LA CONQUISTA DE AMÉRICA DESDE UNA PERSPECTIVA INDIGENISTA-FEMINISTA: ANÁLISIS DE LA PELÍCULA *ERÉNDIRA IKIKUNARI* (2006)

FRANCISCO JAVIER LÓPEZ RODRÍGUEZ

Abstract

The arrival of the Spanish conquerors to the American continent and their encounter with the autochthonous peoples have been portrayed by many films through the history of cinema. Considering the formal, narrative, rhetorical and ideological traits of these works, it is possible to establish several paradigms of the filmic representation of the conquest to classify, compare and study these films. This article briefly defines the main paradigms (colonialist, parodical, subversive, epic, religious, indigenist, authorial, reflexive) and exemplifies them with specific films. Subsequently, the Mexican film *Eréndira Ikikunari* (Eréndira la indomable, Juan Mora Catlett, 2006) is analyzed to illustrate the indigenist-feminist paradigm. By performing a qualitative analysis of the filmic discourse, this article discusses the narrative configuration of the film, the way it incorporates indigenous cultural aspects into its aesthetics, the feminist traits of the main character, and the relevance of this work for the filmic representation of native peoples.

Keywords: Cinema, conquest of America, indigenous peoples, feminism, *Eréndira Ikikunari*

Resumen

La llegada de los conquistadores españoles al continente americano y su encuentro con los pueblos autóctonos han sido abordados por numerosas películas a lo largo de la historia del cine. Atendiendo a las características formales, narrativas, retóricas e ideológicas de estas producciones, es posible establecer una serie de paradigmas de representación cinematográfica de la conquista con el fin de clasificar, comparar y estudiar dichas películas. El presente artículo define brevemente los principales paradigmas (colonialista, paródico, subversivo, épico, religioso, indigenista, autorial, reflexivo) y los ejemplifica con largometrajes concretos para, a continuación, analizar la película mexicana *Eréndira Ikikunari* (Eréndira la indomable, Juan Mora Catlett, 2006) como caso representativo del paradigma indigenista-feminista. Usando como metodología el análisis cualitativo del discurso cinematográfico, el artículo reflexiona sobre la configuración narrativa de la obra, la incorporación de aspectos culturales indígenas en la estética audiovisual, los rasgos feministas del personaje protagonista y la relevancia de esta película respecto a la representación fílmica de los pueblos nativos.

Palabras clave: Cine, conquista de América, pueblos indígenas, feminismo, *Eréndira Ikikunari*

Introducción

La conquista de América es uno de los acontecimientos más importantes en la historia de la humanidad y, como tal, ha sido representada en el medio cinematográfico en multitud de ocasiones. Las películas centradas en la llegada de Colón al denominado Nuevo Mundo, en la progresiva exploración y ocupación de los territorios, o en el encuentro entre nativos y conquistadores varían en función del país que las produce, la perspectiva o los intereses de los directores, el género narrativo al que se adscriben, o la época en la que se crearon. Obviamente, la utilización de los recursos expresivos del medio cinematográfico también se ve afectada por estos elementos y es posible encontrar propuestas estéticas muy variadas dentro del amplio corpus que supone el cine sobre la conquista del continente americano.

Atendiendo a las variables previamente señaladas, el presente artículo establece una serie de paradigmas de representación dominantes en la historia del cine a través de los cuales se han articulado diferentes discursos en torno a la llegada de los colonizadores y el encuentro con los nativos americanos. Estos paradigmas se caracterizan por ciertas particularidades formales, narrativas, ideológicas o socioculturales de las películas y el siguiente epígrafe ofrece, a modo de revisión bibliográfica y recorrido por la historia del cine sobre la conquista, una breve descripción de sus principales rasgos acompañada de referencias a las obras más destacadas dentro de cada categoría. En total, se establecen ocho modelos de representación cinematográfica de la conquista – colonialista, paródico, subversivo, épico, religioso, indigenista, autorial, reflexivo – que, en absoluto, se conciben como categorías cerradas o rígidamente definidas. De hecho, dado que las sociedades, el medio cinematográfico, las ideologías y los discursos sobre el pasado colonial se encuentran en continua evolución, es necesario atender a las producciones más recientes para ver de qué modo las nuevas películas encajan o no con los paradigmas identificados.

Por este motivo, tras explicar los diferentes modelos de representación cinematográfica de la conquista mencionados, este artículo analiza en profundidad el largometraje mexicano *Eréndira Ikikunari* (Eréndira la indomable) dirigido por el cineasta Juan Mora Catlett y estrenado en el año 2006. Con el fin de argumentar que esta obra ofrece una aproximación feminista-indigenista a la llegada de los colonizadores españoles y su encuentro con los nativos, se analizan diversos aspectos del filme tales como las fuentes históricas y míticas en las que se sustenta, la configuración narrativa de la película, el tratamiento del género y el encuentro intercultural, el apartado audiovisual, y la importancia de la obra en la *visibilización* social de las lenguas e identidades indígenas. Utilizando como metodología el análisis cualitativo del contenido y el discurso cinematográfico, se pretende poner de manifiesto las particularidades de una película que, al abordar el rol que desempeñó una mujer indígena en su encuentro con los invasores extranjeros, introduce una visión feminista en los discursos cinematográficos sobre la conquista, tradicionalmente protagonizados por personajes masculinos. Tal y como se desprende del análisis, la combinación de un enfoque feminista e indigenista en *Eréndira Ikikunari* resulta en una estética audiovisual única inspirada en fuentes históricas, en la difusión de la lengua purépecha, así como en el fortalecimiento de las identidades indígenas. Sin duda, Eréndira es una heroína que simboliza la agencia femenina unida a la capacidad de resistencia de los nativos americanos, diversificando así los productos audiovisuales dominantes que abordan dicho periodo histórico.

1. Paradigmas cinematográficos en la representación de la conquista de América

Varios investigadores han ofrecido previamente un recorrido histórico de las películas sobre la conquista de América enumerando los largometrajes más importantes (de España 1992, Stam 1993, Trelles Plazaola 1996, Gordon 2009, Laguna 2011, Chanoir 2018, Ruiz Pleguezuelos

2021), por lo que en este apartado nos centraremos en identificar los paradigmas dominantes en la representación cinematográfica de dicho acontecimiento histórico. Por paradigma nos referimos a un modelo discursivo surgido de la articulación de los diferentes modos de significación del cine –audiovisual, narrativo, intertextual, sociocultural– y una determinada posición ideológica respecto a la conquista de América. Dentro de un paradigma es posible ubicar diferentes películas que comparten entre sí similares rasgos estéticos, retóricos o ideológicos en relación con la llegada de los europeos al territorio americano. En aras de la concisión, a continuación se explican brevemente los paradigmas cinematográficos dominantes y se mencionan varias películas que sirven como ilustración para cada modelo. No se pretende hacer una compilación exhaustiva de todas las películas que muestran el viaje de Colón, las exploraciones de los conquistadores, o la resistencia de los nativos, pues el objetivo es establecer, a modo de mapa general, un esquema conceptual que nos permita observar cómo se ha venido abordando dicho periodo histórico en el medio cinematográfico.

El modelo más recurrente, al menos hasta mediados del siglo pasado, ha sido el paradigma colonialista. Consiste en relatar la llegada de los conquistadores a América adoptando principalmente la perspectiva de los colonizadores, quienes son representados de modo positivo, heroico, y grandilocuente. La llegada al territorio americano se celebra como un descubrimiento surgido del conocimiento científico, el espíritu aventurero, el tesón y la habilidad de un grupo de españoles aparentemente destinados a cumplir tal "hazaña". En estas obras los nativos americanos suelen desempeñar un rol secundario y son personajes simples, primitivos, crédulos y sumisos que parecen estar esperando a "ser descubiertos". En otras, pueden aparecer como enemigos y seres extraños con conductas contrarias a las buenas costumbres europeas y a la religión cristiana, de ahí que pueda justificarse su sometimiento o exterminio. Podemos incluir dentro de este paradigma muchas de las primeras películas centradas en Cristóbal Colón, siendo la más antigua conocida hasta la fecha una cinta francesa breve, de unos doce minutos, titulada *Christophe Colomb* (Vincent Lorant-Heilbronn, 1904) (Laguna 2011: 101). En el contexto del cine español, cabe mencionar como obra pionera la coproducción hispanofrancesa *La vida de Cristóbal Colón y su descubrimiento de América* (*La vie de Christophe Colomb*, Gérard Bourgeois, 1916). Y en Estados Unidos Cecil B. De Mille rodó en 1917 el filme *La olvidada de Dios* (*The Woman God Forgot*), en el que la hija de Moctezuma se enamora de Alvarado, oficial de Cortés, y como consecuencia entrega el Imperio de su padre a los españoles. Rafael de España señala que el tono ideológico de esta película "era decididamente prohispánico, pues a los ojos del público norteamericano un europeo (aunque fuera español) siempre era una representación más definida de la civilización que unos idólatras que hacían sacrificios humanos" (de España 1992). Esta visión permanece incluso en películas rodadas en los territorios colonizados, como es el caso del filme *Cristóbal Colón, o la grandeza de América* (José Díaz Morales, 1943), obra dirigida por un español exiliado en México.

No obstante, el ejemplo más egregio de este paradigma es, sin duda, la película española *Alba de América* (Juan de Orduña, 1951), una obra que surgió como respuesta al largometraje británico *Christopher Columbus* (David MacDonald, 1949). Juan-Navarro (2008) y Rafael de España (2010) han analizado en profundidad el contexto de producción de *Alba de América*, una película que pretendió la "reivindicación de todo lo español y al mismo tiempo fidelidad a la Historia" (de España 2010: 80). Para Juan-Navarro, "*Alba de América* reproduce el mito de la España imperial, recuperando el componente providencialista, mesiánico y espiritual de la empresa del Descubrimiento y la Conquista" (2008: 100), si bien señala que el objetivo principal del filme era fomentar la ideología del nacionalcatolicismo y agrupar a las diferentes familias políticas del régimen – falangistas, carlistas, católicos y tradicionalistas – en torno a dicha imagen idealizada de España. En este sentido, tal y como señaló Laguna, las películas producidas en torno a la figura de Colón durante la primera mitad del siglo XX se caracterizan

por "componer un cine totalizador, explicativo y épico que legitime o promueva proyectos nacionales" (2011: 103).

