





1 Paisaje glaciar. *El clan del oso cavernario* (*The clan of the cave bear*, Michael Chapman, 1986)

Paisaje y fauna: de la arqueología 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

PAISAJE Y MEDIO AMBIENTE

El paisaje, un concepto de compleja definición¹, es el lugar donde los seres humanos desarrollamos nuestra actividad, y en su formación intervienen tanto factores naturales como culturales. Tal y como apuntó el antropólogo Marvin Harris (Harris, 2001) «*en las sociedades industriales la influencia del medio ambiente parece estar a menudo subordinada a la influencia que ejerce la tecnología, y eso nos hace perder la noción de su importancia en nuestra vida*». Sin embargo, aún hoy marca el ritmo de vida, los recursos disponibles, su gestión e incluso las relaciones sociales. En un mundo donde la humanidad ha estado en constante expansión desde su aparición y donde los recursos naturales han pasado de ser aprovecha-

1. Según el Convenio Europeo del Paisaje *por paisaje se entenderá cualquier parte del territorio tal como la percibe la población, cuyo carácter sea el resultado de la acción y la interacción de factores naturales y/o humanos* (www.mcu.es/patrimonio/docs/Convenio_europeo_paisaje.pdf). El paisaje puede recibir muchos epítetos, por ejemplo, el Ministerio de Cultura define el paisaje cultural como *el resultado de la acción del desarrollo de actividades humanas en un territorio concreto [...] es una realidad compleja, integrada por componentes naturales y culturales, tangibles e intangibles, cuya combinación configura el carácter que lo identifica como tal, por ello debe abordarse desde diferentes perspectivas* (<http://www.mcu.es/patrimonio/MC/IPHE/PlanesNac/PlanPaisajesCulturales/Definicion/DefinicionPaisCultural.html>).



2 Los restos de fauna son habituales en los yacimientos arqueológicos y se relacionan principalmente con los procesos de alimentación de los grupos humanos o de otros predadores. El Salt (Alcoi)



3 Ardilla

dos a sobreexplotarse, han surgido durante el siglo XX nuevas corrientes de pensamiento político, económico y social, como el decrecimiento, que propone una disminución del consumo y la producción controlada y racional, o los distintos movimientos y grupos ecologistas. Todos, de una forma u otra, buscan recuperar una relación entre el ser humano y el medio ambiente más responsable y sostenible.

Durante el Paleolítico, los grupos humanos cazadores-recolectores interactúan íntimamente con el medio en el que habitan. Forman parte integral de la cadena trófica, son cazadores y presas. Su dependencia del entorno es total, y su capacidad de control del mismo se limita al aprovechamiento de los recursos disponibles, la selección de sus presas y la utilización de la tecnología del fuego, la talla de útiles líticos y el trabajo de materias vegetales y animales. Con la llegada de las sociedades productoras neolíticas, la relación con el medio cambia. Se empieza a transformar de forma más intensa, se adapta: se domestica. La caza, que no se abandona, se complementa con nuevas formas de producción: la gestión de plantas y animales domésticos. Se producen grandes cambios en el paisaje, y por tanto en su concepción. Nuevas dinámicas en la forma del poblamiento, deforestaciones relacionadas con la apertura de espacios agropecuarios e incluso las primeras introducciones de especies foráneas, tal es el caso de la oveja o la cabra, y de diversas especies de cereales y leguminosas autóctonas del Próximo Oriente y que se extienden por Europa como formas ya domésticas. Y como éstas, muchas otras especies de plantas y animales. La importancia del paisaje en estos momentos no es desdeñable (nunca lo ha sido), y sin caer en el determinismo geográfico, sin duda es parte integrante de la vida humana y ejerce gran influencia en su desarrollo.

