajadora restaurando minuciosamente retazos de un textil, un trabajador embalsamando una concha de spondylus mullu en una caja con múltiples compartimentos y guardándola en una estantería llena de cajas similares. Una trabajadora operando un microscopio en el laboratorio. Trabajadora tomando apuntes mientras sostiene una pieza en la mano. 	<ul style="list-style-type: none"> Textos animados. Registro de trabajos de investigación, catalogación y conservación: una trabajadora restaurando minuciosamente retazos de un textil, un trabajador embalsamando una concha de spondylus mullu en una caja con múltiples compartimentos y guardándola en una estantería llena de cajas similares. Una trabajadora operando un microscopio en el laboratorio. Trabajadora tomando apuntes mientras sostiene una pieza en la mano. 	<ul style="list-style-type: none"> Trabajadoras y trabajadores del área del manejo de colecciones. 		
Trabajos con la comunidad	00:01:22 - 00:01:54	<ul style="list-style-type: none"> Textos animados. Registro de actividades ecológicas y artísticas con la comunidad del entorno: grupos de niñas y niños en trabajos en la huerta prehispánica al lado del Aclia Wasi. Talleres para adultas mayores y adultos de dibujo, costura y tejido textil con iconografía de las culturas del santuario. 	<ul style="list-style-type: none"> Textos animados. Registro de actividades ecológicas y artísticas con la comunidad del entorno: grupos de niñas y niños en trabajos en la huerta prehispánica al lado del Aclia Wasi. Talleres para adultas mayores y adultos de dibujo, costura y tejido textil con iconografía de las culturas del santuario. 	<ul style="list-style-type: none"> Niñas y niños de la comunidad del entorno. Adultas mayores y adultas de la comunidad del entorno. 		
Cierre institucional	00:01:54 - 00:02:12	<ul style="list-style-type: none"> Imágenes aéreas del complejo arqueológico: el Aclia Wasi junto al museo de sitio, travelling in por calles y una vista de planta del complejo que evidencia el trazado urbano prehispánico. Logo del Museo de sitio de Pachacamac. 	<ul style="list-style-type: none"> Imágenes aéreas del complejo arqueológico: el Aclia Wasi junto al museo de sitio, travelling in por calles y una vista de planta del complejo que evidencia el trazado urbano prehispánico. Logo del Museo de sitio de Pachacamac. 	Ausentes		
Cierre institucional Qapaq Ñan y Ministerio de Cultura	00:02:12 - 00:02:19	<ul style="list-style-type: none"> Claquetas con logos de Qapaq Ñan Perú y Ministerio de Cultura del Perú. 	<ul style="list-style-type: none"> Claquetas con logos de Qapaq Ñan Perú y Ministerio de Cultura del Perú. 	No aplica		Silencio

Documental
Institucional

Bibliografía

ANDERSON, Benedict

1983 “Comunidades imaginadas. Reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo”.
México DF: Fondo de la Cultura Económica.

ÁNGELES, Rommel y Denise POZZI-ESCOT

2010 “El Horizonte Medio en Pachacamac”. En: ROMERO VELARDE, Rubén y Trine Pavel SVEDSEN (eds.). *Arqueología en el Perú: nuevos aportes*

ALDUNATE DEL SOLAR, Cristóbal

2019 “Chile antes de Chile: Los nuevos tiempos del Museo de Arte Precolombino”.
Chungará (Arica) versión online. vol. 51, número 2, junio.
https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-73562019000200181

ALVARADO, Elizabeth

2018 “Hacia un museo sostenible. Análisis de la oferta y la demanda en los museos y centros expositivos de Lima”. Lima: MALI, Espacio Fundación Telefónica, MAC – Museo de Arte Contemporáneo, Centro Cultural España y USIL.

AMES, Natalia

2011 “La revolución sí será filmada: análisis de la transmisión de ideologías en *La huelga*, de Sergei Eisentein y *La primera carga al machete*, de Manuel Octavio Gómez”. Tesis de

licenciatura en comunicación audiovisual. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación.

ARDREN, Traci

2006 “Is Apocalypto Pornography?”. En *Archaeology Archive*. Consulta 10 de marzo 2020.
<https://archive.archaeology.org/online/reviews/apocalypto.html>

ASSMANN, Jan

2008 “Communicative and Cultural Memory”. En: ERLI, Astrid y Ansgar NÜNNING. *Cultural Memory Studies. An International and Interdisciplinary Handbook*. pp. 109 - 118. Berlin, Nueva York: DeGruyter.