Este paradigma colonialista ha sido criticado y cuestionado por diversas películas más recientes. Por un lado, podemos establecer un paradigma paródico caracterizado por ofrecer una visión ridícula, cómica, irónica y divertida de la llegada a América y la gran narrativa construida históricamente en torno a dicho acontecimiento. En el contexto español, la película más representativa de este paradigma es *Cristóbal Colón, de oficio... descubridor* (Mariano Ozores, 1982), una comedia con toques de musical en la que Ozores usa la ambientación medieval para ofrecer una serie de chistes y bromas – entre picantes y ridículas – sobre la situación política de la época. Colón es interpretado por Andrés Pajares, actor cómico muy popular en el cine de la Transición por sus producciones en colaboración con Ozores. Nos muestra a un Colón atolondrado, sin dignidad y capaz de hacerse pasar por homosexual por conseguir sus objetivos. Para Ruiz Pleguezuelos, "la obra ridiculiza en exceso no sólo al descubridor, sino que incluso toma a burla las atrocidades cometidas por los españoles en América" (2021: 85). Con la celebración del quinto centenario de la llegada de Colón al denominado Nuevo Mundo en 1992 se estrenaron otras dos producciones de este paradigma paródico en el Reino Unido: el filme *Carry On Columbus* (Gerald Thomas, 1992) y la película para televisión *Bye, Bye Columbus* (Peter Barnes 1992). Al igual que en el ejemplo español, estas películas cómicas intentaron caricaturizar la imagen solemne y propagandística de Colón que obras previas habían construido (Laguna 2011: 104-105).

Por otro lado, también existe un paradigma subversivo consistente en la construcción y difusión de discursos que buscan denunciar la barbarie, el genocidio y el expolio que cometieron los conquistadores. Las películas adscritas a este paradigma pretenden deslegitimar la imagen épica de Colón y el discurso celebratorio de la conquista a través de un tono crítico y de denuncia. Como ejemplos, podemos mencionar varios documentales estrenados alrededor de 1992 tales como *Surviving Columbus* (George Burdeau, 1990), *Columbus Didn't Discover Us* (Robbie Leppezer, 1991), *The Columbus Invasion: Colonialism and Indian Resistance* (Doug Norberg, 1991) o *Columbus on Trial* (Lourdes Portillo, 1992). Debido a la naturaleza independiente de estas producciones, sus creadores son capaces de articular un discurso más radical en el que se juzga (literalmente en el caso de la última obra citada) la actuación de los invasores españoles (Stam 1993: 71, Laguna 2011: 105-106).

Otro paradigma frecuente en la representación de la llegada de los españoles a América es el relato épico. Si bien las películas adscritas al paradigma colonialista presentan un trasfondo ideológico obvio que celebra la superioridad europea, en el caso del paradigma épico nos encontramos con que la acción y el espectáculo visual se convierten en el principal reclamo. Estas películas intentan transmitir a los espectadores la emoción y la sensación de aventura procedentes del viaje en naves por los océanos, la exploración de vastas regiones desconocidas, y el encuentro – con la inevitable lucha plagada de persecuciones y combates – con los indígenas o incluso colonizadores procedentes de otros territorios. Nos encontramos, pues, en el terreno de géneros diversos, como el cine de aventuras, el cine de acción o el cine de piratas, que deciden ambientar sus historias en años y lugares coincidentes con la invasión de América. Entre los títulos más representativos podemos mencionar *The Sea Hawk* (Michael Curtiz, 1940), *The Spanish Main* (Frank Borzage, 1945), o *Captain from Castile* (Henry King, 1947). Dado que son producciones estadounidenses, es frecuente que presenten a los conquistadores españoles como antagonistas caracterizados por su crueldad, su avaricia o su lujuria, perpetuando así la leyenda negra del imperio español. Obras más recientes, tales como *Christopher Columbus. The Discovery* (John Glen, 1992), o *1492. The Conquest of Paradise* (Ridley Scott, 1992), perpetúan este tono épico en la recreación de la llegada de los españoles a América. Para de España, la primera "pretende ser un cómic de aventuras" (1992) mientras que Stam declaró que la segunda "is in some ways revisionist, but in other ways strangely

protective of Columbus's good name" (1993: 68). La película de Scott se muestra ambigua en torno a la figura de Colón, pues si bien lo presenta como un visionario y un hombre audaz, también explora ciertas facetas menos favorecedoras del personaje. Asimismo, su tratamiento de los indígenas es más respetuoso que el que encontramos en los filmes del paradigma colonialista. No obstante, el grandioso apartado audiovisual del filme y su intento de presentar la historia como espectáculo nos permiten incluir esta obra en el paradigma épico, pues como indicó Le Beau "neither the photography nor the soundtrack ever recede, and they never cease to overpower both the characters and the story" (1993: 157). Obras más recientes, como *Apocalypto* (Mel Gibson, 2006) o el filme español *Oro* (Agustín Díaz Yanes, 2017), también pueden ser incluidas dentro del paradigma épico por la preponderancia de las escenas de acción y aventuras sobre el rigor historiográfico o una posición ideológica marcada.

Otro paradigma cinematográfico en el que incluir determinadas producciones sería el religioso. Esta categoría cubre principalmente aquellas películas que abordan la conquista y el encuentro intercultural entre los europeos y los nativos desde el prisma de la religión, prestando especial atención a la evangelización de los indígenas, la labor de determinados religiosos y, en definitiva, la difusión del cristianismo en el continente americano. Como ejemplo podemos mencionar *La manigua sin Dios* (Arturo Ruiz Castillo, 1946), una de las muchas películas de temática religiosa que se realizaron en los comienzos del franquismo. En concreto, se caracteriza por ambientar su acción en la selva de Paraguay y mostrar, de un modo marcadamente colonialista, la intervención de misioneros jesuitas.

También cabe mencionar las películas centradas en la vida de figuras religiosas con cierta base histórica o mítica. Sobre Catalina de Erauso, una monja española que supuestamente se disfrazó de hombre y combatió como soldado en América, se han rodado dos largometrajes con el mismo título. La primera, en México, es *La monja alférez* (Emilio Gómez Muriel, 1944) y María Félix interpreta a la protagonista. La segunda, también llamada *La monja alférez* (Javier Aguirre Fernández, 1986), se grabó en España y en ella Esperanza Roy dio vida a la controvertida religiosa. En 1961 se estrenó *Fray Escoba*, una película de Ramón Torrado en la que Martín, hijo de un caballero español y de una mulata panameña, decide entrar en el convento de Santo Domingo. Allí recibe el apodo de Fray Escoba por su obsesión por barrer y descubrirá que Dios se sirve de él para hacer milagros. El director José María Elorrieta ofreció una propuesta similar en *Rosa de Lima* (1961), película sobre la santa fallecida en Perú en 1617 y convertida en la patrona de Lima y el Nuevo Mundo, pero de España (1992) señala que "la personalidad de la protagonista no ofrecía grandes posibilidades a la narrativa fílmica" y el resultado fue un fracaso. También son numerosas las producciones sobre Juana Inés de la Cruz, entre las que podemos mencionar la obra mexicana *Sor Juana Inés de la Cruz* (Ramón Peón, 1935) o la película argentina *Yo, la peor de todas* (María Luisa Bemberg, 1990). Asimismo, en el caso de México, destacan las diferentes películas en torno a la leyenda de la Virgen de Guadalupe (de España 2013, Zamorano Rojas 2020).

El paradigma indigenista supone un contrapunto al paradigma colonialista en tanto que relata la llegada de los españoles y el encuentro con los indígenas desde la perspectiva de los nativos que sufrieron la violencia, el expolio y la imposición de leyes, normas morales y creencias religiosas. Las películas que se adscriben a este modelo han sido producidas en Latinoamérica por cineastas que desean profundizar en tan traumático periodo de la historia de sus países, o deconstruir y deslegitimar los discursos colonialistas que generalmente han difundido los cines europeos y estadounidense. Gordon (2009: 5-6) señala que el cine latinoamericano tomó un distintivo tono revisionista en su tratamiento de la historia a partir de los años cincuenta, pues muchos directores empezaron a reinterpretar el pasado para ofrecer sus comentarios o ideas respecto a cuestiones políticas o identitarias contemporáneas. Este autor señala que existen varias líneas temáticas dentro de las películas latinoamericanas sobre la conquista: "indigenous and African resistance and rebellion; indigenous and European

captivities and captivations; Creole struggles for Independence; the many Brazilian adaptations of José de Alencar's romantic novels (…); the Catholic Church; and women in Colonial Iberoamerica" (2009: 7). Gordon explica que los directores latinoamericanos han centrado su mirada en los indígenas y en sus esfuerzos de resistencia y que en estas obras "European explorers represent not so much conquest but encounter, interaction, and assimilation out of, rather than into the European cultural context: an appropriate setting for questioning the legacy of the "conquest" (2009: 9). Como vemos, el paradigma indigenista enfatiza la agencia de los nativos americanos y los posiciona como sujetos frente a los "otros", los invasores extranjeros, mostrando la multiplicidad de estrategias que desarrollaron para adaptarse a la nueva y conflictiva situación. Las películas mexicanas *Cabeza de Vaca* (Nicolás Echevarría, 1991) y *La otra conquista* (Carrasco, 1998) pueden ser consideradas como ejemplos de este paradigma (Jablonska 2002, Chorba 2004).

