ESPACIO, TIEMPO Y FORMA

AÑO 2019
ISSN 1131-7698
E-ISSN 2340-1354

12

SERIE I PREHISTORIA Y ARQUEOLOGÍA
REVISTA DE LA FACULTAD DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

UNED

ESPACIO, TIEMPO Y FORMA

AÑO 2019
ISSN 1131-7698
E-ISSN 2340-1354

12

SERIE I PREHISTORIA Y ARQUEOLOGÍA
REVISTA DE LA FACULTAD DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

DOI: http://dx.doi.org/10.5944/etfi.12.2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

La revista *Espacio, Tiempo y Forma* (siglas recomendadas: ETF), de la Facultad de Geografía e Historia de la UNED, que inició su publicación el año 1988, está organizada de la siguiente forma:

SERIE I — Prehistoria y Arqueología
SERIE II — Historia Antigua
SERIE III — Historia Medieval
SERIE IV — Historia Moderna
SERIE V — Historia Contemporánea
SERIE VI — Geografía
SERIE VII — Historia del Arte

Excepcionalmente, algunos volúmenes del año 1988 atienden a la siguiente numeración:

N.º 1 — Historia Contemporánea
N.º 2 — Historia del Arte
N.º 3 — Geografía
N.º 4 — Historia Moderna

ETF no se solidariza necesariamente con las opiniones expresadas por los autores.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
Madrid, 2019

SERIE I · PREHISTORIA Y ARQUEOLOGÍA N.º 12, 2019

ISSN 1131-7698 · E-ISSN 2340-1354

DEPÓSITO LEGAL
M-21.037-1988

URL
ETF I · PREHISTORIA Y ARQUEOLOGÍA · *http://revistas.uned.es/index.php/ETFI/index*

DISEÑO Y COMPOSICIÓN
Carmen Chincoa Gallardo
http://www.laurisilva.net/cch

Impreso en España · Printed in Spain

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional.

ARTÍCULOS · ARTICLES

EL ARTE PALEOLÍTICO EN EL CINE

PALEOLITHIC ART IN CINEMA

Alberto Lombo Montañés[1]

Recibido: 28/01/2019 · Aceptado: 03/03/2019
DOI: http://dx.doi.org/10.5944/etfi.12.2019.23615

Resumen
El artículo investiga la difusión del arte paleolítico en el cine, desde *R.F.D 10000 BC* (1916) de Willis O'Brien a *Alpha* de Albert Hughes (2018). Establece una metodología para clasificar y estudiar el «arte paleolítico fílmico» en tres tipos: creado, recreado y reproducido. Se analiza la cronología de los tipos, los referentes (Lascaux, Altamira y Chauvet), los temas, las funciones y los significados. Se observa una tendencia al realismo que acerca el «arte paleolítico fílmico» al «arte paleolítico científico».

Palabras clave
Arte paleolítico; Cine; Imagen; Arqueología; Difusión.

Abstract
The aim of this article is to investigate the spread of Palaeolithic art in the cinema, from R.F.D 10000 BC (1916) of Willis O'Brien to Alpha of Albert Hughes (2018). A methodology to classify and study the film «Palaeolithic art» is established in three aspects: the created art, the recreated art and its reproduction. The chronology of these types is analysed; as well as their references (Chauvet, Lascaux and Altamira), items, functions and meanings. There is a tendency to the realism that approaches from the «filmed Palaeolithic art» to the scientific «Palaeolithic art».

Keywords
Paleolithic Art; Film; Image; Archaeology; Dissemination.

1. Universidad de Zaragoza. C. e.: *albertolommon@hotmail.com*

1. INTRODUCCIÓN

El presente artículo es una pequeña contribución al estudio de las relaciones entre cine y prehistoria (Blanco, 1993; Ruiz y Fernández, 1997; Hernández, 1997; Ruiz y Mansilla, 2008; Tejerizo, 2011; Jardón, Pérez y Soler, 2012) y nos permitirá descubrir la historia de una imagen arqueológica en el cine. La historia del arte paleolítico en el cine observa una progresión que va de la proyección de un arte inventado a un arte recreado o reproducido. Las primeras películas ambientadas en la prehistoria crean un arte que no tiene referente. Pero a partir de la Segunda Guerra Mundial, algunas películas de ciencia-ficción empiezan a recrear el arte paleolítico de Altamira, Lascaux y, más tarde, Chauvet. Poco a poco las recreaciones se hacen cada vez más realistas y el arte paleolítico cobra mayor importancia. Si al principio es utilizado de manera puntual, para hacer chistes gráficos, poco a poco se inserta en la narración de historias de forma cada vez más compleja, hasta llegar a convertirse en un elemento simbólico imprescindible. En la actualidad, incluso es el auténtico protagonista de algunos films como el de Wegner Herzog (*La cueva de los sueños olvidados*, Cave of Forgotten Dreams, 2010). Este acercamiento del cine con el arte paleolítico se puede apreciar en los cómics e incluso también en algunos videojuegos (Venegas, 2017: 28, fig. 10). Este fenómeno de «convergencia» (Ruiz, 2016), parece relacionado con el auge de la imagen realista. Debido al imparable desarrollo de las nuevas tecnologías de la visión, que producen imágenes arqueológicas sin cesar, resulta imprescindible analizar en profundidad este tema, todavía no abordado, de la difusión y la popularización del arte paleolítico en el cine.

2. ESTADO DE LA CUESTIÓN

En los años ochenta se produjo la eclosión de los estudios dedicados a las relaciones entre cine y pintura (Cerrato, 2009: 7 y 33). Ninguno de estos análisis ha tenido en cuenta el arte prehistórico. Y es que con el término *pintura* se refieren solo a los cuadros y no a la pintura prehistórica, ni a los murales romanos[2]. No obstante, y siempre refiriéndose a los cuadros, una de las cuestiones más interesantes de estos trabajos es la incursión de la pintura en el cine (Bellour, 1990). Algunos autores han clasificado las distintas maneras en las que se referencia las pinturas en el cine (Costa, 1993). En este sentido, Monterde (1986: 112-114) destaca la alusión, la imitación y la interpretación de la fuente pictórica original. Otra variante de la inclusión pictórica en el cine es su aparición como fondo en los títulos de crédito (Ortíz y Piqueras, 2003: 174). Aunque algunos autores siguen defendiendo la autonomía del cine y restringen las conexiones entre pintura y cine (Aumont, 1989: 11), la mayoría de estudiosos la consideran indiscutible (Cerrato, 2009: 36). Además, algunos estudios han hecho hincapié en que lo que consideramos como Arte, excluye otras muchas

2. Sería interesante analizar la presencia de los graffiti en el cine o las pinturas romanas por ejemplo, en la *Roma* de Federico Fellini (1972).

artes (Shiner, 2004). Lo cual explica que los estudios sobre cine no hayan ahondado lo suficiente en sus relaciones con expresiones visuales consideradas «menores» o no-artísticas. Algunos especialistas reclaman profundizar en las relaciones entre el arte paleolítico y el cine (Debray, 2005: 141). Algo que ya han hecho los historiadores de las imágenes (Gubern, 1996) y los prehistoriadores (Azéma, 2011). El presente estudio no solo nos permite ver cómo se refleja el arte paleolítico en el cine y sus discrepancias historiográficas (Moro y González, 2005; Moro 2015; Palacio-Pérez, 2018; González, 2018); sino también cómo el cine actual dialoga con la historia (Lipovetsky y Serroy, 2009: 134) y la intemporalidad de la imagen (Didi-Huberman, 2008: 48).

3. MÉTODO

Nuestro objetivo es conocer cómo se difunde y populariza el arte paleolítico a través del cine. Para ello, debemos hacer un análisis completo del arte paleolítico fílmico. El tipo de arte reflejado, el sentido y la función que se le atribuye dentro y fuera de la historia narrada, nos permitirán conocer la relevancia y la relación del arte paleolítico fílmico con el referente gráfico documentado.

Gracias a los trabajos mencionados, hemos podido distinguir tres formas generales de representar el arte prehistórico en el cine: creación, recreación y reproducción. La creación es un arte imaginado que no se corresponde con la realidad documental (no tiene referente). La recreación, en el sentido de «crear de nuevo», es otra forma de evocar el arte paleolítico a partir de un intermediario del referente original (hecho gráfico documentado). La reproducción es la filmación directa del documento gráfico en cuestión y puede hacerse a partir de fotografías, replicas o la proyección directa del arte parietal o mueble.

Estos tipos, que pueden aparecer juntos en un mismo plano, están definidos en función de su mayor o menor relación con el referente original. En el primer caso la relación es inexistente, en el segundo la relación es indirecta, pues entre el original y la imagen fílmica hay un intermediario (dibujos, fotos o calcos) que es recreado con mayor o menor fidelidad. Y en el tercer caso se establece una correlación directa con el original que es reproducido (o producido) por otros medios visuales.

Sin entrar en las distintas acepciones dadas por la semiótica (Eco, 1981: 117 y ss.) entendemos *referente*, como la fuente original que ha motivado la representación del arte prehistórico, ya sea una realidad gráfica o un concepto de esa realidad gráfica.

Queda por explicar cuál es el referente para la creación, pues éste no es el documento gráfico conservado, sino un arte inventado (monigotes, signos, formas gráficas sencillas) inspirado en un concepto de primitivismo. En realidad, podemos hablar de un referente «ideológico» para este tipo de arte, pues estas creaciones son la expresión de un arte prehistórico que no ha existido más que en la mente de su ejecutor y que, como veremos, responde a una idea colectiva de lo primitivo.

Otro aspecto importante de nuestro estudio es la identificación de los referentes, que solo es posible en la recreación y en la reproducción. En la recreación a veces resulta imposible concretar el referente original, por dos motivos principales: el grado de transformación en la recreación del original y el carácter generalista

FIGURA 1. TIPOS. A TIPO 1. ARTE CREADO O INVENTADO (*CRIATURAS OLVIDADAS DEL MUNDO*, CREATURES THE WORLD FORGOT, DON CHAFFEY, 1971). B TIPO 2. ARTE RECREADO (*HACE UN MILLÓN DE AÑOS,* ONE MILLION B.C., DON CHAFFEY, 1966). C TIPO 3. ARTE REPRODUCIDO (*EL CLAN DEL OSO CAVERNARIO*, THE CLAN OF THE CAVE BEAR, MICHAEL CHAPMAN, 1986). D MEZCLA DE TIPOS 2 Y 3 (*PROMETHEUS*, RIDLEY SCOTT, 2012).

del motivo representado. En estos casos no existe un referente concreto, sino generalista. En otros casos de reproducción y en algunos de la recreación, puede reconocerse la fuente original. Se pueden identificar ciertas grafías de Altamira, Lascaux y Chauvet, por ejemplo. En algunas ocasiones el arte se percibe claramente (primeros planos), pero en otras pasa desapercibido, pues se oculta detrás de los personajes, al fondo de los encuadres. Por lo tanto, es necesaria una observación meticulosa de cada plano. Además, los planos a veces duran muy poco, por lo que se hace necesario el uso del pause y el zoom.

