





■ Paisatge glacial. *El clan de l'ós de les cavernes* (*The clan of the cave bear*, Michael Chapman, 1986)

# Paisatge i fauna: de l'arqueologia a la pantalla

Alfred Sanchis Serra

Museu de Prehistòria de València  
Servei d'Investigació Prehistòrica

Juan Vicente Morales Pérez

Departament de Prehistòria i Arqueologia  
Universitat de València

## PAISATGE I MEDI AMBIENT

El paisatge, un concepte de definició<sup>1</sup> complexa, és el lloc on els éssers humans desenvolupem la nostra activitat, i en la seua formació intervenen tant factors naturals com culturals. Tal com va apuntar l'antropòleg Marvin Harris (Harris, 2001) «en les societats industrials la influència del medi ambient sovint sembla estar subordinada a la influència que exerceix la tecnologia, i això ens fa perdre la noció de la seua importància en la nostra vida». Tanmateix, encara hui marca el ritme de vida, els recursos disponibles, la seua gestió i fins i tot les relacions socials. En un món on la humanitat ha estat en constant expansió des de la seua aparició i on els recursos naturals han passat de ser aprofri-

1. Segons el Conveni Europeu del Paisatge *per paisatge s'entendrà qualsevol part del territori tal com la percep la població, el caràcter de la qual siga el resultat de l'acció i la interacció de factors naturals i/o humans* ([www.mcu.es/patrimonio/docs/Convenio\\_europeo\\_paisaje.pdf](http://www.mcu.es/patrimonio/docs/Convenio_europeo_paisaje.pdf)). El paisatge pot rebre molts epítets, per exemple, el Ministeri de Cultura defineix el paisatge cultural com *el resultat de l'acció del desenvolupament d'activitats humanes en un territori concret [...] és una realitat complexa, integrada per components naturals i culturals, tangibles i intangibles, la combinació dels quals configura el caràcter que l'identifica com a tal, per això ha d'abordar-se des de diferents perspectives* (<http://www.mcu.es/patrimonio/MC/IPHE/PlanesNac/PlanPaisajesCulturales/Definicion/DefinicionPaisCultural.html>).



- 2** Les restes de fauna són habituals en els jaciments arqueològics i es relacionen principalment amb els processos d'alimentació dels grups humans o d'uns altres predadors. Abric del Salt (Alcoi)
- 3** Esquirol

tats a sobreexplotar-se, han sorgit durant el segle XX nous corrents de pensament polític, econòmic i social, com el decreixement, que proposa una disminució del consum i la producció controlada i racional, o els distints moviments i grups ecologistes. Tots, d'una manera o d'una altra, cerquen recuperar una relació més responsable i sostenible entre l'ésser humà i el medi ambient.

Durant el paleolític, els grups humans caçadors-recol·lectors interaccionen íntimament amb el medi en què habiten. Formen part integral de la cadena tròfica, són caçadors i preses. La seua dependència de l'entorn és total, i la seua capacitat de controlar-lo es limita a l'aprofitament dels recursos disponibles, la selecció de les seues preses i la utilització de la tecnologia del foc, la talla d'utensilis lítics i el treball de matèries vegetals i animals. Amb l'arribada de les societats productores neolítiques, la relació amb el medi canvia. Comença a transformar-se de forma més intensa, s'adapta: es domestica. La caça, que no s'abandona, es complementa amb noves formes de producció: la gestió de plantes i animals domèstics. Es produeixen grans canvis en el paisatge, i per tant en la seua concepció. Noves dinàmiques en la forma del poblament, desforestacions relacionades amb l'obertura d'espais agropecuaris, i fins i tot les primeres introduccions d'espècies foranes, com és el cas de l'ovella o la cabra, i de diverses espècies de cereals i lleguminoses autòctones del Pròxim Orient i que s'estenen per Europa com a formes ja domèstiques. I com aquestes, moltes altres espècies de plantes i animals. La importància del paisatge en aquests moments no és menyspreable (mai no ho ha sigut), i sense caure en el determinisme geogràfic, sens dubte és part integrant de la vida humana i exerceix una gran influència en el seu desenvolupament.