BENNETT, Tony

1995 “The birth of the museum. History, theory, politics”. Nueva York: Routledge.

BENNETT, Tony

2006 “Exhibition, Difference and the Logic of Culture“ En: KARP, Ivan, Corrine KRATZ, Lynn Szwaja y Tomas YBARRA-FAUSTO (eds.). *Museum Frictions. Public cultures/Global transformations*. pp. 46 – 69. Durham: Duke University Press.

BESOLÍ MARTÍN, Andrés

- 2010 “Interactividad y comunicación museográfica audiovisual en exposiciones y arqueología e historia”. En: SANTACANA, Joan y Carolina MARTÍN PIÑOL (coords.). *Manual de museografía interactiva*. pp. 523 – 552. Gijón: Trea.

BESOLÍ MARTÍN, Andrés.

- 2008 “El uso de fuentes audiovisuales en museos de historia: técnicas expositivas y estrategias de comunicación ”. *Terceras Jornadas Archivo y Memoria*. Madrid: Grupo de Investigación Antropológica sobre Patrimonio y Culturas Populares (CSIC).

BOLTER, Jay David y Richard GRUSIN

- 2000 “Remediation. Understanding New Media“. Massachussets: MIT University Press.

BOLAÑOS, María

- 2006 “Desorden, Diseminación y Dudas: el discurso expositivo del Museo en las últimas décadas”. *Revista museos.es* . Madrid, número 2, pp. 12 - 21.

BUNTINX, Gustavo e Ivan KARP

- 2006 “Tactical Museologies” En: KARP, Ivan, Corrine KRATZ, Lynn Szwaja y Tomas YBARRA-FAUSTO. *Museum Frictions. Public cultures/Global transformations*. pp. 207 – 218. Durham: Duke University Press.

CAMPOS, Minerva

2017 “Audiovisuales en el Museo Arqueológico Nacional: estrategias expositivas y educativas”. *Tarbiya: Revista de Investigación innovación educativa*. Madrid, número 45, pp. 23 - 38.

CANDLIN, Fiona

2015 “Keeping Objects Live”. En HENNING, Michelle (ed.). *The International Handbook of Museum Studies*. Oxford: John Wiley. pp. 279 – 301.

CASTILLO BUTTERS, Luis Jaime

2017 “Las costa norte durante el surgimiento de Pachacamac”. En: POZZI-ESCOT, Denise (ed.). *El oráculo en el horizonte marino del sol poniente*. pp. 114 – 126. Lima: Fondo Editorial BCP.

CARRIÓN, Rosangela (16 de setiembre del 2020). Entrevista personal. (M. de la Jara, entrevistador).

CASTRILLÓN, Alfonso

2014 “Utopía y realidad en la museología peruana”. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia – Sede Bogotá.

CHATTERJEE, Partha

2008 “La Nación en tiempo heterogéneo y otros estudios subalternos”. Buenos Aires: CLACSO.

CORRADINI, Luisa

2006 “Entrevista a Pierre Nora”. En *La Nación Argentina*. Consulta: 15 de setiembre, 2019.
<https://www.lanacion.com.ar/cultura/no-hay-que-confundir-memoria-con-historia-dijo-pierre-nora-nid788817>

CURATOLA, Marco

2017 “Los oráculos de los confines del fin del mundo Pachacamac, Titicaca”. En: POZZI – ESCOT, Denise (ed.). *El oráculo en el horizonte marino del sol poniente*. pp. 167 – 198. Lima: Fondo Editorial BCP.

DE ÁVILA, Francisco (comp.)

1966 [¿1598?] “Dioses y Hombres de Huarochiri”. Traducción de José María Arguedas. Lima: Instituto de Estudios Peruanos (IEP)

DIARIO EL PERUANO

2020 “Bicentenario: Ministerio de Cultura priorizará proyectos emblemáticos”. *Diario El Peruano*. Lima, 22 de octubre. Consulta: 25 de octubre del 2020.
<https://elperuano.pe/noticia/105824-bicentenario-ministerio-de-cultura-priorizara-proyectos-emblematicos?fbclid=IwAR0WHp4FGmFA98Ld9wwWN-iXk3oV32VTkEPAHfyJu9dJO-pUOXf1Px7j2Kc>

DOANE, Mary Anne

2007 “Indexicality: Trace and Sign: Introduction”. *Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*. Nueva York, volumen 18, número 1. pp. 1 – 6.

