



EL PALEOLÍTICO EN LOS DIBUJOS ANIMADOS: EL UNIVERSO DE FICCIÓN PREHISTÓRICA

The Paleolithic in Cartoons: The Prehistoric World of Fiction

Alberto LOMBO MONTAÑÉS
albertrisa13@hotmail.es

Tania CATALÁN GABARRE
leoneta16@hotmail.com

Silvia PALACIOS ALGUERÓ
spalguero@gmail.com

Jara PARRILLA-BEL
jara_dorotea@hotmail.com
Universidad de Zaragoza

Fecha de recepción: 26-II-2014
Fecha de aceptación: 31-III-2014

RESUMEN: El presente artículo es una indagación en el universo de ficción que en torno al paleolítico se ha transmitido a través de los dibujos animados. Se integran los dibujos animados de prehistoria dentro de las investigaciones presentes sobre cine histórico o prehistórico y se lleva a cabo una clasificación previa de los mismos. Por último, se analizan las películas de dibujos (la saga *Ice Age* y *Los Croods*) más relevantes para el periodo paleolítico. Todo ello nos permite reflexionar acerca del papel de la prehistoria en el mundo de las imágenes cinematográficas y concluir que la relación entre ciencia y cine es más compleja de lo que parece. En conclusión se puede decir que el cine ha inventado su propia Edad de Piedra poblada de dinosaurios y Hombres de las cavernas no sin tener en cuenta a veces las investigaciones científicas.

Palabras clave: Dibujos animados. Paleolítico. Cine prehistórico. *Ice Age*. *Los Croods*.

ABSTRACT: The Palaeolithic period has been always surrounded by a «fiction universe», often transmitted to the society by Cinema. The way it has been, and is being, transmitted by

cartoon to the children is the main focus of this paper. We classify the cartoons about prehistory and we integrate them into the current studies about historic or prehistoric films. We also have analyzed the most relevant and recent cartoon centred on the Palaeolithic period (Ice Age films and the Croods). The data obtained allow us to reflect about the role that Prehistory has on the cinema, showing a complex relationship between films and science. To conclude, it can be said that Cinema has created its own Stone Age, with dinosaurs and cavemen, but only sometimes by keeping the scientific research in mind.

Keywords: Cartoons; Paleolithic; Prehistoric cinema; *Ice Age*; *The Croods*.

SUMARIO: 1. Introducción. 1.1. Prehistoria del dibujo animado. 1.2. Dibujos animados de prehistoria. 2. Estudios e imagen de la prehistoria en el cine. 3. Objetivos y método. 4. Estructura de los dibujos animados de ficción prehistórica. 4.1. Viviendas y cuevas. 4.2. Arte paleolítico. 4.3. El entorno natural. 4.4. El tiempo. 5. Personajes. 5.1. Los buenos. 5.2. Los malos. 6. Reflexiones. 6.1. Orígenes de los tópicos. 7. Conclusiones. 8. Bibliografía.

1. INTRODUCCIÓN

1.1. PREHISTORIA DEL DIBUJO ANIMADO

Los dibujos animados son los herederos de una larga tradición gráfica que busca la expresión del movimiento para animar sus creaciones ya desde los orígenes del arte (Azéma 2004, 2011; Luís 2012). Quiere esto decir que las películas de dibujos animados son el resultado de un largo progreso técnico que comienza con el invento de la fotografía y la filmación fotograma a fotograma de las figuras dibujadas (Candel 2005). Este proceso continúa hoy en día con el uso de los ordenadores; pero incluso la animación digital sigue utilizando el dibujo manual (Fernández Valentí 2011: 41). Según Horn (citado en Cáceres 2004: 14), el dibujo animado utiliza el cine como soporte técnico, pero su estética se halla cimentada en las historietas y el humor gráfico. Estos aspectos dotan a las películas de dibujos una serie de características técnicas y expresivas propias (Lucci 2005: 6) que lo alejan de las limitaciones de la lógica (Moles 1975: 351) y lo acercan a ensañaciones y mundos fantásticos en donde deberíamos ubicar quizás también la prehistoria¹.