Por último, mencionaremos dos paradigmas centrados principalmente en los cineastas y en su modo de representar la conquista de América. Por un lado, podemos catalogar obras como *Aguirre, la cólera de Dios* (*Aguirre der Zorn Gottes*, Werner Herzog, 1972) o *El Dorado* (Carlos Saura, 1987) como ejemplos de un paradigma autorial en el que se enfatiza, por encima de todo, el valor artístico de la obra cinematográfica y la aproximación personal a los hechos históricos. Así, el prestigio y la valoración como artistas de Herzog y Saura, ambos considerados como maestros del cine en sus respectivas tradiciones culturales, hacen que sus obras sean interpretadas principalmente en claves cinematográficas o intertextuales, de ahí que aspectos como la ideología o la fidelidad al discurso histórico pierdan relevancia frente a la puesta en escena, la fotografía, la actuación de los intérpretes o la banda sonora. En este paradigma autorial, la invasión y conquista de América vienen a ser pretextos para que reconocidos directores desplieguen su "visión creativa" en relatos estéticamente destacables (Becerra Suárez 1997, Pérez Murillo 2013). Por el otro lado, es posible hablar de un paradigma reflexivo para caracterizar aquellas obras cinematográficas que reexaminan la historia o reflexionan sobre la conquista de un modo metatextual. Es el caso de producciones como *También la lluvia* (Icíar Bollaín, 2010) o *Cristóbal Colón, el enigma* (*Cristóvão Colombo. O Enigma,* Manoel de Oliveira, 2007), en las que personajes situados en otros contextos temporales revisan la llegada a América y la conquista a través de la grabación de una película sobre dichos acontecimientos o la investigación histórica. Estas obras enfatizan la multiplicidad de perspectivas y sentimientos respecto a los hechos del pasado, sus consecuencias – que de algún modo todavía pueden percibirse en la actualidad –, y los discursos construidos en torno a ellos. Así, para Piccinelli, en la película de Bollaín "la idea del pasado que se plantea (ya hablemos del pasado lejano o reciente) es conflictiva, no clausurada y bastante crítica" (2021: 11). Por su parte, Laguna considera la obra de Oliveira como "un guiño reparador de la postergación u olvido durante el pasado quinto centenario de las hazañas y contribuciones náuticas y marítimas de los portugueses globalmente, pero en especial en Norte América" (2011: 106).

2. Análisis de *Eréndira Ikikunari* (Juan Mora Catlett, 2006)

Los paradigmas esbozados en el epígrafe anterior –colonialista, paródico, subversivo, épico, religioso, indigenista, autorial, reflexivo– no son categorías estancas ni inamovibles. Al contrario, se refieren a modos de representar y abordar la conquista de América en el medio cinematográfico susceptibles de ser combinados entre sí. De hecho, es posible que una misma película presente rasgos de varios de estos paradigmas dando lugar a combinaciones tales como colonialista-épico o reflexivo-subversivo. Es decir, los paradigmas son modelos conceptuales que nos permiten categorizar o agrupar diversas producciones con el fin de entender mejor el modo en que representan o difunden determinados discursos sobre el pasado colonial. Y, en

tanto que herramientas para el estudio del medio cinematográfico, es necesario ir adaptándolos y actualizándolos conforme aparecen películas con innovaciones significativas respecto al modo de abordar la conquista. Por ello, con el fin de ilustrar lo que podemos considerar como un paradigma indigenista-feminista, a continuación se ofrece un análisis de la película *Eréndira Ikikunari*.

La metodología consistió en un análisis cualitativo del contenido y del discurso de la obra cinematográfica, prestando atención a diversos niveles de significación tales como el apartado audiovisual, la narrativa, las conexiones intertextuales con otros documentos, así como el tratamiento del género y la interculturalidad (Casetti y Di Chio 1990, Bordwell 1996, Gordon 2009, Shohat y Stam 2014). Los resultados del análisis se exponen a continuación divididos en cuatro apartados. El primero ofrece un resumen del argumento de la película presentando a los personajes principales y destacando las escenas y situaciones del relato en las que se evidencia la posición sometida de las mujeres, los esfuerzos de Eréndira por trascender los roles de género de su sociedad, y su transformación en símbolo de la resistencia indígena. El segundo discute las fuentes que sirvieron de inspiración al director en la creación de la película y pone de manifiesto su deseo expreso por narrar la conquista de un modo que reivindique la capacidad de los nativos. El tercer apartado se centra en las características estéticas de la película, pues son destacables los esfuerzos realizados para introducir en la obra cinematográfica numerosos elementos de la cultura purépecha, tales como las ruinas de sus ciudades, su lengua, sus maquillajes o las máscaras que usan en cierta danza. La cuarta sección presta atención al modo en que la película se erige como un espacio de representación indígena que permite a los nativos americanos reconocerse en la pantalla cinematográfica a través de un discurso que, a diferencia de otros paradigmas, enfatiza la capacidad de acción y resistencia de los habitantes autóctonos. A través de este detallado análisis de la película se pretende argumentar que *Eréndira Ikikunari* ofrece una aproximación feminista e indigenista a la conquista de América, contribuyendo a generar un nuevo paradigma cinematográfico.

2.1. *El viaje de Eréndira*

Eréndira la indomable (*Eréndira ikikunari*) es una película mexicana estrenada en el año 2006. Se trata del segundo largometraje de ficción dirigido por Juan Mora Catlett, cineasta, profesor y autor de numerosos cortometrajes y documentales. La ópera prima de Mora Catlett, *Retorno a Aztlán* (*In Necuepaliztli in Aztlan*, 1990), fue el primer filme mexicano hablado completamente en náhuatl y llamó la atención por el realismo con el que se recreó la sociedad mexica. En *Eréndira la indomable* se mantiene tal estilo, optando esta vez por representar la cultura y la lengua del pueblo purépecha, los habitantes originarios de Michoacán que, entre los siglos XV y XVI, establecieron un imperio capaz de resistir a los mexicas. Configurado por clanes dirigidos por señores en varios puntos del territorio, su desarrollo militar y económico se debió a su conocimiento de la metalurgia.

La película de Mora Catlett se ambienta en el siglo XVI y narra los enfrentamientos que se producen dentro de un clan purépecha tras la llegada de los conquistadores españoles. El filme se inspira en dos fuentes: la leyenda de la princesa Eréndira y el manuscrito ilustrado *Relación de Michoacán.* El director, quien también firma el guion, declaró que "When I was shooting a mural depicting the History of Michoacán for a documentary film about the Mexican painter Juan O'Gorman, I discovered the figure of an almost naked Indian Amazon facing the bloody, iron-clad Spanish conquistadors. Immediately I thought: 'This is a great theme for a movie" (Mora Catlett 2009). Esa figura femenina que se alzaba frente a los invasores era Eréndira, una legendaria princesa de la nobleza purépecha famosa por haber sido capaz de montar y controlar un caballo, considerado por los indígenas de entonces como una bestia divina, así como por su resistencia ante los intrusos españoles.

La secuencia inicial del filme nos presenta a Eréndira preparándose para su boda con Nanuma, un guerrero. Una mujer madura le aconseja que debe ser una buena esposa y no decirle nada a su marido, aunque él la trate mal. También le insiste en que debe tener muchos hijos para agradar a los dioses, pero apreciamos en Eréndira una obvia reticencia. A continuación, la película se centra en Tangaxoan, el gobernante del pueblo purépecha, quien escucha la profecía de una anciana según la cual la madre de los dioses antiguos les anuncia "prepárense para sufrir porque vienen dioses nuevos que conquistarán todas las tierras y también el cielo. Váyanse todos a sus casas. No sonarán más los tambores, rájenlos todos y rompan todas las tinajas de licor. Todo quedará desierto, todo morirá". El temor entre los guerreros crece y, como no reciben noticias de Cuynierángari, el mensajero que enviaron para saber más acerca de los extranjeros, Timas, un guerrero destacable y tío de Eréndira, sugiere que se ahoguen todos en el lago para no caer ante el enemigo.

Cuando Tangaxoan se entera de que los españoles han derrotado a los mexicas, acepta la propuesta de Timas y se dirigen a la laguna. Están a punto de ahogarse, pero entonces regresa Cuynierángari, quien anuncia que los extranjeros vienen en son de paz y que no quieren la guerra, solo oro y alimentos. Cuynierángari propone que se alíen con los intrusos, a quienes considera enviados de los dioses antiguos para librarse de los mexicas, pero Timas se opone. Esta confrontación termina dividiendo al pueblo purépecha en dos facciones.

La llegada de los conquistadores españoles junto con Cuynierángari genera un conflicto con las mujeres de la aldea pues, cuando los extranjeros se encontraban robando el oro de Tangaxoan, las mujeres los sorprendieron y los atacaron con armas y palos. Surge aquí una división entre los géneros: las mujeres (esposas de Tangaxoan) quieren luchar y enfrentarse a los conquistadores porque se llevan el oro de su señor, pero los hombres se lo impiden. Ellos piensan que los conquistadores (los nuevos dioses) deben comer oro, por eso lo quieren tanto y están dispuestos a cedérselo. Las mujeres critican y se burlan de los guerreros, diciendo que son incapaces de defender lo que es suyo, de los purépechas. Eréndira se enfrenta a su prometido, el guerrero Nanuma, pero las mujeres la protegen cuando éste se torna violento.