Pero, ¿con qué herramientas cuentan los científicos actualmente para caracterizar los paisajes durante la Prehistoria? Los huesos y dientes de animales y los restos vegetales conservados, como los carbones, los fitolitos y el polen, aportan una valiosa información **2**. Los pequeños mamíferos, como muchos roedores e insectívoros, son buenos marcadores climáticos, pues dado que habitan en nichos



4 Paisaje glaciario. Flatbre, brazo del Jostedalsbreen (Sogn Og Fjordane), en el SO de Noruega

ecológicos muy concretos, las variaciones de la temperatura o la humedad pueden producir su desaparición o migración, de forma que el hecho de que aparezcan o no en los yacimientos es indicativo de diferentes condiciones ambientales. Por ejemplo, el hámster se vincula a condiciones frescas y de cierta aridez, mientras que el castor muestra la existencia de cursos de agua y la ardilla **3**, de bosques; ciertas especies son propias de condiciones templadas mediterráneas, mientras que otras habitan paisajes fríos y más rigurosos (Guillem, 2001). Las faunas de mayor tamaño en ocasiones también se han visto afectadas por cambios climáticos. Durante fases más benignas, como por ejemplo durante el último periodo interglaciario, hace unos 120.000 años, algunas zonas de la península Ibérica estaban pobladas por faunas «templadas» como los hipopótamos o elefantes, especies que posteriormente desaparecieron con la llegada del siguiente periodo glaciario y que en la actualidad se encuentran en latitudes más meridionales. Otras faunas, como los rinocerontes o los tahres o también las tortugas mediterráneas desaparecen del registro fósil peninsular al final del Paleolítico medio también por causas climáticas, coincidiendo con el inicio de las fases más rigurosas y la llegada de los humanos anatómicamente modernos (Aura *et al*, 2002; Morales y Sanchis, 2009). Del mismo modo, en periodos de extensión del frío **4**, especies que podemos considerar en general de clima continental, y que en la actualidad habitan zonas del centro y norte de Europa, como el reno, el bisonte **5 6** o el antílope saiga, llegaron a estar presentes, y en ocasiones de forma muy importante, en algunas zonas de Europa meridional, como Francia y el norte de la península Ibérica. Al igual que la fauna, los estudios paleobotánicos permiten conocer la vegetación prehistórica y contribuyen al conocimiento de los paisajes existentes. Disciplinas como la antracología (estudio de los carbones), la carpología (estudio de las semillas y frutos) o la palinología (estudio del polen) nos permiten obtener una visión del paisaje circundante y el



5 Reno (*Rangifer Tarandus*). Pallas-Yllästunturi, Finlandia



6 Bisonte europeo (*Bison bonasus*) Skansen (Estocolmo, Suecia)

biotopo donde los humanos interactuaban junto a otros animales y plantas (Badal y Carrión, 2001; Dupré y Carrión, 2001). Por otro lado, recientemente se han efectuado sondeos marinos en diversas zonas del mar Mediterráneo. El estudio de las columnas estratigráficas que se obtienen también aportan información sobre diversos aspectos climáticos (tasa de insolación, temperatura del mar, etc.) que posibilitan estudiar la evolución climática de largos periodos de tiempo de forma muy detallada (Gamble, 2001). Todos estos análisis nos acercan a los paisajes europeos prehistóricos presentes en las diversas regiones climáticas. Como en la actualidad, aunque con una desigual distribución, en la Europa prehistórica podríamos diferenciar zonas de hielos perpetuos (desiertos helados), espacios de transición (tundra con escasa fauna y vegetación) y la taiga, ya con importantes biomasas animales y grandes bosques de coníferas. A continuación se localizarían los paisajes continentales que comprenderían gran parte de Europa (con praderas, estepas y también bosques), caracterizados por presentar importantes biomasas animales, y la Europa mediterránea (donde quedaría englobada la mayor parte de la península Ibérica). Además del componente latitudinal, las zonas de alta montaña mostrarían unos paisajes y una biodiversidad característicos.

En el cine el paisaje es el marco donde transcurre la acción, pero también un vehículo más de expresión. Su tratamiento en las películas de temática prehistórica es diferente según el rigor de la película, el grado de exotismo de la misma, el presupuesto destinado a su rodaje, el género, etc. Este trabajo no pretende ser un catálogo exhaustivo de todo el cine de temática prehistórica, ni la descripción sistemática de todos los paisajes que aparecen en estas cintas, sino más bien un análisis de sus características generales, desde su mayor o menor realismo, los errores más frecuentes o el significado que muchas veces adquiere, bien por sus características intrínsecas, bien por el momento histórico en el cual se rodó la película.



