



**I** Proclamación de Minor como rey. *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean Jacques Annaud, 2007)

# Representación del pasado: ciencia y ficción

Paula Jardón Giner

Departament de Didàctica i Organització escolar  
Universitat de València

Clara Isabel Pérez Herrero

Darqueo Estudio  
y Difusión del Patrimonio S.L

Los relatos no son simples representaciones del mundo, forman parte del mundo que describen y por tanto comparten el contexto en el que tienen lugar.

(Atkinson, 1988)

## PREHISTORIA Y CINE: EN BUSCA DEL PASADO

El cine y la arqueología prehistórica abordan la recreación del pasado desde perspectivas radicalmente distintas. El cine, como disciplina artística, se fundamenta en la creación, para comunicar, entretener y obtener un placer estético, mientras que el objetivo principal de la arqueología es adquirir un conocimiento lo más cercano posible a la realidad, a partir de una estructuración sistemática de observaciones y deducciones razonadas. Si en el primero, la evocación del pasado sirve como ambientación de una narración ficticia, en la segunda se pretende un acercamiento a la realidad del momento para comprender y explicar el cambio cultural. El cine se centra en las sensaciones, en las emociones, mientras que la arqueología focaliza su atención en la evidencia, en la razón.

La metodología y el lenguaje propio de cada disciplina se diferencian notablemente: en el cine, las recreaciones del pasado se realizan a través de una sucesión de imágenes en movimiento, que confor-



man una narración a partir de un guión escrito, sujeto a patrones literarios y cuyos autores no necesariamente son expertos en el período. Se emplea un elaborado código de convenciones y signos, cuya unidad fundamental de significado es la imagen, complementada con el sonido, que el espectador interpreta en función de su bagaje cultural. Es pues, una información que procede de fuentes secundarias y que además se reelabora y reestructura en función de múltiples factores y circunstancias. En el cine la fidelidad a la realidad no es un requerimiento, la interpretación es totalmente libre, los elementos que configuran estas recreaciones están supeditados a la ficción, las licencias no están mal consideradas si el relato las justifica. Entre los especialistas en arqueología prehistórica es generalmente la palabra, el texto escrito, el principal transmisor de ideas, teorías y contenidos sobre hechos del pasado basados en evidencias arqueológicas cuyas interpretaciones se rigen por unas reglas o códigos epistemológicos propios de la disciplina. Es en las hipótesis o teorías emitidas en función de la interpretación del registro donde emplea el arqueólogo toda su creatividad, eso sí, sujeta a comprobación. A pesar de que ambas aproximaciones tratan de retratar el pasado, el camino que toman cine y arqueología entre lo abstracto y lo concreto es totalmente inverso.

La recreación de una época pasada en el cine requiere concreción y especificidad: personajes bien definidos situados en un marco espacio-temporal específico, enfrentados a situaciones concretas y realizando acciones precisas. No se permiten vacíos en la representación, todos los elementos principales y secundarios que conforman el relato deben estar bien definidos; en el cine los detalles son importantes. Sin embargo, las recreaciones que proporciona la arqueología prehistórica, que se inscriben en un marco espacio temporal poco definido, aunque pueden llegar a un alto grado de concreción en la descripción de espacios, objetos y técnicas, dada la naturaleza del registro arqueológico <sup>2a</sup> (un palimpsesto de restos materiales procedentes de diversas ocupaciones más o menos alejadas en el tiempo), presentan grandes lagunas de conocimiento en aquellos temas que carecen de evidencias arqueológicas directas o indirectas. Esas lagunas se transforman en interrogantes que propician la creación de nuevas aproximaciones al registro arqueológico, nuevos métodos de análisis que a su vez dan lugar a la emisión de nuevas hipótesis.

El puente entre la arqueología y el cine se establece a partir de los materiales de divulgación y de producciones culturales en función del interés de los realizadores de las películas, que en algunos casos recurren a asesoramiento por parte de expertos en diferentes campos, pero que en su mayoría se contentan con presentar la Prehistoria como un escenario más, plagado de tópicos recuperados del imaginario colectivo, contribuyendo a reforzarlos con la poderosa fuerza de las imágenes. Por otra parte, como apunta Atkinson en la cita que encabeza este artículo, los investigadores, al interpretar el registro arqueológico, no son ajenos a las influencias ejercidas por su contexto cultural, cuyos esquemas mentales, en ocasiones, se ven trasladados a la representación del pasado.

El mito de la Caverna de Platón sintetiza metafóricamente esta relación entre el mundo real y el mundo de las ideas. Por la importancia que en esta metáfora tienen las imágenes, este mito ha sido a menudo evocado en relación con el cine. Podemos establecer un paralelismo entre las sombras de la caverna, la linterna mágica y las pinturas rupestres prehistóricas que en cierto modo constituyen reflejos de la realidad, o más concretamente, de cómo nos la representamos.

La caverna simboliza el paso del mundo sensible al mundo de la razón, de las ideas. Aplicado a la arqueología representa el paso desde las evidencias arqueológicas a las interpretaciones o a la formula-



2a Excavación en la cova del Bolomor (Tavernes de la Valldigna, Valencia)

2b *The firsts circus* (Herbert M. Dawley, Tony Sarg, 1921).  
Una parodia sobre la teoría de la evolución de Darwin



ción de hipótesis. También simboliza el encadenamiento al que estamos sometidos cuando únicamente observamos las sombras de la realidad, es decir, las reconstrucciones que otros han elaborado para nosotros (cine, mitos, divulgación poco rigurosa...) o que hemos heredado del pasado (teorías científicas divulgadas en el pasado, prejuicios ideológicos, carencia de conocimientos antropológicos...) sin ponerlas en duda o sin utilizar la razón.

La actitud de rechazo de los esclavos de la caverna cuando aquél que ha escapado vuelve para enseñarles el verdadero mundo real, simboliza la resistencia a los cambios, el rechazo a las ideas diferentes, el acomodamiento (el espectador pasivo frente a un televisor, en el cine... ¿un mundo controlado y feliz?). Se puede establecer un paralelismo entre el esclavo que torna para abrirle los ojos al resto y la preocupación de los investigadores por desvelar a la sociedad los conocimientos sobre la Prehistoria, adquiridos a partir de la realidad arqueológica y por desmontar las ideas mitológicas que se han ido transmitiendo en nuestra sociedad a través del imaginario colectivo 2b.