EECKHOUT, Peter

2017 “Ofrendas rituales, peregrinaciones y ancestros”. En: POZZI – ESCOT, Denise (ed.). *El oráculo en el horizonte marino del sol poniente*. pp. 222 – 238. Lima: Fondo Editorial BCP.

EECKHOUT, Peter

2004 “La sombra de Ychma. Ensayo introductorio sobre la Arqueología de la Costa Central del Perú en los periodos tardíos.” *Boletín del Instituto Francés de Estudios Andinos*. Lima, número 33 (3). pp. 403 – 423.

EECKHOUT, Peter

2004 “Pachacamac y Proyecto Ychsma (1999 – 2003).” *Boletín del Instituto Francés de Estudios Andinos*. Lima, número 33 (3). pp. 425 – 448.

EDGERTON, Gary R.

2005 “Where the Past Comes Alive: Television, History and Popular Memory.”. En: WASKO, Janet. *A Companion to Television*. Oxford: Blackwell Publishing.

ERLL, Astrid y Ann RIGNEY (eds.)

2009 “Mediation, Remediation and the Dynamics of Cultural Memory”. Berlin – New York:
Walter de Gruyter. .

ERLL, Astrid

2005 “Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen. Eine Einführung”. Stuttgart: J.B
Metzler.

ESTETE, Miguel de

1985 [1534] La relación del viaje que hizo el señor capitán Hernando Pizarro por mando del
señor Gobernador, su hermano, desde el pueblo de Caxamalca a Parcama y de allí
a Jauja. En Francisco de Xerez. *Verdadera relación de la conquista del Perú*,
editado por C. Bravo, 130-148. Madrid: Historia 16.

FARÍAS, Martín

2018 “La música en el documental institucional chileno: posibilidades de escucha y
resignificación de un género”. *Cine Documental*. Buenos Aires, número 19, pp. 1 – 26.

FENOLL, Vicente

2018 “Animación, documental y memoria. La representación animada de la dictadura
chilena”. *Cuadernos. Info*. Valencia, número 43, pp. 45 – 56.

GÄNGER, Stefanie

2014 “Conversaciones sobre el pasado. José Mariano Macedo y la arqueología peruana, 1876 - 1894”. *Journals Open Edition*.

<https://journals.openedition.org/nuevomundo/67124>

GASKELL, Ivan

2015 “The Life of Things”. En HENNING, Michelle (ed.). *The International Handbook of Museum Studies*. Oxford: John Wiley. pp. 167 – 190.

GUTIÉRREZ, Czar

2020 “El oráculo del color: el ídolo de Pachacamac”. *Diario El Comercio*. Lima, 5 de febrero.

Consulta: 25 de setiembre del 2020.

<https://elcomercio.pe/luces/arte/el-oraculo-del-color-idolo-de-pachacamac-noticia/?ref=ecr>

HALBWACHS, Maurice

1950 “On collective memory”. Chicago: The University of Chicago Press.

HALL, Martin

2006 “The reappearance of the authentic” En: KARP, Ivan, Corrine KRATZ, Lynn Szwaja y Tomas YBARRA-FAUSTO. *Museum Frictions. Public cultures/Global transformations*. Durham: Duke University Press.

HANSEN, Peter

- 2013 “Relativism, Revisionism, Aboriginalism and Emic/Etic Truth: The Case Study of Apocalypso”. En: CHACÓN, Richard J. y Rubén G. MENDOZA (eds.), *The Ethics of Anthropology and Amerindian Research*. Nueva York: Springer. pp. 147 – 190.

HONESS ROE, Annabelle

- 2016 “Against animated documentary?”. *International Journal. Film and Media Arts*. Surrey, número 1, pp. 20 – 27.

HONESS ROE, Annabelle

- 2013 “The Animated Documentary”, Londres: Palgrave Macmillan.

HENNING, Michelle

- 2015 “Museum Media: An introduction” en HENNING, Michelle (ed.). *Museum Media*. United Kingdom: Blackwell. pp. 36 - 58.

KAULICKE, Peter

- 2000 “La sombra de Pachacamac: Huari en la Costa Central”. *Boletín de Arqueología PUCP*. Lima, número 4, pp. 313 – 358.