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

REALISMO, CIENTIFISMO Y BUENAS INTENCIONES

Como todo, el tratamiento del paisaje en el cine puede hacerse con mayor o menor acierto, y solamente en unas pocas películas este elemento ha sido tratado con rigor, pese a la cantidad de conocimientos que se tienen desde hace tiempo sobre aspectos ambientales y paisajísticos prehistóricos. Una película donde la recreación del paisaje resulta muy interesante, por su rigor y variedad, es la del director Jacques Malaterre, *Ao, le dernier néandertal*, 2010. Esta cinta, rodada en Ucrania, Bulgaria y Francia, da buena muestra de los diferentes entornos naturales que conformaban el continente europeo hace entre 40 y 30.000 años (final del Paleolítico medio-inicio del Paleolítico superior). El protagonista de la película emprende una gran odisea 7 en busca de su tribu desde la tundra ártica siberiana hasta las costas mediterráneas, atravesando la taiga y los bosques continentales. Este increíble viaje se convierte en una buena excusa para mostrarnos cómo era Europa en aquel momento. Otra película donde el paisaje y la fauna están recreados de forma muy acertada es del cineasta Michael Chapman, *El clan del oso cavernario* (*The clan of the cave bear*, 1986). Ambientada en una época coetánea a *Ao*, su recorrido paisajístico es de menor envergadura. La acción se sitúa en un bosque continental frío (rodada en varios parques de Canadá), donde podemos observar grandes depredadores como leones 8 (representando leones de las cavernas, *Panthera leo spelaea*), osos (en el papel de osos cavernarios, *Ursus spelaeus*) y también lobos (*Canis lupus*), así como diferentes herbívoros como el buey almizclero (*Ovibos moschatus*), el corzo (*Capreolus capreolus*) y faunas de menor tamaño como ardillas (*Sciurus* sp.), diferentes aves de estos parajes y peces como el salmón (*Salmo trutta*).

Pese a los dos ejemplos anteriores sobre paisajes y faunas tratados con rigor, lo cierto es que, en ocasiones por desconocimiento o tal vez buscando lo exótico, en buena parte de estas películas la recreación del entorno natural suele incurrir en errores. Tal es el caso de dos clásicos como *En busca del fuego* (*La guerre du feu*, Jean-Jacques Annaud, 1981) o la secuencia inicial de la cinta de Kubrick *2001: una odisea del espacio* (*2001: a space odyssey*, 1968), donde el exceso de celo en la búsqueda de exotismos que nos trasladen a un mundo prehistórico lleva a las películas a incurrir en algunos deslices que en



8 León de las cavernas. *El clan del oso cavernario* (*The clan of the cave bear*, Michael Chapman, 1986)

estos dos casos se pueden considerar de menor importancia. La primera fue rodada exclusivamente en entornos naturales con la intención de recrear diversos ambientes de carácter templado (escenas rodadas en Kenia), y también fríos y con escasa vegetación, para los cuales se eligieron Escocia y Canadá. En la sinopsis que acompaña a la película, la acción se sitúa en un lugar indeterminado hace 80.000 años. Eso supone que ese lugar debía estar situado probablemente en Oriente Próximo, ya que es donde se produce el encuentro entre neandertales y cromañones en ese momento. Es en ese punto donde se halla el problema, puesto que si nos situamos en ese entorno, una zona templada, difícilmente podríamos encontrar paisajes tan variados como en la película. Es llamativa la aparición del mamut (*Mammuthus primigenius*) en un paisaje de sabana y en estas latitudes sin un registro zooarqueológico que pueda apoyar esta imagen ⁹. Y tampoco la de los dientes de sable, cuya extinción en las zonas más templadas de Eurasia se produce hace cerca de medio millón de años durante el Pleistoceno medio². En cualquier caso, esta película puede ser vista como una metáfora de la evolución de la humanidad, del contacto entre distintas especies humanas, por lo que, de alguna manera, y pese a esa localización temporal, podemos entender que se trata de una visión general, metafórica sobre el largo curso de la evolución.

La aparición de estas faunas, reales pero anacrónicas, en la película se justifica por el exotismo de las mismas y por la relación icónica de ambas especies con el ser humano prehistórico. De ahí que su aparición se repita en películas como *10.000 BC* de Roland Emmerich (2008), de la que luego hablaremos, o en la de animación *Ice Age* (C. Wedge y C. Saldanha, 2002) y sus secuelas. La búsqueda de un cierto aspecto prehistórico en los animales lleva a cometer un lapsus, que suele pasar desapercibido, en la primera secuencia del clásico de Kubrick. En ésta vemos cómo dos grupos de australopitecinos se

2. Si bien es cierto que algunos géneros de la subfamilia Machairodontinae como el *Smilodon* sobreviven en América hasta hace unos 12.000 años (Pleistoceno final), en África su desaparición es muy anterior (1,5 millones de años), y sólo algunos restos del género *Homotherium* del Pleistoceno superior se han recuperado en el Norte de Europa e Inglaterra.



