

ARQUEOLOGÍA: IMAGEN Y PROYECCIÓN SOCIAL

Gonzalo Ruiz Zapatero y Víctor M. Fernández Martínez

La arqueología, en las puertas del siglo XXI, ha crecido en madurez y complejidad, al tiempo que se configuran nuevas áreas de estudio y miles de arqueólogos exploran el pasado de la Humanidad con mayor sentido crítico. Pero al mismo tiempo la arqueología ha desbordado los límites disciplinares y está presente, de muchas y diversas maneras, en las sociedades de finales de nuestro siglo. De las regulaciones jurídicas sobre construcción y remociones de tierras a los medios de difusión de masas, del cine y la literatura a los parques arqueológicos y temáticos al aire libre, en fin, de su utilización en la política a los textos escolares, el humor y los cómics. En todos esos ámbitos —y muchos otros— la arqueología, de una u otra forma, está presente (Fowler 1992; Bahn 1996; Fagan 1998). Es verdad que deformada, manipulada o mal interpretada la mayoría de las veces, pero esa es “la arqueología” que normalmente llega a un mayor número de ciudadanos.

Por otro lado, y por vez primera también, los propios arqueólogos han empezado a preocuparse y reflexionar sobre esas “nuevas fronteras” de la arqueología contemporánea. Con esas ideas en mente preparamos este pequeño dossier, que se circunscribe a unas pocas “fronteras”: la del cine, la del humor, la de los cómics y la de los textos escolares. Todas sin embargo comparten unas características comunes: (a) la habitual falta de atención hacia ellas —cuando no abierto desdén— por parte de la academia, (b) la gran importancia de las imágenes en su discurso y (c) la gran capacidad de alcanzar a públicos muy numerosos. En los años 1980 y 1990 la arqueología ha alcanzado una madurez reflexiva sobre dos cuestiones clave para el futuro: su dimensión visual (Molyneaux 1997) y la necesidad de su proyección social (McManamon 1997). Las imágenes arqueológicas reales, ficticias o en una am-

plia gradación de realidad y ficción se mezclan y (con)funden en muchos medios y llegan cada vez más al gran público en la aldea global y mediática contemporánea, y por ello necesitamos de alguna manera una teoría de la imagen en el discurso arqueológico. Por otra parte, cada vez más gente se acerca a la arqueología, la mayoría simplemente por curiosidad, y eso es bueno, pero los arqueólogos deberíamos transformar la curiosidad en conocimiento (Haas 1998). Para ello tendremos que conocer y entender cuáles son las actitudes del público hacia la arqueología, y en esa tarea la exploración de las “fronteras” antes citadas será ineludible.

Las películas (pre)históricas son el equivalente posmoderno de las narraciones orales. Como las sagas épicas y los poemas del romancero, el cine persuade mediante la fuerza emocional y la inmediatez de la “historia” y consigue implantar “verdades” más a través del corazón que del cerebro (Rosentone 1995; Day 1997; Solomon 1998). El humor recoge críticamente percepciones ampliamente conocidas y socialmente aceptadas, en otras palabras, identifica rápidamente temas o cuestiones polémicas o erróneas. Los cómics constituyen otra manera de “contar” (visualizar) el pasado, a través de imágenes en secuencia y con gran fuerza comunicativa. Por último ese pasado queda (re)sumido en los rígidos y estrechos marcos de los manuales escolares y así es “vendido” al auditorio más grande que podamos imaginar.

Pensamos que ocuparse de estas “fronteras menores” de nuestra disciplina no es rendirse a una moda pasajera, sino apostar por una mayor efectividad para lograr el gran reto del futuro: comunicar a la sociedad el verdadero valor de la arqueología y del patrimonio arqueológico (Lowenthal 1996; Lynnot 1997).

REFERENCIAS

- BAHN, P.G. (1996): *Archaeology. A Very Short Introduction*. Oxford University Press, Oxford-Nueva York.
- DAY, D.H. (1997): *A Treasure Hard to Attain: Images of Archaeology in Popular Film with a Filmography*. The Scarecrow Press, Inc., Lanham-Londres.
- FAGAN, B.G. (1998): Perhaps We May Hear Voices. *Common Ground*, 3(1): 14-17.
- FOWLER, P.J. (1992): *The Past in Contemporary Society*. Routledge, Londres-Nueva York.
- HAAS, D. (1998): Looking at the Past, looking at the future. Reaching the Public. *Common Ground*, 3(1): 12-13.
- LOWENTHAL, D. (1996): *Possessed by the Past. The Heritage Crusade and the Spoils of History*. Nueva York, The Free Press.
- LYNNOT, M.J. (1997): Ethical Principles and Archaeological Practice: Development of an Ethics Policy. *American Antiquity*, 62(4): 589-599.
- MCMANAMON, F.P. (1997): Public Archaeology in the 21st Century. Building on Success. *Common Ground*, 2(1):2.
- MOLYNEAUX, B. (1997): *The Cultural Life of Images. Visual Representation in Archaeology*. Routledge, Londres.
- ROSENTONE, R.A. (1995): *Visions of the Past: The Challenge of Film to Our Idea of History*. Cambridge, Mass.
- SOLOMON, J. (1998): Reel Excavators. Hollywood's version of archaeologists at work. *Archaeology*, 55(2): 90-91.