## ¿CÓMO SE HA REPRESENTADO LA PREHISTORIA EN EL CINE?

### *Géneros, tratamientos y narrativas*

Aventura, peligro, terror, erotismo y violencia se presentan en las imágenes escogidas para la promoción de las películas prehistóricas que encontramos en carteles, trailers, carátulas y libros en los que se basan estas producciones. La mayoría de las películas ambientadas en la Prehistoria pertenecen al género fantástico, si entendemos por tal aquel que introduce elementos no reales o anacrónicos en la narración, si bien encontramos representados en ellas todos los géneros (comedia, aventura, terror, drama, ciencia ficción...).

El más representado es el género de aventuras, en el que generalmente los protagonistas viajan a un mundo remoto que ha permanecido inalterable en el tiempo: *El mundo perdido* (*The lost world*, Harry O. Hoyt 1925, Irwin Allen 1960, Stuart Orme 2001), *Viaje al mundo perdido* (*The people that time forgot*, Kevin Connor, 1977), *Viaje a la Prehistoria* (*Cesta do Praveku*, Kared Zelman y Fred Ladd, 1955), *La tierra olvidada por el tiempo* (*The land that time forgot*, Kevin Connor, 1975), *Mujeres prehistóricas* (*Slave girls*, Michael Carreras, 1967), *Mujeres del planeta prehistórico* (*Women of the prehistoric planet*, Arthur C. Pierce, 1966), *Viaje al planeta de las mujeres prehistóricas* (*Voyage to the planet of the prehistoric women*, Peter Bogdanovich, 1968). Dentro de este grupo, pero situando la acción en el futuro, encontramos películas como *El planeta de los simios* (*Planet of the apes*, Franklin J. Schaffner, 1968), *Yo fui un cavernícola adolescente* (*Teenage Caveman*, Roger Corman, 1958), *2001: una odisea del espacio* (*2001: a space odyssey*, Stanley Kubrick, 1968), *El tiempo en sus manos* (*The time machine*, George Pal 1960, Simon Wells 2002), que plantean una reflexión sobre el pasado y el futuro de la humanidad. Un caso aparte es la película *10.000 BC* (2008) de Roland Emmerich, que utiliza como punto de partida el encuentro entre culturas muy diferentes entre sí para introducir toda clase de elementos imposibles a nivel histórico, natural y cultural, pero con un poderoso atractivo en el cine de aventuras.

Descongelamiento, terror, drama y comedia se combinan en *The neanderthal man* (Ewald André Dupont, 1953), *Return of the ape man* (Phil Rosen, 1944), *The ape man* (William Beaudine, 1943), *El hombre del hielo* (*Iceman*, Fred Schepisi, 1984), *El hombre de California* (*Encinoman*, Les Mayfield, 1992), *Eegah* (Harch Hal Sr., 1962), *The Beast of Hollow Mountain* (Edward Nassour, Ismael Rodríguez 1956), en los que un ser prehistórico se enfrenta a la civilización actual haciendo gala de su brutalidad y primitivismo y provocando situaciones peligrosas, desconcertantes o hilarantes. El recurso a las situaciones ridículas por contraste entre pasado y presente es una constante en las escenas cómicas de éstas y otras películas.

La comicidad de los tópicos relacionados con la brutalidad, el salvajismo y el primitivismo, se explota desde los inicios del cine en producciones como *R.F.D. 10.000 BC* (Willis H. O'Brien, 1916), *Charlot prehistórico* (*His Prehistoric Past*, Charles Chaplin, 1914), o en películas que realizan un repaso humorístico por la historia como *Las tres edades* (*Three ages*, Buster Keaton, 1923), *La loca historia del mundo: Parte I* (*History of the world: Part I*, Mel Brooks, 1981) o *Año Uno* (*Year one*, Harold Ramis, 2009) **3**.



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

supuesto «género histórico» (Hernández Descalzo, 1997). Algunas de estas producciones se basan en novelas ambientadas en tiempos prehistóricos como *En busca del fuego* (*La guerre du feu*, Jean Jacques Annaud, 1981) *El clan del oso cavernario* (*The clan of the cave bear*, Michael Chapman, 1986) o *Ao, le dernier néandertal* (Jacques Malaterre, 2010), recogen, con mayor o menor acierto, los resultados de las investigaciones del momento (Rosny, J.H. 1909; Auel, J.M. 1980; Klapczynski, M. 2007). En ellas se tratan temas como la coexistencia de diferentes especies del género homo, la hibridación entre neandertales y cromañones, la especificidad de la sexualidad humana, la importancia del fuego, la práctica de la violencia, del canibalismo, el descubrimiento de las emociones (la risa, el llanto, el amor, la pérdida...), la autoconsciencia, la aparición del arte y el pensamiento simbólico... temas que han sido objeto de debate científico y que en cierta medida podemos considerar pertinentes en un cine de temática prehistórica. Es precisamente el excepcional tratamiento de estos temas el que ha convertido a *En busca del fuego* en la película de Prehistoria mejor valorada hasta el momento por los investigadores y por el público. Tanto en estas películas como en las anteriormente mencionadas, las ficciones que contextualizan estos temas presentan esquemas narrativos universales que se reproducen una y otra vez tanto en el cine como en la literatura y que tienen origen en la tradición oral (la búsqueda del tesoro, el intruso benefactor o destructor, el ser desdoblado, el conocimiento de sí mismo, el amor redentor...). Repasando los temas apuntados por Balló y Pérez en la *Semilla Inmortal* (Balló y Pérez, 2000) reconocemos en las películas que nos ocupan, este tipo de narraciones.