KNOBLOCH, Patricia Jean

- 2002 “Quién era quien en el Horizonte Medio Prehistoria Andina”. Fecha de consulta:
<https://whowaswhowari.sdsu.edu/>

LLOSA Patricia, Rodolfo CORTEGANA y Carmen Rosa UCEDA

2017 “Pachacamac hoy: el nuevo museo”. En: POZZI – ESCOT, Denise (ed.). *El oráculo en el horizonte marino del sol poniente*. pp. 1 – 32. Lima: Fondo Editorial BCP.

LUMBRERAS,

2017 “Los Wari en Pachacamac”. En: POZZI-ESCOT, Denise (ed.). *El oráculo en el horizonte marino del sol poniente*. pp. 97 – 113. Lima: Fondo Editorial BCP.

LUMBRERAS

2017 “Pachacamac, el ídolo”. En: POZZI-ESCOT, Denise (ed.). *El oráculo en el horizonte marino del sol poniente*. pp. 149 – 166. Lima: Fondo Editorial BCP.

MAKOWSKI, Krzysztof

2016 “Prólogo”. En: Templo FRANCO, Régulo y Ponciano PAREDES. *Templo Viejo de Pachacamac: Dioses, arquitectura, sacrificios y ofrendas*. Lima: Fundación Augusto N. Wiese. pp. 24 – 28.

MAKOWSKI, Krzysztof y Alain VALLENAS,

2015, “La ocupación Lima en el valle de Lurín”. *Boletín de Arqueología PUCP*. Lima, número 19, pp. 97 – 143.

MAKOWSKI, Krzysztof, Iván GHEZZI, Daniel GUERRERO y otros

2008 “Pachacamac, Ychsma y los Caringas”. En PINEDO, Omar y Henry TANTALEÁN (comps.). *Arqueología de la Costa Centro Sur Peruana*. Lima: Avqi Ediciones. pp. 267 – 297.

MARCONE, Giancarlo

2017 “La presencia inca en el valle de Lurín”. En: POZZI – ESCOT, Denise (ed.). *El oráculo en el horizonte marino del sol poniente*. pp. 80 – 96. Lima: Fondo Editorial BCP.

MARCONE, Giancarlo

2015 “Proceso político y reorganización social Lima desde la perspectiva de los grupos intermedios: el ejemplo del lote B”. *Boletín de Arqueología PUCP*. Lima, número 4, pp. 171 – 190.

MARIÁTEGUI, José Carlos

1995 [1928] “7 Ensayos de Interpretación de la Realidad Peruana”. Lima: Biblioteca “Amauta”.

MINISTERIO DE CULTURA DEL PERÚ.

2018 I Encuesta Nacional de Percepciones y Actitudes sobre diversidad cultural y discriminación étnico-racial. Lima: Ministerio de Cultura del Perú.

MINISTERIO DE CULTURA DEL PERÚ.

2015 “Catálogo del Museo de Pachacamac”. Lima: Ministerio de Cultura del Perú.

MINISTERIO DE CULTURA DEL PERÚ.

2015 “Guía del Santuario Arqueológico de Pachacamac”. Lima: Ministerio de Cultura del Perú.

MINISTERIO DE CULTURA DEL PERÚ

2014 “Decreto Supremo 004-2014-MC. Decreto Supremo que aprueba el Plan de Manejo del Santuario Arqueológico de Pachacamac”. Lima.

MINISTERIO DE CULTURA DEL PERÚ

2020 “Política Nacional de Cultura al 2030”. Lima.

MINISTERIO DE CULTURA DEL PERÚ, MUSEO DE SITIO DE PACHACAMAC, Plan COPESCO Nacional y UNESCO

2014 Plan de Manejo del Santuario Arqueológico de Pachacamac. Lima.

MINISTERIO DE CULTURA DEL PERÚ.

Recorrido virtual Museo de sitio de Pachacamac.

<https://visitavirtual.cultura.pe/recorridos/MSPAC/museo-sitio-pachacamac/index.html>

MINISTERIO DE CULTURA DEL PERÚ

2012 “Obras maestras en la colección del Museo de sitio de Pachacamac”. Lima: Ministerio de Cultura del Perú.

MINISTERIO DE CULTURA DEL PERÚ

2012 “Textiles de Pachacamac”. Lima: Ministerio de Cultura del Perú.