Las mujeres se unen a Timas en la resistencia contra los intrusos y a partir de aquí comienzan los intentos de Eréndira por pasar de la esfera femenina al ámbito masculino. Eréndira suplica a los guerreros y a su tío Timas que le permitan ir a espiar junto a los hombres y, para convencerles, menciona a una antepasada de su pueblo, una mujer valiente que se infiltró entre los enemigos, decapitó al líder y trajo su cabeza para ofrendarla a los dioses antiguos. Este deseo por realizar una actividad eminentemente masculina es visto con desagrado tanto por los guerreros, quienes la empujan y le dirigen miradas hostiles, como por las mujeres de la aldea. Más adelante, cuando estalla la batalla entre las dos facciones, Eréndira se las ingenia para acercarse al lugar de la contienda vestida con los ropajes de un muchacho que robó la noche anterior. Aprovechando la confusión de la batalla, la joven se hace con un garrote y entra en la contienda. Es perseguida por un conquistador, pero Timas se enfrenta a él, derribándolo de su montura. Con la asistencia de Eréndira, Timas mata al soldado español y ella se hace con su caballo.

Eréndira, vestida aun como hombre, lleva el caballo a la aldea, pero los hombres la empujan y se lo quitan. No obstante, cuando más tarde los guerreros van a por "el venado sin cuernos", descubren que no está en la improvisada cuadra donde lo tenían retenido. Resulta obvio que Eréndira ha robado el caballo y salen en su busca. La encuentran y la persiguen, pero entonces ella consigue montar en el caballo y cabalgar, huyendo así de sus perseguidores. Los soldados la miran fascinados, pero todavía se oponen a sus acciones. Un soldado propone matar a Eréndira porque "¿dónde se ha visto que las mujeres se involucren en la guerra? Nos irá muy mal si no matamos a esa loca y la arrojamos a la laguna". Timas responde que quien captura a un prisionero es quien decide cuándo se sacrifica. Y, como Eréndira fue la que atrapó al "venado", le pertenece a ella. Timas les demuestra a todos que ella es el muchacho que atrapó

al caballo y uno de los sacerdotes alaba a Eréndira diciendo "el valor de tu sobrina es como el de nuestra antepasada. No es la primera vez que una de nuestras mujeres hace la guerra". Así pues, los intentos de la protagonista por realizar actividades típicamente masculinas comienzan a ser validados por los dirigentes del grupo. La existencia de un precedente entre sus antepasados, el apoyo sutil de su tío Timas, así como el valor demostrado por la joven facilitan que continúe transgrediendo los roles de género tradicionales.

Eréndira recibe permiso para aprender a montar el caballo y, cuando consigue dominar la equitación, no solo alcanza una posición social similar a la de los guerreros, sino que su naturaleza se vuelve prácticamente divina. Recordemos que los caballos eran bestias asociadas a los nuevos dioses, de ahí que el hecho de que Eréndira consiga controlar uno de ellos le otorgue un rasgo propio de una deidad. De hecho, es confundida por sus enemigos con la diosa Xarátanga cuando lleva el mensaje para acordar la celebración de la batalla final. El bando de Timas se enfrenta al de Cuynierángari en un bosque, alzándose estos últimos con la victoria. No obstante, Eréndira regresa con su caballo al bastión donde los guerreros restantes, junto con las mujeres y los niños, se unen para plantar cara a los enemigos. Tras la caída de Timas, Eréndira se convierte en la líder de la resistencia y, montada en el caballo y con el cuerpo pintado de negro como los hombres guerreros, se muestra imponente ante sus rivales. Cuynierángari anuncia que no quiere matar a nadie más, pues todos los indígenas deben ser aliados de los intrusos, pero Eréndira se las ingenia para arrebatarle la cabeza cercenada de Timas y huir en su caballo. Se dirige al bosque, donde celebra los ritos funerarios por su tío al tiempo que llora.

La película finaliza contraponiendo la conversión al cristianismo de Tangaxoan, y por extensión de todo el pueblo purépecha, con la imagen de Eréndira junto con su caballo en mitad de los bosques y lagos. Los planos finales ofrecen, por tanto, un marcado contraste entre la sumisión a los conquistadores y al cristianismo por parte de Tangaxoan, y la fuerte conexión de Eréndira con la naturaleza, los dioses antiguos y la esencia de la identidad indígena.

2.2. *Entre el mito y la historia: las fuentes de Eréndira*

Como vemos, Juan Mora Catlett nos narra el viaje de Eréndira desde las escenas iniciales, en las que aparece como doncella cuyo único fin es casarse, tener hijos y cuidar del hogar, hasta su transformación en una guerrera empeñada en defender la tradición, la tierra y la religión del pueblo purépecha. Esta visión idealizada de la joven es consistente con su leyenda, si bien se basa únicamente en parte de su historia y no tiene en cuenta los siguientes acontecimientos de su supuesta vida. Ramírez Barreto (2010) rastreó el origen de la historia de Eréndira, cuyo nombre significa "mañana risueña", y concluyó que "fue escrita -y muy probablemente también inventada- por Eduardo Ruiz (1839-1902), abogado michoacano, historiador, novelista y guerrillero liberal". Según plantea en su estudio, Ruiz noveló la *Relación de Michoacán* y ubicó a Eréndira en el episodio de la llegada de los conquistadores españoles al territorio michoacano en el año 1522. El segundo volumen de su libro *Michoacán, paisajes, tradiciones y leyendas* incluye la historia titulada "Eréndira", la cual obtuvo cierta popularidad a comienzos del siglo XX. En concreto, Ramírez Barreto (2010) explica que el general Lázaro Cárdenas del Río fue un gran admirador de esta leyenda y "solicitó a varios pintores de la segunda ola del muralismo mexicano (Fermín Revueltas, Roberto Cueva del Río, Juan O Gorman) que pintaran la escena de Eréndira a caballo en sitios privados, los cuales devinieron públicos y didácticos cuando los donó para instituciones educativas" (Ramírez Barreto 2010).

Para Ramírez Barreto, el relato de Eréndira es un híbrido entre historia, novela, leyenda popular y ensayo político que "cubre un amplio registro de posiciones políticas, todas correctísimas incluso dentro del difícil equilibrio entre arrojo y virtud femenina que exigía la posición liberal decimonónica" (Ramírez Barreto 2010). Es decir, considera que Ruiz inventó

un icono femenino alternativo que funcionaba como figura especular de la Malinche, pues Eréndira es una doncella heroica, respetable, digna, valiente, dueña de sí misma y casta. Respecto a la versión de la leyenda de Eréndira que ofrece Mora Catlett en su película, Ramírez Barreto (2010) destaca que el director decidiera centrarse únicamente en la parte más beligerante de la historia de Eduardo Ruiz, pues su relato continúa y narra cómo más tarde Eréndira salva al fraile franciscano Martín de la Coruña, se enamoran y él la bautiza. No obstante, esta parte de la leyenda no se cuenta en la película, que termina con una Eréndira libre que viaja por los bosques a lomos del caballo blanco que ha domado. Esta selección se debe al deseo del director por presentar a Eréndira como un modelo positivo de feminidad indígena, si bien apreciamos en ella resonancias de los movimientos feministas actuales que reivindican la igualdad entre géneros y promueven la revisión de la historia con el fin de visibilizar a mujeres que, precisamente debido a su sexo, se vieron excluidas o usurpadas de todo mérito. Mora Catlett deja patente su postura cuando explica que decidió contar la historia de *Eréndira* no solo porque le pareciera atractiva la figura de una mujer guerrera sino también para abordar "the low status that women had in pre-Columbian cultures and the degree of invisibility in which women are maintained even today" (Mora Catlett 2009). Es decir, el filme presenta una evidente perspectiva feminista en su intento por reivindicar la importancia de Eréndira como figura femenina mítica e histórica.

El carácter feminista de Eréndira la sitúa en conflicto con dos grupos sociales, los hombres guerreros y las mujeres de la aldea. En numerosos momentos del filme Eréndira recibe advertencias de que una mujer tiene que ocupar su lugar en el hogar, someterse a su marido y dedicarse a cocinar, cuidar de los hijos y tejer mantas. Su comportamiento transgresor es sancionado físicamente por los hombres del grupo, pues la empujan y agreden en varios momentos, además de no acudir en su ayuda cuando es secuestrada por un conquistador español y tomada prisionera. El castigo a la mujer que desafía los roles de género tradicionales se manifiesta sobre todo en la figura de Nanuma, con quien Eréndira estaba prometida. Tras humillar públicamente al guerrero en varias ocasiones, éste desarrolla un profundo odio hacia la heroína que le lleva a seguirla y a dispararle una flecha por la espalda cuando la joven se encuentra celebrando los ritos funerarios por su tío Timas. Al atentar contra Eréndira, mujer empoderada que se encuentra celebrando una ceremonia para honrar a su familiar y a los dioses, Nanuma es caracterizado como cobarde y sacrílego, ofreciendo así una imagen negativa de la masculinidad hegemónica. Será precisamente su hermano pequeño, menos corpulento y más tranquilo, enamorado en secreto de Eréndira y siempre dispuesto a apoyarla, quien le dé muerte y deje patente el predominio de un modelo de masculinidad más tolerante y respetuosa con los deseos de las mujeres.

Como se ha mencionado, Mora Catlett también basó su guion en la *Relación de Michoacán,* un manuscrito ilustrado elaborado por el fraile franciscano Jerónimo de Alcalá presumiblemente entre 1539 y 1541[1]. Para el director, la leyenda de Eréndira y el manuscrito "complement each other as two pieces of a puzzle, although giving opposed views of the conquest, the *Relación* being the official history written by the victors, and the legend, handed down by oral tradition, being the only history book of vanquished peoples" (Mora Catlett 2009). La *Relación de Michoacán* se componía de tres partes: "En la primera, de la que sólo se conserva un folio, se describían los dioses tarascos y las fiestas que se hacían en su honor, en la segunda se relata la vida del héroe legendario Tariacuri, en la tercera parte se describen las costumbres de los tarascos y se narra cómo fue conquistado el reino por los españoles" (de Alcalá, 2000). El manuscrito está ilustrado con 44 pinturas y a lo largo del texto se mencionan

[1] El documento se alberga en la Real Biblioteca de San Lorenzo de El Escorial (Madrid, España) pero su texto puede leerse en línea. Para más información sobre este manuscrito, consulte de Alcalá (2000), García Quintana (2003), Stone (2004), y Afanador-Pujol (2015).

unos 300 lugares, cerca de 200 personajes, unos 60 dioses y aproximadamente 300 términos que hacen referencia a la posición social de las personas (cargos del gobierno, estatus social, linajes, gentilicios). Los textos de Claudia Espejel Carbajal en la web que alberga la transcripción del documento de Alcalá (2000) nos permiten acceder a una visión global de los acontecimientos narrados. Usando este recurso podemos comprobar que Eréndira no aparece en la *Relación*, pero sí que encontramos información sobre otros personajes de la película como Timas, Tangaxoan o Cuynierángari.