Es importante tener en cuenta el género de las películas recogidas porque determina el tipo de arte filmado. El cine de animación (dibujos animados) y las comedias son géneros más o menos bien establecidos. No obstante, resulta bastante difícil inscribir ciertas películas en géneros concretos, artistas como Marker, Herzog o Chabrol son imposibles de clasificar. Igualmente hay films de ciencia-ficción que podrían considerarse, según el caso, como fantásticos. El género histórico, bien delimitado por Villaverde (2012: 40), puede incluir la película *Alpha* (Albert Hughes, 2018). Aunque este film roza otros subgéneros, como el de la aventura o el cine de supervivencia tan de moda hoy en día, el film esta asesorado por Jill Cook del British Museum. Cabe advertir que nuestra clasificación es meramente orientativa, pues el tema de los géneros es muy controvertido (Lipovetsky y Serroy, 2009: 105 y 138) y discutido por los especialistas (Altman, 2000).

Prestaremos también atención a los temas que el arte paleolítico fílmico inventa, recrea o reproduce. Es difícil contabilizar los temas (zoomorfos, antropomorfos, signos...), debido a que hay varios factores que desvirtuarían el recuento, como el número de apariciones de un mismo tema (por ejemplo, un bisonte) en una película o el recuento en las películas que reproducen cuevas enteras. Por lo que hemos contado solo un tema por película y descartado aquellas que reproducen todas las grafías de la cueva. Esto lo hacemos así porque lo que nos interesa es ver cómo y porqué se seleccionan los diferentes temas del arte paleolítico.

Todo ello nos permitirá conocer el tipo de arte paleolítico que se refleja en el cine. Pero, nuestro objetivo es profundizar algo más en las funciones y los significados que se atribuyen a las grafías paleolíticas. Por esta razón, diferenciamos los films que están ambientados en el periodo paleolítico de los films ambientados en periodos históricos. Los primeros nos permiten observar qué y cómo se relacionan los personajes prehistóricos con el arte. En el segundo, las grafías se relacionan con personajes contemporáneos, que viajan en el tiempo o incluso son del futuro. Cuando el arte paleolítico aparece en un film que no está ambientado en el periodo prehistórico, surgen interesantes reflexiones. Examinaremos las propuestas más interesantes, que provienen del cine que reproduce el arte paleolítico y lo relaciona con el cine o con la naturaleza de las imágenes.

Debemos considerar todos los aspectos que atañen a la difusión, la popularización e incluso, como diría De Groot (2016), «consumición» de las grafías paleolíticas en el cine, mediante un análisis meticuloso del arte paleolítico fílmico. Para obtener una comprensión más detallada, hemos tenido en cuenta la frecuencia con la que aparece durante la película el arte paleolítico (una, dos, tres o más veces), la duración del plano, el tipo de plano (si el arte aparece en primer plano, o en un plano de detalle o al fondo de un plano general...), nos permite evaluar el sentido y la importancia que se le concede. En esta misma línea, es importante observar el papel y la incidencia del arte paleolítico en la historia, su valor diegético y extradiegético. El análisis de tales cuestiones nos ha permitido establecer una clasificación del carácter de las apariciones del arte paleolítico en: esporádica-humorística, lúdico-narrativa, esporádica-narrativa, significativa y protagonista. La aparición esporádico-humorística se caracteriza porque el arte (normalmente del tipo 1) tiene una incidencia puntual en la historia (chiste gráfico), buena visibilidad (primeros planos), pero sin mucha relevancia en la diégesis. La lúdico-narrativa parece una evolución de la anterior y es típica de los dibujos animados actuales. Presta más importancia al arte paleolítico. Sirve para hacer chistes, pero también para narrar historias. Es frecuente en estas apariciones que las grafías del arte paleolítico fílmico cobren vida (gracias a los efectos especiales), para narrar historias. La función esporádico-narrativa aparece por primera vez en *Hace un millón de* años, Hal Roach, 1939. El arte (al principio del tipo 1, pero luego del tipo 2) suele ser filmado en planos generales a veces no muy visibles, sin embargo, adquiere una función narrativa importante, pues sirve para ilustrar historias de la trama. Con el tiempo, estas apariciones se van enriqueciendo con propuestas diversas, hasta evolucionar a lo simbólico. La categoría significativa, se caracteriza por la trascendencia del arte paleolítico fílmico, que se observa en la puesta en escena e incluso en la duración y la continuidad de

los planos. El arte adquiere una función significativa, más allá de lo narrativo. Es una información visual trascendente que ambienta las historias de tal forma que, sin él, la película pierde sentido. Por último, en algunas ocasiones, el arte paleolítico reproducido es el protagonista del film. En estos casos se trasciende de lo diegético y se hacen valiosas reflexiones acerca de la naturaleza del arte paleolítico.

PELÍCULA	AÑO	TIPO	REFERENTE	APARICIÓN
R.F.D. 10000 BC	1916	Creación		Esporádica-humorística
Las tres edades	1923	Creación		Esporádica-humorística
Elefantes voladores	1927	Creación		Esporádica-humorística
Hace un millón de años	1939	Creación		Esporádica-narrativa
Mujeres prehistóricas	1950	Creación		Esporádica-narrativa
Viaje a la prehistoria	1954	Recreación	Altamira, Lascaux y Rouffignac	Significativa
Maciste contra los monstruos	1962	Recreación Creación	Altamira, Lascaux	Significativa
La edad de piedra	1964	Creación		Esporádico-humorística
Hace un millón de años	1966	Recreación	Altamira, Lascaux	Esporádico-narrativa
El carnicero	1969	Reproducción (de cueva)	Cougnac	Significativa
Cuando los dinosaurios dominaban la tierra	1970	Creación		Esporádica-narrativa
Criaturas olvidadas del mundo	1971	Creación		Esporádica-narrativa
La loca historia del mundo	1981	Recreación	Lascaux	Esporádica-humorística
El clan del oso cavernario	1986	Reproducción (de fotos)	Lascaux, Niaux, Cougnac, Pech Merle	Significativa
Les enfant de Lascaux	1990	Reproducción	Lascaux	Protagonista
La Edad del hielo	2002	Creación		Lúdico-narrativa
Chats perchés	2004	Reproducción		Significativa
A.R.O.G	2008	Creación		Esporádica-humorística
La cueva de los sueños olvidados	2010	Reproducción (de cueva)	Chauvet	Protagonista
Prometheus	2012	Recreación Creación	Chauvet	Significativa
Ao, le dernier neandertal	2012	Recreación	Chauvet	Esporádica-narrativa
After Eart	2013	Recreación	Lascaux	Esporádica-narrativa
Los Croods	2013	Creación		Lúdico-narrativa
Los minions	2015	Recreación Creación	Chauvet, Lascaux	Lúdico-narrativa
Altamira	2016	Reproducción (de réplica y original)	Altamira	Protagonista
Arg Stairs	2017	Creación		Esporádico-humorística
Cavernícola	2018	Creación		Lúdico-narrativa
Alpha	2018	Recreación	Lascaux, Chauvet	Significativa

TABLA 1. LISTA DE PELÍCULAS Y CLASIFICACIÓN DEL TIPO DE ARTE FILMADO, EL REFERENTE RECREADO O REPRODUCIDO Y EL CARÁCTER DE LAS APARICIONES DEL ARTE PALEOLÍTICO FÍLMICO.

4. ANÁLISIS

4.1. LAS PELÍCULAS: BREVE DESCRIPCIÓN DEL ARTE PALEOLÍTICO FÍLMICO

En los primeros años del cine destaca la ausencia del arte en las películas ambientadas en la prehistoria. Los primeros films ambientados en la prehistoria eran cortos de animación de carácter humorístico influidos por las tiras cómicas. Por ejemplo, en *R.F.D. 10000 BC* de Willis O'Brien, 1916 aparece, en primer plano, una piedra en forma de corazón con signos grabados, un zoomorfo y una pareja de antropomorfos esquemáticos cogidos de la mano (Figura 2 A). Se trata de una carta de amor que un cartero de la Edad de Piedra reparte el día de San Valentín. Esta es la primera vez que el arte paleolítico entra en escena. Finalmente, aparece también otra carta de piedra con el grabado de una cara frontal con la inscripción

debajo «OLD MAID». Esta broma se repite en *Las tres edades, The Three Ages*, Buster Keaton y Edward Cline, 1923, pues Buster Keaton tiene grabado su rostro en un fragmento de piedra, como si de su DNI se tratara (Figura 2 B). En esta película aparecen también unos signos astrales en la mesa de la adivina que va a visitar Buster Keaton. El mismo tipo de arte inventado con una función cómica aparece en *Elefantes voladores, Flying Elephants*, Frank Butler, 1927, protagonizada por Laurel y Hardy. Un sol, una pareja de antropomorfos y una inscripción en la que se anuncia la obligación de buscar esposa, forman una escena gráfica que presenta el tema de la comedia. Esta vez el arte no es mobiliar como en los casos anteriores, sino parietal.

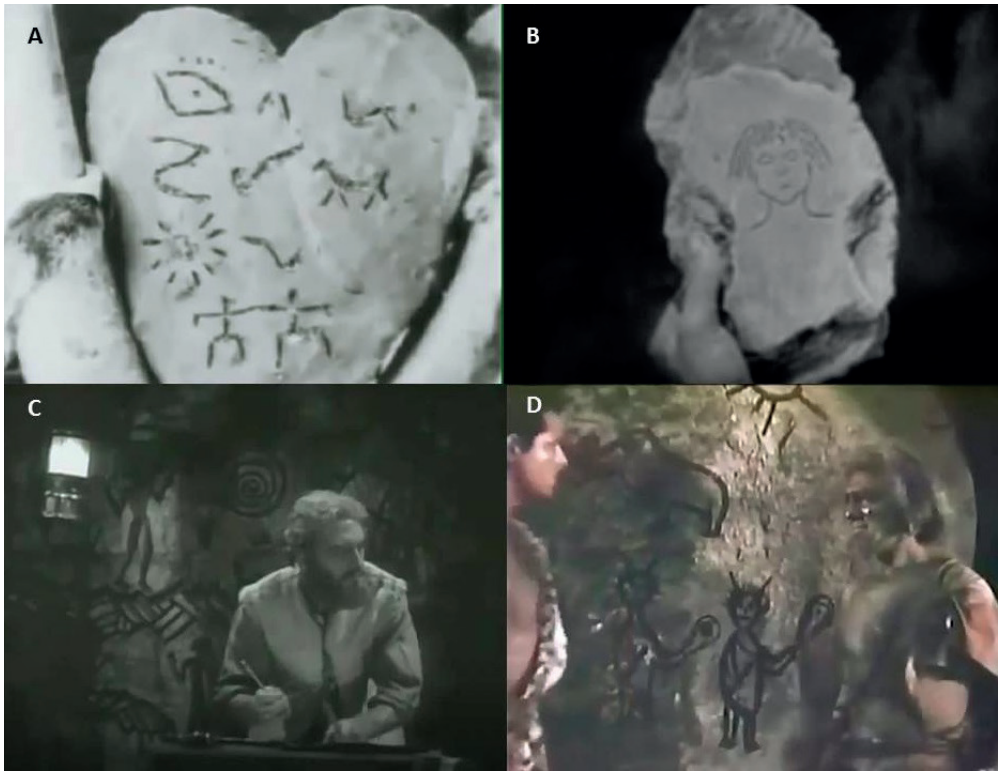


FIGURA 2. A ARTE MUEBLE TALLADO EN UNA PIEDRA CON FORMA DE CORAZÓN (*R.F.D. 10000 BC*, WILLIS O'BRIEN, 1916). B ARTE MOBILIAR CON EL ROSTRO DE BUSTER KEATON (*LAS TRES EDADES*, BUSTER KEATON Y EDWARD CLINE, 1923). C ARTE PARIETAL CON EL PROFESOR EN PRIMER PLANO (*HACE UN MILLÓN DE AÑOS*, HAL ROACH, 1939). D ARTE PARIETAL PINTADO (*MUJERES PREHISTÓRICAS*, GREGG TALLAS, 1950).