Así, *En busca del fuego*, auténtica epopeya de la evolución humana, reproduce un esquema narrativo propio del género de aventuras, el de *Las Argonáuticas* de Apolonio de Rodas. Los protagonistas reciben un encargo que les embarcará en un trayecto largo y arriesgado para conseguir un tesoro. En su lugar de destino se encuentran con ayuda inesperada que les ayuda a superar los obstáculos y tras una huida accidentada, se produce el retorno victorioso. En esta película, el tesoro es a la vez físico (el fuego) y concep-

Dentro del género de comedia con tintes eróticos encontramos una gran cantidad de producciones a partir de la década de los años setenta y ochenta: *Cavernícola* (*Caveman*, Carl Gottlieb, 1981), *Grunt!* (Andy Luotto, 1983), *La Cavernícola* (*Cave Girl*, David Oliver, 1985), *Homo Erectus* (Adam Rifkin, 2007), *Cuando los hombres usaban cachiporra y con las mujeres hacían ding dong* (*Quando gli uomini armarono la clava e con le donne fecero din don*, Bruno Corbucci, 1971), *Cuando las mujeres tenían cola* (*Quando le donne avevano la coda*, Pasquale Festa Campanile, 1970) y *Cuando las mujeres perdieron la cola* (*Quando le donne persero la coda*, Pasquale Festa Campanile, 1972).

Son pocas las películas que transcurren en un contexto espacio temporal concreto y sin anacronismos, de manera que pudieran encajar en un



4 *The neanderthal man* (Ewald André Dupont, 1953)

tual (su producción), y va acompañado de una serie de aprendizajes que dotan al viaje de un carácter iniciático. Un esquema similar se presenta en *El mundo perdido*, basado en la novela de Arthur Conan Doyle (1912). En películas como *Hace un millón de años* (*One million years B.C.*), Don Chaffey, 1966) o *Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra* (*When dinosaurs ruled the Earth*, Val Guest, 1970), la huida y no la búsqueda será la causa del viaje, aunque, finalmente encontrarán su «tesoro» (nuevos conocimientos) y regresarán para compartirlo con su comunidad de origen.

El largo periplo de *Ao, le dernier néandertal* en busca del clan que adoptó a su hermano, comparte estructura narrativa con *La Odisea* (el retorno al hogar) y con *La Bella y la Bestia*, en la historia de amor de sus protagonistas, en la que un rechazo mutuo inicial dará paso al reconocimiento, la aceptación y el amor. La alteridad es el tema central de *El clan del oso cavernario*, pero Ayla, que en este caso se puede comparar a la Bestia, tras un periodo de difícil adaptación al grupo, en el que sus diferencias físicas y cognitivas se acentúan, finalmente será forzada a abandonarlo, al igual que le sucede a Mowgli en *El Libro de la Selva*.

El tema del ser desdoblado, magníficamente ejemplificado en la novela de Stevenson *El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde* y de la creación de vida artificial (Prometeo, Pigmalion, Frankenstein) convergen en las películas de terror de la década de los cincuenta *The neanthertal man*, *The ape man*, *Monster on the campus* (Arnold, 1950), en las que un científico loco, se transforma en un ser prehistórico dando rienda suelta a sus instintos más básicos. El doctor Groves (*The neanthertal man*), antes de aplicarse él mismo el suero 4, realiza experimentos previos con animales en los que consigue convertir a un gato en un tigre dientes de sable.

En *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean Jacques Annaud, 2007) encontramos múltiples referencias a la mitología clásica y esquemas narrativos entrecruzados que dotan a la historia de una gran riqueza interpretativa. La línea argumental principal se inserta en la línea del relato mesiánico: una comunidad en crisis encuentra una promesa de liberación en la figura de un extraño (Minor). Abandonado en su infancia y criado por una madre adoptiva (la cerda), recuerda a otras historias de la mitología grecolatina (Rómulo y Remo y La Loba Capitolina) y orientales (el del niño salvaje criado por los lobos recogido por Kipling en *El Libro de la Selva*). Su ascenso al poder tras la caída de un árbol, va acompañado de una fuerza sobrenatural, manifestada en este caso por una señal divina (la paloma que se posa en su cabeza) y supone la propagación de una determinada doctrina (manifestada en la prohibición del consumo de carne de cerdo). El poder corrompe al protagonista (con reminiscencias del tirano de Macbeth) pero se redime a través de una segunda muerte en los pantanos y resucita en el bosque mitológico sin perder su condición humana. Encontramos también paralelismos con *La*



*Bella y la Bestia* (el amor redentor), con *Fausto* (el pacto con el diablo, representado aquí por el dios Pan, que introduce a Minor en las pasiones humanas, deseo, poder...), con la historia de *Edipo* y el descubrimiento de sí mismo, que en el caso de Minor se relaciona con las circunstancias de su nacimiento, desvelado por su madre adoptiva.

También en *Missing link* (Carol Hughes, David Hughes, 1988) **5** película de ficción prehistórica cercana al docudrama, se narra la toma de consciencia de sí mismo por parte de un *australopithecus robustus*, que en su huida de otros homínidos que han masacrado a su grupo, descubre la inmensidad del mar y la pequeñez de la existencia al mismo tiempo que su soledad y establece la horrible conexión entre un objeto que recoge por curiosidad y el acto violento que le ha privado de la compañía de los suyos. Reminiscencias de la trama edípica encontramos también en películas de ciencia ficción como *El planeta de los simios* o *Teenage caveman*, en las que los protagonistas, empeñados en trascender las reglas impuestas por la comunidad dominante, descubren la sorprendente verdad sobre sus orígenes.

En las películas en las que las mujeres son poderosas, se revela el mito de origen mesopotámico de Lilith, una figura ambivalente y atractiva de mujer maligna, activa, bella e independiente que no se deja oprimir por el macho (*Slave girls*; *Las mujeres salvajes de Wongo*, *The wild women of Wongo*, James L. Wolcott 1958; *Mujeres prehistóricas*, *Prehistoric women*, Gregg C. Tallas 1950) **6**.

**6** *Mujeres prehistóricas* (*Slave girls*, Michael Carreras, 1967)



**5** *Missing link* (Carol y David Hughes, 1988)



## *Ideas y mitos*

La imagen es importante para la comprensión humana. Desde la misma Prehistoria se utilizó para mejorar la comunicación y la comprensión de ideas complejas (Azéma, 2011). El cine aporta imagen en movimiento, enriqueciendo las representaciones estáticas que podemos encontrar en cuadros y esculturas.