Però, ¿de quines ferramentes disposen els científics actualment per a caracteritzar els paisatges durant la prehistòria? Els ossos i les dents d'animals i les restes vegetals conservades, com ara carbons, fitòlits i el pol·len, aporten una informació valuosa **2**. Els mamífers petits, com molts rosegadors i insectívors, són bons marcadors climàtics, ja que com que habiten en nínxols ecològics molt



**4** Paisatge glacial. Flatbre, braç del Jostedalsbreen (Sogn og Fjordane), al sud-oest de Noruega

concrets, les variacions de la temperatura o la humitat poden produir la seua desaparició o migració, de manera que el fet que apareguen o no en els jaciments és indicatiu de diferents condicions ambientals. Per exemple, l'hàmsster es vincula a condicions fresques i d'una certa aridesa, mentre que el castor mostra l'existència de cursos d'aigua i l'esquirol **3**, de boscos; certes espècies són pròpies de condicions temperades mediterrànies, mentre que altres habiten paisatges freds i més rigorosos (Guillem, 2001). Les faunes més grans de vegades també s'han vist afectades per canvis climàtics. Durant fases més benignes, com per exemple durant l'últim període interglacial, fa uns 120.000 anys, algunes zones de la península Ibèrica estaven poblades per faunes *temperades* com els hipopòtams o els elefants, espècies que posteriorment van desaparèixer amb l'arribada del següent període glacial i que en l'actualitat es troben en latituds més meridionals. Altres faunes, com els rinoceronts o els tars, o també les tortugues mediterrànies, desapareixen del registre fòssil peninsular al final del paleolític mitjà també per causes climàtiques, coincidint amb l'inici de les fases més rigoroses i l'arribada dels humans anatòmicament moderns (Aura *et al.*, 2002; Morales i Sanchis, 2009). De la mateixa manera, en períodes d'extensió del fred **4**, espècies que podem considerar en general de clima continental, i que en l'actualitat habiten zones del centre i del nord d'Europa, com el ren, el bisó **5** **6** o l'antílop saiga, van arribar a estar presents, i de vegades de forma molt important, en algunes zones de l'Europa meridional, com ara França i el nord de la península Ibèrica. Igual que la fauna, els estudis paleobotànics permeten conèixer la vegetació prehistòrica i contribueixen al coneixement dels paisatges existents. Disciplines com l'antracologia (estudi dels carbons), la carpologia (estudi de les llavors i fruits) o la palinologia (estudi del pol·len) ens permeten obtindre una visió del paisatge circumdant i el biòtop on els humans interactuaven juntament amb altres animals i plantes (Badal i Carrión, 2001; Dupré i Carrión, 2001). D'altra banda, recentment s'han fet sondejos marins en



5 Ren (*Rangifer Tarandus*). Pallas-Yllästunturi, Finlàndia



6 Bisó europeu (*Bison bonasus*) Skansen (Estocolm, Suècia)

diverses zones del mar Mediterrani. L'estudi de les columnes estratigràfiques que s'obtenen també aporten informació sobre diversos aspectes climàtics (taxa d'insolació, temperatura del mar, etc.) que possibiliten estudiar l'evolució climàtica de llargs períodes de temps d'una manera molt detallada (Gamble, 2001). Totes aquestes anàlisis ens acosten als paisatges europeus prehistòrics presents en les diverses regions climàtiques. Com en l'actualitat, encara que amb una desigual distribució, en l'Europa prehistòrica podríem diferenciar zones de gels perpetus (deserts gelats), espais de transició (tundra amb escassa fauna i vegetació) i la taigà, ja amb importants biomasses animals i grans boscos de coníferes. A continuació es localitzarien els paisatges continentals que comprendrien una gran part d'Europa (amb praderies, estepes i també boscos), caracteritzats per presentar biomasses animals importants, i l'Europa mediterrània (on quedaria englobada la major part de la península Ibèrica). A més del component longitudinal, les zones d'alta muntanya mostrarien uns paisatges i una biodiversitat característics.