El mismo tipo de arte lo tenemos en *Hace un millón de años*, One Million B.C., Hal Roach, 1939; sin embargo, aquí no tiene una función cómica, sino puramente narrativa. Pues un profesor cuenta a través de unos grabados rupestres la historia de Tumak y Loana. Estos dibujos son antropomorfos con los brazos levantados, signos, espirales, zoomorfos esquemáticos y manos (Figura 2 C). En tres ocasiones aparece un arte inventado, primero asociado a este profesor y posteriormente a un anciano prehistórico que talla la piedra con una especie de cincel.

En *Mujeres prehistóricas,* Prehistoric Woman, Gregg Tallas, 1950 aparece sin embargo un hombre pintando con un pincel. Por lo que podemos decir que por primera vez se alude con claridad a la pintura. Aquí el arte tiene una función

narrativa y de aprendizaje. El tipo de arte filmado es el inventado hasta la fecha, un sol, antropomorfos con maza y un elefante de trazo infantil sin referente real (Figura 2 D).

El arte paleolítico fílmico reflejado en este periodo (1916-1950) primero es mobiliar y luego parietal y antes es esculpido que pintado. Es decir, no refleja de golpe los datos disponibles por aquella época, sino que sufre curiosamente una evolución semejante al proceso de validación que sufrió la ciencia prehistórica en sus primeros años.

Viaje a la Prehistoria, *Cesta do praveku*, Karel Zeman, 1954, inicia un camino importante en la historia del arte paleolítico en el cine. Pues se reproducen por primera vez, los bisontes de Altamira (Figura 3 A), el ciervo de Lascaux y los mamuts de Rouffignac, además con un sentido didáctico.

En *Maciste contra los monstruos*, Maciste contro i mostri, Guido Malatesta, 1962, se repite la recreación de los bisontes de Altamira (Figura 3 B), un caballo de Lascaux y algunas grafías inventadas. Aunque el arte parece ser simplemente decorativo, tiene aquí una función también narrativa.

La recreación de pinturas se interrumpe cuando las películas son cómicas, como es el caso de *La edad de piedra,* René Cardona, 1964**.** Las paredes del trono del rey están decoradas con mamuts y antropomorfos inventados. Sin embargo, el camino iniciado por Zeman continua en *Hace un millón de años*, One Million B.C., Don Chaffey, 1966.

FIGURA 3. A LOS NIÑOS DE KAREL ZEMAN ADMIRANDO LOS BISONTES RECREADOS DE ALTAMIRA (*VIAJE A LA PREHISTORIA*, KAREL ZEMAN, 1954). B EL MALVADO FUAN VIVE EN UNA CUEVA DECORADA CON ARTE RUPESTRE (*MACISTE CONTRA LOS MONSTRUOS*, GUIDO MALATESTA, 1962). C RECREACIÓN DE LOS BISONTES Y EL «JABALÍ» DE ALTAMIRA, POR DEBAJO DE LOS CUALES PUEDE VERSE LA CABEZA DEL HOMBRE-PÁJARO, EL BISONTE Y EL BASTÓN DE LASCAUX, ADEMÁS DE UN SIGNO A LA IZQUIERDA JUSTO ENCIMA DE LA CABEZA DE LA ANCIANA (*HACE UN MILLÓN DE AÑOS*, DON CHAFFEY, 1966). D ARTE REPRODUCIDO, NIÑOS VISITANDO LA CUEVA DE COUGNAC (*EL CARNICERO*, CLAUDE CHABROL, 1969).

Este film recrea, en un mismo panel, los bisontes de Altamira[3] y la famosa escena del pozo de Lascaux, además de un signo pintado en negro (Figura 3 C). El autor de tales pinturas parece ser un anciano que enseña a los niños a través de ellas. Por último, en este film aparece una recreación de una estatuilla femenina paleolítica.

El Carnicero, Le Boucher, Claude Chabrol, 1969, marca un insólito precedente. Por primera vez en una película de ficción, una cámara entra y filma el arte *in situ* de la cueva de Cougnac (Figura 3 D). Se implica el arte, en concreto el antropomorfo «herido» de Cougnac, con la trama de un asesinato. Es también la primera vez que el arte aparece en los títulos de crédito, anticipando el tema de la película.

La tendencia al realismo se interrumpe también en films de ciencia-ficción de corte más fantástico, con interesantes novedades. La sorprendente *Cuando los dinosaurios dominaban la tierra*, When Dinosaurs Ruled the Earth, Val Guest, 1970, introduce por primera vez a una mujer como autora de las grafías paleolíticas. Aquí el arte, que aparece en tres ocasiones, es de nuevo inventado: signos geométricos, rayas, círculos, medias lunas, barcos esquemáticos. Estas grafías son una especie de calendario (Figura 4 A).

FIGURA 4. A BARCO Y TRAZOS PARALELOS A MODO DE CALENDARIO (*CUANDO LOS DINOSAURIOS DOMINABAN LA TIERRA*, VAL GUEST, 1970). B ESTATUILLAS INVENTADAS EN MANOS DE LA CHAMANA (*CRIATURAS OLVIDADAS DEL MUNDO*, DON CHAFFEY, 1971). C PERSONAJE MEANDO SOBRE UNA RECREACIÓN DEL CABALLO DE LASCAUX (*LA LOCA HISTORIA DEL MUNDO*, MEL BROOKS, 1981). D ARTE DE LOS TÍTULOS DE CRÉDITO, REPRODUCCIÓN DEL CABALLO DE LASCAUX (*EL CLAN DEL OSO CAVERNARIO,* MICHAEL CHAPMAN, 1986).

3. Estas recreaciones están basadas en calcos y las interpretaciones de Breuil, pues como ocurre también en *Viaje a la prehistoria*, se recrea el «jabalí» de Altamira.

En *Criaturas olvidadas del mundo*, Creatures the World Forgot, Don Chaffey, 1971, se filma como introducción, antes de los títulos de crédito, el arte rupestre bosquimano[4]. Pero el arte, que aparece hasta seis veces durante el resto de la película, es del tipo creado. Una especie de árboles esquemáticos, montañas, signos, soles, pintados en blanco y rojo (Figura 1 A). El arte se vincula a una chamana[5], aunque los que aparecen pintando y tallando son hombres, la mujer chamán tiene en su poder dos estatuillas totalmente inventadas para ejercer su magia, al estilo de la Hammer (Figura 4 B).

La loca historia del mundo, History of the World, Part 1, Mel *Brooks,* 1981. Por primera vez una película cómica recrea una pintura, en concreto el caballo de Lascaux, sobre el cual mea un personaje prehistórico (Figura 4 C). Aquí la recreación tiene la finalidad de acentuar la obscenidad cometida sobre una obra de arte reconocible, pues el efecto cómico no sería el mismo si la figura fuera desconocida.

El clan del oso cavernario, The clan of the cave bear, Michael Chapman, 1986, reproduce en los títulos de crédito, fotografías de Lascaux (Figura 4 D), Niaux, Pech Merle y Cougnac. Las fotos de Jean Vertut, sirven para introducir la historia narrada y dar credibilidad a la ficción prehistórica.

Les enfants de Lascaux, Maurice Bunio, 1990 es una película para televisión que reproduce la cueva de Lascaux y narra el descubrimiento de la cueva.

La *Edad del Hielo*, Ice Age, Chris Wedge y Carlos Saldanha, 2002, señala un hito importante en la historia de los dibujos animados ambientados en la prehistoria. Además, es una de las pocas películas de animación que se han molestado en asesorarse; sin embargo el arte paleolítico que aparece es inventado (Figura 6 C y D). Son pinturas de felinos cazando antílopes y una pareja de mamuts con su cría que, en la imaginación del protagonista, cobran vida y se mueven por la pared representando una historia o un recuerdo, casi como si de una película se tratara.

Gatos encaramados, Chats perchés, Chis Marker, 2004. Documental experimental en el que se narra la historia del graffiti de un gato a través de las edades. Su origen se remonta, según el montaje de Marker, a la cueva de Chauvet. Un fotograma de los felinos de Chauvet tiene la cabeza del gato en medio (Figura 5 A). El cine de Marker reflexiona sobre la manipulación de las imágenes preexistentes y la memoria, acercando así artes discriminadas con el cine.

A.R.O.G, Ali Taner Baltraci, 2008, es una comedia turca. El arte que decora las paredes son manos blancas y signos inventados.

La cueva de los sueños olvidados, Cave of Forgotten Dreams, Wegner Herzog, 2010, reproduce el arte paleolítico de Chauvet y lo sitúa como protagonista de la película (Figura 5 B). Señala un hito importantísimo en la difusión del arte de Chauvet, que se reflejará en films como *Ao, le dernier neandertal*, Malaterre, 2012. En esta película aparece la recreación de un rinoceronte de Chauvet, una cabeza

4. En concreto Game Pass (África del sur), un friso de 5 m de largo con élams, brujos y arqueros (Vialou, 1991: 70, fig 65).

5. Hay un precedente en la adivina de Buster Keaton y sobre todo en *Los Nibelungos*, Die Nibelungen, Fritz Lang, 1924 donde una adivina (al principio del canto 3) aparece sentada al fuego de un abrigo rupestre con grabados esquemáticos post-paleolíticos.

de felino y un mamut que parecen también recreaciones de la mencionada cueva, junto con manos.

También *Prometheus*, Ridley Scott, 2012 recrea el «Panel de los caballos» de la cueva de Chauvet, junto con antropomorfos inventados que son en realidad extraterrestres prehistóricos (Figura 1 D).

Otro film de extraterrestres *After Earth*, M. Night Shyamalan, 2013 recrea el caballo de Lascaux como decorado de una cueva donde se refugia el protagonista.

Los Croods: Una aventura prehistórica, The Croods, Chris Sanders y Kirk DeMicco, 2013 es una película de dibujos animados. El arte creado sirve para ilustrar las historias que narra el padre de la familia. La cueva donde viven está repleta de manos que son un símbolo de las prohibiciones paternas (Figura 6 C).

Los minions, Minions, Pierre Coffin y Kyle Balda, 2015. Aparece una panorámica de un panel rupestre mientras una voz en off narra la divertida prehistoria de los minions. Combinan figuras inventadas de dinosaurios, volcanes, humanos, con recreaciones del Panel de la Pantera de Chauvet (Aujoulat, Fritz y Tosello, 2010: 77 y 79) y el caballo de Lascaux (Figura 6 B). Las referencias a las cuevas francesas no son casuales, pues el director-animador Pierre Louis Coffin es de origen francés.

Altamira, Hugh Hudson, 2016 es importante porque reproduce a los bisontes de la cueva cincuenta años después de su última filmación en el cine. Reproduce la réplica museística, en concreto las pinturas del gran techo, sobre todo los bisontes, pero también la cierva. El arte paleolítico adquiere gran protagonismo en este film que narra la historia del descubrimiento de la cueva. No sólo se filma la réplica, sino también la caverna original, lo que nos permite contrastar las pinturas. Del mismo modo, se crea con tanto realismo el arte mueble (una plaqueta con una cabeza de bisonte) que parece una recreación (Figura 5 C).