La película de Mora Catlett narra los hechos correspondientes a la tercera parte de la *Relación*, pues se centra en el enfrentamiento que se produce entre los purépechas cuando llegan los conquistadores. El filme incluye a los españoles Gonzalo de Vargas, Ruy Flores y Fray Juan Tapia como personajes secundarios. De Vargas y Flores son soldados y aparecen caracterizados como tal a lomos de sus caballos, con armaduras, capas, espadas y armas de fuego. Aparecen representados de un modo simple y, en sus breves intervenciones, entendemos que su único objetivo es obtener el oro de los indígenas y que desprecian a los nativos. Fray Juan Tapia, por su parte, es un fraile cuya única función es la de ser testigo de la violencia de los indígenas en sus enfrentamientos, pues aparece en las dos batallas del filme caminando entre los guerreros recitando en latín versículos que apelan a la humanidad y la hermandad. La agencia de los conquistadores españoles en esta película es bastante limitada, pues su reducido número en comparación con los grupos indígenas y su restringida participación en el conflicto de la obra los limita a meros secundarios antagonistas. De hecho, las escenas en las que más tiempo aparecen los soldados españoles son aquellas en las que son superados o vencidos por los nativos, tales como el momento en que las mujeres los interceptan cuando están robando oro o cuando son derrotados en la batalla.

No obstante, la amenaza de la conquista y de la conversión al cristianismo aparece representada claramente en el filme a través del personaje de "Pedro" Cuynierángari, el emisario que regresa al territorio purépecha acompañado de los extranjeros. Este fuerte guerrero vuelve bautizado, con un nombre cristiano y un gran crucifijo colgando de su pecho, instando a sus compatriotas a abandonar los dioses antiguos y a aliarse con los poderosos extranjeros. La victoria final de Cuynierángari sobre Timas, quien se opone a someterse a los intrusos, hará que Tangaxoan abrace el cristianismo y sucumba ante los invasores extranjeros, por lo que el filme cuestiona la extendida asunción de que "unos cuantos españoles" vencieron y dominaron a miles de indígenas. Es decir, muestra de una forma compleja la conquista de América y "nos aleja de la caída de Tenochtitlan como núcleo rector de la historia patria oficial, del centralismo y de la invención de una nación a partir de la caída de un pueblo, de los mexicas" (Acuña Cepeda 2021). Así, al mostrar las diferentes posturas dentro de un mismo pueblo, el filme contribuye a diversificar la imagen de los indígenas y, de este modo, puede verse como una respuesta a la tendencia eurocentrista de representar a los nativos americanos como una masa de otredad estática, única y homogénea frente a los bien delimitados sujetos europeos.

2.3. *Una estética audiovisual precolombina*

El director Mora Catlett se inspiró en fuentes históricas y en la cultura de los purépechas no solo para construir la narrativa sino también para dar forma a la configuración estética de la película. Desde la puesta en escena a la caracterización, pasando por el idioma que hablan los personajes o el uso de efectos digitales, podemos observar su interés por respetar, recuperar o recrear la cultura indígena precolombina en numerosos aspectos de la producción.

La película se rodó en Michoacán, principalmente en exteriores y en localizaciones con relevancia histórica para el pueblo purépecha tales como las ruinas de las ciudades Ihuatzio y Tzintzuntzan, las costas del lago Pátzcuaro, el volcán Paricutín y el río Cupatitzio. Según el director, "the fact that we were working in the place where the original events took place also

added a kind of magical aura and communion with living nature and the ancient gods" (Mora Catlett 2009). Los espacios que aparecen en el filme, tanto las ruinas de ciudades como los bosques, el lago o las áridas extensiones de tierra, destacan por su inmensidad y su desnudez. Esta parquedad escenográfica, en conjunción con otros recursos expresivos que a continuación discutiremos, otorga a la película una notoria dimensión simbólica y mítica, transportando al espectador a una suerte de espacio primigenio.

El equipo creativo se inspiró en fuentes históricas, tales como las ilustraciones de los códices o dibujos en cerámicas indígenas, para diseñar el vestuario y el maquillaje de los actores. Los atuendos y las pinturas decorativas que usan los personajes son especialmente significativos, pues permiten distinguir su estatus dentro del clan. Por ejemplo, los grandes guerreros decoran su piel con un tono negruzco que les da un aspecto amenazador y los muchachos jóvenes visten unos ropajes marrones. Evidentemente las mujeres usan otro tipo de vestuario y maquillaje, a veces vinculado a ocasiones especiales como el matrimonio. Así, al comienzo del filme vemos cómo Eréndira luce el maquillaje de una doncella a punto de casarse, pero, más adelante en la historia, robará las túnicas que visten los muchachos jóvenes para travestirse como hombre y participar en la guerra. En la recta final, cuando ha aprendido a galopar sobre el caballo, vemos a la muchacha con pintura oscura como la de los guerreros, marcando claramente su transición social. Y en los últimos planos aparece vestida y maquillada con tonos blancos, quizás para resaltar su dimensión divina y su superación de los rangos sociales.

En cuanto al reparto, la gran mayoría de intérpretes que participan en la película son indígenas sin experiencia previa en el medio cinematográfico. En palabras del director, "I chose to train indigenous actors, speaking their own tongue, acting in their imperial pre-Columbian cities, wearing the outfits of their ancestors and recreating a very important episode of their own history. This gives the film a very special authenticity; more than mere entertainment, it's a Statement of the Original Peoples regarding their own History" (Mora Catlett 2009). Siguiendo esta comprometida visión del reparto, la encargada de interpretar a Eréndira fue Xochiquetzal Rodríguez, una joven de baja estatura, mirada profunda y larga melena oscura que debutó en esta película y posteriormente ha desarrollado una exitosa carrera como actriz. En *Eréndira Ikikunari*, el director quería desmarcarse de las convenciones del cine de acción estadounidense que presenta a las heroínas como masculinizadas o con poderes sobrehumanos y, en su lugar, optó por una actriz y un personaje con un aspecto femenino (Mora Catlett 2009). A pesar de su altura y su apariencia, Xochiquetzal Rodríguez consigue transmitir el tesón y el poder del personaje gracias a su expresión severa, la corporeidad física del personaje –la vemos caerse varias veces cuando intenta montar el caballo, lucha contra hombres, o corre a toda velocidad– y la imponente presencia que alcanza al cabalgar frente a su pueblo.

Otro elemento destacable de la película es el uso de ilustraciones procedentes de la *Relación de Michoacán* que, gracias a la tecnología digital, se integran junto con la imagen fotográfica propia del cine para generar una serie de planos en los que se observa, al mismo tiempo, a los personajes de la película interpretados por los actores y las ilustraciones que siglos antes se crearon para representar al pueblo purépecha. Estas imágenes planas se introducen en las esquinas de los planos, a modo de marco, o incluso fragmentadas dentro de la imagen – por ejemplo, como cadáveres en el campo de batalla –. Suponen un modo creativo de vincular el cine, un medio propio del siglo XX, con los códices ilustrados medievales en los que se inspira la película, además de servir para potenciar la dimensión mítica de la obra. En palabras de Gleghorn, la utilización de imágenes procedentes del manuscrito ilustrado crea "a distinctive and multimodal aesthetic akin to that of a collage" (2013: 231). Si bien la mezcla de imágenes indéxicas y las ilustraciones icónicas genera una sensación de sorpresa y extrañeza en el espectador, conforme avanza la película dicha impresión va desapareciendo y el *collage* visual va tornándose habitual, reconocible como estrategia expresiva válida en este relato.

Este recurso también se observa en el uso de máscaras para caracterizar a los dioses y a los conquistadores españoles. Al comienzo del filme observamos a las divinidades indígenas con el rostro cubierto por coloridas máscaras y, de modo similar, los invasores españoles también aparecen representados inicialmente con máscaras. De color blanco, con ojos y barba dibujados, suponen una versión estilizada de un rostro caucásico. Sin duda, la máscara es un emblema de focalización que marca la perspectiva o la creencia de los personajes indígenas, quienes ven a los intrusos con máscaras en lugar de rostros porque creen que son divinidades venidas de otro mundo. Eréndira comienza percibiendo a los extranjeros con máscara, pero pronto empieza a verlos con su rostro humano y de este modo la película muestra hábilmente el carácter intrépido y la inteligencia de la protagonista, que no se deja engañar por lo que dicen los demás. Ella, cercana a los dioses antiguos de los indígenas, es capaz de reconocer el engaño o el error que supone considerar a los españoles como entidades divinas. Otro ejemplo de la función focalizadora de la máscara es cuando el fraile escucha a los soldados hablando de sus intenciones de matar y saquear a los indígenas. Enfadado ante tal crueldad, les dice que ellos no son cristianos sino diablos y, a continuación, vemos a los conquistadores con máscaras de demonios o monstruos, diferentes a la máscara de hombre caucásico que llevaban antes. A partir de esta secuencia el fraile aparece sin máscara, mostrándose el rostro del actor para simbolizar la "humanidad" del personaje que ha sabido ver a través de las mentiras de los soldados. Finalmente, otros personajes como Timas o el resto de los indígenas también perciben a los españoles sin máscara cuando uno de ellos es abatido. Mientras que durante la batalla los conquistadores aparecen con el rostro cubierto, cuando uno de ellos muere es representado yaciendo con rostro humano, significando pues que su naturaleza no es divina. Gleghorn puntualizó que las máscaras usadas en el filme proceden de la Danza de los Cúrpites, un baile purépecha de carácter religioso que data del siglo XVI. En su opinión, "the film's borrowing of masks used in the 'Danza de los Kúrpitis' symbolizes both the alien nature of the colonizers to the P'urhépecha and the syncretic cultural forms borne of the combination of pre-Hispanic performance modes with colonial religious festivals" (2013: 232).