MINISTERIO DE ECONOMÍA Y FINANZAS DEL PERÚ

2020 *Ley N.º4712 Ley de Presupuesto del Sector Público para el Año Fiscal 2020*. Lima, 29 de Agosto del 2020.

MORAGAS, Natalia

2013 “Ecos del pasado, imágenes para el futuro. Lo prehispánico en los medios audiovisuales”. *Boletín americanista*. Barcelona, número 66, pp. 11 – 27.

MUSEO AMANO TEXTIL PRECOLOMBINO

Amano. Consulta: 15 de junio del 2020.

<http://www.museoamano.org/amano/>

MUSEO AMANO TEXTIL PRECOLOMBINO

2016 “Chavín. Dioses en las piedras que viajaron en las telas” [videograbación]. Lima: Mitorama Studio idolatrías digitales & creación audiovisual.

MUSEO AMANO TEXTIL PRECOLOMBINO

2016 “Huari. El primer imperio y sus gobernantes” [videograbación]. Lima: Mitorama Studio idolatrías digitales & creación audiovisual.

MUSEO AMANO TEXTIL PRECOLOMBINO

2016 “Textiles Museo Amano: Paracas”. [videgrabación]. Lima: Mitorama Studio idolatrías digitales & creación audiovisual.

MUSEO AMANO TEXTIL PRECOLOMBINO

2016 “Textiles Museo Amano: Paracas”. [videgrabación]. Lima: Mitorama Studio idolatrías digitales & creación audiovisual.

MUSEO DE ARTE DE LIMA

Chavín. Consulta 12 de junio del 2020

http://www.mali.pe/expo_detalle.php?id=124&p=ant&anio=2015

MUSEO DE ARTE DE LIMA

Nasca. Consulta 12 de junio del 2020

http://www.mali.pe/expo_detalle.php?id=146

MUSEO DE ARTE DE LIMA

Khipus. Nuestra historia en nudos. Consulta 15 de diciembre del 2020

<https://mali.pe/portfolio-item/khipus/>

MUSEO DE ARTE DE LIMA

2016 “Sala 1. Ser antropomorfo Nasca”. [videograbación] Lima: Mitorama Studio idolatrías digitales & creación audiovisual.

MUSEO DE ARTE DE LIMA

2016 “Sala 1. Ser antropomorfo Nasca”. [videograbación] Lima: Mitorama Studio idolatrías digitales & creación audiovisual.

MUSEO DE SITIO DE PACHACAMAC

2015 “Lima”. [videograbación] Lima: Ministerio de Cultura del Perú.

MUSEO DE SITIO DE PACHACAMAC

2015 “Wari”. [videograbación] Lima: Ministerio de Cultura del Perú.

MUSEO DE SITIO DE PACHACAMAC

2015 “Ychma”. [videograbación] Lima: Ministerio de Cultura del Perú.

MUSEO DE SITIO DE PACHACAMAC

2015 “Inca”. [videograbación] Lima: Ministerio de Cultura del Perú.

MUSEO DE SITIO DE PACHACAMAC

2015 “El mito de Cavillaca y Cuniraya”. [videograbación] Lima: Ministerio de Cultura del Perú.

MUSEO DE SITIO DE PACHACAMAC

2015 “La destrucción del Santuario”. [videgrabación] Lima: Ministerio de Cultura del Perú.

MUSEO DE SITIO DE PACHACAMAC

2015 “El ídolo de Pachacamac”. [videgrabación] Lima: Ministerio de Cultura del Perú.

MUSEO DE SITIO DE PACHACAMAC

2015 “Video institucional”. [videgrabación] Lima: Ministerio de Cultura del Perú.

MUSEO LARCO

2012 “Video introductorio” [videgrabación] Lima: Beyond Multimedia.

NORA, Pierre

1984 “Lugares de Memoria”, Paris: Gallimard.

NÚÑEZ MURILLO, Gabriela, Orietta MARQUINA VEGA, Laura LEÓN KANASHIRO y Miguel SÁNCHEZ FLORES

2018 "Guía de Investigación en Ciencias y Artes de la Comunicación". Lima: PUCP.

PINO MATOS, José Luis

2016 “Qhapaq Ñan Wamanin: los lugares de libación como hitos de la memoria en cada paisaje sagrado en de la ruta principal hacia el Chinchaysuyu” . *Diálogo Andino*. Lima, número 49, pp. 167 – 180.

