



I Proclamació de Minor com a rei. *Sa majestat Minor* (Jean-Jacques Annaud, 2007)

Representació del passat: ciència i ficció

Paula Jardón Giner

Departament de Didàctica i Organització escolar
Universitat de València

Clara Isabel Pérez Herrero

Darqueo Estudio
y Difusión del Patrimonio S.L

Els relats no són simples representacions del món, formen part del món que descriuen i, per tant, comparteixen el context on tenen lloc.

(*Atkinson*, 1988)

PREHISTÒRIA I CINEMA: A LA RECERCA DEL PASSAT

El cinema i l'arqueologia prehistòrica aborden la recreació del passat des de perspectives radicalment distintes. El cinema, com a disciplina artística, es fonamenta en la creació, per tal de comunicar, entretenir i obtenir un plaer estètic; al contrari, l'objectiu principal de l'arqueologia és obtenir un coneixement tan proper com siga possible a la realitat, a partir d'una estructuració sistemàtica d'observacions i deduccions raonades. Si en el primer l'evocació del passat serveix com a ambientació d'una narració fictícia, en la segona es pretén un apropament a la realitat del moment, per comprendre i explicar el canvi cultural. El cinema se centra en les sensacions, en les emocions, en la narració. L'arqueologia focalitza la seua atenció en les proves materials, en la raó.

La metodologia i el llenguatge propi de cada disciplina es diferencien notablement: al cinema, les recreacions del passat es realitzen mitjançant una successió d'imatges en moviment, que conformen

*Aquest treball s'ha beneficiat d'un incentiu i de la correcció per part del Servei de Política Lingüística de la Universitat de València. Forma part del catàleg *Prehistòria i cinema* publicat per la Diputació de València arran de l'exposició del Museu de la Prehistòria de València del mateix títol. Tant el projecte com el comissariat d'aquesta exposició han estat possibles gràcies a un contracte entre l'OTRI de la Universitat de València i l'empresa Darque, Estudio y Difusión del Patrimonio S.L



una narració a partir d'un guió escrit que segueix patrons literaris, els autors del qual no necessàriament són experts en el període. S'utilitza un elaborat codi de convencions i signes, la unitat fonamental de significat dels quals és la imatge, complementada amb el so, que l'espectador interpreta en funció del seu bagatge cultural. És, doncs, una informació que procedeix de fonts secundàries i que, a més a més, es reelabora i reestructura segons múltiples factors i circumstàncies. En el cinema la fidelitat amb la realitat no és un requeriment, la interpretació és totalment lliure, els elements que configuren aquestes recreacions estan supeditats a la ficció; les llicències no estan mal considerades si el relat les justifica. Entre els especialistes en arqueologia prehistòrica és generalment la paraula, el text escrit, el principal transmissor d'idees, teories i continguts sobre fets del passat basats en testimonis arqueològics les interpretacions dels quals es regeixen per unes regles i codis epistemològics propis de la disciplina. És en les hipòtesis o teories emeses en funció de la interpretació del registre on l'arqueòleg emprà tota la seua creativitat, tanmateix subjecta a comprovació. Malgrat que ambdues aproximacions tracten de retratar el passat, curiosament el camí que prenen cinema i arqueologia entre l'abstracte i el concret és totalment invers.

La recreació d'una època pretèrita en el cinema requereix concreció i especificitat (personatges amb característiques ben desenvolupades, situats en un marc espaciotemporal específic, enfrontats a situacions concretes i realitzant accions precises). No es permeten buits en la representació; tots els elements principals i secundaris que conformen el relat han d'estar ben definits: en el cinema els detalls són importants. Les recreacions que proporciona l'arqueologia prehistòrica, però, s'inscriuen en un marc espacial i temporal poc definit, encara que poden arribar a un alt grau de concreció en la descripció d'espais, objectes i tècniques, atesa la naturalesa del registre arqueològic ^{2a}, (un palimpsest de restes materials procedents de diverses ocupacions més o menys allunyades en el temps) i presenten grans llacunes de coneixement en aquells temes que manquen de testimonis arqueològics directes o indirectes. Aquestes mancances es transformen en interrogants que propicien la creació de noves aproximacions al registre arqueològic, nous mètodes d'anàlisi que, al seu torn, donen lloc a l'emissió de noves hipòtesis.

El pont entre l'arqueologia i el cinema s'estableix a partir dels materials de divulgació i de produccions culturals en funció de l'interès dels realitzadors de les pel·lícules, que en alguns casos recorren a assessorament per part d'experts en diferents camps. Ara bé, la majoria s'accontenten presentant la prehistòria com un escenari més, ple de tòpics recuperats de l'imaginari col·lectiu, contribuint a reforçar-los amb la poderosa contundència de les imatges. D'altra banda, com apunta Atkinson en la citació que encapçala aquest article, els investigadors, quan interpreten el registre arqueològic, no són aliens a les influències exercides pel seu context cultural, els esquemes mentals dels quals, a vegades, es veuen traslladats a la representació del passat.

El mite de la caverna de Plató sintetitza metafòricament aquesta relació entre el món real i el món de les idees. Per la importància que en aquesta metàfora tenen les imatges, aquest mite ha estat sovint evocat en relació amb el cinema. Podem establir un paral·lelisme entre les ombres de la caverna, la llanterna màgica i les pintures rupestres prehistòriques que en certa manera constitueixen reflexos de la realitat, o més concretament, de com ens la representem.



2a Excavació en la cova de Bolomor (Tavernes de la Valldigna, València)

2b *The firsts circus* (Herbert M. Dawley, Tony Sarg, 1921), una paròdia sobre la teoria de l'evolució de Darwin



La caverna simbolitza el pas del món sensible al món de la raó, de les idees. Aplicat a l'arqueologia representa el pas des dels testimonis arqueològics fins a les interpretacions o a la formulació d'hipòtesis. També simbolitza l'encadenament a què estem sotmesos quan únicament observem les ombres de la realitat, és a dir, les reconstruccions que altres han elaborat per a nosaltres (cinema, mites, divulgació poc rigorosa...) o que hem heretat del passat (teories científiques divulgades en el passat, prejudicis ideològics, carència de coneixements antropològics...) sense posar-les en dubte o sense utilitzar-hi la raó.