En el ámbito sonoro, la película destaca por su uso de ecos y resonancias. Mora Catlett (2009) declaró que se benefició de la tecnología Dolby y THX para ubicar los sonidos "dentro del espacio interno del espectador" en determinados momentos. Richards (2011: 218) recoge las declaraciones del director, quien afirma que usó "recursos técnicos para enfatizar la musicalidad o artificialidad del sonido, de hecho le pedí al músico que la construyéramos como una ópera, y algunas de las imágenes (el volcán o la corte de Tangaxoan) están trazadas operáticamente". Como vemos, Mora Catlett no duda en usar recursos expresivos propios de la tradición europea con el fin de enriquecer el impacto audiovisual de su obra. Asimismo, conviene recordar que el filme emplea tres idiomas diferentes: los nativos hablan en lengua purépecha, los conquistadores en castellano antiguo, y el fraile en latín, por lo que encontramos una combinación de lenguas que, al igual que ocurre con la mezcla de ilustraciones y planos cinematográficos, llama la atención por su disonancia y su carácter polifónico. Tal y como indicó Ferman, "la combinación de lenguas precoloniales y europeas genera un espacio poliglósico, hegemonizado por las lenguas no europeas, naturalizándolo para el cine" (2011: 148).

El apartado audiovisual de *Eréndira Ikikunari* recibió el reconocimiento de la industria del cine mexicano, pues fue nominada a cuatro premios Ariel (al Mejor Diseño de Arte, al Mejor Vestuario, al Mejor Maquillaje y a los Mejores Efectos Especiales), si bien no se alzó con ningún galardón. Asimismo, varios investigadores han analizado la película haciendo hincapié en el modo en que Mora Catlett combina el pasado histórico, la cultura tradicional purépecha y la dimensión simbólica del relato de Eréndira. Así, Richards sugiere que esta película puede considerarse como un ejemplo de chamanismo cinematográfico en tanto que usa "elements that conjoin past, present and pure imagination in order to re-establish a buried,

suppressed cultural reality" (2011: 204). También señala que a veces esta combinación resulta en una incongruencia que distancia al espectador de la propia narrativa, como si se tratara de la técnica brechtiana del extrañamiento, particularmente cuando se combina música moderna con imaginería procedente de los códices precolombinos. Gleghorn, por su parte, señaló que la yuxtaposición de la leyenda oral de Eréndira y la estética indígena evidencia la predilección del filme por referentes icónicos prehispánicos, si bien "the exploitation of different representational forms discloses the film's status as a fiction of the past, calling attention to the potential pitfalls of a realist mode that may appeal to notions of historical truth" (2013: 231). Para Ferman, "la película no busca el realismo porque se interesa por recrear un mito, y por lo tanto su lenguaje es simbólico, y su estilo formal intenta recrear 'el concepto indígena de lo épico" (2011: 147). En suma, las decisiones del equipo creativo contribuyeron a generar una obra destacable por su intento de impregnar el medio cinematográfico de una sensibilidad estética marcadamente indígena y una narrativa que enfatiza el poder femenino.

2.4. *Eréndira Ikikunari como cine indigenista*

Richards (2011: 205) señala que varios factores han contribuido al progresivo aumento de la representación de pueblos indígenas en el cine latinoamericano, tales como el abaratamiento de los costes de producción debido a la tecnología digital; un incremento de la financiación de instituciones que fomentan la autorrepresentación de los indígenas, como el Centro de Formación y Realización Indígena de Bolivia o el Centro de Vídeo Indígena de México; así como los esfuerzos de cineastas no indígenas interesados en las culturas de los nativos. Mora Catlett representa perfectamente esta última categoría puesto que sus dos largometrajes realizados hasta la fecha demuestran la intención de hacer un cine comprometido y respetuoso con la visión del mundo de los pueblos indígenas (Amit, 2017). Claudia Ferman (2011) ha comparado *Eréndira Ikikunari* con otras películas recientes del cine latinoamericano en las que las voces y las identidades indígenas ocupan el protagonismo, tales como *Pïrínop* (*Mi primer contacto*, Video Nas Aldeias, 2007) y *La teta asustada* (Claudia Llosa, 2009). Esta autora identifica cuatro elementos que marcan dichas obras como indigenistas: el uso de lenguas indígenas; escenarios exteriores y naturales en contraposición a los sets de rodaje construidos; la elección de actores procedentes de comunidades indígenas; y la incorporación intradiegética de la voz de un narrador que habla en lengua indígena, dirigiéndose así a una audiencia que se reúne en torno al mito o al pasado compartido que se cuenta en el filme. A través de estos mecanismos la película se marca como constructo indígena / indigenista, alcanzando cotas de "espectáculo de la indigenidad" (2011: 154-155) y contribuyendo a la creación de un imaginario pan-indígena. Al mismo tiempo, gracias a la incorporación en el discurso audiovisual de elementos tradicionales de las culturas indígenas, tales como maquillajes, vestuarios, máscaras, objetos decorativos o ritmos musicales, se renueva el lenguaje cinematográfico y se proponen estrategias alternativas de expresión y representación.

El análisis llevado a cabo refuerza la tesis de Ferman y confirma que *Eréndira Ikikunari* es una obra indigenista que destaca no solo por su tratamiento de la conquista de América sino por su posicionamiento feminista. Con esta película Mora Catlett amplía el espacio de representación fílmica para incluir a comunidades tradicionalmente invisibilizadas, ridiculizadas o estereotipadas en otros paradigmas de representación cinematográfica de la historia iberoamericana, reivindicando así las culturas indígenas y revalorizando las variadas raíces identitarias de los mexicanos. Si bien Richards puntualiza que la representación de los nativos no es edulcorada, pues se incluyen aspectos problemáticos tales como machismo, canibalismo, violencia y divisiones internas (2011: 217), considera que *Eréndira Ikikunari* puede verse hasta cierto punto como una película antropológica o etnobiográfica puesto que la obra "focuses on the life story of an individual through which the viewer can become familiar,

not only with the personal story, but also with the cultural context" (2011: 213). Es decir, la película de Mora ofrece un espacio simbólico en el que los nativos pueden reconocerse y que, para los espectadores ajenos a dicha tradición cultural, funciona como acercamiento al mundo precolombino, a las disputas internas entre indígenas que pavimentaron la conquista, y al ensalzamiento de la participación femenina en dicho periodo histórico (Herrera Román 2021).

Debido al uso de la lengua purépecha así como de los numerosos elementos tradicionales que se han mencionado en el artículo, *Eréndira Ikikunari* fue recibida con gran aceptación por grupos indígenas en los eventos o centros comunitarios donde se mostró. Mora Catlett (2009) explicó que "during the premiere of the film at the Puréhpecha community theater in Pátzcuaro (…) one old lady who did not speak Spanish fluently said that she 'was very happy because it was the first time she had understood a Mexican film" (Mora Catlett, 2009). Sin duda, este tipo de producciones democratizan el cine como espacio de representación sociocultural y contribuyen al reconocimiento, descubrimiento o cuestionamiento del pasado histórico, ampliando los posibles puntos de vista y fomentando una necesaria reflexión en torno a cómo se produjo el encuentro entre conquistadores y nativos americanos. Aunque en los paradigmas colonialistas los indígenas han sido tradicionalmente representados como una masa uniforme de seres crédulos, como una otredad hostil e insondable, o como objeto deshumanizado víctima de violencia y agresiones, el paradigma feminista-indigenista de *Eréndira Ikikunari* celebra y difunde la cultura autóctona a través del medio cinematográfico.

En concreto, cabe destacar cómo la narrativa de Eréndira pone de manifiesto la apropiación y el domino del caballo, un símbolo del poder de los extranjeros que pasa a ser usado por los indígenas para defender su posición y su territorio. La naturaleza transgresora de la protagonista no solo se dirige a los roles de género de la comunidad purépecha, sino que también se observa en su forma de superar la posición temerosa y subordinada de los indígenas para enfrentarse de igual a igual a los conquistadores españoles. A lo largo del filme se escuchan afirmaciones sobre los caballos que realzan su carácter divino, por ejemplo "dicen que hablan, que cuando corren se oye como si llovieran piedras", generando así miedo y estupor entre los nativos. Eréndira, por su parte, se muestra interesada en estos animales desde su encuentro casual con uno de ellos cerca de un río. Ella se acerca lentamente, lo observa e incluso aproxima su mano para acariciar su cabeza, pero este acercamiento es súbitamente detenido cuando la joven es atrapada por un español. Más adelante, tras la derrota del conquistador, Eréndira conduce el caballo a la aldea y se enfrenta a los guerreros por él. Ninguno de los hombres intenta montar el caballo, quizás por temor, y los niños se divierten tirándole piedras hasta que Eréndira los espanta. Ella atiende al animal con ternura, le ofrece diversas plantas y frutos hasta descubrir cuáles le gusta comer, e incluso le aplica ungüentos medicinales cuando observa que está herido. En una hermosa escena, Eréndira retira del caballo la silla de montar y deja al descubierto su gran lomo de pelaje blanco, como si devolviera al animal convertido en herramienta de guerra a su estado natural. Tal y como señala Ramírez Barreto (2010), "las desventajas sociales de la protagonista, frente a los invasores y frente a los varones de su grupo, la sitúan en una posición de vulnerabilidad múltiple, a la cual ella responde flexiblemente, ampliando el alcance de sus acciones, entrando en composición con una existencia animal y sorteando los obstáculos que se les enfrentan".