En el cine, el paisatge és el marc on transcorre l'acció, però també un vehicle més d'expressió. El seu tractament en les pel·lícules de temàtica prehistòrica és diferent segons el rigor de la pel·lícula, el grau seu d'exotisme, el pressupost destinat al rodatge, el gènere, etc. Aquest treball no pretén ser un catàleg exhaustiu de tot el cine de temàtica prehistòrica, ni la descripció sistemàtica de tots els paisatges que apareixen en aquestes cintes, sinó més aviat una anàlisi de les seues característiques generals, des del seu major o menor realisme, els errors més freqüents o el significat que moltes vegades adquireix, bé per les seues característiques intrínseques, bé pel moment històric en el qual es va rodar la pel·lícula.



7 *Ao, le dernier néandertal* (Jacques Malaterre, 2010)

## REALISME, CIENTIFISME I BONES INTENCIONS

Com tot, el tractament del paisatge en el cine pot fer-se amb més o menys encert, i només en unes poques pel·lícules aquest element ha sigut tractat amb rigor, a pesar de la quantitat de coneixements que es tenen des de fa temps sobre aspectes ambientals i paisatgístics prehistòrics. Una pel·lícula on la recreació del paisatge resulta molt interessant, pel seu rigor i varietat, és la del director Jacques Malaterre, *Ao, le dernier néandertal*, 2010. Aquesta cinta, rodada a Ucraïna, Bulgària i França, és una bona mostra dels diferents entorns naturals que conformaven el continent europeu fa entre 40.000 i 30.000 anys (final del paleolític mitjà-inici del paleolític superior). El protagonista de la pel·lícula emprén una gran odissea 7 a la recerca de la seua tribu des de la tundra àrtica siberiana fins a les costes mediterrànies, travessant la taigà i els boscos continentals. Aquest increïble viatge es converteix en una bona excusa per a mostrar-nos com era Europa en aquell moment. Una altra pel·lícula on el paisatge i la fauna estan recreats de forma molt encertada és la del cineasta Michael Chapman, *El clan de l'ós de les cavernes* (*The clan of the cave bear*, 1986). Ambientada en una època coetània a *Ao*, el seu recorregut paisatgístic és d'una envergadura menor. L'acció se situa en un bosc continental fred (rodada en diversos parcs de Canadà), on podem observar grans depredadors com ara lleons 8 (representant lleons de les cavernes, *Panthera leo spelaea*), óssos (en el paper d'óssos de les cavernes, *Ursus spelaeus*) i també llops (*Canis lupus*), a més de diferents herbívors com el bou mesquer (*Ovibos moschatus*), el cabirol (*Capreolus capreolus*) i faunes més petites com ara esquirols (*Sciurus sp*), diverses aus d'aquests paratges i peixos com la truita comuna (*Salmo trutta*).

A pesar dels dos exemples anteriors sobre paisatges i faunes tractats amb rigor, la veritat és que, a vegades per desconeixement o potser cercant l'exòtic, en una bona part d'aquestes pel·lícules la recreació de l'entorn natural sol incórrer en errors. Aquest és el cas de dos clàssics com *La guerra del foc* (*La guerre du feu*, Jean-Jacques Annaud, 1981) o la seqüència inicial de la cinta de Kubrick *2001: una odissea de l'espai* (*2001: a space odyssey*, 1968), on l'excés de zel en la recerca d'exotismes que ens traslladen a un món prehistòric porta les pel·lícules a incórrer en algunes relliscades que en aquests



8 Lleó de les cavernes. *El clan de l'ós de les cavernes* (*The clan of the cave bear*, Michael Chapman, 1986)

dos casos es poden considerar de menor importància. La primera va ser rodada exclusivament en entorns naturals amb la intenció de recrear diversos ambients de caràcter temperat (escenes rodades a Kenya), i també freds i amb escassa vegetació, per als quals es van triar Escòcia i Canadà. En la sinopsi que acompanya la pel·lícula, l'acció se situa en un lloc indeterminat fa 80.000 anys. Això suposa que aquell lloc havia d'estar situat probablement a l'Orient pròxim, ja que és on es produeix la trobada entre neandertals i cromanyons en aquell moment. És en aquest punt on es troba el problema, ja que si ens situem en aquell entorn, una zona temperada, difícilment podríem trobar paisatges tan variats com en la pel·lícula. És cridanera l'aparició del mamut (*Mammuthus primigenius*) en un paisatge de sabana i en aquestes latituds sense un registre zooarqueològic que pugui recolzar aquesta imatge 9. I tampoc les dents de sabre, l'extinció de les quals en les zones més temperades d'Euràsia es produeix fa prop de mig milió d'anys durant el plistocé mitjà.<sup>2</sup> En tot cas, aquesta pel·lícula pot ser vista com una metàfora de l'evolució de la humanitat, del contacte entre distintes espècies humanes, per la qual cosa, d'alguna manera, i a pesar d'aqueixa localització temporal, podem entendre que es tracta d'una visió general, metafòrica sobre el llarg curs de l'evolució.