PIZARRO, Hernando

1969 [1533] “Carta relación de Hernando Pizarro a los oidores de la Audiencia de Santo Domingo sobre la conquista del Perú”. Universidad Nacional de Educación, Lima.

POZZI-ESCOT, Denise (ed.)

2017 “El oráculo en el horizonte marino del sol poniente”. Lima: Fondo Editorial BCP.

POZZI-ESCOT, Denise

2017 “Un espacio sagrado milenario”. En: POZZI – ESCOT, Denise (ed.). *El oráculo en el horizonte marino del sol poniente*. pp. 1 – 32. Lima: Fondo Editorial BCP.

POZZI-ESCOT, Denise

2020 “Nuevos hallazgos en el santuario de Pachacamac”. Ponencia presentada en el Ciclo de Conferencias “¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Por qué?”. Museo Nacional de Arqueología, Antropología e Historia del Perú.
<https://www.facebook.com/MNAAHP/videos/375529393651552>

QUISPE-AGNOLI, Rocío.

2014 “El silencio de Guaman Poma ante el Supay: de duende, espíritu y fantasma a diablo”. *LETRAS*. Lima, vol. 85, número 121, pp. 47 – 61.

ROSAS DINTEL, Marco

2017 “Historia de las investigaciones arqueológicas en el Santuario de Pachacamac”. En: POZZI – ESCOT, Denise (ed.). *El oráculo en el horizonte marino del sol poniente*. pp. 1 – 32.

Lima: Fondo Editorial BCP.

ROSTWOROWSKI, María

2004 “Costa peruana prehispánica”. Lima: Instituto de Estudios Peruanos.

ROSTWOROWSKI, María

2001 “Pachacamac”. Lima: Instituto de Estudios Peruanos.

ROSENKRATZ, Jonathan

2011 “Colourful Claims: towards a theory of animated documentary”. *Film International*.

<http://filmint.nu/colourful-claims-towards-a-theory-of-animated-documentary/>

SANTIVAÑEZ, Raúl “Rulo” (7 de noviembre del 2020). Comunicación personal. (M. de la Jara, entrevistador).

SEGURA, Rafael

2014 “Arqueología y sociedad. Una percepción acerca de los discursos sobre el pasado prehispánico y su divulgación pública”. *Arqueología y Sociedad*, número 17, pp. 19 - 32.

SEYDEL, Ute

2014 “La constitución de la memoria cultural”. *Acta Poética*, número 35 - 2, pp. 187 - 214.

SCHROEDL, Annette

- 2008 “La Capacocha como ritual político. Negociaciones en torno al poder entre Cuzco y los curacas”. *Boletín del Instituto Francés de Estudios Andinos*, número 37, vol. 1, pp. 19 – 27.

SILVA MONTELLANO, Felipe Javier

- 2005 “Mitología cosmogónica, Arte Mesoamericano y cine animado. Revisión de los aspectos formales del personaje mitológico de Mesoamérica Prehispánica la serpiente emplumada en producciones audiovisuales animadas”. Tesis de doctorado. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de Dibujo.

SOSPEDRA, Rafel

- 2004 La nueva museografía audiovisual. *Iber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*. Cataluña, número 39, pp. 45 - 54.

TÁVAREZ, David Eduardo y Kimbra SMITH

- 2001 “La etnohistoria en América: Crónica de una disciplina bastarda”. *Desacatos*. México D.F., núm. 7, otoño, 2001, pp. 11 – 20.

TOMASA, Eudald y Rosa SERRA

2009 La museografía audiovisual e hipermedia y sus aplicaciones en el monasterio de Sant Benet de Bages (Barcelona). *Hermes: Revista de Museología*. Gijón, número 1, pp. 21 – 29.

UCEDA, Carmen Rosa

2009 “Un museo actual”. *Gaceta Cultural*. Lima, número 39, Instituto Nacional de Cultura (INC), pp. 28 - 29.

UCEDA, Carmen Rosa (15 de setiembre del 2020). Entrevista personal. (M. de la Jara, entrevistador).

UNESCO, Plan COPESCO Nacional y Ministerio de Cultura Lima.

2012 Plan de Manejo del Santuario Arqueológico de Pachacamac. Resumen Ejecutivo.

VÁSQUEZ, Chalena

2008 “Historia de la Música en el Perú”. Lima: Ministerio de Educación del Perú.