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

enfrentan por el control de una charca. Junto a ellos aparecen, compartiendo el territorio, unos tapires que les servirán de alimento una vez que se conviertan en cazadores ¹⁰. Si, como parece reflejar la secuencia, estamos ante *los albores de la humanidad*³, la acción debe transcurrir en algún lugar de África, donde no hay ninguna evidencia de la existencia de tapires⁴. Su presencia se justifica únicamente por su aspecto extraño, hecho que en el imaginario colectivo le otorga un aspecto arcaico, prehistórico. La búsqueda de esta apariencia es la que lleva en ocasiones a la falta de rigor que, como veremos en el punto siguiente, puede llegar a rozar la aberración.

DINOSAURIOS, POLLOS GIGANTES Y OTRAS EXCENTRICIDADES

Más allá de las faunas que sí cohabitaron con los distintos tipos de homínidos, la Prehistoria ha sido muy sugerente para el cine. El halo de misterio y salvajismo, así como el vértigo temporal que produce pensar en épocas tan remotas han producido, a veces, resultados realmente histriónicos. Faunas inexistentes en paisajes extremos, animales cuya extinción se produjo varios millones de años antes de la aparición de los primeros homínidos o animales que, si bien convivieron con los grupos humanos prehistóricos, se transforman en bestias descomunales o animales domésticos.

Ya en los orígenes del cine, encontramos películas que utilizan como marco esta época. Tal es el caso de *Las tres edades* (*Three ages*, Buster Keaton, 1923), a la que podríamos considerar el arquetipo de película sobre la prehistoria en los inicios del cine. En ésta, donde se analizan las relaciones amorosas del ser humano en tres periodos diferentes, la Prehistoria está plagada de actualismos con intenciones

3. *Dawn of Man*, tal y como aparece en la secuencia.

4. Al final del Plioceno este género se documenta tanto en América como en Eurasia, donde sufre un fuerte retroceso durante el Pleistoceno, desapareciendo de Europa. No hay evidencias de su presencia en África.



10 Tapires. 2001: una odisea del espacio (2001: a space odyssey, Stanley Kubrick, 1968)

humorísticas. Evidentemente, desde un punto de vista paisajístico, no encontramos nada fidedigno ni creíble. El villano llega a lomos de un elefante asiático domesticado, con prótesis dentales que buscarían asemejarlo a un mamut o a un elefante antiguo; pero Keaton lo supera y aparece montado sobre la cabeza de un dinosaurio saurópodo **II**, también doméstico, que a una orden suya agacha la cabeza suavemente para que descienda. Más allá de estas excentricidades humorísticas propias del género (en cualquier caso no perdamos de vista el año de la película), el paisaje se torna irrelevante, simplemente rocas y arbustos rodados en planos bastante cortos. A destacar la aparición de la inevitable tortuga, esta vez en el papel de «ficha» de una especie de tablero adivinatorio que recuerda a una güija, y a través del cual nuestro protagonista desea conocer su futuro. Del mismo modo, en los diversos cortos mudos de animación anteriores a 1920, entre los que podemos citar *The dinosaur and the missing link: a prehistoric tragedy* (Willis H. O'Brien, 1915), *R.F.D. 10.000 BC* (Willis H. O'Brien, 1916), o *Prehistoric poultry* (Willis H. O'Brien, 1916), es habitual la mezcla de dinosaurios, faunas antiguas y humanos en una recreación de la Prehistoria plagada de actualismos.

Avanzando un poco en el tiempo, en los años cuarenta encontramos un clásico algo desconocido, pero de famoso *remake*: *One milion BC* (Hal. Roach y Hal. Roach Jr., 1940). En esta cinta, al igual que en su secuela, los seres humanos habitan un mundo exótico y caótico, donde se mezclan dinosaurios y otras bestias. La interacción entre los seres humanos y el entorno se refleja en las prácticas de subsistencia, el aprovechamiento del medio y el lugar donde habitan estos grupos. Los humanos más salvajes habitan medios más difíciles, comen carne cruda y sus relaciones se basan en la violencia; por el contrario, los grupos más «refinados», donde además la mujer adquiere mayor protagonismo, viven en entornos más cómodos, practican la pesca y cocinan con esmero sus alimentos.