Por otra parte, también la imagen refleja las ideas que se transmiten culturalmente, muchas veces sin que seamos conscientes (Quertelet, 2010). Estas imágenes transmitidas al cine, con gran potencia, por estar ligadas a la narración

de historias, persisten en nuestro imaginario colectivo, por lo cual no es de extrañar su reaparición en versiones sucesivas de la misma historia, en historias diferentes de mundos desconocidos, o incluso su traslación a ámbitos de conocimiento más formal, como libros de texto o publicaciones científicas. La meseta inaccesible de *El mundo perdido* de Arthur Conan Doyle se constituye como el referente más paradigmático de esta situación **7** **9**, repitiéndose en multitud de versiones y adaptaciones de la historia, incluso en aquellas que no se relacionan directamente con la Prehistoria, como la producción de Disney/Pyxar *Up* (2009).

**8** *Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra* (When dinosaurs ruled the Earth, Val Guest, 1970)







La imagen del volcán en erupción como representación de un espacio hostil que mediante la destrucción empuja al cambio, a la constante adaptación de los seres humanos para luchar por su supervivencia, es otra de las constantes en el cine de temática prehistórica. El encuentro entre dinosaurios y humanos, ya reflejado en las primeras producciones cinematográficas, se repite en historias posteriores (*Hace un millón de años*; *Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra*; *Los Picapiedra*, *The Flintstones*, Brian Levant 1994, *Parque Jurásico* 1993) y se mitifica en el imaginario colectivo, aunque no tenga ninguna base científica **8**.

Otro tanto ocurre con la desnudez. La asimilación de la imagen de tribus africanas, amazónicas o aborígenes (todas ellas habitantes de zonas cálidas) como sinónimo de primitivismo, ha servido al cine para explotar el atractivo del cuerpo femenino ligero de ropa, eso sí, adaptándose a los estándares de cada época, destacando el bikini como prenda iconográfica de la mujer prehistórica. Quizás también hayan influido en la génesis de este arquetipo de la desnudez prehistórica la amplia divulgación de las figurillas femeninas paleolíticas conocidas como venus, o el extenso repertorio de iconografía judeocristiana relacionado con el mito de la creación. La imagen del *hombre-mono*, originada paralelamente a las teorías de Darwin, trascendió al cine en las caracterizaciones de nuestros ancestros en películas como *The first circus* (Herbert M. Dawley, 1921), *The dinosaur and the missing link* (Willis H. O'Brien, 1915), *El mundo perdido*, *Mujeres prehistóricas*, *The neantherthal man*, *The ape man*, *Monster on the campus*, *Las mujeres salvajes de Wongo*, *Hace un millón de años* y otras muchas.

Estrechamente relacionado con el concepto de evolución humana encontramos la idea de progreso técnico, que la investigación arqueológica muestra como resultado de la observación y de la experimentación constantes y cuya socialización implica una elección consciente por parte del grupo (Carbonell, 2007). Sin embargo, el cine a menudo presenta las adquisiciones técnicas como fruto de la casualidad, así, en *Teenage caveman*, el protagonista descubre el arco, el silbato y otros ingenios técnicos de una manera totalmente anecdótica, o en *Mujeres prehistóricas*, uno de sus protagonistas aprende a producir fuego en solo tres intentos al golpear dos piedras, mientras que en *Cavernícola* asistimos en primicia al primer concierto prehistórico de manera totalmente improvisada y espontánea. Lo que sí reflejan muchas de estas películas es la importancia de los contactos en la difusión de las novedades tecnológicas (*Hace un millón de años*; *Ao, le dernier néandertal*; *Criaturas olvidadas del mundo*, *Creatures the world forgot*, ...). El ejemplo más claro es de nuevo *En busca del fuego*, que muestra cómo un miembro del clan de Ika enseña a Naoh cómo se produce el fuego. En algunas de ellas hay claras referencias a la educación de los niños (en *Criaturas olvidadas*, el padre enseña a cazar a sus hijos, en *El clan del oso cavernario* los jóvenes son adiestrados en el uso de armas arrojadas, Ayla aprende los secretos de la



**9** *Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra* (*When dinosaurs ruled the Earth*, Val Guest, 1970)



**10** Escuela prehistórica. *Hace un millón de años* (*One million years B.C.*, Don Chaffey, 1966)

curación de las plantas con Nala. En *Hace un millón de años* es un anciano quien se encarga de la formación de los niños ante un panel de pinturas rupestres) **10**.

Un aspecto en el que coinciden muchas de las producciones de cine «prehistórico» es en el de la importancia de la comunicación gestual, que generalmente se apoya en un lenguaje articulado de repertorio muy limitado, diseñado específicamente para la película en cuestión. En *Hace un millón de años* los personajes utilizan un lenguaje casi onomatopéyico para verbalizar sus intenciones, las *Mujeres prehistóricas* de Gregg Tallas, los cavernícolas de Carl Gottlieb, las *Criaturas olvidadas del mundo*, *Ao, le dernier néandertal* o los protagonistas de *En busca del fuego*, combinan gestos y expresiones con «palabras». En *El clan del oso cavernario*, el gesto adquiere la categoría de signo en un lenguaje codificado que requiere subtítulos para comprenderlo. Lo cierto es que no sabemos con certeza cómo se comunicaban nuestros antepasados, parece indiscutible que tanto neandertales como sapiens tenían las capacidades morfológicas e intelectuales necesarias para emplear un lenguaje articulado y complejo, aunque desconocemos sus características (Rivera, 2009).

El descubrimiento de la risa y el llanto, como reflejo de las emociones humanas es una constante en las películas ambientadas en la Prehistoria. También lo es la representación de rituales funerarios como rasgo de humanidad (*El mundo perdido 2002*, *Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra*, *El clan del oso cavernario*), en ocasiones se refuerza esta idea oponiéndolos a escenas en las que se muestra una total indiferencia hacia la muerte de un miembro del grupo (*Criaturas olvidadas del mundo*) **11**.