L'actitud de rebuig dels esclaus de la caverna quan aquell que ha fugit torna per tal d'ensenyar-los el veritable món real, simbolitza la resistència als canvis, el rebuig a les idees diferents, l'acomodament (l'espectador passiu davant d'un televisor, al cinema... un món controlat i... ¿feliç?). Es pot establir un paral·lelisme entre l'esclau que torna per obrir els ulls a la resta i la preocupació dels investigadors per desvetllar en la societat els coneixements sobre la prehistòria, assolits a partir de la recerca arqueològica i per desmuntar les idees mitològiques que s'ha anat transmetent mitjançant l'imaginari col·lectiu 2b.



COM S'HA REPRESENTAT LA PREHISTÒRIA EN EL CINEMA?

Gèneres, tractaments i narratives

Aventura, perill, terror, erotisme i violència es presenten en les imatges escollides per a la promoció de les pel·lícules prehistòriques que trobem en cartells, tràilers, caràtules i llibres en què es basen aquestes produccions. La majoria de las pel·lícules ambientades en la prehistòria pertanyen al gènere fantàstic, si entenem per tal aquell que introdueix elements no reals o anacrònics dins la narració i, si més no, hi trobem representats tots els gèneres (comèdia, aventura, terror, drama, ciència-ficció...).

El més representat és el gènere d'aventures. En aquest generalment els protagonistes viatgen a un món remot que ha romàs inalterable en el temps: *El món perdut* (*The Lost World*, Harry O. Hoyt 1925, Irwin Allen 1960, Stuart Orme 2001), *Oblidats pel temps* (*The people that time forgot*, Kevin Connor, 1977), *Cesta do Praveku* (Kared Zelman i Fred Ladd, 1955), *La terra oblidada pel temps* (*The land that time forgot*, Kevin Connor, 1975), *Slave girls* (Michael Carreras, 1967), *Women of the prehistoric planet* (Arthur C. Pierce, 1966), *Voyage to the planet of the prehistoric women* (Peter Bogdanovich, 1968). Dins d'aquest grup, situant, però, l'acció en el futur trobem pel·lícules com ara *El planeta dels simis* (*Planet of the apes*, Franklin J. Schaffner, 1968), *Teenage Caveman* (Roger Corman, 1958), *2001: una odissea de l'espai* (*2001: a space odyssey*, Stanley Kubrick, 1968), *La màquina del temps* (*The time machine*, George Pal 1960, Simon Wells 2002), que plantegen una reflexió sobre el passat i el futur de la humanitat. Un cas a banda és la pel·lícula *10.000 B.C.* (2008), de Roland Emmerich, que utilitza com a punt de partida la trobada entre cultures molt diferents per tal d'introduir-hi tota mena d'elements impossibles des del punt de vista històric, natural i cultural, però amb un poderós atractiu per al cinema d'aventures.

Desgel, terror, drama i comèdia es combinen en *L'home de Neandertal* (*The neanderthal man*, Ewald André Dupont, 1953), *Return of the ape man* (Phil Rosen, 1944), *The ape man* (William Beaudine, 1943), *Iceman* (Fred Schepisi, 1984), *L'home de Califòrnia* (*Encino man*, Les Mayfield, 1992), *Eegah* (Harch Hal Sr., 1962), *The Beast of Hollow Mountain* (Edward Nassour, Ismael Rodríguez, 1956). En aquestes cintes un ésser prehistòric s'enfronta a la civilització actual fent ostentació de la seua brutalitat i primitivisme i provocant situacions perilloses, desconcertants o hilarants. El recurs a les situacions ridícules per contrast entre passat i present és una constant en les escenes còmiques d'aquestes i altres pel·lícules.

La comicitat dels tòpics relacionats amb la brutalitat, el salvatgisme i el primitivisme s'explota des dels inicis del cinema en produccions com ara *R.F.D. 10.000 BC* (Willis H. O'Brien, 1916), *His Prehistoric Past* (Charles Chaplin, 1914), o en pel·lícules que fan un repàs humorístic de la història, com ara *Les tres edats* (*Three Ages*, 1923), *History of the world: Part I* (Mel Brooks, 1981) o *Any u* (*Year one*, Harold Ramis, 2009) ³.

Dins del gènere de comèdia amb tints eròtics trobem una gran quantitat de produccions a partir de la dècada dels anys 70 i 80 del segle XX: *Cavernícola* (*Caveman*, Carl Gottlieb, 1981), *Grunt!* (Andy Luotto, 1983), *Cave Girl* (David Oliver, 1985), *Homo Erectus* (Adam Rifkin, 2007), *Quando gli uomini armarono la clava e con le donne fecero din-don* (Bruno Corbucci, 1971), *Quando le donne avevano la coda* (Pasquale Festa Campanile, 1970) i *Quando le donne persero la coda* (Pasquale Festa Campanile, 1972).



3 Laurel i Hardy en *Flying elephants* (Frank Butler y Hal Roach, 1928)

Són poques les pel·lícules que transcorren en un context spatiotemporal concret i sense anacronismes, de manera que puguen encaixar en un suposat «gènere històric» (Hernández Descalzo, 1997). Algunes d'aquestes produccions es basen en novel·les ambientades en temps prehistòrics, com ara, *La recerca del foc* (*La Guerre du Feu*, Jean-Jacques Annaud, 1981), *El clan de l'ós de les cavernes* (*The Clan of the Cave Bear*, Michael Chapman, Auel, 1986), o *Ao, le dernier néandertal* (Jacques Malaterre, 2010), que recullen, amb un major o menor encert, els resultats de les investigacions del moment. S'hi tracten temes com ara la coexistència de diferents espècies del gènere *Homo*, la hibridació entre neandertals i cromanyons, l'especificitat de la sexualitat humana, la importància del foc,

la pràctica de la violència, del canibalisme, el descobriment de les emocions (el riure, el plor, l'amor, la pèrdua...), l'autoconsciència, l'aparició de l'art i el pensament simbòlic, etc., temes que han estat objecte de debat científic i que en certa mesura podem considerar pertinents en un cinema de temàtica prehistòrica. És precisament l'excepcional tractament d'aquests temes el que ha convertit *La recerca del foc* en la pel·lícula de prehistòria millor valorada fins al moment pels investigadors i pel públic. Tant en aquestes pel·lícules com en les anteriorment mencionades, les ficcions que contextualitzen aquestes temes presenten esquemes narratius universals que es reproduïxen una vegada i una altra tant en el cinema com en la literatura i que tenen el seu origen en la tradició oral (la recerca del tresor, l'intrús benefactor o destructor, l'ésser desdoblant, el coneixement d'un mateix, l'amor redemptor ...). Repassant els temes apuntats per Balló i Pérez en *La semilla inmortal: los argumentos universales en el cine* (Balló i Pérez, 2000) reconeixem en les pel·lícules que ens ocupen aquest tipus de narracions.