L'aparició d'aquestes faunes, reals però anacròniques, en la pel·lícula es justifica pel seu exotisme; i per la relació icònica d'ambdues espècies amb l'ésser humà prehistòric. D'ací que la seua aparició es repetesca en pel·lícules com *10.000 BC* de Roland Emmerich (2008), de la qual parlarem després, o com la d'animació d'*Ice Age* (C. Wedge i C. Saldanha, 2002) i les seues seqüeles. La recerca d'un cert aspecte prehistòric en els animals porta a cometre un lapsus, que sol passar desapercebut, en la primera seqüència del clàssic de Kubrick. En aquesta veiem com dos grups d'australopitecins s'enfronten pel control d'una tolla. Juntament amb ells apareixen, compartint el territori, uns tapirs que els serviran

2. Si bé és cert que alguns gèneres de la subfamília Machairodontinae com el *Smilodon* sobreviuen a Amèrica fins fa uns 12.000 anys (plístocé final), a Àfrica la seua desaparició és molt anterior (1,5 milions d'anys), i només algunes restes del gènere *Homotherium* del plístocé superior s'han recuperat en el Nord d'Europa i Anglaterra.



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

d'aliment una vegada s'hagen convertit en caçadors 10. Si, com sembla reflectir la seqüència, estem davant dels *albors de la humanitat*,<sup>3</sup> l'acció ha de transcórrer en algun lloc d'Àfrica, on no hi ha cap evidència de l'existència de tapirs.<sup>4</sup> La seua presència es justifica únicament pel seu aspecte estrany, fet que en l'imaginari col·lectiu li atorga un aspecte arcaic, prehistòric. La recerca d'aquesta aparença és la que porta a vegades a la falta de rigor que, com veurem en el punt següent, pot arribar a fregar l'aberració.

## DINOSAURES, POLLASTRES GEGANTS I ALTRES EXCENTRICITATS

Més enllà de les faunes que sí que van cohabitar amb els distints tipus d'homínids, la prehistòria ha sigut molt suggeridora per al cine. L'halo de misteri i salvatgisme, i també el vertigen temporal que produeix pensar en èpoques tan remotes han produït, a vegades, resultats realment histriònics. Faunes inexistents en paisatges extrems, animals l'extinció dels quals es va produir uns quants milions d'anys abans de l'aparició dels primers homínids o animals que, si bé van conviure amb els grups humans prehistòrics, es transformen en bèsties descomunals o en animals domèstics.

Ja en els orígens del cine, trobem pel·lícules que utilitzen com a marc aquesta època. Tal és el cas de *Les tres edats (Three ages, Buster Keaton, 1923)*, que podríem considerar l'arquetip de pel·lícula sobre la prehistòria en els inicis del cine. En aquesta, on s'analitzen les relacions amoroses de l'ésser humà en tres períodes diferents, la prehistòria està infestada d'actualismes amb intencions humorístiques. Evidentment, des d'un punt de vista paisatgístic, no trobem res fidedigne ni creïble. El dolent arriba a llocs d'un elefant asiàtic domesticat, amb pròtesis dentals que intenten que s'assembla a un

3. *Dawn of Man*, tal com apareix en la seqüència.

4. Al final del plistocé aquest gènere es documenta tant a Amèrica com a Euràsia, on pateix un fort retrocés durant el plistocé, desapareixent d'Europa. No hi ha evidències de la seua presència a Àfrica.