Prácticamente en todas las películas se representan rituales propiciatorios o iniciáticos en los que son frecuentes el maquillaje, las escarificaciones y amuletos con danza incluida. Los sacrificios humanos aparecen como testimonio de la brutalidad humana (*Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra*) **12**.



11 Enterramiento. *Criaturas olvidadas del mundo* (*Creatures the world forgot*, Don Chaffey, 1971)

La violencia adquiere carácter específicamente humano en el cine ambientado en la Prehistoria, incluso la violencia sin razón de provecho o interés, sino como expresión de poder (*2001: una odisea del espacio*, *Mujeres prehistóricas*, *En busca del fuego*, *El clan del oso cavernario*). En algunas películas (*Hace un millón de años*, *Criaturas olvidadas*, *Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra*) se contraponen la violencia de los grupos donde el macho es dominante con la actitud no violenta de los grupos en los que la mujer es más influyente. En estos grupos «menos evolucionados» hay una jerarquización, un macho alfa que se impone

al resto, no por sus cualidades, sino por su fuerza, generando competencia entre otros candidatos a la jefatura. Quizás se pretende poner de manifiesto ese «retraso evolutivo» haciendo un paralelismo con el comportamiento de ciertas especies animales. En las mujeres la violencia no va asociada al poder sino a la competición por las atenciones de un hombre (*Mujeres prehistóricas*, *Hace un millón de años*, *Slave girls*, *Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra...*). Rastrear la violencia en el registro arqueológico de tiempos tan remotos es bastante complicado, la antropología muestra que los grupos de cazadores

12 Sacrificio humano. *Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra* (*When dinosaurs ruled the earth*, Val Guest, 1970)





**13** Antropofagia. *En busca del fuego* (*La guerre du feu*, Jean Jacques Annaud, 1981)

recolectores suelen ser igualitarios y generalmente el liderazgo es meritorio (Haller, 2011). Sin embargo, aunque los ejemplos son muy escasos y difíciles de interpretar, existen testimonios paleontológicos y artísticos del ejercicio de la violencia contra individuos aislados en el Paleolítico. Las muestras de violencia se multiplican en etapas posteriores (Mesolítico, Neolítico), hasta la formación de los estados complejos (guerras, sacrificios, matanzas, ajusticiamientos...), (Guilaine y Zammit, 2002), (Pérez, 2011).

La práctica de la antropofagia, que ha sido una cuestión muy debatida entre los prehistoriadores a raíz de algunos hallazgos realizados en diferentes yacimientos europeos (Aura *et alii*, 2011), se ha trasladado al cine en películas como *Hace un millón de años* o *En busca del fuego*, que muestran el canibalismo como una práctica alimentaria más por parte de ciertas especies de homínidos **13**. Los hallazgos muestran huesos humanos entre restos de fauna con marcas de descarnamientos y pautas de fracturación semejantes, que se han interpretado de formas diversas: antropofagia, ritual funerario *post mortem* o canibalismo ritual (Guilaine y Zammit, 2002).

El cine muestra también la violencia física frente a los animales en escenas de caza y luchas cuerpo a cuerpo, como manera de reforzar la brutalidad en relación con la lucha por la supervivencia en un medio hostil (*Hace un millón de años*, *Criaturas olvidadas*, *En busca del fuego*, *El clan del oso cavernario*, *Ao, le dernier néandertal...*).

Otro tema recurrente es el enfrentamiento entre sexos, mostrado en esta ocasión como dominación o lucha por el poder dentro de un grupo, o como dominación y enfrentamiento entre grupos masculinos y femeninos (*Mujeres prehistóricas*, *Las mujeres salvajes de Wongo*). Prácticamente en todas las películas hay escenas de sexo forzado, en ocasiones imitando las prácticas sexuales de otras especies animales (*En busca del fuego*), en otras como expresión de dominación (*El clan del oso cavernario*) y no siempre encuentran una justificación en el relato (*Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra*). El tratamiento de la sexualidad y de las relaciones de género es uno de los temas recurrentes en las películas de Prehistoria, haciendo patente la idea de un mundo prehistórico en el que se justifica el sexo tal y



14 *Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra (When dinosaurs ruled the earth, Val Guest, 1970)*

como se percibe en el momento de la producción de la película, por ejemplo el sexo libre a partir de los movimientos hippies de los años setenta, en *Cavernícola*, o explicando las relaciones entre sexos sin los condicionantes de la cultura occidental judeo-cristiana, como en *Su Majestad Minor* 14.

Resulta extremadamente difícil describir la conducta sexual de nuestros ancestros más remotos, pero a partir de los restos antropológicos y de las manifestaciones artísticas se pueden aventurar algunas consideraciones: los paleontólogos han constatado que desde las primeras etapas evolutivas del género homo se ha producido una reducción del dimorfismo sexual que pudo estar relacionada con la pérdida del estro que condiciona en otras especies animales los períodos de celo. Esta transformación implica una receptividad permanente que posibilitaría el establecimiento de lazos de unión de pareja en el cuidado compartido de la descendencia, aunque no sabemos cuando se estableció la relación entre coito y reproducción (Dominguez, 2004). Por otra parte, las representaciones artísticas nos muestran imágenes de una actividad sexual compleja y variada (Angulo y García, 2005).

La reacción ante «el otro», el extraño se trata en el cine que nos ocupa desde diferentes puntos de vista. El otro en ocasiones es alguien perteneciente al mismo grupo con particularidades que le separan de éste, o alguien procedente de otro grupo que puede ser acogido o rechazado, o que supone un peligro por su hostilidad. Las reacciones reflejadas son variadas: aceptación, rechazo, integración... En la película *Ao, le dernier néandertal*, la evolución de la relación entre la mujer (sapiens) y el protagonista (neandertal), ejemplifica muy bien todos estos aspectos. En *El clan del oso cavernario*, la integración-rechazo del extraño constituye el elemento principal del argumento, en *10.000 BC*, el grupo de cazadores acoge una niña. La relación con la discapacidad permanente o biológica es una cuestión que aparece tratada con frecuencia.