Arran d'això, *La recerca del foc*, autèntica epopeia de l'evolució humana, reproduïx un esquema narratiu propi del gènere d'aventures, el dels *Argonautes* d'Apol·loni de Rodes. Els protagonistes reben un encàrrec que els embarcarà en un trajecte llarg i arriscat per tal d'aconseguir un tresor. Al seu lloc de destinació es troben amb una ajuda per a superar els obstacles i després d'una fugida accidentada, es produeix el retorn victoriós. En aquesta pel·lícula, el tresor és alhora físic (el foc) i conceptual (la seua producció), i va acompanyat d'una sèrie d'aprenentatges que doten el viatge d'un caràcter iniciàtic. Un esquema semblant es presenta en *El món perdut*, basat en la novel·la d'Arthur Conan Doyle (1912). En pel·lícules com *Fa un milió d'anys* (*One million years B.C.*, Don Chaffey, 1966) o *Quan els dinosaures dominaven la terra* (*When dinosaurs ruled the Earth*, Val Guest, 1970), la fugida i no la recerca serà el motiu del viatge, encara que, finalment, trobaran el seu «tresor» (nous coneixements) i tornaran per compartir-lo amb la seua comunitat d'origen.



4 *L'home de Neandertal* (*The neanderthal man*, Ewald André Dupont, 1953)

El llarg periple d'*Ao, le dernier néandertal* a la recerca del clan que adoptà el seu germà comparteix estructura narrativa amb l'*Odissea* (el retorn a la llar) i amb *La bella i la bèstia*, per la història d'amor dels seus protagonistes, en què un reuig mutu inicial donarà pas al reconeixement, l'acceptació i l'amor. L'alteritat és el tema central d'*El clan de l'ós de les cavernes*, però Ayla, que en aquest cas es pot comparar amb la Bèstia, després d'un període de difícil adaptació al grup, en el qual les seues diferències físiques i cognitives s'accentuen, finalment serà forçada

a abandonar-lo, igual que ocorre a Mowgli en *El llibre de la jungla*.

El tema de l'ésser desdoblant, magníficament exemplificat en la novel·la d'Stevenson *L'estrany cas del doctor Jekyll i Mr. Hyde* i de la creació de vida artificial (Prometeu, Pigmalió, Frankenstein) convergeixen en les pel·lícules de terror de la dècada dels cinquanta *L'home de Neandertal*, *The Ape Man*, *Monster on the Campus*, en les quals un científic boig es transforma en un ésser prehistòric que allibera els seus instints més bàsics. El doctor Groves (*L'home de Neandertal*), abans d'aplicar-se ell mateix el sèrum 4, realitza experiments previs amb animals en què aconsegueix convertir un gat en un tigre de dents de sabre.

En *Sa majestat Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean-Jacques Annaud, 2007) trobem múltiples referències a la mitologia clàssica i esquemes narratius entrecreuats que doten la història d'una gran riquesa interpretativa. La línia argumental principal s'insereix en la línia del relat messiànic: una comunitat en crisi troba una promesa d'alliberament en la figura d'un estrany (Minor). Abandonat en la seua infantesa i alletat per una mare adoptiva (la truja), recorda altres històries de la mitologia grecollatina (Ròmul i Rem i la Lloba Capitolina) i orientals (la de l'infant salvatge criat pels llops recollit per Kipling en *El llibre de la jungla*). El seu ascens al poder va acompanyat de la caiguda d'un arbre, d'una força sobrenatural, manifestada en aquest cas per un senyal diví (el colom que se li posa damunt del cap) i suposa la propagació d'una determinada doctrina (manifestada en la prohibició del consum de carn de porc). El poder corromp el protagonista (amb reminiscències del tirà de Macbeth) però es redimeix a través d'una mort-transformació a la marjal i ressuscita al bosc mitològic sense perdre la seua condició humana. Trobem també paral·lelismes amb *La bella i la bèstia* (l'amor redemptor), amb *Faust* (el pacte amb el diable, representat ací pel déu Pan, que introdueix Minor en les passions humanes: desig, poder...), amb la història d'Èdip i el descobriment de si mateix, que en el cas de Minor es relaciona amb les circumstàncies del seu naixement, desvelat per la seua mare adoptiva.

També en *Missing link* (Carol Hughes, David Hughes, 1988) 5, pel·lícula de ficció prehistòrica propera al docudrama, es narra la presa de consciència de si mateix per part d'un *Australopithecus robustus*,



que en la seua fugida d'altres homínids que han massacrat el seu grup, descobreix la immensitat de la mar i la menudesa de l'existència alhora que la seua soledat i estableix l'horrible connexió entre un objecte que arreplega per curiositat i l'acte violent que l'ha privat de la companyia dels seus. De reminiscències de la trama edípica, en trobem també en pel·lícules de ciència-ficció com ara *El planeta dels simis* o *Teenage Caveman*, en les quals els protagonistes, obstinats a transcendir les regles imposades per la comunitat dominant, descobreixen la sorprenent veritat sobre els seus orígens.

En les pel·lícules en què les dones són poderoses es revela el mite d'origen mesopotàmic de Lilith, una figura ambivalent i atractiva de dona maligna, activa, bella i independent que no es deixa oprimir pel mascle (*Slave girls*; *The wild women of Wongo*, James L. Wolcott 1958; *Prehistoric women*, Gregg C. Tallas, 1950) **6**.

Idees i mites

La imatge és important per a la comprensió humana. Des de la mateixa prehistòria s'utilitzà per a millorar la comunicació i la comprensió d'idees complexes (Azéma, 2011). El cinema aporta imatge en moviment, que enriqueix les representacions estàtiques que podem trobar en pintures i escultures.



5 *Missing link* (Carol i David Hugues, 1988)

6 *Slave girls* (Michael Carreras, 1967)





7 Altiplà d'El món perdut (*The lost world*, Harry O. Hoyt, 1925)

Així mateix la imatge reflecteix les idees que es transmeten culturalment, moltes voltes sense que en siguem conscients (Quertelet, 2010). Aquestes imatges transmeses en el cinema, amb gran potència, per estar lligades a la narració d'històries, persisteixen en el nostre imaginari col·lectiu, per la qual cosa no cal estranyar-se de la seua reaparició en versions successives de la mateixa història, en històries diferents de mons desconeguts i fins i tot la seua translació a àmbits de coneixement més formal, com ara llibres de text o publicacions científiques. L'altiplà inaccessible d'El món perdut d'Arthur Conan Doyle es constitueix com el referent més paradigmàtic

d'aquesta situació **7 9**, de manera que es repeteix en una multitud de versions i adaptacions de la història, fins i tot en aquelles que no es relacionen directament amb la prehistòria, com ara la producció de Disney/Pixar *Up* (2009).