10 Tapirs. 2001: una odissea de l'espai (2001: a space odyssey, Stanley Kubrick, 1968)

mamut o a un elefant antic; però Keaton ho supera i apareix muntat sobre el cap d'un dinosaure sauròpode **II**, també domèstic, que a una ordre seua abaixa el cap suaument perquè descendisca. Més enllà d'aquestes excentricitats humorístiques pròpies del gènere (en qualsevol cas, no hem de perdre de vista l'any de la pel·lícula), el paisatge es torna irrellevant, simplement hi ha roques i arbustos rodats en plans prou curts. S'ha de destacar l'aparició de la inevitable tortuga, aquesta vegada en el paper de *fitxa* d'una espècie de tauler endevinatori que recorda una ouija, i per mitjà del qual el nostre protagonista desitja conèixer el seu futur. De la mateixa manera, en els diversos curts muts d'animació anteriors al 1920, entre els quals podem citar *The dinosaur and the missing link: a prehistoric tragedy* (Willis H. O'Brien, 1915); *R.F.D. 10000 BC* (Willis H. O'Brien, 1916), o *Prehistoric poultry* (Willis H. O'Brien, 1916), és habitual la mescla de dinosaures, faunes antigues i humans en una recreació de la prehistòria infestada d'actualismes.

Avançant un poc en el temps, en els anys 40 trobem un clàssic un poc desconegut: *Fa un milió d'anys* (*One million B.C.*, Hal Roach i Hal Roach Jr., 1940), amb un *remake* famós. En aquesta cinta, igual que en la seua seqüela, els éssers humans habiten un món exòtic i caòtic, on es mesclen dinosaures i altres bèsties. La interacció entre els éssers humans i l'entorn es reflecteix en les pràctiques de subsistència, l'aprofitament del medi i el lloc on habiten aquests grups. Els humans més salvatges habiten medis més difícils, mengen carn crua i les seues relacions es basen en la violència; al contrari, els grups més «refinats», on, a més, la dona adquireix major protagonisme, viuen en entorns més còmodes, practiquen la pesca i cuinen amb cura els seus aliments.

Ja en els anys cinquanta, les excentricitats apareixen en forma d'experiments científics que ressusciten éssers prehistòrics violents i perillosos, com en *L'home de Neandertal* (*The neanderthal man*, Ewald André Dupont, 1953) o *Monster on the campus* (Jack Arnold, 1958), i que transformen el científic en un home prehistòric, o a l'aparició de faunes com els dents de sabre (un tigre de bengala de peluix amb pròtesi) en la Califòrnia dels anys cinquanta. I tot influenciat pel terror als avanços relacionats



**11** Humà sobre un elefant. *Les tres edats* (*Three ages*, Buster Keaton, 1923)

amb la radiació o la química i a l'apocalipsi nuclear, que es reflecteix en altres pel·lícules com *Teenage caveman* (Roger Corman, 1958) o el clàssic posterior *El planeta dels simis* (*Planet of the apes*, Franklin J. Schaffner, 1968), més vinculades amb el boom del cine de ciència-ficció americà dels anys cinquanta.

En els anys seixanta apareix un nou filó per a les pel·lícules sobre la «prehistòria»: el que podríem denominar gènere *biquini*, exuberant i exòtic, com els paisatges en què se situa l'acció. Entre altres pel·lícules, cal destacar el clàssic *Fa un milió d'anys* (*One million years B.C.*, Don Chaffey, 1966). Va ser rodat a les illes Canàries (Lanzarote i Tenerife), la qual cosa ens transporta a uns paisatges extrems,

tropicals i volcànics que no tenen res a veure amb els de l'Europa paleolítica. Si ja d'entrada situar l'acció de grups d'humans anatòmicament moderns fa un milió d'anys és un despropòsit, l'aparició de tota una col·lecció de monstres porta aquesta pel·lícula a l'extrem de la imaginació. Pterosaures, dinosaures teròpodes i sauròpodes **12**, i també triceratops, tots extingits al final del Cretaci, fa uns 65 milions d'anys, es mesclen amb aranyes, tortugues marines i iguanes, totes aquestes espècies d'un grandària desproporcionada, cent o mil vegades més grans del normal **13**. En paisatges semblants (en aquest cas Fuerteventura) es va rodar una altra pel·lícula del mateix gènere, el títol de la qual ja ho diu tot: *Quan els dinosaures dominaven la Terra* (*When dinosaurs ruled the Earth*, Val Guest, 1970). Seguint el mateix solc d'exotisme a tots els nivells, trobem altres cintes com *Slave girls* (Michael Carreras, 1967), situada en una època «prehistòrica» indefinida que potser s'assembla més a les històries de Conan o