Arg Stairs, Kyle Romanek, 2017, es una comedia rumana. El protagonista dibuja carros, humanos, signos, peces inventados.

Cavernícola, Early Man, Nick Park, 2018**.** Arte paleolítico inventado de figuras humanas jugando a un juego parecido al futbol que sirve para contar la historia de los antepasados que inventaron el juego. Broma típica de los chistes gráficos ambientados en la prehistoria que tienen una antigua tradición.

Alpha, Albert Hughes, 2018 el arte aparece en seis ocasiones y tiene una importante relación con la historia narrada. Una mano en negativo sobre una especie de monolito al aire libre, que aparece en dos ocasiones, sirve de marcador territorial (Figura 7 H). Con ello, se le atribuye al arte una función novedosa, como dice la voz en off, las manos señalan los territorios de caza. El arte aparece en las paredes del fondo de dos cuevas y es difícil de apreciar. En la primera cueva, donde se reúnen los cazadores de dos tribus, hay dos hombres pintando, uno de ellos un mamut. También se puede reconocer una recreación del toro de Lascaux. En la cueva donde se recuperan de sus heridas el lobo Alpha y Keda hay recreaciones de un posible felino y una posible hiena (en realidad un oso) inspirados en las grafías de Chauvet[6] y unas figuras con largas colas que es lógico suponer representen lobos.

6. La primera de abajo está inspirada en los felinos de Chauvet, véase por ejemplo su parecido con el felino

El felino y la hiena aparecen a la derecha del lobo Alpha (Figura 5 D) augurando el posterior enfrentamiento con estos animales, y los cánidos a la izquierda de Keda, aluden al tema de la película. También cuando Keda se prepara para partir se ve un caballo negro, un mamut y una cabeza de toro quizás inspirada en Chauvet.

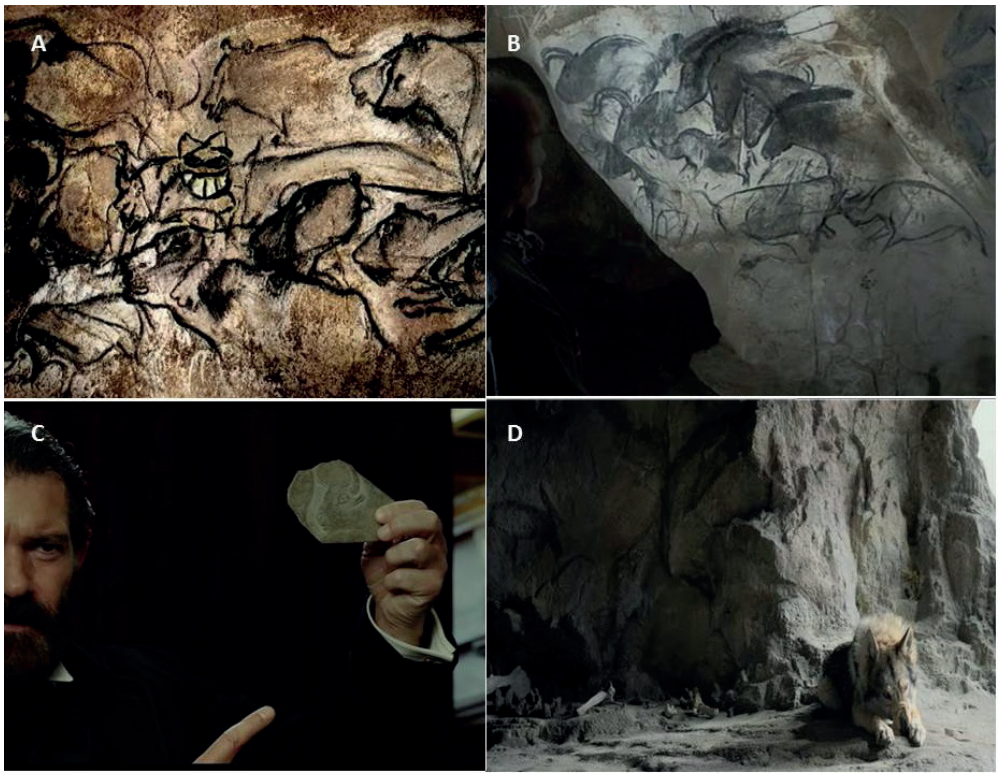


FIGURA 5. A MONTAJE DEL PANEL DE LOS FELINOS DE CHAUVET CON CABEZA DE GATO SONRIENTE EN MEDIO (*GATOS ENCARAMADOS*, CHRIS MARKER, 2004). B DOMINIQUE BAFFIER OBSERVANDO LOS CABALLOS DE CHAUVET (*LA CUEVA DE LOS SUEÑOS OLVIDADOS*, WEGNER HERZOG, 2010). C ANTONIO BANDERAS (SAUTUROLA) ENSEÑANDO UNA PLAQUETA DE BISONTE (*ALTAMIRA*, HUGH HUDSON, 2016). D FELINO Y «HIENA» PINTADOS EN NEGRO INSPIRADOS EN LOS FELINOS Y EL OSO DE CHAUVET (*ALPHA*, ALBERT HUGHES, 2018).

4.2. LOS TIPOS DE ARTE PALEOLÍTICO FÍLMICO

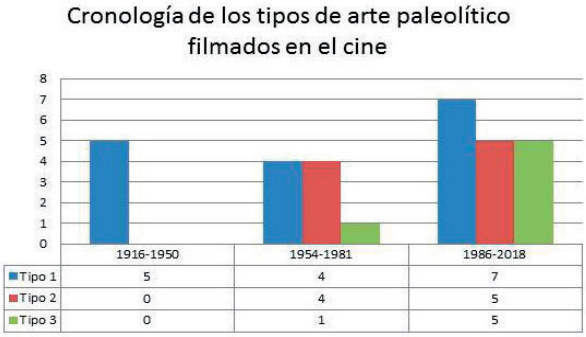
4.2.1. Cronología

En primer lugar, cabe señalar la ausencia del arte paleolítico en los primeros films por ejemplo de Griffith (*La génesis del hombre*, *Man's* génesis, 1912; *La vida del hombre primitivo*, Brute force, 1914) y en algunas películas modernas, sobre todo si son de carácter fantástico (*Viaje al planeta de las mujeres prehistóricas*, Voyage

encorvado de la Alcoba de los Leones (Fritz y Tosello, 2015: 304, fig. 34) o incluso el del colgante rocoso de la Sala del Fondo (Fritz y Tosello, 2015: 311, fig. 43). La segunda de arriba, por las motas en el interior del cuerpo, parece representar una hiena, en clara alusión a las hienas que aparecen en la película. El trazo negro, difuminado en la parte posterior parece evocar la técnica de Chauvet, así como el tema de la hiena es recogido de una interpretación errónea del oso de la misma cueva (Aujoulat, Fritz y Tosello, 2010: 77 y 79).

to the Planet of Prehistoric Women, Peter Bogdanovich, 1966; *La conquista de la tierra perdida*, Conquest, Lucio Fulci, 1983) o están ambientadas en la Europa del este (*Volaní rodu*, Jan Schmidt, 1977) donde no hay, salvo la excepción de Kapova, arte parietal paleolítico.

La cronología de los tipos descritos en el presente artículo se puede dividir en tres grandes periodos. El primer intervalo de 1916 a 1950 solo consta de cinco películas. Todas ellas crean o inventan un arte del tipo 1. El segundo intervalo está entre 1950 a 1981. Se inicia con la película de Karel Zeman y ciertos films de ciencia-ficción que empiezan a reproducir el arte del tipo 2. E incluso tenemos la primera reproducción del arte de la cueva de Cougnac en el excepcional film de Chabrol en 1964. El tercer periodo de 1986 a 2018, consta de un mayor número de películas. Lo que indica un creciente interés por el arte paleolítico fílmico. El arte recreado sigue creciendo y se desarrolla el arte reproducido del tipo 3. El tipo 1 también crece; pero aparece en dos ocasiones combinado con el tipo 2 o 3.

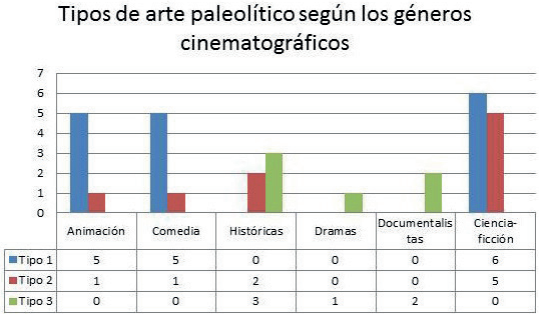


GRAFICA 1. CRONOLOGÍA DE LOS TIPOS DE ARTE PALEOLÍTICO FILMADOS EN EL CINE.

4.2.2. Los géneros

Se debe tener en cuenta que la elevada representatividad del tipo 1 en el último intervalo está íntimamente vinculada a dos géneros concretos. Nos referimos a las comedias y sobre todo a los dibujos animados. El resurgir de los dibujos animados a partir del éxito de *Ice Age* determina la tendencia ascendente del tipo 1 en la actualidad. Pero esta predominancia puede ser engañosa, pues más que una falta de interés por el arte paleolítico documentado, refleja una larga tradición que se inició en las primeras películas de animación prehistóricas. Si prescindimos de estos géneros, que tienen una finalidad muy concreta, observamos que la recreación y la reproducción del arte paleolítico documental es cada vez más numerosa, incluso en las películas de ciencia-ficción. Este género muestra la convivencia entre la invención y la recreación del arte paleolítico. En este grupo hemos incluido el subgénero fantástico y el de aventuras. Cabe advertir, que las películas fantásticas de los años setenta tienden a la invención del arte; pero las actuales tienden a la recreación o a una combinación de ambas. Las películas de aventuras se decantan por la recreación. Finalmente, como es lógico, los géneros documentales e históricos reproducen el arte o lo recrean, pero no lo inventan. Está claro que el tipo de arte depende de los géneros, cuanto más realismo pretende alcanzar un film, más se

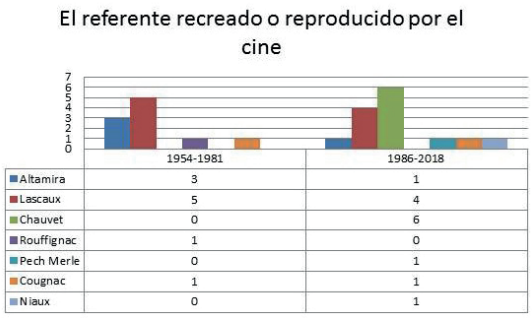
acerca al tipo 2 y 3. Teniendo en cuenta esto, si prescindimos de los géneros de la comedia y de la animación, vemos que la recreación o la reproducción del arte paleolítico documentado es cada vez más importante para la credibilidad de una ambientación prehistórica.



GRÁFICA 2. TIPOS DE ARTE PALEOLÍTICO SEGÚN LOS GÉNEROS CINEMATOGRÁFICOS.