Ya en los años cincuenta, las excentricidades aparecen en forma de experimentos científicos que resucitan seres prehistóricos violentos y peligrosos como en *The neanderthal man* (Ewald André Dupont, 1953) o *Monster on the campus* (Jack Arnold, 1958), y que transforman al científico en un hombre pre-



11 Humano sobre elefante. *Las tres edades* (*Three ages*, Buster Keaton, 1923)

se sitúa la acción. Entre otras películas, cabe destacar el clásico *Hace un millón de años* (*One million years B.C.*, Don Chaffey, 1966). Fue rodado en las Islas Canarias (Lanzarote y Tenerife), lo que nos transporta a unos paisajes extremos, tropicales y volcánicos que nada tienen que ver con los de la Europa paleolítica. Si ya de entrada situar la acción de grupos de humanos anatómicamente modernos hace un millón de años es un despropósito, la aparición de toda una colección de monstruos lleva a esta película al extremo de la imaginación. Pterosaurios, dinosaurios terópodos y saurópodos **12**, así como triceratops, todos extinguidos al final del Cretácico hace unos 65 millones de años, se mezclan con arañas, tortugas marinas e iguanas, todas estas especies de un tamaño desproporcionado, cientos e incluso miles de veces más grandes de lo normal **13**. En similares paisajes (en este caso Fuerteventura) fue rodada otra película del mismo género, cuyo título ya lo dice todo: *Cuando los dinosaurios dominaban la*

histórico, o a la aparición de faunas como los dientes de sable (un tigre de bengala de peluche con prótesis) en la California de los años cincuenta. Y todo influenciado por el terror a los avances relacionados con la radiación o la química y al apocalipsis nuclear, que se refleja en otras películas como *Teenage caveman* (Roger Corman, 1958) o el clásico posterior *El planeta de los simios* (*Planet of the apes*, Franklin J. Schaffner, 1968), más vinculadas con el boom del cine de ciencia ficción americano de los cincuenta.

En los años sesenta aparece un nuevo filón para las películas sobre la «Prehistoria»: el que podríamos denominar género *bikini*, exuberante y exótico, como los paisajes en los que

12 Lucha entre dinosaurios. *Hace un millón de años* (*One million years B.C.*, Don Chaffey, 1966)



13 Tortuga gigante. *Hace un millón de años* (*One million years B.C.*, Don Chaffey, 1966)





14 Escena de acecho. *En busca del fuego* (*La guerre du feu*, Jean Jacques Annaud, 1981)

tierra (*When dinosaurs ruled the Earth*, Val Guest, 1970). Siguiendo la misma estela de exotismo a todos los niveles, encontramos otras cintas como *Mujeres prehistóricas* (*Slave Girls*, Michael Carreras, 1967), situada en una época «prehistórica» indefinida que quizá se asemeja más a las historias de Conan o Red Sonja. El paisaje de nuevo se torna extremo, con desiertos y junglas precuaternarias, donde un animal tan exótico como el rinoceronte se diviniza. Incluso el hábitat en cueva se torna fantástico y en su interior, estas mujeres se permiten hasta baños de espuma relajantes.

En otros muchos ejemplos de películas más recientes el paisaje se torna irrelevante, y todo exotismo se reduce a la mezcla de distintos pisos bioclimáticos y paisajes con reptiles gigantes. En la parodia *Cavernícola* (*Caveman*, Carl Gottlieb, 1981) paisajes de matorral y árboles mediterráneos como el pino o el olivo se mezclan con eucaliptos, secuoyas u otros árboles tropicales 14 15.