**12** Lluita entre dinosaures. *Fa un milió d'anys* (*One million years B.C.*, Don Chaffey, 1966)



**13** Tortuga gegant. *Fa un milió d'anys* (*One million years B.C.*, Don Chaffey, 1966)





14 Escena d'aguait. *La recerca del foc* (*La guerre du feu*, Jean-Jacques Annaud, 1981)

Red Sonja. El paisatge de nou es torna extrem, amb deserts i jungles prequaternàries, on un animal tan exòtic com el rinoceront es divinitza. Fins i tot l'hàbitat en cova es torna fantàstic i, en el seu interior, aquestes dones es permeten banys d'escuma relaxants i tot.

En molts altres exemples de pel·lícules més recents el paisatge es torna irrellevant, i tot exotisme es redueix a la mescla de distints pisos bioclimàtics i paisatges amb rèptils gegants. En la paròdia *Cavernícola* (*Caveman*, Carl Gottlieb, 1981) paisatges de matoll i arbres mediterranis com el pi o l'olivera es mesclen amb eucaliptus, sequoies o altres arbres tropicals 14 15.

Una altra pel·lícula, aquesta més recent, que es pot incloure en l'apartat d'excentricitats és *10.000 BC*. El paisatge on se situa la pel·lícula comprén zones d'alta muntanya, selves tropicals i deserts (rodada a Namíbia, Sud-àfrica i Nova Zelanda), entre els quals no s'estableix cap tipus de transició. Així, els protagonistes inicien la seua carrera en una zona d'alta muntanya i, ràpidament, l'acció passa a transcórrer en un desert o en una selva. La gran au gegant que persegueix els protagonistes en una escena trepidant a la selva s'assembla sospitosament a les denominades «aus del terror» (*Phorusrhacidae*) del gènere *Titanis*, originàries d'Amèrica i extingides fa uns dos milions d'anys. També els dents de sabre es van extingir més d'un milió d'anys abans (cf. nota 2). A més a més, no es coneix cap fèlid de l'envergadura del que apareix en la pel·lícula<sup>5</sup> (basta mirar el cartell anunciador per a adonar-se que el seu cap és tan gran com l'home aponat que té davant). Una altra espècie, que si bé, com ja hem comentat, sí que va conviure amb els grups humans en algunes zones d'Euràsia i resulta totalment fora de lloc, és el mamut llanut. En un ecosistema impossible, com és el desert i, el que és més

5. Un dels gèneres més grans, l'*Homotherium*, amidava uns 1,10 m d'alçada.



15 Paròdia de l'escena d'aguait de *La recerca del foc*. *Cavernícola* (*Caveman*, Carl Gottlieb, 1981)

increïble, domesticat com a animal de treball. Cal assenyalar també altres aspectes menys cridaners però igual d'inquietants en aquesta pel·lícula com el consum de vitets (*Capsicum sp.*) a Àfrica, quan es tracta d'una espècie americana que no arriba a Europa fins a l'inici de l'època moderna. En aquest cas, només falten els dinosaures...

## ASPECTES SIMBÒLICS DEL PAISATGE I DE LA FAUNA

El paisatge, en algunes de les pel·lícules no sols es converteix en un mer decorat, sinó també en un reflex del caràcter dels grups humans que l'habiten. D'aquesta manera, en molts dels films veiem, per exemple com els grups humans que actuen com *els dolents de la pel·lícula* habiten en llocs durs, inhòspits, esquerps i violents... com ells. El paisatge arquetípic és en aquests casos una espècie de desert muntanyós, rocós, la major part de les vegades amb el volcà inevitable <sup>16a</sup>, on habiten els monstres. Per contra, els grups humans *més civilitzats* viuen en llocs més còmodes i agradables, quasi idíl·lics: la vora d'un riu, d'un llac o de la mar, una selva que s'assembla a un edén, etc <sup>16b</sup>. Fins i tot canvien les seues activitats de subsistència, la seua forma de relacionar-se amb l'entorn. Als *mascles alfa* violents, caçadors i que, com a tret de salvatgisme, a penes processen els aliments, s'oposen els pobles bondadosos dels edens, moltes vegades pescadors o recol·lectors, on la dona cobra importància, i també el treball culinari, fet que per un altra banda destil·la un subtil masclisme.