La relación con el caballo se vuelve más profunda cuando Eréndira recibe un ultimátum por parte de Timas: o aprende a montar y controlar el animal, o éste será sacrificado a los dioses. La joven comienza entonces a entrenar, sin desistir a pesar de que se cae numerosas veces y otros indígenas se burlan de ella. El día del sacrificio, frente a los guerreros, Eréndira monta el caballo y cabalga frente a todos, demostrando que su tenacidad le ha permitido dominar al animal. A partir de este punto la figura de Eréndira se engrandece aún más pues no solo ha conseguido pasar de la esfera social femenina a la masculina dentro de su comunidad, sino que, al apropiarse del caballo, pasa a adquirir rasgos propios de los invasores españoles como son el

poder, la autoridad, e incluso la divinidad, pues no olvidemos que los intrusos fueron vistos como dioses por los nativos de América. Este hecho sorprende a los guerreros purépechas, quienes se preguntan "¿Cómo podría una mujer montar una bestia del cielo?" y la equiparan con la diosa Xaratanga. Con el fin de deslegitimar a la amazona, Cuynierángari dice a sus hombres que el dios nuevo (el dios de los cristianos) es más poderoso que Xaratanga y que no deben temer enfrentarse a ella. Pero, aun así, la figura de Eréndira en la batalla final, con su cuerpo pintado de negro como los guerreros purépechas y a lomos de un caballo blanco igual que los nuevos dioses, resulta imponente.

El caballo asiste a Eréndira en la batalla, pues obedece fielmente sus intenciones y se lanza con bravura contra los enemigos de la joven. También le permite huir una vez que ha recobrado la cabeza de Timas y es precisamente el caballo quien ahuyenta a Nanuma cuando, escondido, dispara una flecha a Eréndira mientras ella celebra el rito fúnebre de su tío. La escena final nos muestra a la joven con pinturas blancas sobre su piel, el mismo tono que el pelaje del animal, y a ambos viajando juntos por el bosque, por lo que la simbiosis entre Eréndira y el caballo parece ser permanente. Así pues, la película de Mora Catlett también funciona como fábula que explica la incorporación del caballo a la vida de los indígenas, un acontecimiento que produjo cambios importantes en las sociedades de los nativos americanos (Caretta, 2012), y reivindica la agencia de los pueblos autóctonos, capaces de apoderarse y conectar con un elemento característico de los conquistadores españoles.

Conclusión

Durante la primera mitad del siglo XX, las obras cinematográficas centradas en la figura de Colón y la llegada de conquistadores europeos al continente americano se basaron en fundamentos colonialistas, de ahí que enfatizaran elementos ideológicos tales como la civilización de los "primitivos indígenas", la evangelización y la difusión de la fe católica, el dominio económico, político, social y sexual basado en la violencia, o la gloria del imperio español. Estos aspectos suponen el sustrato de los filmes adscritos a los paradigmas colonialista, épico y religioso, a través de los cuales se articula generalmente una imagen de los nativos americanos como seres desdibujados, como una suerte de otredad amenazante a medio camino entre lo animal y lo humano. Dichas representaciones comenzaron lentamente a cambiar a partir de los años 60 como respuesta a la confluencia de múltiples procesos políticos, económicos, sociológicos, culturales, intelectuales y tecnológicos que se desarrollaron a nivel glocal. Entre ellos, podemos mencionar la progresiva descolonización de las naciones que todavía se encontraban sometidas y los estudios sobre las identidades postcoloniales (por ejemplo, las influyentes obras de Fanon, Said, Spivak o Bhabha); el auge del feminismo (en concreto, la segunda ola y sus esfuerzos por ampliar el poder femenino en múltiples áreas sociales) y los movimientos LGBT, que trajeron consigo una creciente importancia de las políticas identitarias y el activismo; el desarrollo industrial y tecnológico que posibilitó la internacionalización de empresas y capitales, el turismo masivo, y la tecnología digital; o el surgimiento del postmodernismo y sus efectos en las artes y las ciencias. Sin duda, estos procesos tuvieron un gran impacto tanto en las sociedades de países occidentales como en las de los territorios previamente colonizados, afectando consecuentemente a las industrias cinematográficas y propiciando la aparición de nuevas formas de representar la conquista de América y, en términos más generales, las minorías sometidas y oprimidas. Por ello, los paradigmas caracterizados como paródico, subversivo, indigenista, autorial y reflexivo en el segundo epígrafe del presente artículo pueden entenderse como diferentes manifestaciones de una óptica postcolonialista que reclama, desde diversas perspectivas y posiciones, el derecho a narrar, mostrar y codificar simbólicamente la llegada de los europeos al conteniente que tienen los

pueblos nativos, un colectivo que previamente había ocupado el limitado papel de objeto sometido a miradas y representaciones foráneas.

Considerando esta creciente agencia de los subalternos que les permite hablar por sí mismos, disputar construcciones impuestas desde el poder colonizador, y apropiarse de herramientas anteriormente exclusivas de los occidentales –que van desde el medio cinematográfico hasta el discurso académico pasando por las organizaciones políticas–, el director Mora Catlett nos ofrece una obra fascinante que bien puede ser vista como una materialización audiovisual de corrientes de pensamiento postcolonialista surgidas en las últimas décadas. Por ejemplo, Boaventura de Sousa Santos entiende por epistemología del Sur "la búsqueda de conocimientos y de criterios de validez del conocimiento que otorguen visibilidad y credibilidad a las prácticas cognitivas de las clases, de los pueblos y de los grupos sociales que han sido históricamente victimizados, explotados y oprimidos, por el colonialismo y el capitalismo globales" (2009: 12). Dicha epistemología pretende, además de recuperar conocimientos suprimidos o marginalizados, establecer las condiciones que permitan "nuevos conocimientos de resistencia y de producción de alternativas al capitalismo y al colonialismo globales" (de Sousa Santos 2009: 12). *Eréndira Ikikunari*, al narrar el conflicto interno entre los indígenas que se enfrentan debido a la llegada de los españoles, al posicionar como protagonista a una mujer que lucha por superar la sumisión, y al establecer una estética audiovisual basada en la tradición autóctona, termina configurando un paradigma indigenista-feminista que desplaza, cuestiona y relativiza las plasmaciones dominantes de la conquista de América realizadas desde Occidente.

Sin duda, la vinculación de lo "indigenista" con lo "feminista" resulta un factor esencial en la película estudiada puesto que, si bien desde los 60 se han producido en América Latina obras que critican el eurocentrismo y abogan por relatos que humanizan a los nativos, a lo largo del siglo XX han primado las películas sobre la conquista protagonizadas por personajes masculinos, ya sea en el rol de conquistadores o indígenas. La mujer indígena ha sido un personaje prácticamente ausente y en el medio cinematográfico apenas se ha explorado la vinculación de estos dos rasgos identitarios. En este sentido, María Lugones destaca la importancia de la interseccionalidad de raza, clase, género y sexualidad en la construcción del conocimiento y la actividad política. Esta autora argumenta que "en la intersección entre 'mujer' y 'negro' hay una ausencia donde debería estar la mujer negra precisamente porque ni 'mujer' ni 'negro' la incluyen. La interseccionalidad nos muestra un vacío" (2008: 25). La mujer indígena ocupa igualmente este vacío y Lugones plantea que una de las consecuencias del proceso colonizador fue la imposición de categorías raciales y de género a los nativos, introduciéndose así clasificaciones, roles y posiciones que previamente no existían y que terminaron subordinando violentamente a las mujeres colonizadas. La figura de Eréndira, si bien de origen mitológico, supone la *visibilización* en el medio cinematográfico de un sujeto femenino racializado que, a diferencia de arquetipos previos como Malinche o Pocahontas, no se caracteriza por su sumisión al conquistador europeo, su sentimentalismo romántico, o su "traición" hacia su cultura. Al contrario, Eréndira destaca por su fuerza, capacidad, ingenio, y respeto a la religión autóctona, ofreciendo un modelo de personaje apenas explorado en la cinematografía global. Y, aunque resulta obvia la intención del director por convertirla en un símbolo de la resistencia indígena, la película también muestra la posición sometida del personaje en base a su género y raza. Por un lado, Eréndira sufre las limitaciones adscritas al género femenino propias de la sociedad purépecha; por el otro, la llegada de los conquistadores españoles la marca como "nativa", como ser sometido a un control militar extranjero. No obstante, el personaje trasciende estas categorías a través de sus acciones: se viste de hombre y participa en una batalla; se hace con un caballo europeo y logra domarlo. Así pues, aunque sea de un modo idealizado, *Eréndira Ikikunari* enfatiza la agencia de los sujetos femeninos

racializados y muestra la posibilidad de éxito al intentar transgredir los sistemas de género patriarcal y de dominio colonial.

Y otro aspecto destacable de la película de Mora Catlett que contribuye a su catalogación como filme indigenista-feminista es su tratamiento de la mirada. La obra analizada se sirve de máscaras para marcar la posición divina y privilegiada de los conquistadores españoles, pero Eréndira es capaz de ver más allá y percibe a los extranjeros como los seres codiciosos que son. El mero hecho de presentar a una mujer indígena mirando hacia el hombre blanco conquistador implica un acto de poder en sí mismo pues, tal y como han argumentado Kaplan (1997) y Chow (1994), invierte la lógica que históricamente ha situado al nativo como objeto de la mirada y las categorías epistemológicas procedentes de Occidente.