Otra película, ésta más reciente, que se puede incluir en este apartado de excentricidades es *10.000 BC*. El paisaje en el que se sitúa la película comprende zonas de alta montaña, selvas tropicales y desiertos (rodada en Namibia, Sudáfrica y Nueva Zelanda), entre los que no se establece ningún tipo de transición. Así, los protagonistas inician su carrera en una zona de alta montaña, y rápidamente la acción pasa a transcurrir en un desierto o en una selva. La gran ave gigante que persigue a los protagonistas en una trepidante escena en la selva se asemeja sospechosamente a las denominadas «aves del terror» (*Phorusrhacidae*) del género *Titanis*, originarias de América y extinguidas hace unos dos millones de años. También los dientes de sable se extinguieron más de un millón de años antes. A parte, no se conoce ningún félido de la envergadura del que aparece en la película⁵ (basta mirar el cartel anunciador

5. Uno de los géneros más grandes, el *Homotherium*, medía sobre 1,10 m. de altura.



15 Parodia de la escena de acecho de *En busca del fuego*. *Cavernícola* (*Caveman*, Carl Gottlieb, 1981)

para darse cuenta que su cabeza ¡es tan grande como el hombre acuilillado que tiene enfrente!). Otra especie que, si bien como ya hemos comentado, sí convivió con los grupos humanos en algunas zonas de Eurasia y que resulta totalmente fuera de lugar, es el mamut lanudo. En un ecosistema imposible, como es el desierto y, lo que resulta más increíble, domesticado como animal de trabajo. Hay que señalar también otros aspectos menos llamativos pero igual de inquietantes en esta película como el consumo de guindillas (*Capsicum* sp.) en África, cuando se trata de una especie americana que no llega a Europa hasta el inicio de la época moderna. En este caso, solo faltan los dinosaurios...

ASPECTOS SIMBÓLICOS DEL PAISAJE Y DE LA FAUNA

El paisaje se convierte en algunas de las películas no solo en un mero decorado, sino también en un reflejo del carácter de los grupos humanos que lo habitan. De esta manera, en muchos de los films vemos, por ejemplo como los grupos humanos que actúan como *los malos de la película* habitan en lugares duros, inhóspitos, hoscos y violentos... como ellos. El paisaje arquetípico es en estos casos una especie de desierto montañoso, rocoso, las más de las veces con el inevitable volcán 16a, donde habitan los monstruos. Por contra, los grupos humanos *más civilizados* viven en lugares más cómodos y agradables, casi idílicos: la orilla de un río, lago o mar, una selva que se asemeja a un edén, etc. 16b. Incluso cambian sus actividades de subsistencia, su forma de relacionarse con el entorno. A los *machos alfa* violentos, cazadores y que, como rasgo de salvajismo, apenas procesan los alimentos, se oponen los bondadosos pueblos de los edenés, muchas veces pescadores o recolectores, donde la mujer cobra importancia, así como el trabajo culinario, hecho que por otro lado destila un sutil machismo.



16a *Criaturas olvidadas del mundo* (*Creatures the world forgot*, Don Chaffey. 1971)



16b *Hace un millón de años* (*One million years B.C.*, Don Chaffey. 1966)

En muchas de estas películas la violencia de los paisajes, su grandiosidad y hostilidad nos dan cuenta de un ser humano vulnerable, que se empequeñece ante la naturaleza, y en la que sobreviven con grandes dificultades. El uso de escenas panorámicas o aéreas en el caso, por ejemplo, de *En busca del fuego* son una buena muestra del uso de este recurso. El paisaje se vuelve entonces metáfora de esta sumisión humana a la naturaleza en la que vive.

También es interesante la carga simbólica que se le otorga a los animales en estas películas, donde se manifiesta una clara división entre animales buenos (los que aportan recursos), animales malos (los que compiten con los humanos por estos mismos recursos) y animales respetados o admirados (los humanos quieren ser como ellos, tener su fuerza y apariencia), lo que demuestra, al fin y al cabo, que se trata de una cuestión económica. Por ejemplo, carnívoros como el lobo o el león de las cavernas o carroñeros como el buitre representan aspectos negativos, mientras que hay otros animales que son vistos en sentido positivo (en general herbívoros) como el corzo o el caballo, que en ocasiones pueden salvar la vida de un humano. En este sentido, una escena destacable es el ordeño de una yegua en *Ao, le dernier néandertal* para alimentar con su leche a una niña. También en la película *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor* Jean-Jacques Annaud, 2007) el protagonista es amamantado por una cerda tras la muerte de su madre. Esta escena recoge un hecho que encontramos tanto en la mitología clásica con el amamantamiento de Rómulo y Remo por la loba capitolina como en *La India: Kipling*, en el *Libro de la Selva* relata cómo Mowgli también es amamantado por una loba. De alguna manera, estos hechos de amamantamiento y crianza pueden entenderse en sentido metafórico como la relación o dependencia del humano y la madre naturaleza, o el estado en el caso de la loba capitolina. A esta visión, en el caso de *Su Majestad Minor*, se le une un componente ciertamente satírico o excéntrico.