15 Ayla y Creb. *El clan del oso cavernario* (*The clan of the cave bear*, Michael Chapman, 1986)

En la mayor parte de las películas aparecen personajes con alguna secuela física dentro del grupo y, en ocasiones, ostentan un papel importante dentro de su comunidad, como Creb, el chamán de *El clan del oso cavernario* 15.

Es menos frecuente la presencia de personajes con discapacidad psíquica, que únicamente recoge Jean Jacques Annaud en sus películas, destacando el personaje de Prunius, la encantadora vestal de *Su Majestad Minor*, que en una sociedad diferente a la nuestra está incluida socialmente. No podemos decir lo mismo del protagonista, Minor, que con un origen dudoso y mitificado negativamente, se convierte durante una buena parte de su vida en un excluido.

Respecto a la enfermedad transitoria, vejez y lesiones accidentales, en *Hace un millón de años* o *Criaturas olvidadas*, se constata el diferente tratamiento que reciben entre dos grupos diferentes presentados como más o menos civilizados 16.

En *El clan del oso cavernario*, la protagonista es curada y adoptada por un grupo tras ser atacada por un felino, *En busca del fuego* muestra cómo el grupo se hace cargo de un compañero herido por un oso. Por el contrario, en *Cavernícola* vemos cómo el grupo expulsa a un cazador que se queda cojo. En el registro arqueológico encontramos evidencias del cuidado por parte del grupo de individuos que no hubieran podido valerse por sí mismos, como los restos aparecidos en Chappelle-aux-Saints, pertenecientes a un individuo senil, sin molares, con artrosis en caderas y piernas que dificultaba su movilidad (Defleur, 1993). O el esqueleto de Shanidar I al que faltaban los huesos del antebrazo y la parte distal del húmero



derecho con deformaciones en los huesos de dicho brazo que impidieron su desarrollo normal, además de heridas en el costado derecho de la frente y fractura orbital (Defleur, 1993).

### *Recreación de la vida cotidiana: de la arqueología al cine*

Para trasladarnos a una época concreta, el cine cuenta con diferentes recursos que, adecuadamente combinados tienen un enorme poder evocador: las localizaciones, los decorados, el *atrezzo*, el vestuario, las caracterizaciones y la recreación de actividades. Todos estos elementos tienen su reflejo en el registro arqueológico, aunque, dado el carácter fragmentario del mismo, es harto difícil trasladar directamente las evidencias arqueológicas a la pantalla. No todos los materiales se conservan por igual, la materia orgánica rara vez se conserva, y tanto objetos como estructuras se han visto sometidos a múltiples y variados procesos postdeposicionales que requieren análisis especializados para su correcta interpretación. Por otra parte, el mundo actual difiere mucho del que habitaban nuestros antepasados más remotos, la tecnología nos ha permitido modelar el paisaje a nuestra voluntad y adaptarlo a nuestras necesidades, por lo que resulta extremadamente difícil encontrar paisajes que no reflejen la actividad humana. Nuestra sociedad ha evolucionado en muchos aspectos y poco a poco se han ido abandonando técnicas, actividades y costumbres cotidianas propias de otras épocas porque ya no eran necesarias. Recrear paisajes y modos de vida del pasado requiere un esfuerzo extraordinario, directamente proporcional a la antigüedad de la época que se pretende reconstruir. A esta dificultad se añaden las decisiones que toman los realizadores de las películas, bien sea en relación al presupuesto, al guión o en función de su visión personal.

Lo más generalizado es recurrir a unas pocas referencias muy específicas de la época y sobradamente conocidas (como las pinturas rupestres de Altamira) que sirven para trasladar inmediatamente al espectador a la época en la que transcurre la acción. Los exteriores de las películas ambientadas en la Prehistoria se localizan a menudo en regiones de clima o geomorfología extrema: así encontramos paisajes volcánicos en *El mundo perdido*, *Hace un millón de años* (Lanzarote), *Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra* (La Palma), *Criaturas olvidadas del mundo* (Namibia, Sudáfrica), *Viaje al mundo perdido* (Islas Canarias).<sup>17</sup>



<sup>16</sup> Anciano abandonado a su suerte. *Hace un millón de años* (*One million years B.C.*, Don Chaffey, 1966)



<sup>17</sup> Paisaje volcánico. *Hace un millón de años* (*One million years B.C.*, Don Chaffey, 1966)



**18** Poblado a orillas del Mediterráneo. *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean Jacques Annaud, 2007)

Otra característica son las localizaciones en paisajes desérticos o esteparios y helados, pero siempre se trata de climas y biotopos extremos, empleados como medio de expresión de las dificultades de la supervivencia. Los animales extinguidos, como tigres de dientes de sable, dinosaurios o mamuts muestran la peligrosidad del medio. En ellos se representan escenas de caza, de huida, de persecución y de ataques por parte de peligrosos predadores. La mayor parte de estos paisajes poco tienen que ver con las reconstrucciones realizadas por parte de los investigadores a partir de los restos de animales, carbones o pólenes, que muestran cómo los humanos prehistóricos habitaron biotopos muy variados gracias al fuego y otras adaptaciones tecnológicas.

Los paisajes culturales, los poblados, las cuevas, los templos, son decorados de la vida cotidiana, donde se desarrolla una buena parte de la acción de la película, ambientada por escenas de actividades relacionadas con la subsistencia. En las cuevas generalmente se recurre a la representación de distintas actividades para mostrar la estructuración del espacio (*Hace un millón de años*, *El clan del oso cavernario*). Algunas películas recrean estructuras documentadas arqueológicamente con gran fidelidad, como las cabañas del yacimiento de Mezine, Ucrania, (*Ao, le dernier néandertal*), mientras que en otras se parte de la evidencia arqueológica para dar rienda suelta a la imaginación, como el poblado de *Su Majestad Minor* **18**.