VICH, Víctor

2008 “Presentación” En: CHATTERJEE, Partha. *La Nación en tiempo y otros estudios subalternos*. pp. 9 – 21. Buenos Aires: CLACSO.

WATANABE, Shinya,

2019 “Diversidad y uniformidad en el Horizonte Medio de los Andes prehispánicos”. *Research Papers of the Anthropological Institute Nanzan University*. Nagoya, volumen 8, pp. 1 – 9.



Anexos

Anexo 1. Entrevista semi-estructura para personal del Museo de sitio de Pachacamac

a. Preguntas sobre museografía audiovisual

1. ¿Cuál fue el objetivo de integrar medios audiovisuales a la visita al Santuario de Pachacamac? ¿Cómo se articulan estos soportes a la experiencia de la visita? ¿Cuáles son los nexos que podrían establecerse con las piezas arqueológicas expuestas y un posterior recorrido por el santuario?
2. ¿Podría considerarse que los recursos audiovisuales en el Museo de sitio de Pachacamac expresan una postura de investigación arqueológica y/o etnohistórica respecto el pasado del Santuario y las sociedades que lo habitaron?
3. Al hablar de aproximaciones a la historia a través de los medios audiovisuales se aborda mucho lo “irrepresentable” o las limitaciones de profundización histórica. En términos conceptuales, ¿existe algo que haya sido difícil de plantear audiovisualmente dentro de los temas abordados por el Museo de sitio de Pachacamac?
4. Por un lado, se cuenta con el formato de documental animado didáctico e informativo en la galería de las culturas. Además, encontramos ficciones históricas animadas elaboradas en base a crónicas hispánicas, como en el video sobre la destrucción del Santuario y el ídolo de Pachacamac ¿Existe alguna razón que haya determinado las diferencias en el género narrativo?

5. Las transformaciones en la voz narrativa son también un aspecto considerable. Por ejemplo, se puede percibir una diferencia entre la narración neutra, informativa de los videos de la galería de las culturas y la del ídolo de Pachacamac, que asume el rol de narrador protagonista, en tercera persona ¿Qué motivaría estas transformaciones?

6. Específicamente respecto a la construcción de los personajes y la destrucción del Santuario ¿Cómo fue tener que enfrentar la representación de los conquistadores a su arribo al Santuario? ¿Cuál es el mensaje principal que se podría rescatar de la representación de los conquistadores desde una perspectiva contemporánea?

b. Preguntas sobre la operatividad de los soportes audiovisuales

1. ¿Qué herramientas son las que utilizas para una mediación/guiado?
2. ¿Para qué públicos?
3. ¿Cuál es tu experiencia utilizando herramientas audiovisuales en el Museo de sitio de Pachacamac?
4. ¿Sientes que los medios audiovisuales contribuyen a los objetivos de la visita? Si es así, ¿Cómo? Si, no, ¿por qué?
5. ¿Cómo se relacionan los visitantes a los soportes audiovisuales?
6. ¿Cuentan con una pauta de mediación/guiado que incluya soportes audiovisuales?

Anexo 2. Valores únicos excepcionales del Santuario Arqueológico de Pachacamac

De acuerdo al resumen ejecutivo del Plan de Manejo del Santuario Arqueológico de Pachacamac (2012), los valores únicos excepcionales que califican al santuario para ser considerado en la lista de patrimonio mundial de la UNESCO son los siguientes:

“1. El Santuario Arqueológico de Pachacamac es el más importante centro ceremonial prehispánico de la costa de América del Sur, con la más larga secuencia ocupacional en arquitectura monumental, planeamiento urbano y diseño paisajístico.

2. El Santuario Arqueológico de Pachacamac es un testimonio excepcional de una tradición cultural prehispánica, de carácter religioso, con larga continuidad y posteriores procesos de mestizaje y sincretismo cultural de vigencia contemporánea.

3. El Santuario Arqueológico de Pachacamac es un ejemplo sobresaliente de arquitectura monumental y planeamiento urbano de la civilización andina, mostrando una excepcional continuidad técnica y constructiva.

4. El Santuario Arqueológico de Pachacamac fue el primer gran centro ceremonial activo que fue tomado, saqueado, desarticulado y cristianizado por los europeos en Sudamérica.

5. El Santuario Arqueológico de Pachacamac fue el primer lugar en América donde se aplicó el método estratigráfico para revelar la secuencia ocupacional de un sitio arqueológico.” (Ministerio de Cultura 2012:5)