La imatge del volcà en erupció com a representació d'un espai hostil que mitjançant la destrucció empeny al canvi, a la constant adaptació dels éssers humans per lluitar per la seua supervivència, és una altra de les constants en el cinema de temàtica prehistòrica. L'encontre entre dinosaures i humans, ja proposat en les primeres produccions cinematogràfiques, es repeteix en històries posteriors (*Fa un*

8 Quan els dinosaures dominaven la Terra (*When dinosaurs ruled the Earth*, Val Guest, 1970)





milió d'anys; Quan els dinosaures dominaven la terra; Els Picapedra; Jurassic Park) i es mitifica en l'imaginari col·lectiu, encara que no tinga gens de base científica **8**.

La mateixa cosa ocorre amb la nuesa, l'assimilació de la imatge de tribus africanes, amazòniques o aborígens (totes les quals habitants de zones càlides) com a sinònim de primitivisme, ha servit al cinema per a explotar l'atractiu del cos femení lleuger de roba, això sí, adaptant-se als estàndards de cada època, destacant el bikini com a peça iconogràfica de la dona prehistòrica. Potser també hi ha influït en la gènesi d'aquest arquetip de la nuesa prehistòrica l'ampla divulgació de les figuretes femenines paleolítiques conegudes com a venus, o l'extens repertori d'iconografia judeocristiana relacionat amb el mite de la creació. La imatge de l'*home-mico*, originada paral·lelament a les teories de Darwin, transcendí al cinema en les caracteritzacions dels nostres ancestres en pel·lícules com ara *The First Circus* (Herbert M. Dawley, 1921), *The dinosaur and the missing link* (Willis H. O'Brien, 1915), *El món perdut*, *Prehistoric women*, *L'home de Neandertal*, *The Ape Man*, *Monster on the Campus*, *The wild women of Wongo*, *Fa un milió d'anys* i moltes altres.

Estretament relacionat amb el concepte d'evolució humana trobem la idea de progrés tècnic, que la investigació arqueològica mostra com a resultat de l'observació i de l'experimentació constants i la socialització del qual implica una elecció conscient per part del grup (Carbonell, 2007). No obstant això, el cinema sovint presenta les adquisicions tècniques com a fruit de la casualitat, així, en *Teenage Caveman*, el protagonista descobreix l'arc, el xiulet i altres enginys tècnics d'una manera totalment anecdòtica o en *Prehistoric women* un dels seus protagonistes aprèn a produir foc amb només tres intents en colpejar dues pedres, mentre que en *Cavernícola* assistim en primícia al primer concert prehistòric de manera totalment improvisada i espontània. El que mostren moltes d'aquestes pel·lícules és la importància dels contactes en la difusió de les novetats tecnològiques (*Fa un milió d'anys; Ao, le dernier néandertal; Criatures oblidades pel món...*). L'exemple més clar és de nou *La recerca del foc*, que mostra com un membre del clan d'Ika ensenya a Naouk com es produeix el foc. En algunes hi ha clares referències a l'educació dels infants (en *Criatures oblidades pel món*, el pare ensenya als seus fills a caçar, en *El clan de l'ós de les cavernes* els joves són ensinistrats en l'ús de llances, Ayla aprèn els secrets de la curació amb plantes al costat de Nala, en *Fa un milió d'anys* és un ancià qui s'encarrega de la formació dels xiquets davant d'un panell de pintures rupestres...) **10**.

Un aspecte en què coincideixen moltes de les produccions de cinema «prehistòric» és en la importància de la comunicació gestual, que generalment es recolza en un llenguatge articulat de repertori molt limitat, dissenyat específicament per a la pel·lícula en qüestió. En *Fa un milió d'anys* els personatges utilitzen un llenguatge quasi onomatopèic per tal de verbalitzar llurs intencions, les *Prehistoric*



9 *Quan els dinosaures dominaven la Terra (When dinosaurs ruled the Earth, Val Guest, 1970)*



10 Escola prehistòrica. *Fa un milió d'anys* (*One million years B.C.*, Don Chaffey, 1966)

women de Gregg Tallas, els cavernícoles de Carl Gottlieb, les *Criatures oblidades pel món*, *Ao, le dernier néandertal* o els protagonistes de *La recerca del foc*, combinen gestos, ganyotes i expressions amb «paraulles». En *El clan de l'ós de les cavernes* el gest adquireix la categoria de signe en un llenguatge codificat que requereix subtítols per a comprendre'l. La veritat és que no sabem amb certesa com es comunicaven els nostres avantpassats, però sembla indiscutible que tant neandertals com *sapiens* tenien les capacitats morfològiques i intel·lectuals necessàries per a emprar un llenguatge articulat i complex, encara que desconeguem llurs característiques (Rivera, 2009).

El descobriment del riure i el plor com a reflex de les emocions humanes és una constant en les pel·lícules ambientades en la prehistòria. També ho és la representació de rituals funeraris com a tret d'humanitat (*El món perdut 2002*, *Quan els dinosaures dominaven la terra*, *El clan de l'ós de les cavernes*) i en ocasions es reforça aquesta idea oposant-los a escenes en què es mostra una total indiferència respecte a la mort d'un membre del grup (*Criatures oblidades pel món*)¹¹. Pràcticament en totes les pel·lícules es representen rituals propiciatoris o iniciàtics en què són freqüents el maquillatge, les escarificacions i els amulets amb dansa inclosa. Els sacrificis humans apareixen com a testimoni de la brutalitat humana (*Quan els dinosaures dominaven la terra*)¹².