4.2.3. Los referentes

Los tipos 2 y 3 tienen siempre un referente documentado, aunque a veces el referente del tipo 2 es genérico o está tan transformado que no es reconocible. En estos casos lo que se recrea es la forma, el estilo de un zoomorfo que no sabemos exactamente cuál es. Por ejemplo, el mamut dibujado por un hombre en *Alpha* es una típica silueta ¿quizás de Rouffignac? En otros casos se puede identificar el modelo recreado o reproducido. Los principales referentes son tres: Lascaux, Chauvet y Altamira. El resto de cuevas son filmadas ocasionalmente: dos veces Cougnac, una Rouffignac, Pech-Merle y Niaux. Las pinturas de Cougnac son reproducidas en *El carnicero* y en los títulos de crédito de *El clan del oso cavernario*. En esta última película también se reproducen las pinturas de Niaux y Pech-Merle. La caverna de Rouffignac solo es referenciada con seguridad en el film *Viaje a la prehistoria*. La cronología de los referentes es interesante. Hemos mantenido los periodos anteriores, pero cabe advertir una progresiva alusión a los referentes a partir del año 2010. Lo que indica un creciente interés por la reproducción de referentes reales en estos últimos años. Al principio las primeras grafías recreadas son de Altamira y Lascaux. Pero en el segundo periodo Altamira se olvida un poco, mientras que Lascaux se mantiene. Es más, en total, si contamos ambos periodos, de 1954 al 2018, Lascaux es, con 9 casos, la cueva más referenciada. Lascaux es, por lo tanto, la cueva más recreada o reproducida en la historia del arte paleolítico fílmico. Pero, a partir del año 2004, y sobre todo del 2010, el crecimiento de la cueva de Chauvet parece imparable. Se referencia cinco veces en tan solo ocho años, lo cual es todo un récord. De tal forma que se puede decir que el referente actual del arte paleolítico fílmico es la cueva de Chauvet. Así pues se observan dos grandes periodos referenciales, el primero estaría formado por Lascaux-Altamira y el segundo por Chauvet-Lascaux. Esto es lo que sucede en cuanto a las cuevas, pero en lo que se refiere a las grafías, cabe advertir que el referente más utilizado por el cine son los bisontes de Altamira (*Viaje a la prehistoria, Maciste contra los monstruos, Hace un millón de años* y *Altamira*), seguidos de los caballos de Lascaux.



GRAFICA 3. EL REFERENTE RECREADO O REPRODUCIDO POR EL CINE.

4.2.4. Los temas

Los signos y los antropomorfos son los temas predilectos del tipo 1. Los signos pueden ser diversos (círculos, líneas, espirales...) o astrales (soles, estrellas o lunas). A veces, sobre todo en películas cómicas, los signos diversos tienen formas jeroglíficas a modo de escritura paleolítica. Los antropomorfos se representan de tres maneras distintas: naturalistas, monigotes infantiles o esquemáticos. Los zoomorfos pueden ser esquemáticos, infantiles o realistas. Los zoomorfos esquemáticos son un anacronismo, mientras que los zoomorfos de factura infantil se hacen cada vez más reales. Los zoomorfos realistas son aquellos que imitan la factura y el estilo del arte paleolítico. Este es uno de los aspectos a destacar en el cine de los últimos años, que las invenciones imitan el arte paleolítico de tal modo que, en ocasiones, como la plaqueta con cabeza de bisonte en la *Altamira* de Hudson (Figura 5 C), te hacen dudar de su existencia real. Se puede decir que son auténticas falsificaciones de ficción. Otros temas del tipo 1, son los monstruos o dinosaurios, propios del cine de animación infantil, y las manos.

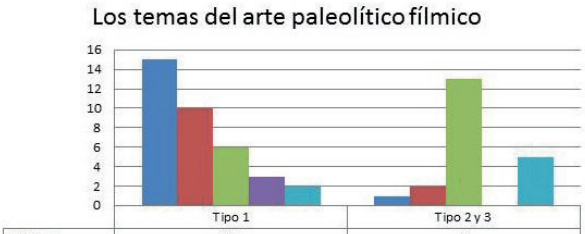
Sin embargo, el tema preferido de los tipos 2 y 3 son los zoomorfos. Las especies más representadas son los bisontes y los caballos (6 casos cada uno), seguidos de los felinos (4 casos), rinocerontes (3 casos), cabras, mamuts y hienas (2 casos cada uno). Destaca el número de felinos representados en proporción a lo escasos que son en la documentación gráfica. También sorprende el escaso número de un animal tan emblemático de la Edad del Hielo como el mamut y la ausencia de aves o peces. Se puede decir que se seleccionan preferiblemente los animales peligrosos o agresivos. Lo mismo ocurre con los antropomorfos recreados o reproducidos en las películas, pues los dos únicos humanos filmados son, el famoso «hombre herido» de Lascaux (*Hace un millón de años,* 1966) y el supuesto «hombre asaeteado» de Cougnac (*El carnicero*).

Respecto a los signos, cabe decir que casi nunca se recrean y si se reproducen es porque acompañan a algún zoomorfo cercano, nunca, salvo en el film de Herzog[7], se filman en primer plano. No obstante, se pueden reconocer algunas recreaciones como el signo de *Hace un millón de años* (1966). Este signo tiene una morfología parecida a los de las cuevas de Las Monedas, Chimeneas e incluso El Castillo (Mingo, 2010: 234, fig. V.1, tipo 6.13); aunque quizás esté inspirado en un signo del divertículo

7. No hemos incluido en nuestro recuento el film de Herzog debido a que reproduce en su totalidad la cueva.

de Lascaux (Figura 3 C). También en *Los minions*, Pierre Coffin y Kyle Balda, 2015, se observan signos encima de un dinosaurio que parecen claviformes.

Debido a su carácter, es difícil adscribir las manos a un tipo. Según en el contexto en el que aparecen pueden ser clasificadas como inventadas, por ejemplo la mano en *Hace un millón de años* de 1939 (la primera constatada) o recreadas, si son más realistas, como la de *Alpha*. Así pues, las manos se representan en los tres tipos y son la temática a la que se le atribuyen más funciones y significados.



	Tipo 1	Tipo 2 y 3
Signos	15	1
Antropomorfos	10	2
Zoomorfos	6	13
Dinosaurios	3	0
Manos	2	5

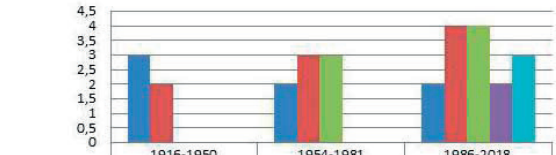
GRÁFICA 4. LOS TEMAS DEL ARTE PALEOLÍTICO FÍLMICO.

4.3. CRONOLOGÍA DE LAS APARICIONES

Los tipos de apariciones descritas en el presente trabajo, responden a las funciones que las películas atribuyen al arte paleolítico fílmico. Según los tres periodos establecidos, desde la primera aparición del arte paleolítico fílmico hasta hoy, se observa el desarrollo de una diversidad de funciones y significados. En la primera etapa (1916 a 1950) el arte paleolítico aparece esporádicamente, primero con una función humorística y posteriormente, a partir de 1939, con una función narrativa. Por lo tanto, el origen del arte paleolítico fílmico es esporádico humorístico y sus raíces habría que buscarlas en el humor gráfico de finales y principios del siglo.

Este primer periodo se caracteriza por apariciones muy ocasionales de un arte siempre creado o inventado. En la segunda etapa (1954-1981) surge con fuerza una nueva función, que hemos llamado significativa. Hay una diferencia enorme entre la importancia concedida al arte paleolítico fílmico en la película de Karel Zeman (1954) y las anteriores. El tiempo de duración de los planos, su uso para ambientar acciones concretas, la manera en que estos estructuran la película y se relacionan con los personajes, no tiene hasta el momento parangón. El film de Chabrol responde a la misma significancia (Lombo, 2015b). El arte paleolítico alcanza una fuerza expresiva que va más allá del uso narrativo, su presencia se deja sentir sobre los personajes o las acciones. El arte, que ahora se recrea e incluso se reproduce, dota de credibilidad a la película, pues el público reconoce el referente y sabe que ese arte existió. Por último, la tercera etapa (1986-2018) destaca por su heterogeneidad funcional. Las funciones antes señaladas continúan e incluso se confunden, siendo difícil distinguir entre las funciones narrativas y significantes. Pero lo llamativo de este periodo es el nacimiento de dos nuevas

funciones. Primero, dentro del auge del fenómeno de animación, aparece un arte lúdico y narrativo. El cine de dibujos animados funde ambas funciones en sus creaciones del arte paleolítico. Los efectos especiales hacen que las grafías se muevan, cuenten historias o resulten graciosas a los niños. Finalmente, aparece el arte como protagonista en el film de Herzog. El cine hace una reflexión sobre sus propios orígenes, supera la exclusiva alianza con el arte de los cuadros y hace interesantes reflexiones acerca de sus relaciones con el arte paleolítico.



	1916-1950	1954-1981	1986-2018
Esporádico-humorísitica	3	2	2
Esporádico-narrativa	2	3	4
Significativa	0	3	4
Lúdico-narrativa	0	0	2
Protagonista	0	0	3

GRÁFICA 5. CRONOLOGÍA DE LOS TIPOS DE APARICIONES DEL ARTE PALEOLÍTICO FÍLMICO.

5. SÍNTESIS Y REFLEXIONES

5.1. CARACTERÍSTICAS DE LOS TIPOS

El tipo 1 se crea en los primeros años del cine (1916-1950), en géneros muy específicos como las comedias, los dibujos animados y algunas películas de ciencia-ficción, de corte fantástico (Gráfica 2). El tipo creación o invención, no tiene un referente documental, es decir, en realidad, no es paleolítico. Este arte inventado, es el fruto de una noción primitivista y tiene casi siempre una función cómica o narrativa. Son antropomorfos, zoomorfos esquematizados, manos, signos, espirales, de carácter infantil o primitivo. Este tipo responde a la mirada decimonónica (paradigma evolucionista) con la que se interpretaron las sociedades prehistóricas (Moro y González, 2005; Moro, 2016, Palacio-Pérez, 2018) y a una larga tradición, que viene operando al menos desde Grecia, sobre las bases ideológicas de lo civilizado y lo salvaje (Bartra, 1996). Es una idea genérica del aspecto que, según la mirada occidental tradicional, debería tener un arte prehistórico: elemental, infantil, funcional, es decir, un no-arte. Se podría pensar que la ausencia de cualquier referente documental refleja la falta de difusión o integración del arte paleolítico en la sociedad, pero los datos antes expuestos nos ayudan a comprender mejor este fenómeno. Ya que estas expresiones se encuentran muy vinculadas a dos géneros específicos: las comedias, que tienen un interés muy concreto, y los dibujos animados, que se dirigen sobre todo al público infantil. Y es que este tipo de arte, que se refleja en los primeros cortos de animación, tiene una clara influencia en el cómic humorístico o las tiras cómicas

de *Mr Punch's Prehistoric Peeps*, E. T. Reed[8], 1894, como por ejemplo «Opening of the primeval» en el que arte inventado es puramente cómico (Figura 6 A). O el arte que aparece en algunos de los dibujos de *Our Antediluvian Ancestors*, 1901, de Frederick Burr Opper. El chiste en cuestión se basa en los contrastes entre lo primitivo y lo civilizado. Esta es una de las razones por las cuales este tipo de arte se sigue difundiendo en la actualidad. Pues a partir de los años 60, *Los Picapiedra* (The Flintstones, William Hanna y Joseph Barbera, 1960-1966) revitalizaron y diversificaron este tipo de humor prehistórico para las comedias prehistóricas y los dibujos animados. De todas formas, incluso en estos géneros se observa a veces la alusión a algún referente (*Los minions*, *La loca historia del mundo*). El arte inventado de los dibujos animados busca cada vez más una estética parecida a la paleolítica. Pero, hay que recordar que tanto las comedias como los dibujos animados tienen una finalidad muy concreta. Tratan de divertir y hacer reír a la gente utilizando los viejos estereotipos del hombre bruto salvaje y los contrastes entre lo primitivo y lo civilizado. Las películas de dibujos animados, que siguen manteniendo este arte inventado, demuestran que la primera aproximación a la prehistoria de los niños, requiere todavía de los estereotipos primitivos heredados de la tradición milenaria. No se trata tanto de una tergiversación como de una adaptación visual a la estética del dibujo infantil. Además, los niños tienen una particular manera de entender el pasado (Lee *et al*., 2014), aún no tienen una mentalidad científica, sino simbólica (Piaget, 1987).