En moltes d'aquestes pel·lícules la violència dels paisatges, la seua grandiositat i l'hostilitat presenten un ésser humà vulnerable, que s'enxiqueix davant la Naturalesa, i en la qual sobreviuen amb grans dificultats. L'ús d'escenes panoràmiques o aèries, per exemple en el cas de *La recerca del foc*, són



**16a** *Criatures olvidadas pel món (Creatures the world forgot, Don Chaffey, 1971).*



**16b** *Fa un milió d'anys (One million years B.C., Don Chaffey, 1966)*

una bona mostra de l'ús d'aquest recurs. El paisatge es torna llavors metàfora d'aquesta submissió humana a la naturalesa en què viu.

També és interessant la càrrega simbòlica que s'atorga als animals en aquestes pel·lícules, on es manifesta una clara divisió entre animals bons (els que aporten recursos), animals dolents (els que competeixen amb els humans per aquests mateixos recursos) i animals respectats o admirats (els humans volen ser com ells, tindre la seua força i aparença), la qual cosa demostra, al cap i a la fi, que es tracta d'una qüestió econòmica. Per exemple, carnívors com el llop o el lleó de les caveres o carronyers com el voltor representen aspectes negatius, mentre que hi ha altres animals que són vistos en sentit positiu (en general herbívors) com el cabirol o el cavall, que de vegades poden salvar la vida d'un humà. En aquest sentit, una escena destacable és el munyiment d'una egua en *Ao, le dernier néandertal* per a alimentar amb la seua llet una xiqueta. També en la pel·lícula *Sa majestat Minor* (Jean-Jacques Annaud, 2007) el protagonista, després de la mort de la mare, és alletat per una porca. Aquesta escena arreplega un fet que trobem tant en la mitologia clàssica, amb l'alletament de Ròmul i Rem per la lloba capitolina, com a l'Índia: Kipling, en *El llibre de la Selva*, relata com Mowgli també és alletat per una lloba. D'alguna manera, aquests fets d'alletament i criança poden entendre's en sentit metafòric com la relació o dependència de l'humà i la mare naturalesa, o l'estat en el cas de la lloba capitolina. A aquesta visió, en el cas de *Sa majestat Minor*, se li uneix un component certament satíric o excèntric.

Els mamuts també mostren una visió positiva, en aquest cas tant com un animal admirat (caçar-los pot tindre un component ritual com s'observa a *10.000 BC*) i que a vegades també poden ajudar els humans «bons», com en *La recerca del foc*. Aquesta visió d'animals bons i roïns no és nova i tradicionalment apareix representada en faules i contes. Els carnívors no sempre mostren aspectes negatius ja que alguns d'ells (també omnívors) a vegades apareixen en les pel·lícules amb atributs positius. Per exemple, en *El clan de l'ós de les caveres* els óssos són admirats per la força i la grandària encara que també són temuts i respectats pels humans, i de la mateixa manera l'esperit de la protagonista Ayla té la forma d'un lleó i és positiu ja que inspira força, resistència i intel·ligència. En general,



els ossos, les dents i les banyes d'alguns animals, i també especialment les pells de carnívors que solen aparèixer en les pel·lícules de temàtica prehistòrica, adquireixen també un caràcter ritual. La relació icònica i simbòlica dels humans amb certs animals, ja que no es representen tots, sinó únicament aquells mitificats, ja la trobem en les diferents formes d'expressió de l'art prehistòric.