La violència adquireix caràcter específicament humà en el cinema ambientat en la prehistòria, fins i tot la violència sense motiu de profit o interès, sinó com a expressió de poder (*2001: una odissea de l'espai*, *Prehistoric women*, *La recerca del foc*, *El clan de l'ós de les cavernes*). En algunes pel·lícules (*Fa un milió d'anys*, *Criatures oblidades pel món*, *The wild women of Wongo*, *Quan els dinosaures dominaven la Terra*) es contraposa la violència dels grups on el mascle és dominant amb l'actitud no violenta dels grups en què la dona és més influent. En aquells grups «menys evolucionats» hi ha una



11 Enterrament. *Criatures oblidades pel món (Creatures the world forgot, Don Chaffey, 1971)*

caçadors recol·lectors solen ser igualitaris i generalment el lideratge és meritori (Haller, 2011). Això no obstant, malgrat que els exemples són molt escassos i difícils d'interpretar, existeixen testimonis paleontològics i artístics de l'exercici de la violència contra individus aïllats en el paleolític. Les mostres de violència es multipliquen en etapes posteriors (mesolític, neolític), fins la formació dels estats complexos (guerres, sacrificis, matances, execucions...) (Guilaine i Zammit, 2002), (Pérez, 2011).

12 Sacrifici humà. *Quan els dinosaures dominaven la Terra (When dinosaurs ruled the Earth, Val Guest, 1970)*





13 Antropofàgia. *La recerca del foc* (*La guerre du feu*, Jean-Jacques Annaud, 1981)

La pràctica de l'antropofàgia, que ha estat una qüestió molt debatuda entre els prehistoriadors arran d'algunes troballes realitzades en diferents jaciments europeus (Aura *et alii*, 2011), s'ha traslladat al cinema en pel·lícules com ara *Fa un milió d'anys* o *La recerca del foc*, que mostren el canibalisme com una pràctica alimentària més entre certes espècies d'homínids **13**. Les troballes revelen ossos humans entre restes de fauna amb marques de descarnaments i pautes de fracturació semblants, que s'han interpretat de formes diverses: antropofàgia, ritual funerari *post mortem* o canibalisme ritual (Guilaine i Zammit, 2002).

El cinema mostra també la violència física contra els animals en escenes de caça i lluites cos a cos, com a mode de reforçar la brutalitat en relació amb la lluita per la supervivència en un medi hostil (*Fa un milió d'anys*, *Criatures oblidades pel món*, *La recerca del foc*, *El clan de l'ós de les cavernes*, *Ao, le dernier néandertal...*).

Un altre tema recurrent és l'enfrontament entre sexes, representat en aquesta ocasió com a dominació o lluita pel poder dins d'un grup, o com a dominació i enfrontament entre grups masculins i femenins (*Prehistoric women*, *The wild women of Wongo*). Pràcticament en totes les pel·lícules hi ha escenes de sexe forçat, en ocasions imitant les pràctiques sexuals d'altres espècies animals (*La recerca del foc*); en altres, com a expressió de dominació (*El clan de l'ós de les cavernes*) i no sempre troben una justificació en el relat (*Quan els dinosaures dominaven la terra*). El tractament de la sexualitat i de les relacions de gènere és un dels temes recurrents en les pel·lícules de prehistòria, que fan palesa la idea d'un món prehistòric en el qual es justifica el sexe tal com es percep en el moment de la producció de la pel·lícula: per exemple, el sexe lliure a partir dels moviments hippies dels anys 70, en *Cavernícola*, o explicant les relacions entre sexes sense els condicionants de la cultura occidental judeocristiana, com ara en *Sa majestat Minor* **14**.

Resulta extremadament difícil descriure la conducta sexual dels nostres ancestres més remots, però a partir de les restes antropològiques i de les manifestacions artístiques es poden aventurar algunes consideracions: els paleontòlegs han constatat que des de les primeres etapes evolutives del gènere



14 *Quan els dinosaures dominaven la Terra* (*When dinosaurs ruled the Earth*, Val Guest, 1970)

homo s'ha produït una reducció del dimorfisme sexual que pogué estar relacionada amb la pèrdua de l'estre que condiciona en altres espècies animals els períodes de zel. Aquesta transformació implica un interès sexual permanent que possibilitaria l'establiment de lligams d'unió de parella en la cura compartida de la descendència, encara que no sabem quan s'establí la relació entre coït i reproducció (Domínguez, 2004). D'altra banda, les representacions artístiques ens mostren imatges d'una activitat sexual complexa i variada (Angulo i García, 2005).

La reacció davant «l'altre», l'estrany, es tracta en el cinema que ens ocupa des de diferents punts de vista. L'altre en ocasions és algú pertanyent al mateix grup amb particularitats que el separen d'aquest, o algú procedent d'un altre grup que pot ser acollit o rebutjat, o que suposa un perill per la seua hostilitat. Les reaccions reflectides són variades: acceptació, rebuig, integració... En la pel·lícula *Ao, le dernier néandertal*, l'evolució de la relació entre la dona (*sapiens*) i el protagonista (neandertal), exemplifica molt bé tots aquestes aspectes. En *El clan de l'ós de les cavernes*, la integració-rebuig de l'estrany constitueix l'element principal de l'argument, en *10.000 B.C.*, el grup de caçadors acull una xiqueta. La relació amb la discapacitat permanent o biològica és una qüestió que apareix tractada amb freqüència.

En la major part de les pel·lícules apareixen personatges amb alguna seqüela física dintre del grup i, en ocasions, ostenten un paper important dins de llur comunitat, com Creb, el xaman d'*El clan de l'ós de les cavernes* 15.

És menys freqüent la presència de personatges amb discapacitat psíquica, que únicament recull Jean-Jacques Annaud en les seues pel·lícules, de les quals destaca el personatge de Prunius, l'encisadora vestal de *Sa majestat Minor*, que en una societat diferent a la nostra està inclosa socialment. No



15 Ayla i Creb. *El clan de l'ós de les cavernes* (*The clan of the cave bear*, Michael Chapman, 1986)

podem dir el mateix del protagonista, Minor, qui, amb un origen dubtós i mitificat negativament, es converteix, durant una bona part de la seua vida, en un exclòs.

Respecte a la malaltia transitòria, la vellesa i les lesions accidentals, en *Fa un milió d'anys* o *Criatures oblidades pel món* es constata el diferent tractament que reben entre dos grups diferents presentats com a més o menys civilitzats 16. En *El clan de l'ós de les cavernes*, la protagonista és curada i adoptada per un grup després de ser atacada per un felí. *La recerca del foc* mostra com el grup es fa càrrec d'un company ferit per un ós. Per contra, en *Cavernícola* veiem que el grup expulsa un caçador que es queda coix. En el registre arqueològic trobem proves de la cura per part del grup d'individus que no haurien pogut valer-se per si mateixos, com les restes aparegudes en Chapelle-aux-Saints pertanyents a un individu senil, sense molars, amb artrosi en malucs i cames que dificultava la seua mobilitat (Defleur, 1993). O l'esquelet de Shanidar I, al qual faltaven els ossos de l'avantbraç i la part distal de l'húmer dret, amb deformacions en els ossos d'aquest braç que van impedir el seu desenvolupament normal, a més de ferides en el costat dret del front i fractura orbital (Defleur, 1993).