El tipo 2 surgió en una película de ciencia-ficción dirigida al público infantil (*Viaje a la prehistoria*, 1954). El director cheko Karel Zeman recrea los bisontes de Altamira, el ciervo de Lascaux y los mamuts de Rouffignac (Tabla 1). No es una casualidad que el primer ejemplo de recreación de nuestra tabla, sea una producción europea, pues esta película surgió en el seno de un país con una larga tradición investigadora (Lombo, 2015a). Ni que la siguiente recreación se deba también a una producción italiana (*Maciste contra los monstruos*, 1962). Las recreaciones fueron muy bien acogidas en estas décadas (1954-1966) y pasaron al cine de Hollywood a través de una coproducción inglesa (*Hace un millón de años*, 1966). El contexto europeo fue fundamental para las recreaciones del arte paleolítico fílmico. En un primer momento, se recrearán las pinturas de las cuevas de Altamira y Lascaux y en un segundo momento las de la cueva Chauvet (Gráfica 3). Efectivamente, como se deduce de nuestro estudio de los referentes, una de las pocas influencias claras a la hora de recrear (y también reproducir) el arte paleolítico son las cuevas, es decir, lo que Moro y González (2004) denominan «historia de los lugares», en concreto de Altamira, Lascaux y Chauvet, como paradigmas. Las recreaciones se hacen en base a referentes documentados de los manuales especializados (los dibujos de

8. Edward Tennyson Reed (1860-1933) fue el creador de un humor prehistórico que tuvo una gran influencia en el cine cómico y en el cine de animación de principios de siglo. Es más, hay que recordar que el origen del cine ambientado en la prehistoria es cómico, ya que las caricaturas de Reed fueron adaptadas al cine (*Miradas a la prehistoria*, Prehistoric peeps, Lewin Fitzhamon, 1905). Incluso se puede observar la pervivencia del mismo tipo de bromas en los dibujos animados actuales. Solo si tenemos en cuenta los chistes de Reed, como «A Cricket Match», en donde aparecen prehistóricos jugando al cricket, podemos entender un film como *Cavernícola* (Nick Park, 2018), en el que igualmente unos paleolíticos juegan al futbol.

Breuil, las fotografías de Lascaux, etc.). Estas recreaciones, que decoran las cuevas, dan fisicidad y credibilidad a las películas de ciencia-ficción ambientadas en la prehistoria (Gráfica 2). De hecho, las iconografías paleolíticas están tan integradas en la cultura visual que no se puede prescindir de ellas. Las recreaciones son importantes para la verosimilitud de una película de ficción prehistórica. Hoy en día, los efectos especiales hechos por un ordenador pueden recrear con tanto realismo el arte paleolítico, que son capaces de confundir los límites entre la recreación y la reproducción del original.

FIGURA 6. A *MR. PUNCH'S PREHISTORIC PEEPS* (REED, 2010). B. B1 PANEL DE LA PANTERA DE CHAUVET (AUJOULAT, FRITZ Y TOSELLO, 2010: 78, FIG. 70) Y B2 RECREACIÓN DEL PANEL DE LA PANTERA EN *LOS MINIONS* (PIERRE COFFIN Y KYLE BALDA, 2015), JUNTO CON ANIMALES DE ASPECTO PALEOLÍTICO SIN REFERENTE PRECISO. C Y D MAMUTS DE TIPO INFANTIL Y NIÑO DIBUJANDO MAMUT (*LA EDAD DEL HIELO*, ICE AGE, CHRIS WEDGE Y CARLOS SALDABNHA, 2002). E CUEVA DECORADA CON MANOS (*LOS CROODS*, CHRIS SANDERS Y KIRK DEMICCO, 2013).

El tipo 3 trata ante todo de filmar el original, algunos directores entran en las cuevas, otros filman en las réplicas de los museos o reproducen fotos o imágenes de las grafías. Este tipo de arte es reciente en el cine (1986-2016), aunque tiene un valioso precedente en el film de Chabrol (1969). El cine entra por primera vez en una cueva en un drama de ficción (*El carnicero*). Pero por regla general el tipo 3 se encuentra sobre todo vinculado a películas históricas o próximas al documental (Gráfica 2). Se pueden incluir aquí también, el fotograma-montaje de Marker, que toma prestada, de forma lúdica, una imagen del Panel de los Leones de la cueva de Chauvet. Esta cueva es la gran protagonista del presente siglo, gracias a Wegner Herzog (*La cueva de los sueños olvidados).* El mago de Baviera ha sido hasta el momento el único capaz en filmar toda una cueva para una película de ficción. Las grafías se reproducen en

un contexto que, como sabe el director, no deja de ser fílmico. Nos invita a reflexionar sobre qué es lo que pasa cuando el ojo de una cámara despierta a unas grafías dormidas hace 40000 años (Lombo, 2014). En esta nueva forma de ver el arte paleolítico han tenido un papel fundamental las nuevas tecnologías. Si el descubrimiento de la cueva de Altamira estuvo emparentado a los inventos ópticos de finales del siglo XIX, el de la cueva de Chauvet lo está a los actuales instrumentos de la era digital. Pues una de las características fundamentales del tipo 3 es su capacidad para reflexionar sobre la naturaleza de las imágenes y la tecnología. Esta es la forma principal bajo la cual se ve el arte paleolítico hoy en día, bajo un punto de vista anacrónico (Didi-Huberman, 2008) y, como el gato de Marker, descontextualizado.

Finalmente, cabe mencionar que algunos films mezclan deliberadamente en un mismo plano el tipo 1 con el tipo 2 o 3. Es el caso por ejemplo de *Prometheus*, que reproduce el arte de Chauvet junto con antropomorfos ideados para la película (antropomorfos adorando a unos extraterrestres). En estos casos, el tipo 1 esta creado en función de la ficción argumental, mientras que el tipo 2 o el 3 da credibilidad prehistórica a las invenciones visuales. ¿Se podría pensar incluso que existe un tipo 4? Sea como fuere, este ejemplo demuestra que las ficciones necesitan recurrir a los iconos del arte paleolítico documentado para dar credibilidad a sus historias.

5.2. FUNCIONES Y SIGNIFICADOS DEL ARTE PALEOLÍTICO FÍLMICO

El cine no solo difunde un tipo de arte según el público al que van dirigidas sus películas, creando así una cultura visual del arte paleolítico, sino que además atribuye funciones y propone significados. Una de las funciones que más le atribuye es la narrativa (Gráfica 5), es decir, el arte sirve para relatar, contar historias, como si fuera una especie de escritura prehistórica (Figura 2 A). Incluso, en ocasiones, sobre todo en los films animados, pero también en la *Altamira* de Hudson, se utilizan los efectos especiales y las figuras se mueven, como si fuera un cine prehistórico[9]. En otras ocasiones el arte parece tener una función decorativa, aunque sirve para ambientar y acentuar un momento concreto de la escena en la que aparece. Por ejemplo, el arte paleolítico puede verse al fondo de las escenas de violencia en *Maciste contra los monstruos* y en la moderna *Hace un millón de años* (Figuras 7 F y G). En este caso las grafías paleolíticas representan el mundo de la agresividad animal y la violencia prehistórica, que tan de moda se puso en el cine a partir de los años sesenta (Ardrey, 1961).

Cuando una película está ambientada en el periodo prehistórico se pueden ver cuáles son las funciones que los personajes prehistóricos atribuyen a su arte. Las funciones que más se repiten son las narrativas y las mágicas (Figuras 7 A y E), siendo excepcionales otras como las educativas (Figuras 7 C y D), las emocionales (*Ao, le*

9. El Prehistoric Picture Project, dirigido por Frederick Baker, hizo un montaje digital del arte rupestre de la Valcamónica para crear una auténtica película prehistórica (Hormigos, 2012: 113, nota 4).

dernier neandertal) y las territoriales (Figura 7 H). Resulta tentador buscar un contexto histórico a las funciones y los significados de los tipos de arte proyectados por el cine. Pero, desde un punto de vista historiográfico, salvo algunos casos (*La cueva de los sueños olvidados*, 2010), no hay una conexión directa entre el arte paleolítico filmado y la historia del arte paleolítico. Por ejemplo, la interpretación del arte como magia, que como es bien sabido tiene su origen en 1903, no tiene repercusión hasta 1971 (*Criaturas olvidadas del mundo*). En esta época podemos apreciar algunas chamanas (*El clan del oso cavernario*, 1986) que se vinculan tímidamente al arte paleolítico. Y todo ello mucho antes de las célebres teorías de Williams y Clottes (1998), que quizás pudieron influir en la mujer chamán de *Alpha* (2018). Por lo que la función mágica del arte paleolítico fílmico apreciada en estos casos, es una idea reconocible, pero anacrónica para la historiografía. Además, las películas ambientadas en el periodo prehistórico permiten ver qué clase de personajes se relacionan con el arte. Casi siempre los artistas son hombres, grabadores, escultores y pintores. Solo en dos películas las mujeres crean el arte: *Cuando los dinosaurios dominaban la tierra* y *Ao, le dernier neandertal*.

FIGURA 7. A Y B MIRADAS AL ARTE PALEOLÍTICO FÍLMICO DESDE EL PRESENTE. A FUNCIÓN NARRATIVA, EL PROFESOR CUENTA UNA HISTORIA A TRAVÉS DE LAS FIGURAS RUPESTRES (*HACE UN MILLÓN DE AÑOS,* HAL ROACH, 1939). B NIÑOS OBSERVANDO LA RECREACIÓN DE LOS MAMUTS DE ROUFFIGNAC (*VIAJE A LA PREHISTORIA*, KAREL ZEMAN, 1954). C Y D MIRADAS AL ARTE PALEOLÍTICO FÍLMICO DESDE LA PREHISTORIA. FUNCIÓN EDUCATIVA DEL ARTE. C ANCIANO ENSEÑANDO A NIÑOS (*HACE UN MILLÓN DE AÑOS,* DON CHAFFEY, 1966). D ANCIANO TALLANDO, OBSERVADO POR NIÑOS (*CRIATURAS OLVIDADAS DEL MUNDO*, DON CHAFFEY, 1971). E FUNCIÓN MÁGICA. CHAMANA ASOCIADA A SIGNOS ESQUEMÁTICOS ANACRÓNICOS (*CRIATURAS OLVIDADAS DEL MUNDO*, DON CHAFFEY, 1971). F Y G ARTE EN ESCENAS DE LUCHA. F PELEA (*HACE UN MILLÓN DE AÑOS*, DON CHAFFEY, 1966). G FUAN EN UNA PELEA, AL FONDO CABALLO DE LASCAUX (*MACISTE CONTRA LOS MONSTRUOS*, GUIDO MALATESTA, 1962). H SIGNIFICADO TERRITORIAL DE LA MANO, QUE SEÑALA EL TERRITORIO CAZA (*ALPHA*, ALBERT, HUGHES, 2018).

