

Fuente: Academia UDLAP

Fecha: septiembre, 2018

¿Por qué el arqueólogo elaboró el manga?

Autor: Dr. Shigeru Kabata, Profesor De Tiempo Completo de Antropología, UDLAP.

Para contestar al título interrogante del presente artículo, tengo tres explicaciones: 1) el fomento de la difusión cultural: 2) ganar la confianza entre la gente local y el arqueólogo: y 3) la relación entre la arqueología y la identidad nacional.

Sabemos que en México se realizan diversos proyectos arqueológicos con varios objetivos, entre ellos: enriquecer la historia mexicana, entender qué pensaban los antiguos, reflexionar por qué su pensamiento es diferente al de nosotros y por qué nosotros nos comportamos y pensamos de esta manera. Es decir, estudiar la arqueología es un acto parecido a pulir un espejo para vernos clara y minuciosamente. Si tenemos un espejo sin paño, podríamos ver nuestra cara detalladamente.

Sin embargo, la información obtenida por dichos proyectos usualmente se dirige a un público específico, en forma de publicaciones académicas y congresos para los investigadores. Si la misma información se presenta para el público en general, suele ser difícil de comprender por el uso de los términos técnicos de la misma especialidad.

Desde el año 2012 dirijo junto con el Dr. Tatsuya Murakami (Tulane University) el Proyecto Arqueológico Tlalancaleca, Puebla (PATP) en la Comunidad de San Matías Tlalancaleca con el objetivo de entender la formación del Estado teotihuacano. Pese a la importancia académica del sitio arqueológico, aun no está abierto al público y no se había realizado ningún proyecto desde los 70s. Dada la poca información, la mayoría de los habitantes de esta comunidad no estaba informado de la existencia del sitio.

Para contribuir a esta situación, nació el manga titulado *Tlayecoltia* (en náhuatl), financiado por el Gobierno de Japón entre 2015 y 2017 (Grant-in-Aid for Challenging Exploratory Research: 15K12789); que ha resultado ser una herramienta sencilla y divertida para que los niños y adultos de la comunidad puedan entender que tienen una herencia cultural de 2800 años de antigüedad.

Dentro del manga se encuentran cuatro tópicos, entre ellos el episodio que habla sobre cuál es la diferencia entre un saqueador y un arqueólogo. Debido a que los directores del PATP somos extranjeros

y a que ningún arqueólogo había investigado desde hace años, al inicio del proyecto la mayoría de los habitantes pensaba que éramos saqueadores. Ellos no entendían la necesidad de realizar una investigación arqueológica en sus tierras. Esta tendencia de confundir la investigación con otras actividades se observa en varias regiones del país, y se aplica tanto a investigadores nacionales como a extranjeros. Tuve que pensar bien dicha diferencia para explicarla. Nosotros los arqueólogos destruimos elementos prehispánicos y recogimos artefactos en nombre de la investigación académica. Los saqueadores también dañan los elementos con la intención de recuperar los artefactos. Para los pobladores, lo que hacen los arqueólogos y los saqueadores es lo mismo. En este contexto, la única diferencia se ubica en la presencia o ausencia de un registro controlado y detallado.

Al respecto, los miembros del PATP damos pláticas en la comunidad cada temporada de excavación, entregamos el informe técnico del año anterior a las autoridades municipales y al museo comunitario para difundir la investigación y establecer la confianza con la gente. Pero no es suficiente con estas actividades. Para mejorar esta situación, inventamos una nueva herramienta, el manga.

En cuanto al tema sobre la relación entre la arqueología y la identidad nacional, quiero preguntar a los lectores: ¿han pensado por qué los motivos de todas las monedas nacionales son símbolos aztecas? Usamos las monedas con estos motivos en la vida cotidiana y todo el mundo sabe el “volado” Sol o Águila, lo que permite que estos símbolos penetren en nuestro subconsciente, sin darnos cuenta que los estamos compartiendo, estrategia que el gobierno toma para consolidar la identidad nacional. Esto es sólo un ejemplo: es común que los países exalten la identidad nacional ocupando símbolos de sus culturas antiguas.

A través de mis 18 años como arqueólogo en México, he llegado a reconocer que los habitantes de diversas regiones del país aspiran a obtener la información relacionada con sus raíces. Por lo tanto, utilizamos el manga para difundir una parte de la historia local, para que la gente de la comunidad tenga un símbolo para consolidar su identidad y se sientan orgullosos de la misma.

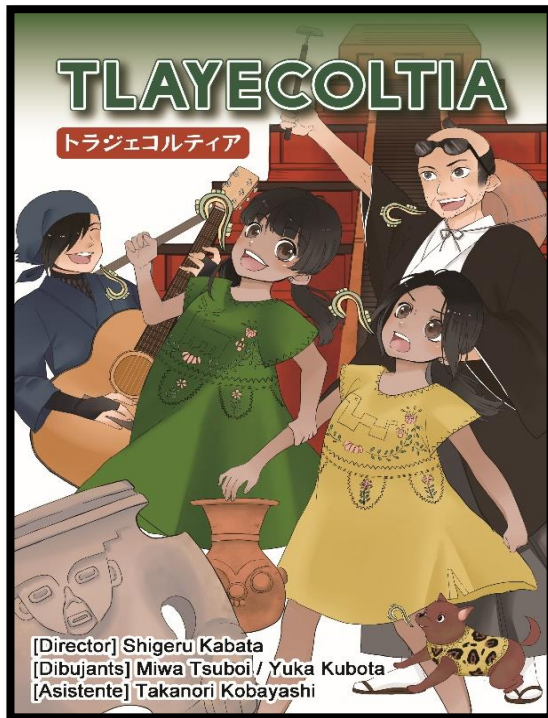


Foto 1: Portada del manga



Foto 2: Ejemplo del manga

Tags: Manga, Arqueología Pública, Difusión Cultural, Identidad, Tlalancaleca

Acerca del autor: el Dr. Shigeru Kabata se graduó de la licenciatura en Historia Occidental en la Universidad Kansai, Japón en 1998. En el año 2000, obtuvo el título de Museografía, otorgado por la Universidad de Kansai, Japón. Durante el curso de la maestría realizado en la Universidad Prefectural de Aichi, Japón empezó a trabajar en la Pirámide de la Luna, Teotihuacán. Después de titularse en el año 2003 en Culturas Internacionales de la misma, a partir de agosto del 2003 inició sus estudios arqueológicos en el curso doctorado del Instituto de Investigaciones Antropológicas de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM. En el año 2005 ganó el premio de la IV Mesa Redonda de Teotihuacán. Durante el curso de doctorado, participó sobre todo en las exploraciones en el valle de Toluca y en el Proyecto Templo Mayor. Después de doctorarse en el año 2010, empezó a trabajar en la Universidad Prefectural de Aichi como investigador visitante. En 2011 ganó el primer lugar del premio anual Alfonso Caso en la categoría de tesis doctoral, y la Mención especial del premio anual Noemí Quezada del XIII Coloquio Internacional sobre Otopames. A partir del 2012 empezó a dirigir el Proyecto Arqueológico Tlalancaleca, Puebla financiado por el Gobierno de Japón. Los objetivos del proyecto son esclarecer el proceso de la formación hacia el Estado teotihuacano desde la perspectiva de la continuidad histórica, el proponer arqueológicamente una metodología y una perspectiva sobre dicho tema y reconstruir la historia del Formativo Tardío y Terminal en el Altiplano Central.