Recreació de la vida quotidiana: de l'arqueologia al cinema

Per traslladar-nos a una època concreta, el cinema compta amb diferents recursos que, adequadament combinats, tenen un enorme poder evocador: les localitzacions, els decorats, l'attrezzo, el vestua-



ri, les caracteritzacions i la recreació d'activitats. Tots aquests elements tenen el seu reflex en el registre arqueològic, encara que, atès el caràcter fragmentari d'aquest, és prou difícil traslladar directament els testimonis arqueològics a la pantalla. No tots els materials es preserven per igual; la matèria orgànica rares vegades es conserva, i tant objectes com estructures s'han vist sotmesos a múltiples i variats processos post-deposicionals que requereixen anàlisis especialitzades per a interpretar-les correctament. Per altra banda, el món actual difereix molt del que habitaven els nostres avantpassats més remots, la tecnologia ens ha permès modelar el paisatge a la nostra voluntat i adaptar-lo a les nostres necessitats, per la qual cosa resulta extremadament difícil trobar paisatges que no reflectesquen l'activitat humana. La nostra societat ha evolucionat en molts aspectes i a poc a poc s'han anat abandonant tècniques, activitats i costums quotidians propis d'altres èpoques, perquè ja no eren necessaris. Recrear paisatges i modes de vida del passat requereix un esforç extraordinari, directament proporcional a l'antiguitat de l'època que es pretén reconstruir. A aquesta dificultat, s'hi afegeixen les decisions que prenen els realitzadors de les pel·lícules, bé siga en relació amb el pressupost, bé amb el guió o en funció de la seua visió personal. El més generalitzat és recórrer a unes poques referències molt específiques de l'època i sobradament conegudes (com ara les pintures rupestres d'Altamira) que serveixen per a traslladar immediatament l'espectador a l'època en què l'acció transcorre.

Els exteriors de les pel·lícules ambientades en la prehistòria es localitzen sovint en regions de clima o geomorfologia extrema: així, trobem paisatges volcànics en *El món perdut*, *Fa un milió d'anys*



16 Vell abandonat a la seua sort. *Fa un milió d'anys* (*One million years B.C.*, Don Chaffey, 1966)

(Lanzarote), *Quan els dinosaures dominaven la terra* (La Palma), *Criatures oblidades pel món* (Islàndia), *The land unknown* (Illes Canàries)

17.

Una altra característica són les localitzacions en paisatges desèrtics o esteparis i gels, però sempre es tracta de climes i biòtops extrems, emprats com a medi d'expressió de les dificultats de la supervivència. Els animals extingits, com ara tigres de dents de sabre, dinosaures o mamuts mostren la perillositat del medi. En aquest medi es representen escenes de cacera, de fugida, de persecució i d'atacs per part de perillosos predadors. La major part



17 Paisatge volcànic. *Fa un milió d'anys* (*One million years B.C.*, Don Chaffey, 1966)



18 Poblament a la vora del Mediterrani. *Sa majestat Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean-Jacques Annaud, 2007)

d'aquests paisatges poc tenen a veure amb les reconstruccions realitzades per part dels investigadors a partir de les restes d'animals, carbons o pò·lens, que mostren com els humans prehistòrics habitaren biòtops molts variats gràcies al foc i d'altres adaptacions tecnològiques.

Els paisatges culturals, els poblats, les coves, els temples són decorats de la vida quotidiana on es desenvolupa una bona part de l'acció de la pel·lícula, ambientada per escenes d'activitats relacionades amb la subsistència. En les coves generalment es recorre a la representació de distintes activitats amb el fi de mostrar l'estructuració de l'espai (*Fa un milió d'anys*, *El clan de l'ós de les cavernes*). Algunes pel·lícules recreen estructures d'hàbitat documentades arqueològicament en el jaciment de Mezine (*Ao, le dernier néandertal*), mentre que en altres es parteix del testimoni arqueològic per fer anar a regna solta la imaginació, com en el cas del poblament de *Sa majestat Minor* **18**.

En darrer lloc, el cinema ens permet imaginar la part més inconscient de l'ésser humà a través de la representació de llocs mitològics o visions, drogues, somnis... És en aquests últims on els realitzadors es permeten desenvolupar lliurement la seua creativitat, ja que únicament per la iconografia ens podem fer una vaga imatge d'aquests paradisos mentals (*El clan de l'ós de les cavernes*; *Ao le dernier néandertal*; *Sa majestat Minor*) **19**.

L'aspecte dels personatges presenta dos condicionants: les idees que sobre la prehistòria i l'evolució humana s'han transmés en la cultura general i a través de les divulgacions de la investigació i, per altra banda, la moda estètica del moment de filmació. La caracterització, el maquillatge i el vestuari comencen a ser més complexos a partir dels anys huitanta. L'aparició de nous materials i el tractament i l'animació per ordinador donen com a resultat propostes de reconstrucció física molt més creïbles, que poc tenen a veure amb els trucs emprats en la caracterització artesanal de *L'home de Neandertal* amb pell de taronja. En les pel·lícules més antigues els homínids apareixen representats amb els cabells llargs i abundant borrisol corporal. En la dècada dels seixanta-huitanta del segle XX, els cabells masculins són més curts i en les més recents, s'allarguen incorporant extensions, recollits i trenes. Les dones solen aparèixer amb la cabellera llarga i solta, d'acord amb els estilismes vigents. En els anys seixanta i setanta es trasllueixen els tòpics sobre el color dels cabells en el caràcter dels personatges. Pel·lícules com ara *La*



recerca del foc, *El clan de l'ós de les cavernes* o *Ao, le dernier néandertal* recorren a una base científica en les seues caracteritzacions, i així marquen el tor supraorbitari en els neandertals potenciant la projecció de la boca amb pròtesis dentals o triant els actors amb característiques físiques concretes. Actualment, gràcies a l'evolució de les tècniques d'anàlisi i dels mitjans tecnològics, es poden obtenir retrats molt aproximats dels humans prehistòrics. En el cinema de producció més recent es reflecteixen els avanços obtinguts en les investigacions de l'antropologia física i la genètica: neandertals pèl-rojos, amb una morfologia corporal més pareguda a la nostra, una mobilitat basada en les particularitats de l'esquelet, expressions i gestualitat més versemblants...