Las teorías feministas que han denunciado que siempre se represente a los hombres como autores del arte paleolítico (Conkey, 1991), parecen haber sido escuchadas tardíamente en algunos films. Puesto que las mujeres son presentadas como autoras de las manos paleolíticas en *Ao* y también en la *Altamira* de Hudson. Por otro lado, las manos son las grafías que sin duda alguna han recibido un mayor número de interpretaciones. Pueden ser muestras de afecto entre especies neandertales y sapiens (*Ao*) o todo lo contrario, signos de prohibición paternal (*Los Croods*), incluso, como hemos visto en *Alpha*, puede señalar los territorios de caza. Las dos primeras son lecturas gratuitas, pero la segunda está relativamente fundamentada en las interpretaciones territoriales del arte (Conkey, 1984).

Cuando una película está ambientada en época contemporánea o incluso futura (*After Eart*, *Prometheus*) el arte aparece en una situación diferente, pues son los personajes de otra época quienes lo contemplan e interpretan. Lo que provoca un efecto desconcertante, pues sus autores no están, son una presencia intimidante (*Viaje a la prehistoria*) y son el reflejo de nuestra propia naturaleza oculta (*El carnicero*). Entonces, el arte interviene en la narración de forma casi subliminal influyendo sobre los personajes y sus acciones. A veces los personajes de la historia narrada se ven reflejados en las grafías rupestres (Figura 2 B), incluso, como por ejemplo los minions o el gato de Marker, se representan en las paredes junto con las recreaciones o reproducciones del arte paleolítico, provocando un efecto anacrónico de tipo lúdico (Figuras 6 B2 y 5 A). La naturaleza de este efecto, pone de relieve, al contrario de lo que pueda parecer, la enorme credibilidad del panel rupestre para situar la ficción y provocar el contraste cómico con las grafías contemporáneas. En las películas sobre el futuro, el arte paleolítico provoca el mismo desconcierto, pues nos sobrevive en el tiempo. El arte nos recuerda quienes somos y de dónde venimos, en un mundo de viajes espaciales y extraterrestres. El film *Prometheus* propone que las grafías de Chauvet fueron hechas por alienígenas (Lombo, 2017). Esta idea proviene de la llamada Teoría de los Antiguos Astronautas (Von Däniken, 1968) y tiene una larga tradición popular (Stoczkowski, 2001). Es obvio que el film de Ridley Scott se mueve fuera de los cauces académicos. De hecho, las funciones y los significados atribuidos al arte por el cine, no se encuentran directamente ligados a las tendencias interpretativas de los prehistoriadores.

Según la clasificación seguida en el presente estudio (Tabla 1), la puesta en escena del arte paleolítico ha evolucionado, de las apariciones esporádico-humorísticas (1916-2008) a las lúdico-narrativas (2002-2018) y de las esporádico-narrativas (1939-2013) a las significativas (1954-2018). Como puede observarse, esta evolución no es lineal, sino que se superpone y revela que las funciones lúdico-narrativas y las significativas son mucho más modernas que las esporádicas. Lo que nos hace pensar en que las funciones del arte paleolítico fílmico son cada vez más complejas. Al principio se utiliza solo para hacer chistes gráficos, pero poco a poco, se inserta en la diégesis narrativa. Su uso es cada vez más complejo y diverso, hasta que surge la función significativa (1954), en la que el arte es crucial para entender la narración y ambientar la historia. Un último paso de esta evolución, se produce cuando el arte es protagonista (1990). Entonces, se hacen interesantes incursiones meta-ficcionales que acercan el mundo del cine al arte paleolítico (orígenes del cine y el

arte paleolítico, reflexiones sobre el lenguaje de las imágenes...). En realidad existen dos mundos interconectados dispuestos a fundirse o substituirse (Figura 8).

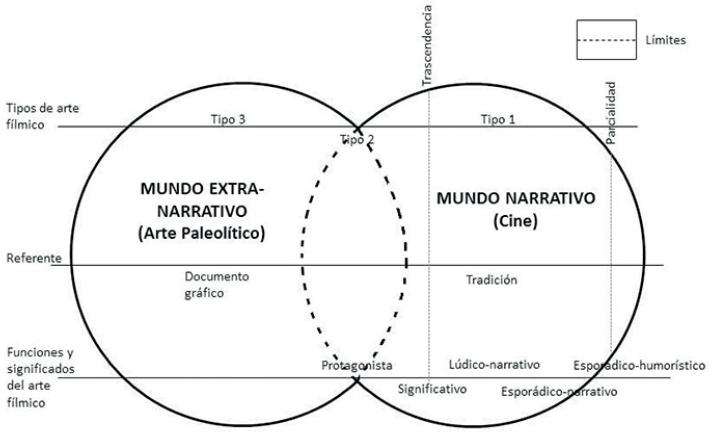


FIGURA 8. CONEXIONES ENTRE EL MUNDO DEL ARTE PALEOLÍTICO Y EL CINE.

5.3. REFLEXIONES META-FICCIONALES

Los límites de la diégesis narrativa se atraviesan sobre todo en las películas que reproducen el arte (tipo 3). En la *Altamira* de Hudson se relaciona el nacimiento del cine con el descubrimiento de las cuevas rupestres. En concreto se hace alusión a las teorías de Azéma (2011) y el movimiento de las grafías se compara con los inventos ópticos como el Praxinoscopio. Cabe añadir que no es casualidad que el descubrimiento y reconocimiento de las cuevas rupestres haya coincidido con el nacimiento del cine, pues ambos son el resultado de un mismo proceso de industrialización. En un magnífico libro, González Morales (2018) demuestra como un medio tan importante para el cine como el tren[10], fue determinante a la hora de descubrir el arte parietal paleolítico. Es más, toda la revolución óptica que se produjo en estos años (Crary, 1994), tuvo necesariamente que haber influido en la manera de ver y percibir el arte paleolítico.

Cuando el cine reproduce el arte paleolítico lo convierte en imagen fílmica y lo traduce a un lenguaje cinematográfico. El cine, en realidad, más que reproducir, produce un arte nuevo. En primer lugar, el plano selecciona una parte y establece límites artificiales en un arte que carece de límites geométricos. Además, el cine reduce a una superficie plana, un arte que aprovecha y convive con los relieves y las oquedades de la roca. Todo esto, la esencia tridimensional del arte y la falta de límites precisos, diferencia el arte paleolítico de un cuadro. El arte paleolítico no está hecho para ser filmado, ni encuadrado en una superficie plana. Tampoco para ser visto desde una posición tan fija y establecida como en un museo o una sala de cine. El encuadre de una cámara casi convierte en cuadro al arte paleolítico.

10. El viaje en tren permitía contemplar las imágenes en movimiento. Los paisajes pasan a través de una ventanilla como los fotogramas de una película.

Por último, la luz con la que se filman las grafías difiere enormemente de la iluminación paleolítica. Una luz fija de una led no refleja ni por asomo la movilidad de una llama original. Autores como Groenen (2000) han demostrado como la luz móvil de una antorcha, lámpara u hoguera, podía hacer parecer que las grafías de una pared se movieran. Además, cabe señalar que las luces y las sombras modelan imágenes que viven en la oscuridad, es decir, la luz no sale de las imágenes, como nos tiene acostumbrados el video (Debray, 2009: 235). Por todo ello, el arte paleolítico nos ofrece una experiencia visual antiquísima, casi inimitable, de lo que serían las primeras percepciones humanas.

El cine, por lo tanto, produce su propio arte paleolítico, y directores como Herzog son plenamente conscientes de ello (Lombo, 2014). Con enorme habilidad emplean travellings, zooms, fundidos, encadenados, intentando manipular lo menos posible la esencia de este arte. Eso es lo que pasa cuando un genio del calibre de Herzog se mete en una cueva. Autores como Herzog o Marker nos invitan a reflexionar sobre las imágenes, sobre los problemas de trascripción tecnológica del arte. El cine reproduce una imagen (arte paleolítico) dentro de otra (la pantalla), estas se funden en una sola, creando así una nueva imagen, la del arte paleolítico fílmico. El hiperrealismo actual nos confunde. Cuanto más real, detallada y perfecta, es una recreación, más creíble resulta al público. Tendemos a dar crédito de verosimilitud a imágenes manipuladas por ordenador simplemente porque responden a esta credibilidad, yo diría casi estética, de lo hiperreal. Esta estética estaría basada en la perfección y en los detalles, en una exageración de lo real. Hochadel (2003: 271) describe con acierto el hiperrealismo como un medio de expresión de las nuevas tecnologías de visualización. En la película de Hudson, las pinturas de la réplica de Altamira recuperan la viveza y el color que tenían cuando fueron descubiertas, lo que contrasta con la Altamira actualmente conservada. Si los orígenes del cine coinciden con el descubrimiento del arte rupestre, es posible también que ambos futuros se hallen entrelazados en un mismo proceso tecnológico de reproducción de imágenes. Las réplicas físicas (Altamira, Lascaux, Chauvet), las realidades virtuales o aumentadas (Santimamiñe), o las holográficas (Tito Bustillo), trasforman inevitablemente la naturaleza del arte paleolítico. El mundo digital absorbe imágenes, dejando al mundo real desprovisto de experiencias. Las cuevas se cierran, pronto ocuparán su lugar copias mejoradas.

6. CONCLUSIONES

El arte paleolítico inventado es el primero en reproducirse en el cine y sigue teniendo vigencia hoy en día en géneros cinematográficos muy concretos. A la luz de los datos analizados en el presente artículo, se puede decir que a partir de los años cincuenta este tipo de arte pierde credibilidad para dotar de verosimilitud a las ficciones prehistóricas. En su lugar, las recreaciones de cuevas, en concreto Lascaux, Altamira y posteriormente Chauvet, se convertirán en un referente indispensable en las películas de ficción prehistórica. Las imágenes hechas por ordenador a veces son tan realistas, que pueden aproximar las recreaciones a las reproducciones e incluso

sustituirlas. Por su parte, las reproducciones del cine documental o ensayístico, reflexionan sobre el mundo de las imágenes, el cine y el arte paleolítico. Marker y Herzog nos hablan del espejismo de lo tecnológico o como la tecnología oculta las relaciones entre imágenes. El ámbito académico exige, por lógica precaución, mantener ambos objetos de estudio separados. Y aunque hay muchas razones sensatas para separar el arte paleolítico del cine, parece innegable que algunas de las inquietudes perceptivas que dieron origen al cine se encuentran en el arte paleolítico: las primeras técnicas del movimiento (Azéma, 2011), de las luces y sombras (Groenen, 2000) y, sobre todo, las ansias por dotar de vida a las ficciones mediante las imágenes. Este es el motivo por el cual se pueden encontrar casi tantas relaciones entre el arte paleolítico y el cine, como entre el arte paleolítico y las pinturas de los cuadros. Por estas razones cuando el cine reproduce el arte paleolítico alude inevitablemente a sus orígenes. Incluso a veces parece que se aleje de la literatura, acercándose, cada vez más, al mundo de lo visual. Y ya no solo a los cuadros, sino a los video-juegos, comics y otras artes visuales marginales. Las nuevas tecnologías visuales nos obligan a plantearnos los conceptos artísticos y la intemporalidad de las imágenes (Didi-Huberman, 2008: 48). La imagen vuelve a sus orígenes, demostrando, como el montaje del gato de Marker con los felinos de Chauvet, que todo ha sido un sueño tecnológico.