Por último, el cine nos permite imaginar la parte más inconsciente del ser humano a través de la representación de lugares mitológicos o visiones, drogas, sueños... Es en estos últimos donde los realizadores se permiten desarrollar libremente su creatividad, pues únicamente a través de la iconografía nos podemos hacer una vaga imagen de estos paraísos mentales (*El clan del oso cavernario*, *Ao, le dernier néandertal*, *Su Majestad Minor*) **19**.

El aspecto de los personajes presenta dos condicionantes: las ideas que sobre la Prehistoria y la evolución humana se han transmitido en la cultura general y a través de las divulgaciones de la investigación y por otra parte, la moda estética del momento de filmación. La caracterización, el maquillaje y el vestuario comienzan a ser más complejos a partir de los años ochenta. La aparición de nuevos materiales y el tratamiento y animación por ordenador dan como resultado propuestas de reconstruc-





ción física mucho más creíbles, que poco tienen que ver con los trucos empleados en la caracterización artesanal de *The neanderthal man* con pieles de naranja. En las películas más antiguas los homínidos aparecen representados con los cabellos largos y abundante vello corporal. En las décadas de los sesenta ochenta, los cabellos masculinos son más cortos y en las más recientes se alargan incorporando extensiones, recogidos y trenzas. Las mujeres suelen aparecer con la melena larga y suelta acorde con los estilismos vigentes. En los años sesenta y setenta se traslucen los tópicos sobre el color del cabello. Los rubios personifican los rasgos considerados más positivos. Películas como *En busca del fuego*, *El clan del oso cavernario* o *Ao, le dernier néandertal*, recurren a una base científica en sus caracterizaciones, marcando el toro supraorbital en los neandertales, potenciando la proyección de la boca con prótesis dentales o eligiendo a los actores con características físicas concretas. Actualmente, gracias a la evolución de las técnicas de análisis y de los medios tecnológicos, se pueden obtener retratos muy aproximados de los humanos prehistóricos. En el cine de producción más reciente se reflejan los avances obtenidos en las investigaciones de la antropología física y la genética: neandertales pelirrojos, con una morfología corporal más parecida a la nuestra, una movilidad basada en las particularidades del esqueleto, expresiones y gestualidad más verosímiles...

El vestuario de las películas de Prehistoria es muy básico. En general los materiales utilizados están poco elaborados. No se conocen elementos de vestuario ni herramientas textiles antes del Neolítico, aunque algunos elementos que aparecen en el arte paleolítico se interpretan como tejidos. Algunas decoraciones de las figurillas femeninas de Dolni Věstonice (Sofer *et alii*, 2000), o la disposición de cuen-



19 Sueño. *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean Jacques Annaud, 2007)

20 Kritón. *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean Jacques Annaud, 2007)





21 Calzado, complementos del vestuario de *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean Jacques Annaud, 2007)

tas de ornamento en algunas tumbas como la de Sungir (Bader y Labruskin, 1998) parecen indicar la existencia de chaquetas y pantalones muy elaborados. Esta constatación contrasta con la escasez de restos arqueológicos conservados. A partir del Neolítico se conocen muchos más ejemplos, evidencias directas halladas en los poblados palafíticos y abundantes ejemplos indirectos en las representaciones artísticas de estilo levantino. A partir del Calcolítico y la Edad del Bronce disponemos de ma-

mayor número de ejemplos conservados: Ötzi (Valle de Ötz, Italia), Cueva de los Murciélagos (Albuñol, Granada), Castellón Alto (Galera, Granada)... Ambientada en época prehomérica, *Su Majestad Minor* destaca por la cuidada elaboración del vestuario de inspiración neolítica y minoica 20 21 22 23.

La documentación es imprescindible a la hora de recrear las técnicas y acciones cotidianas de manera verídica, ya que no solo los objetos, sino los gestos que los animan, configuran la credibilidad del mundo de ficción en el que se inscriben. La formación de los actores es, en este sentido un punto sumamente importante, puesto que han de comprender las implicaciones que para su puesta en escena tienen las circunstancias en las que se desarrolla la acción. De la misma manera que una actriz que representa a una cantante de ópera o boxeadora mejora su interpretación con el conocimiento del ambiente del personaje, un actor que representa un personaje prehistórico ha de prepararse para adquirir los conocimientos necesarios para interpretarlo con veracidad, aunque muchos de estos conocimientos obviamente constituyen una hipótesis interpretativa. Las acciones cotidianas suelen aparecer en un segundo plano.

La formación de los actores es importante para que los movimientos y gestos técnicos sean creíbles. El objetivo de esta formación es el aprendizaje de gestos que parezcan efectivos, ya que un aprendizaje artesanal requiere un tiempo de formación mucho mayor, que en el caso de sociedades preindustriales llevaba toda la vida. En muchas películas se crea un ambiente de actividad que no pasaría la prueba de una mirada atenta, tanto por su simplicidad como porque no presentan objetos de elaboración o decora-



22 Diadema, complementos del vestuario de *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean Jacques Annaud, 2007)



**23** Sandalias prehistóricas. Cueva de los Murciélagos (Albuñol, Granada)



**24** Perforando cuentas de collar. *Criaturas olvidadas del mundo* (*Creatures the world forgot*, Don Chaffey, 1971)

ción compleja. Las razones son diversas: por un lado, el desconocimiento de estas técnicas por parte del equipo de producción, o porque el rigor documental no constituye un objetivo prioritario para las producciones cinematográficas de ficción y en tercer lugar, porque de nuevo, la idea de retraso tecnológico es una de las ideas heredadas de la interpretación más simplista de la teoría de la evolución, reforzada por la idea ilustrada de progreso. En películas como *Hace un millón de años* o *Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra*, se recrean actividades propias de la Prehistoria con una gestualidad forzada, poco natural, en *Criaturas olvidadas* hay un intento más serio de aproximación a las técnicas prehistóricas **24**, pero son las películas más recientes las que más cuidan este aspecto (*En busca del Fuego*, *El clan del oso cavernario*, *Ao*, *le dernier néandertal* y *Su Majestad Minor*).