Los mamuts también muestran una visión positiva, en este caso tanto como un animal admirado (su caza puede tener un componente ritual como se observa *10.000 BC*) y que en ocasiones también pueden ayudar a los humanos «buenos», como en *En busca del fuego*. Esta visión de animales buenos y malos no es nueva y tradicionalmente aparece representada en fábulas y cuentos. Los carnívoros no siempre muestran aspectos negativos ya que algunos de ellos (también omnívoros) a veces aparecen



en las películas con atributos positivos. Por ejemplo, en *El clan del oso cavernario* los osos son admirados por su fuerza y tamaño aunque también son temidos y respetados por los humanos, y del mismo modo el espíritu de la protagonista Ayla tiene forma de un león y es positivo ya que inspira fuerza, resistencia e inteligencia. En general, los huesos, dientes y astas de algunos animales así como en especial las pieles de carnívoros que suelen aparecer en las películas de temática prehistórica adquieren también un carácter ritual. La relación icónica y simbólica de los humanos con ciertos animales, ya que no se representan todos, sino únicamente aquellos mitificados, ya la encontramos en las diferentes formas de expresión del arte prehistórico.

Un comentario aparte merece la saga de animación que se inició con *Ice age*, donde los verdaderos protagonistas de la historia son los animales, que, como en la mayoría de películas de este género se humanizan. En este caso, los diferentes animales que aparecen toman distintas personalidades que de alguna manera coinciden con el arquetipo que de ellos tenemos: los animales buenos e inteligentes, los malos, los nobles, los más distraídos, etc. Por ejemplo, el gran protagonista es un mamut, *Manny*. Estos animales, como ya hemos comentado, pueden representar aspectos nobles y admirables. En este caso se erige como líder del bando «bueno», y es el animal reflexivo e inteligente, si bien un poco gruñón; viaja acompañado de un perezoso (quizás un megaterio), *Sid*, despistado, vago, bromista y charlatán, si bien bondadoso. Los malos de la película son una banda de dientes de sable que tratan de vengarse de un grupo de neandertales que ha matado a parte de su manada, aunque uno de ellos, *Diego*, acaba convirtiéndose en un animal noble. Los desafíos a los que la humanidad prehistórica tiene que enfrentarse son ahora asumidos por estos animales antropizados, que de nuevo aparecen como metáfora de distintos caracteres humanos.

VALORACIONES FINALES

Los paisajes y las faunas son una parte más del lenguaje artístico del cine y son tratados con mayor o menor rigor en función de los intereses de la película, del presupuesto y del género y tipo de público al que se orientan.

En aquellas producciones que pretenden únicamente la distracción de los espectadores el tratamiento del paisaje no suele ser muy riguroso. Éste se convierte en un elemento más del espectáculo, y se priorizan los aspectos exóticos, exagerados e irreales sobre la verosimilitud. Otras, las menos, sí que muestran un interés y preocupación en el tratamiento del paisaje y han buscado el asesoramiento de especialistas. Este interés por el medio donde se desarrolla la acción puede resultar en recreaciones muy verosímiles y trabajadas, donde encontramos paisajes muy similares a aquellos que encontraríamos en Eurasia durante la Prehistoria. En otras ocasiones, el trabajo sobre el paisaje no tiene como objetivo el reflejo de una realidad científica, sino más bien se convierte en una expresión metafórica de la existencia humana en esos momentos, de su evolución y de su lucha por la supervivencia. En estos casos encontramos paisajes infinitos, agrestes y evocadores que no siempre coinciden con la realidad.

Desde los paisajes poco tratados de los inicios del cine a los grandes despliegues de efectos especiales de las producciones más recientes, el tratamiento del paisaje prehistórico muestra una evolución



relacionada con las técnicas empleadas, las modas, el contexto socio-cultural, e incluso político del momento. Como cualquier otro producto artístico, puede adquirir significado, y dejar de ser un reflejo fidedigno del paisaje prehistórico para ayudar a definir el carácter de los personajes, o de las relaciones de éstos con el medio.

BIBLIOGRAFÍA

- AURA, J. E.; VILLAVERDE, V.; PÉREZ RIPOLL, M.; MARTÍNEZ VALLE, R. y 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. y 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. y 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. y 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.