Todo parece indicar que los mundos del cine y del arte paleolítico tienden a superar los límites en aras de la señalada convergencia (Ruiz, 2016). Este fenómeno es más global de lo que se creía. Ambos mundos gravitan en torno al astro visual de la tecnología. Las imágenes tecnológicas, intermediarias del ojo humano, no solo se interponen en la experiencia visual directa, sino que además crean nuevas formas de ver el arte, pues reproducen, imitan, e incluso superan, la realidad.

Como hemos podido apreciar, la historia del arte paleolítico en el cine tiende a la convergencia, tanto en los tipos de arte filmado, como en los referentes usados. El cine impregna cada vez más de ciencia sus ficciones. Esta impregnación es lenta y convive con la tradición mítica. Pero el cine concede cada vez más importancia al arte paleolítico en la ambientación, la verosimilitud y la diégesis narrativa de sus ficciones. El cine no usa los datos disponibles por la ciencia repentinamente sino lentamente, necesitando un lento proceso de validación y confrontación con los modelos narrativos tradicionales. El cine es siempre fiel a la ficción, usa la ciencia para dar credibilidad a sus ficciones, según el género de película de que se trate. El cine busca ante todo en la ciencia, el efecto de lo real que aporta autenticidad a la historia.

También la historia de este «arte paleolítico fílmico», es la historia de un doble que ha ido alimentándose de una imagen real. Cuando el doble es más real que el original, ¿puede llegar a sustituirlo?

BIBLIOGRAFÍA

Altman, R. 2000: *Los géneros cinematográficos*. Paidós. Barcelona.

Ardrey, R. 1961: *African Genesis*. Atheneum. New York.

Aujoulat, N., Fritz, C. y Tosello, G. 2010: «La galerie des Panneaux rouges». En J. Clottes (ed.): *La grotte de Chauvet. L'art des origines*. Seuil. Paris: 77-86.

Azéma, M. 2011: *La préhistoire du cinéma. Origines paléolithiques de la narration graphique et du cinématographe...* Errance. Paris.

Aumont, J. 1989: *El ojo interminable. Cine y pintura*. Paidós. Barcelona.

Bartra, R. 1996: *El salvaje en el espejo*. Barcelona. Destino.

Blanco, A. 1993: *Cinesaurios*. Royal Books. Barcelona.

Bellour, R. (ed.) 1990: *Cinéma et peinture, approches*. P.U.F. Paris.

Cerrato, R. 2009: *Cine y pintura*. Ediciones J C. Madrid.

Conkey, M. 1984: *To find ourselves: art and social geography of prehistoric hunter-gatheres. Past and Present in Hunter Gatherer Studies*. Ed. M. Shire. Academic Press New York.

Conkey, M. W. 1991: «Contexts of action, contexts for power: material culture and gender in the Magdalenian». En J. Gero y M. Conkey (eds.): *Engendering Archaeology: Women and* Prehistory. Oxford. Blackwell: 57-92.

Costa, A. 1991: *Cinema e pittura*. Loescher. Torino.

Crary, J. 1994: *L'art de l'observateur. Vision et modernité au XIXe siècle*. Éditions Jacqueline Chambon. Nîmes.

Debray, R. 2009: *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente.* Paidós. Barcelona.

De Groot, G. 2016: *Consuming History. Historians and heritage in contemporary popular culture.* Routledge. London and New York.

Didi-Huberman, G. 2008: *Ante el tiempo: historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Ariadna Hidalgo. Buenos Aires.

Eco, U. 1981: *Tratado de semiótica general.* Lumen. Barcelona.

Fritz C. y Tosello G., 2015: «From Gesture to Myth: Artists' techniques on the walls of Chauvet Cave». En R. White y R. Bourrillon, (eds.): *Aurignacian Genius: Art, Technology and Society of the First Modern Humans in Europe, Proceedings of the International Symposium*, New York University, Abril 08-10 2013, P@lethnology, 7: 280-314.

González Morales, M. 2018: *Releyendo la Prehistoria. Los pintores (negros) de Altamira y otras historias*. La Huerta Grande. Madrid.

Groenen, M. 2000: *Sombra y luz en el arte paleolítico*. Ariel. Barcelona

Gubern, R. 1996: *Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto*. Anagrama. Barcelona.

Hernández Descalzo, P. 1997: «Luces, cámara, ¡acción!: Arqueología, toma 1». *Complutum* 8: 311-334.

Hochadel, O. 2013: *El mito de Atapuerca: orígenes, ciencia, divulgación*. Edicions UAB. Barcelona.

Jardón, P, Pérez, C. y Soler, B. (eds.) 2012: *Prehistoria y cine*. Museu de prehistòria de València. Valencia.

Hormigos Vaquero, M. 2012: «Luces en la caverna primitiva». En P. Jardón, C. Pérez y B. Soler (eds.): *Prehistoria y cine*. Museu de prehistòria de València. Valencia: 101-114.

Lee, P. Dickinson, A. y Ashby, R. 2004: «Las ideas de los niños sobre la historia». En M. Carretero y J. F. Voss (eds.): *Aprender y pensar la historia*. Amorrortu editores. Buenos Aires: 217-248.

Lewis-Williams, D. y Clottes, J. 1998: «The mind of the cave-the cave of the mind: altered consciousness in the Upper Paleolithic». *Anthropology of Consciousness* 9 (1): 13-21.

Lipovetski, G. y Serroy, J. 2009: *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Anagrama. Barcelona.

Lombo Montañés, A. 2014: «La cueva de los sueños olvidados de Herzog», *ArkeoGazte* 4: 297-302.

Lombo Montañés, A. 2015a: «Viaje a la prehistoria de Karel Zeman». *Complutum* 26 (1): 245-281.

Lombo Montañés, A. 2015b: «El arte paleolítico en El Carnicero de Chabrol. *Panta Rei, Revista Digital de Ciencia y Didáctica de la Historia* 5: 139-142.

Lombo Montañés, A. 2017: «Arte prehistórico y ciencia ficción: los retos de la divulgación académica». *ArqueoWeb* 18: 31-61.

MINGO, A. 2010: *Los signos del paleolítico: La cueva de El Castillo* (*Puente Viesgo, Cantabria).* Gea Patrimonio. Guadalajara.

Monterde, J.E. 1986: *Cine, historia y enseñanza*. Laia. Barcelona

Moro Abadía, O. 2015: «The Reception of Palaeolithic Art at the Turn of the 20th Century: between Archaeology and Art History». *Journal of Art Historiography* 12: 1-23.

Moro Abadía, O y González Morales, M. R. 2004: «Altamira 1870-2000: les potentialités de «l'histoire des sites» en histoire des sciences». *Société Préhistorique Ariège-Pyrenées* LIX: 45-54.

Moro Abadía, O y González Morales, M. R. 2005: «L'analogie et la représentation de l'art primitif à la fin du XXe siècle». *L'Anthropologie* 109: 703-721.

Opper, F. B. 1903: *Our Antediluvian Ancestors*. Frirst UK Edition. London.

Ortíz, A y Piqueras M. J. 2003: *La pintura en el cine. Cuestiones de representación visual*. Paidós. Barcelona.

Palacio-Pérez, E. (2018): *El arte paleolítico. Historia de una idea*. Ediciones Nadir. Santander.

Piaget, J. 1987: *La formación del símbolo en el niño. Imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. Fondo de Cultura Económica: México.

Reed, E. T. 2010: *Mr. Punch's Prehistoric Peeps*. Read Books. London.

Ruiz Zapatero, G. 2016: «Ilustración prehistórica y tebeo de prehistoria: ¿caminos divergentes o convergentes?» En H. Bonet y A. Moreno (eds.): *Prehistoria y cómic*. Museo de Prehistoria de Valencia. Diputación de Valencia. Valencia: 59-86.

Ruiz Zapatero y Fernández Martínez, V.M. 1997: «Arqueología: imagen y proyección social». *Complutum* 8: 263.

Ruiz Zapatero, G. y Mansilla Castaño, A.M. 2008: «Aqueologia e cinema: uma história em comum». *Revista Arqueologia* Pública 3: 19-31.

Shiner, L. 2004: *La invención del arte. Una historia cultural*. Paidós. Barcelona.

Stoczkowski, W. 2001: *Para entender a los extraterrestres. Estudio etnológico de una creencia contemporánea*. Acento. Madrid.

Tejerizo, C. 2011: «Arqueología y cine: distorsiones de una ciencia y una profesión». *Futuro del Pasado* 2: 389-406.

Venegas Ramos, A. 2017: «La prehistoria a través del videojuego: representaciones, tipologías y causas». *Espacio, Tiempo y Forma I*, 10: 13-36.

Vialou, D. 1991: *La Préhistoire.* Gallimard. Paris.

Villaverde, V. 2012: «El destino de los neandertales: cine y evolución humana». En P. Jardón, C. Pérez y B. Soler (eds.) 2012: *Prehistoria y cine*. Museu de prehistòria de València. Valencia: 39-54.
Von Däniken, E. 1968: *Erinnerungen an die Zukunft*. Econ-Verlag. Düsseldorf.

AÑO 2019
ISSN 1131-7698
E-ISSN 2340-1354

12 ESPACIO, TIEMPO Y FORMA

SERIE I PREHISTORIA Y ARQUEOLOGÍA
REVISTA DE LA FACULTAD DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

UNED

Artículos · Articles

13 Alberto Lombo Montañés
El arte paleolítico en el cine · Paleolithic Art in Cinema

41 Alberto Pérez Villa
Análisis de las fosas del yacimiento de la Edad del Bronce de Gózquez 087 (San Martín de la Vega, Madrid) · Analysis of Pits in the Bronze Age Site of Gózquez 087 (San Martin de la Vega, Madrid)

67 José Ángel Ocharan Ibarra
La Diosa de Salchite. Estudio e interpretación iconográfica del fragmento cerámico procedente del santuario rupestre ibérico de La Nariz (Moratalla, Murcia) · The Goddess of Salchite. Study and Iconographic Interpretation of the Ceramic Fragment from the Iberian Rock Sanctuary of La Nariz (Moratalla, Murcia)

97 Luis R. Menéndez Bueyes, Alfonso Fanjul Peraza, Patricia Argüelles Álvarez & Diana Vega Almazán
¿Castros o fortalezas? una revisión cronológica y funcional del Castiello de Fozana (Siero, Asturias) a través de sus materiales cerámicos · Hillforts or Fortress? A Chronological and Practical Revision of Fozana Casttle (Siero, Asturias) thought the Study of the Pottery Materials

117 Noé Conejo Delgado
Moneta in rure: usos y formas de la moneda romana en el *ager* de *Olisipo* (Lisboa, Portugal) · *Moneta in rure*: Uses and Forms of the Roman Coin in the *Ager* of *Olisipo* (Lisbon, Portugal)

151 Silvia González Soutelo
Shall we Go *«Ad Aquas»*? Putting Roman Healing Spas on the Map · ¿Nos vamos *«Ad Aqvas»?:* Poniendo los balnearios romanos en el mapa

Reseñas · Book Review

193 Raúl Aranda González
Amorós Ruiz, Victoria: El Tolmo de Minateda en la Alta Edad Media. Cerámica y contexto. Alicante: Publicacions Universitat d'Alacant, 2018, 416 pp., ISBN: 978-84-9717-635-4.

ISSN 1131-7698
9 771131 769007 12