Así pues, por todo lo expuesto en este artículo, consideramos que *Eréndira Ikikunari* es una película que encapsula perfectamente la noción de "paradigma indigenista-feminista", una herramienta conceptual que nos permite identificar aquellas obras cinematográficas sobre la conquista de América en las que se enfatiza la perspectiva de los nativos y el rol activo de las mujeres. Tal y como se ha explicado, la película de Mora Catlett destaca por su combinación de referencias históricas, literarias y míticas, así como por un apartado audiovisual único basado en la tradición cultural purépecha. A través de la integración de las ilustraciones de la *Relación de Michoacán* en la imagen cinematográfica, de materiales textiles, maquillajes y máscaras indígenas, de actores autóctonos que interpretan a sus personajes en lengua purépecha, y de localizaciones auténticas ubicadas en lugares históricamente relevantes, la película despliega una narrativa visualmente fascinante en la que se acentúa un personaje femenino que desafía tanto la división de los roles de género tradicionales como el dominio y la imposición religiosa de los invasores extranjeros. De este modo, *Eréndira Ikikunari* destaca por expandir los paradigmas previos de representación cinematográfica de la conquista y por demostrar que la incorporación de las culturas indígenas al cine puede dar lugar a obras estéticamente originales, narrativamente sugerentes y socialmente comprometidas. En cierto sentido, es una obra inspiradora que abre camino a futuras películas que, haciendo uso de la epistemología del Sur, la interseccionalidad, y la mirada activa de los sujetos postcoloniales, se atrevan a desafiar los manidos códigos expresivos de Hollywood y generen relatos que permitan a las minorías indígenas reconocerse en una gran pantalla.

Bibliografía

ACUÑA CEPEDA, Mirtea Elizabeth

2021 "Eréndira, leyenda o historia". *El Comentario*, 24 de febrero, en https://elcomentario.ucol.mx/articulo-erendira-leyenda-o-historia/, consultado el 24 de julio de 2021.

AFANADOR-PUJOL, Angélica Jimena

2015 *The Relación de Michoacán (1539-1541) and the Politics of Representation in Colonial Mexico*, Austin: University of Texas Press.

AMIT, Jeanette

2017 "*Retorno a Aztlán* de Juan Mora Catlett (1991): un ejercicio decolonial en el cine histórico", en Karen Poe Lang, K. y Gimeno Ugalde, E. (eds.), *Representaciones del mundo indígena en el cine hispanoamericano (documental y ficción),* Ciudad Universitaria Rodrigo Facio: Editorial de la Universidad de Costa Rica, pp. 3-22.

BECERRA SUÁREZ, Carmen

1997 "La figura mítica de Lope de Aguirre en las versiones de W. Herzog y C. Saura", *Hispanística XX*, 15, pp. 331-340.

BORDWELL, David
1996 *La narración en el cine de ficción*, Barcelona: Paidós.
CARETTA, Miguel Nicolás
2012 "Un agente de cambio inesperado para los nativos americanos: el caballo", *Tlatemoani: revista académica de investigación*, 10, pp. 1-15.
CASETTI, Francesco y Federico Di Chio
1990 *Cómo analizar un film*, Barcelona: Paidós.
CHANOIR, Yohann
2018 "Christophe Colomb au cinéma ou le recyclage d'une figure interstitielle", *Mise au point*, 10, en http://journals.openedition.org/map/2485 , consultado el 17 de junio de 2021.
CHORBA, Carrie C.
2004 "Exploring Mexican National Identity in Salvador Carrasco's Film *La otra Conquista*", *Review: Literature and Arts of the Americas*, 37: 2, pp. 221-231.
CHOW, Rey
1994 "Where Have all the Natives Gone?", en Bammer, A. (ed.), *Displacements: Cultural Identities in Question,* pp. 125-151, Bloomington: Indiana University Press.

DE ALCALÁ, Jerónimo
2000 *Relación de Michoacán*, transcripción de Moisés Franco Mendoza, Clotilde Martínez Ibáñez y Carmen Molina Ruiz, en http://etzakutarakua.colmich.edu.mx/proyectos/relaciondemichoacan/rm/indiceRM.asp, consultado el 18 de julio de 2021.
DE ESPAÑA, Rafael
1992 "España y América. 500 años de Historia a través del Cine", *Filmhistoria online*, Vol. 2, Nº 3, pp. 189-219.
2010 "El franquismo combate la «leyenda negra»: *Alba de América* (1951)", en Romero Campos, D. (coord.), *La Historia a través del cine: memoria e historia en la España de la posguerra*, pp. 65-90, Bilbao: Universidad del País Vasco.
2013 "La conquista de México en el cine: el caso de la Virgen de Guadalupe", *Boletín Americanista*, 66, pp. 29-49.
DE SOUSA SANTOS, Boaventura
2009 *Una epistemología del Sur. La reinvención del conocimiento y la emancipación social*, México: Siglo XXI Editores.
FERMAN, Claudia
2011 "Indígenas, indigenistas e indigeneidad en el cine latinoamericano reciente: Video Nas Aldeias, Juan Mora Catlett, Claudia Llosa", en Montaña Ibáñez, F. (ed.), *Cómo se piensa el cine latinoamericano: aparatos epistemológicos, herramientas, líneas, fugas e intentos*, pp. 136-57, Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
GARCÍA QUINTANA, Josefina
2003 "*La Relación de Michoacán*", en Romero Galván, J. R. (coord.), *Historiografía mexicana. Volumen I. Historiografía novohispana de tradición indígena*, pp. 169-184, Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México.
GLEGHORN, Charlotte
2013 "Revisioning the Colonial Record. *La relación de Michoacán* and Contemporary Mexican Indigenous Film", *Interventions. International Journal of Postcolonial Studies*, volume 15, issue 2, pp. 224-238.
GORDON, Richard A.
2009 *Cannibalizing the Colony. Cinematic Adaptations of Colonial Literature in Mexico and Brazil*, West Lafayette, Indiana: Purdue University Press.

HERRERA ROMÁN, Fernanda
2021 "La heroína montada, *Eréndira Ikikunari*. Otra visión de la conquista", *La Bola. Revista de divulgación de la historia*, 12, en http://labola.com.mx/la-bola-2/la-heroina-montada-erendira-ikikunari-otra-version-de-la-conquista/, consultado el 24 de julio de 2021.

JABLONSKA, Alexandra
2002 "*Cabeza de Vaca*: el encuentro intercultural", *Política y Cultura*, 18, pp. 133-155, en https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=26701807, consultado el 17 de junio de 2021.

JUAN-NAVARRO, Santiago
2008 "De los orígenes del Estado español al Nuevo Estado: la construcción de la ideología franquista en *Alba de América*, de Juan Orduña", *Anales de la literatura española contemporánea*, Vol. 33, Nº 1, pp. 79-104.

KAPLAN, Ann E.
1997 *Looking for the Other. Feminism, Film and the Imperial Gaze*, New York: Routledge.

LAGUNA, Asela R.
2011 "Mito y leyenda colombinos: en busca de Cristóbal Colón en el cine", *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 12, pp. 100-107.

LE BEAU, Bryan F.
1993 "Of Hollywood and History: The Columbus Movies of '92", *American Studies*, Vol. 34, No. 1, pp. 151-157.

LUGONES, María
2008 "Colonialidad y género: hacia un feminismo descolonial", en Mignolo, W. (comp.) *Género y descolonialidad*, pp. 13-54, Buenos Aires: Ediciones del Signo.

MORA CATLETT, Juan
2009 "*Eréndira Ikikunari*. Celebrating Indigenous Cultural Heritage", *ReVista. Harvard Review of Latin America*, otoño 2009, en https://archive.revista.drclas.harvard.edu/book/er%C3%A9ndira-ikukinari, consultado el 24 de julio de 2021.

PÉREZ MURILLO, María Dolores
2013 "Dos visiones de Lope de Aguirre a través del cine europeo: Werner Herzog y Carlos Saura", *Trocadero*, 23, pp. 261-275, en https://revistas.uca.es/index.php/trocadero/article/view/1949, consultado el 19 de junio de 2021.

PICCINELLI, Mariana
2021 "El cine y la representación de la historia latinoamericana en la película *También la lluvia* (Icíar Bollaín, 2010)", *ILCEA*, 43, pp. 2-16.

RAMÍREZ BARRETO, Ana Cristina
2010 "Eréndiras de leyenda y carne y hueso", *Relaciones. Estudios de historia y sociedad*, vol. 31, no. 123, en http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-39292010000300004

RICHARDS, Keith John
2011 "A Shamanic Transmodernity: Juan Mora Catlett's *Eréndira Ikikunari*", en Bermúdez-Barrios, N. (ed.) *Latin American Cinemas: Local Views and Transnational Connections*, pp.199–223, Calgary: University of Calgary Press.

RUIZ PLEGUEZUELOS, María Rocío
2021 *Descubridores, conquistadores e indígenas de América en el cine. Vicios y virtudes de las plasmaciones fílmicas*, tesis doctoral, Universidad de Granada, en https://digibug.ugr.es/handle/10481/67808, consultado el 19 de junio de 2021.

SHOHAT, Ella y Robert Stam
2014 *Unthinking Eurocentrism. Multiculturalism and the Media,* Second Edition, London and New York: Routledge.

STAM, Robert
1993 "Rewriting 1492: Cinema and the Columbus Debate", *Cinéaste*, Vol. 19, No. 4, pp. 66-71.
STONE, Cynthia L.
2004 *In Place of Gods and Kings. Authorship and Identity in the Relación de Michoacan*, Norman: University of Oklahoma Press.
TRELLES PLAZAOLA, Luis
1996 *Imágenes cambiantes: descubrimiento, conquista y colonización de la América hispana vista por el cine de ficción y largometraje*, San Juan: Editorial de la Universidad de Puerto Rico.
ZAMORANO ROJAS, Alma Delia
2020 "La Virgen de Guadalupe: Personaje nexo entre el cine mexicano y la Historia", *Letras históricas*, 22, pp. 175-206, en http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-83722020000100175. consultado el 8 de julio de 2021.

Aichi Prefectural University