El vestuari de les pel·lícules de prehistòria es molt bàsic. En general, els materials utilitzats estan poc elaborats. No es coneixen elements de vestuari ni eines tèxtils abans del neolític, encara que alguns elements que apareixen en l'art paleolític s'interpreten com a teixits. Algunes decoracions de les figuertes femenines de Dolni Věstonice (Soffer *et alii*, 2000), o la disposició de denes d'ornament en algunes tombes, com ara la de Sungir (Bader i Labruskin, 1998), semblen indicar l'existència de jaquetes i pantalons molt elaborats. Aquesta constatació contrasta amb l'escassetat de restes arqueològiques conservades. A partir del neolític se'n coneixen molts més exemples, testimonis directes trobats als poblats palafítics i abundants exemples indirectes en les representacions artístiques d'estil llevantí. A partir del Calcolític i l'Edat del Bronze disposem de major nombre d'exemples conservats: Ötzi (Vall d'Ötz, Itàlia), Cueva de los Murciélagos (Albuñol, Granada), Castellón Alto, (Galera, Granada). Ambientada en època prehomèrica, *Sa majestat Minor* destaca per una



19 Somni. *Sa majestat Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean-Jacques Annaud, 2007)

20 Kryton. *Sa majestat Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean-Jacques Annaud, 2007)





21 Calçat, complements del vestuari de *Sa majestat Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean-Jacques Annaud, 2007)

acurada elaboració del vestuari d'inspiració neolítica i minoica [20](#) [21](#) [22](#) [23](#).

La documentació és imprescindible a l'hora de recrear les tècniques i accions quotidianes de manera verídica, ja que no sols els objectes, sinó els gestos que els animen, configuren la credibilitat del món de ficció en què s'inscriuen. La formació dels actors és, en aquest sentit, un punt summament important, atés que han de comprendre les implicacions que per a la posada en escena tenen les circumstàncies

en què es desenvolupa l'acció. De la mateixa manera que una actriu que representa una cantant d'òpera o una boxadora millora la seua interpretació amb el coneixement de l'ambient del personatge, un actor que representa un personatge prehistòric ha de preparar-se per adquirir els coneixements necessaris per a interpretar amb veracitat, encara que molts d'aquests coneixements òbviament constitueixen una hipòtesi interpretativa. Les accions quotidianes solen aparèixer en un segon pla. La formació dels actors és important per tal que els moviments i gestos tècnics siguin creïbles. L'objectiu d'aquesta formació és l'aprenentatge de gestos que semblen efectius, ja que un aprenentatge artesanal requereix un temps de formació molt major, que en el cas de societats preindustrials comportava tota la vida. En moltes pel·lícules es crea un ambient d'activitat que no passaria la prova d'una mirada atenta, tant per la seua simplicitat com també perquè no presenten objectes d'elaboració o decoració complexa. Les raons són diverses: per un costat, el desconeixement d'aquestes tècniques per part de l'equip de producció, o perquè el rigor documental no constitueix un objectiu prioritari per a les produccions cinematogràfiques de ficció i, en tercer lloc, perquè de nou la idea de retard tecnològic és una de les idees heretades de la interpretació més simplista de la teoria de l'evolució, reforçada per l'idea il·lustrada de progrés. En pel·lícules com *Fa un milió d'anys* o *Quan els dinosaures dominaven la Terra*, es recreen activitats pròpies de la prehistòria amb una gestualitat forçada, poc natural, en *Criatures oblidades pel món* hi ha un intent més seriós d'aproximació a les tècniques prehistòriques [24](#), però són les



22 Diadema, complements del vestuari de *Sa majestat Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean-Jacques Annaud, 2007)



23 Sandàlies prehistòriques. Cueva de los Murciélagos (Albuñol, Granada)

24 Perforant grans de collar. *Criatures olvidades pel món* (*Creatures the world forgot*, Don Chaffey, 1971)



pel·lícules més recents les que més es preocupen d'aquest aspecte (*La recerca del foc*, *El clan de l'ós de les cavernes*, *Aò le dernier néandertal*, *Sa majestat Minor*).

Les accions quotidianes es reconstrueixen a partir de les característiques dels objectes que s'empren en la seua realització, els materials transformats i la dispersió espacial de les seues restes. El desgast dels talls o superfícies de les eines utilitzades en la transformació o elaboració d'objectes, permet deduir la posició de la mà en treballar, la subjecció de l'eina, la direcció del moviment i dóna peu a recrear els gestos i processos realitzats (Jardón, 2000). No obstant això, hi ha activitats les traces de les quals es troben absents en el registre o són difícils d'interpretar. En definitiva, la documentació que ens aporta l'arqueologia prehistòrica és fragmentària i en el cinema, on la reconstrucció s'enfronta amb la realitat visualitzada en moviment, cal recórrer a informacions etnològiques. A la transmissió d'idees, de coneixements abstractes, el llenguatge, els rituals i l'organització social únicament ens hi podem aproximar a partir de la interpretació de tombes i manifestacions artístiques. És en aquestes accions, les més humanes, on la imaginació i el coneixement antropològic poden ajudar a fer propostes probables.

Finalment, un dels elements d'ambientació més important és la música. La música té un gran poder evocador i ajuda a marcar el ritme de la narració. Les bandes sonores de les pel·lícules prehistòriques tenen en comú l'ús de la percussió. Contenen molts instruments de percussió i de vent, generalment flautes. La percussió reforça la idea de cruesa de l'ambient, el primitivisme i sol relacionar-se amb escenes de dansa i rituals. Entre els instruments recreats són presents els tambors, tamborins, ossos colpejats, flautes de Pan, siringues, caragols, etc (AA.VV., 2000). En *Sa majestat Minor* es recreen instruments de corda, com ara l'arpa i la lira, i xiulets de fang, tots ells amb paral·lels arqueològics.



25 Contrast entre la imatge que reflecteixen dues pel·lícules: *Cavernícola* (*Caveman*, Carl Gottlieb, 1981) i *L'home de Neandertal* (*The neanderthal man*, Ewald André Dupont, 1953)

CONCLUSIONS

El cinema de ficció, fins i tot el de temàtica prehistòrica, representa més el present que el passat (Sorlin, 1985). Constitueix una expressió artística i literària del moment històric en què es produeix i, com a tal, és el reflex d'una interpretació de les preocupacions i explicacions que en cada moment es plantegen. Per aquesta raó, és d'importància fonamental comprendre el context social i històric de la realització de les pel·lícules per a entendre-les com a manifestacions artístiques i documents històrics 25.