Un comentari a banda mereix la saga d'animació que es va iniciar amb *Ice age*, on els veritables protagonistes de la història són els animals, que, com en la majoria de pel·lícules d'aquest gènere, s'humanitzen. En aquest cas, els diferents animals que apareixen prenen distintes personalitats que d'alguna manera coincideixen amb l'arquetip que tenim d'ells: els animals bons i intel·ligents, els dolents, els nobles, els més distrets, etc. Per exemple, el gran protagonista és un mamut, *Manny*. Aquests animals, com ja hem comentat, poden representar aspectes nobles i admirables. En aquest cas s'erigeix com a líder el banyol «bo», i és l'animal reflexiu i intel·ligent, si bé un poc grunyidor; viatja acompanyat d'un peresós (potser un megateri), *Sid*, despistat, mandrós, bromista i xarriaire, però bondadós. Els dolents de la pel·lícula són una banda de dents de sabre que tracten de venjar-se d'un grup de neandertals que ha matat una part de la seua bandada, encara que un d'ells, *Diego*, acaba convertint-se en un animal noble. Els desafiaments als quals ha d'enfrontar-se la humanitat prehistòrica són ara assumits per aquests animals antropitzats, que de nou apareixen com a metàfora de distints caràcters humans.

## VALORACIONS FINALS

Els paisatges i les faunes són una part més del llenguatge artístic del cine i són tractats amb més o menys rigor en funció dels interessos de la pel·lícula, del pressupost i del gènere i tipus de públic al qual s'orienten.

En aquelles produccions que pretenen únicament la distracció dels espectadors el tractament del paisatge no sol ser molt rigorós. Aquest es converteix en un element més de l'espectacle, i es prioritzen els aspectes exòtics, exagerats i irrealistes sobre la versemblança. Altres vegades, les menys, sí que mostren un interès i una preocupació pel tractament del paisatge i han cercat l'assessorament d'especialistes. D'aquest interès pel medi on es desenvolupa l'acció poden resultar recreacions molt versemblants i treballades, on trobem paisatges molt semblants a aquells que trobaríem a Euràsia durant la prehistòria. En altres ocasions, el treball sobre el paisatge no té com a objectiu el reflex d'una realitat científica, sinó que més aviat es converteix en una expressió metafòrica de l'existència humana en aquells moments, de la seua evolució i de la seua lluita per la supervivència. En aquests casos trobem paisatges infinits, agrestos i evocadors que no sempre coincideixen amb la realitat.

Des dels paisatges poc tractats dels inicis del cine fins als grans desplegaments d'efectes especials de les produccions més recents, el tractament del paisatge prehistòric mostra una evolució relacionada amb les tècniques emprades, les modes, el context sociocultural, i fins i tot polític del moment. Com qualsevol altre producte artístic, pot adquirir significat i deixar de ser un reflex fidedigne del paisatge prehistòric per a ajudar a definir el caràcter dels personatges o de les relacions d'aquests amb el medi.



## BIBLIOGRAFIA

- AURA, J. E.; VILLAVERDE, V.; PÉREZ RIPOLL, M.; MARTÍNEZ VALLE, R. i GUILLEM, P. M. (2002): «Big game and small prey: Paleolithic and Epipaleolithic economy from Valencia (Spain)». *Journal of Archaeological Method and Theory*, 9 (3), p. 215-267.
- BADAL, E. i CARRIÓN, Y. (2001): «Del Glaciar al interglaciar: los paisajes vegetales a partir de los restos carbonizados encontrados en las cuevas de Alicante». En V. VILLAVERDE (ed.): *De Neandertales a Cromañones. El inicio del poblamiento humano en tierras valencianas*. Universitat de València, p. 21-40.
- DUPRÉ, M., i CARRIÓN, J. S. (2001): «La palinología. Paisajes valencianos del Pleistoceno superior». En V. VILLAVERDE (ed.): *De Neandertales a Cromañones. El inicio del poblamiento humano en tierras valencianas*. Universitat de València, p. 41-44.
- GAMBLE, C. (2001): *Las sociedades paleolíticas de Europa*. Ariel Prehistoria.
- GUILLEM, P. M. (2001): «Los micromamíferos y la secuencia climática del Pleistoceno medio, Pleistoceno superior y Holoceno en la fachada central mediterránea». En V. VILLAVERDE (ed.): *De Neandertales a Cromañones. El inicio del poblamiento humano en tierras valencianas*. Universitat de València, p. 57-72.
- HARRIS, M. (2001): *Antropología cultural*. Alianza editorial.
- MORALES, J. V. i SANCHIS, A. (2009): «The quaternary fossil record of the genus *Testudo* in the Iberian peninsula. Archaeological implications and diacronic distribution in the western Mediterranean». *Journal of Archaeological Science*, 36, p. 1152-1162.