Las acciones cotidianas se reconstruyen a partir de las características de los objetos que se emplean en su realización, los materiales transformados y la dispersión espacial de sus desechos. El desgaste de los filos o superficies de las herramientas empleadas en la transformación o elaboración de objetos, permite deducir la posición de la mano al trabajar, la sujeción del útil, la dirección del movimiento y recrear los gestos y procesos realizados (Jardón, 2000).

Sin embargo, existen actividades cuya huella en el registro está ausente o es difícil de interpretar. En definitiva, la documentación que nos aporta la arqueología prehistórica es fragmentaria, y en el cine, donde la reconstrucción se enfrenta a la realidad visualizada en movimiento, se precisa recurrir a informaciones etnológicas. La transmisión de ideas, de conocimientos abstractos, el lenguaje, los rituales, y la organización social únicamente se pueden aproximar a partir de la interpretación de tumbas y manifestaciones artísticas. Es en estas acciones, las más humanas, en las que la imaginación y el conocimiento antropológico pueden ayudar a hacer propuestas probables.

Por último, uno de los elementos de ambientación más importantes es la música. La música tiene un gran poder evocador y ayuda a marcar el ritmo de la narración. Las bandas sonoras de las películas



25 Contraste entre la imagen que reflejan dos películas: *Cavernícola* (*Caveman*, Carl Gottlieb, 1981) y *The neanderthal man* (Ewald André Dupont, 1953)

prehistóricas tienen en común el uso de la percusión y de viento, generalmente flautas. La percusión refuerza la idea de crudeza del ambiente, el primitivismo y suele relacionarse con escenas de danza y rituales. Entre los instrumentos recreados están presentes los tambores, tamborines, osteófonos, flautas de Pan, siringas, caracolas, etc (AA.VV. 2000). En *Su Majestad Minor* se recrean instrumentos de cuerda, como el arpa y la lira, y silbatos de barro, todos ellos con paralelos arqueológicos.

## CONCLUSIONES

El cine de ficción, incluso el de temática prehistórica, representa más el presente que el pasado (Sorlin, 1985). Constituye una expresión artística y literaria del momento histórico en el que se produce y como tal es el reflejo de una interpretación de las preocupaciones y explicaciones que en cada momento se plantean. Por esta razón, es de importancia fundamental considerar el contexto social e histórico de la realización de las películas para comprenderlas como manifestación artística y documento histórico 25.

El cine es ficción, la Prehistoria es muchas veces un escenario imaginario en el que desarrollar un tema, una excusa para situar unos personajes en unas circunstancias narrativas. La preocupación por la credibilidad de este escenario es muy variable. Algunos cineastas revelan en sus películas una preocupación evidente basada en un conocimiento antropológico extenso. Tanto el decorado como las acciones, como los objetos son cuidados. El resultado es que, a pesar de las abundantes licencias propias del soporte y de los condicionamientos relacionados con el ritmo, el guión dramático, etc, se consigue un ambiente creíble.

Algunos de los imposibles que aparecen en las películas son debidos a una insuficiente documentación: caracolas que se hacen sonar por el ápice en vez de por su embocadura, puntas de lanza con enmangues que a duras penas han resistido al rodaje y que pondrían en un grave peligro a sus usuarios



si realmente se enfrentaran a bestias, indumentarias inverosímiles... Muchos son detalles, como construir un arco con una rama o cabañas poco elaboradas, hacer fuego por casualidad... Otros, como la coexistencia entre dinosaurios y humanos, un tópico muy extendido, probablemente responde más al atractivo que presentan para el género de aventuras o de terror. Se trata de tópicos reconocidos por el público como tales, mientras que existen otros como la coexistencia de algunas especies humanas o la relación conflictiva entre géneros cuyo análisis escapa al público no especialista y cuyo alcance revela prejuicios más propios de nuestra sociedad.

*En busca del fuego* muestra la concentración en un solo nudo narrativo de grupos humanos y culturas que nunca han sido contemporáneos, como australopitecus, neandertales y sapiens. La hibridación entre neandertales y sapiens es tratada también en *El clan del oso cavernario* y parece ser una de las hipótesis que actualmente se propone como nueva, pero que ya se había tratado anteriormente en el cine y la literatura. *Ao, le dernier néandertal* se hace eco de los últimos datos al respecto. Pero es en *10.000 BC* donde la unidad temporal, cultural y geográfica, incluso de los ecosistemas, se rompe en aras de una historia que se convierte en ciencia ficción.

La investigación prehistórica y la creación fílmica transcurren en paralelo, la comunicación mediática y la información se nutren mutuamente. El cine se documenta a partir de los conocimientos generales y científicos pero también es cierto que el cine transmite y fija ideas y narrativas socialmente extendidas que condicionan las hipótesis del trabajo científico. Sólo conociendo los condicionantes y las ideas preconcebidas arraigadas en nuestro subconsciente cultural, que cierran las vías para el conocimiento, podremos superarlas avanzando en la investigación arqueológica.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AA. VV. (2002): *Préhistoire de la musique*. Musée de Préhistoire de Nemours.
- ANGULO, J. y 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. y 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 y 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. y LAVRUSHIN Y. A. (ed.) (1998): *Upper Palaeolithic site Sungir (graves and environment)*. Moscow.
- BALLÓ, J. y PÉREZ X. (1997): *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Anagrama Colección Argumentos. Barcelona
- CARBONELL, E. (2007): *El nacimiento de una nueva conciencia*. Ed. Ara Llibres, Barcelona.
- CARBONELL, E. y SALA, R. (2002): *Aún no somos humanos*. Ed. Península, Barcelona.
- DEFLEUR, A. (1993): *Les Sépultures Moustériennes*. Cnrs Editions, Paris.



- DOMINGUEZ, M. (2004): *El origen de la atracción sexual humana*. Ed. Akal, Madrid.
- FERRO, M. (1980): *Cine e Historia*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona.
- GUILAINE, J. y 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. y 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. y B. Soler Mayor(coord.): *Restos de vida restos de muerte*. Museo de Prehistoria de Valencia.
- QUERTELET, S. (2010): *Mythique préhistoire. Idées fausses et vrais dichés*. 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, Paris.
- SOFFER, O., ADOVASIO, J. M. y 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. Mexico