El cinema és ficció; la prehistòria és moltes vegades un escenari imaginari en què es desenvolupa un tema, una excusa per a situar uns personatges en unes circumstàncies narratives. La preocupació per la credibilitat d'aquest escenari és molt variable. Alguns cineastes revelen en llurs pel·lícules una preocupació evident basada en un coneixement antropològic extens. Tant el decorat com les accions, com els objectes són cuidats. El resultat és que, malgrat les abundants llicències pròpies al suport i dels condicionaments relacionats amb el ritme, el guió dramàtic, etc., s'aconsegueix un ambient creïble.

Alguns dels impossibles que apareixen en les pel·lícules són deguts a una insuficient documentació: caragols marins que es fan sonar per l'apex en compte de per l'embocadura, puntes de llança amb emmanegaments que amb prou feines han resistit el rodatge i posarien en un greu perill els seus usuaris si realment s'enfrontaren a bèsties, indumentàries inversemblants... Molts són detalls, com ara construir un arc amb una branca o cabanyes poc elaborades, fer foc per casualitat... Altres, com ara la coexistència entre dinosaures i humans, un tòpic molt estès, probablement respon més a l'atractiu que presenten per al gènere d'aventures o de terror. Es tracta de tòpics reconeguts pel públic com a tals, mentre que n'hi ha altres, com la coexistència d'algunes espècies humanes o la relació conflictiva entre gèneres, l'anàlisi dels quals escapa al públic no especialista i l'abast dels quals revela prejudicis més propis de la nostra societat.



La recerca del foc mostra la concentració en un únic nuc narratiu de grups humans i cultures que mai no han estat contemporanis, com australopitecs, neandertals i sàpiens. La hibridació entre neandertals i sàpiens és tractada també en *El clan de l'ós de les cavernes* i sembla que és una de les hipòtesis que actualment es proposa com a nova, però que ja s'havia abordat anteriorment en el cinema i la literatura. *Ao, le dernier néandertal* se'n fa ressò de les últimes dades. Però és en *10.000 BC* on la unitat temporal, cultural i geogràfica, fins i tot dels ecosistemes, es trenca en nom d'una història que es converteix en ciència-ficció.

La investigació prehistòrica i la creació filmica transcorren en paral·lel, la comunicació mediàtica i la informació es nodreixen mútuament. El cinema es documenta a partir dels coneixements generals i científics però també és cert que el cinema transmet i fixa idees i narratives socialment esteses que condicionen les hipòtesis del treball científic. Només coneixent els condicionants i les idees preconcebudes arrelades en el nostre subconscient cultural, que tanquen les vies per al coneixement, podrem superar-les avançant en la investigació arqueològica.

BIBLIOGRAFIA

- ANGULO, J. i GARCÍA M. (2005): *Sexo en piedra. Sexualidad, reproducción y erotismo en época paleolítica*. Luzán 5, Madrid.
- ATKINSON, P. (1988): «Ethnomethodology: a critical review». *Annual revue of sociology*, 14. p. 441-465.
- AURA, E. ; MORALES, J. V., i DE MIGUEL, P. (2010): «Restos Humanos con marcas antrópicas de Les Coves de Santa Maira (Castell de Castells, la Marina Alta, Alicante)». En A. PÉREZ FERNÁNDEZ, i B. SOLER MAYOR (coord.): *Restos de vida, restos de muerte*. Museo de Prehistoria de Valencia.
- AZÉMA, M. (2011): *La Préhistoire du cinéma - Origines paléolithiques de la narration graphique et du cinématographe*. París.
- BADER, N. O., i LAVRUSHINN Y. A. (e.d.) (1998): *Upper Palaeolithic site Sungir (graves and environment)*. Moscou.
- BALLÓ, J., i PÉREZ, X. (1997): *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Anagrama Colección Argumentos.
- CARBONELL, E. (2007): *El naixement d'una nova consciència*. Ed. Ara Llibres, Barcelona.
- CARBONELL, E., i SALA, R. (2002): *Encara no som humans*. Ed. Empúries, Barcelona.
- CLODORÉ, TINAIG [et al.] (2002): *Préhistoire de la musique*. Musée de Préhistoire de Nemours.
- DEFLEUR, A. (1993): *Les Sépultures Moustériennes*. CNRS Éditions, Paris.
- DOMÍNGUEZ, M. (2004): *El origen de la atracción sexual humana*. Ed. Akal, Madrid.
- FERRO, M. (1980): *Cine e Historia*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona.
- GUILAINE, J., i ZAMMIT, J. (2002): *El camino de la guerra. La violencia en la Prehistoria*. Ed. Ariel, Barcelona.
- HALLER, D. (2011): *Atlas de Etnología*. Ediciones Akal.
- HERNÁNDEZ, P. (1997): «Luces, cámara, ¡acción!: Arqueología, toma 1». *Complutum*, 8, p. 311-334.
- JARDÓN GINER, P. (2000): *Los Raspadores en el paleolítico superior*. Serie de trabajos varios, núm. 97. Museo de Prehistoria de Valencia.



- MORENO J., i GIMÉNEZ, V. A. (2002): «Cine y prehistoria». *Caleidoscopio. Revista del AudioVisual*. Universidad Cardenal Herrera-CEU. Valencia.
- PÉREZ FERNÁNDEZ, A. (2010): «Signos de violencia en el registro osteoarqueológico». En A. PÉREZ FERNÁNDEZ i B. SOLER MAYOR (coord.): *Restes de vida, restes de mort*. Museu de Prehistòria de València, València.
- QUERTELET, S. (2010): *Mythique préhistoire. Idées fausses et vrais clichés*. Solutré. Musée Départemental de Préhistoire de Solutré.
- RIVERA, A. (2009): *Arqueología del lenguaje. La conducta simbólica del paleolítico*. Ed. Akal, Madrid.
- ROSNY, J. H. (1913): *La guerre du feu*. Collection illustrée Pierre Lafitte, n. 50, París.
- SOFFER, O. , ADOVASIO, J. M. i HYLAND. D. C. (2000): «The "Venus" Figurines: Textiles, basketry, gender, and status in the Upper Paleolithic». *Current Anthropology* 41(4), p. 511-537.
- SORLIN, P. (1985): *Sociología del cine. La apertura para la historia de mañana*. Ed. Fondo de Cultura Económica, México.