Por esta razón, los dibujos animados casi siempre –y hasta mediados de los años 60– han estado dirigidos al público infantil. Los niños de todas las edades sienten una auténtica pasión por la prehistoria (Clottes 2008: 9) y el cine comercial ha sabido aprovecharse de ello.

¹ «La Prehistoria invita a soñar. No sabemos muy bien dónde ubicarla en el tiempo. Nos resulta a la vez muy lejana y muy cercana» (Clottes 2008: 9).

1.2. DIBUJOS ANIMADOS DE PREHISTORIA²

En su ya más de un siglo de historia, el cine de dibujos animados cuenta con una serie de películas cuya temática podría calificarse de prehistórica. Desde sus orígenes, los dibujos animados han mostrado una predisposición para reavivar el mundo prehistórico a través de los dinosaurios. El primer dinosaurio animado es una hembra que baila, llora e interactúa con un hombre vestido de esmoquin (*Gertie, the Dinosaur* de Winsor McCay, 1914). Desde entonces, los dinosaurios han aparecido en largometrajes de dibujos animados como *Fantasia* (*Fantasia* de Ben Sharpsteen, 1940) y, más recientemente, *En busca del valle encantado* (*The land before time* de Don Bulth, 1988), *Dinosaurio* (*Dinosaur* de Ralph Zondag y Eric Leighton, 2000) y la didáctica *Caminando entre dinosaurios* (*Walking with Dinosaurs* de Barry Cook y Neil Nightingale, 2013). Estos largometrajes muestran importantes concomitancias con los dibujos animados de ficción paleolítica que se han realizado hace apenas unos años (la saga *Ice Age* y *Los Croods*) los cuales son objeto del presente estudio.

Otra categoría de dibujos animados que ha difundido el icono del cavernícola con dinosaurio son los cortos de la Warner Bros para la televisión como *Pato Lucas y el dinosaurio* (*Daffy duck and the dinosaur* de Chuk Jones, 1939), en donde el cavernícola Caspar tiene un dinosaurio como mascota (figura 1A), y *Caveman Inki* (*Caveman Inki* de Chuk Jones, 1950) con un prehistórico de bigote y barba blanca. Es la misma imagen del cavernícola con una piel colgada del hombro que ha hecho tan popular Pedro Picapiedra en la serie *Los Picapiedra* (*The Flintstones* de Hanna-Barbera, 1960) (figura 1B) y que aparece constantemente en estos cortometrajes, como *La Pantera Rosa en Rosa Prehistórico* (*Prehistoric Pink*, de Hawley Pratt, 1968) (figura 1C) o en *Bob Esponja A. C.* (*Sponge*

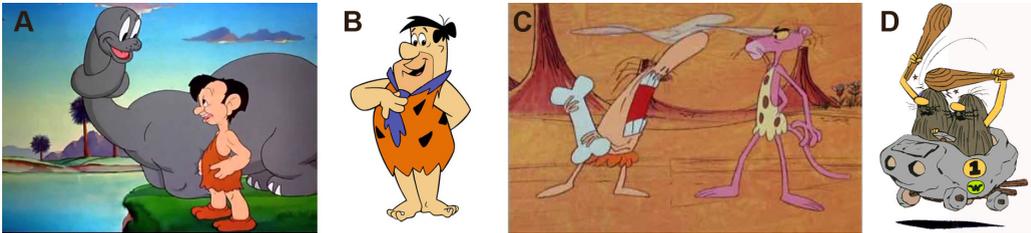


Figura 1. Cavernícolas y trogloditas en cortos y series de dibujos animados. A. Caspar y su mascota dinosaurica (fotograma del corto *Pato Lucas y el dinosaurio*). B. Pedro Picapiedra, el más célebre cavernícola, de la serie para adultos *Los Picapiedra* <<http://www.taringa.net/posts/info/>> (consulta 20/08/2013). C. El inspector Clouseau y la Pantera Rosa luchando por un hueso en una escena del corto (fotograma del corto *Rosa Prehistórico*). C. Trogloditas golpeándose en la cabeza con sus garrotes en su rocomóvil en *Autos locos* <<http://www.bing.com/search?q=autos+locos+imager>> (consulta 12/12/2013).

² Los dibujos animados de «prehistoria» a los que nos referimos son las películas ambientadas en el paleolítico; pero éstas no pueden ser entendidas sin hacer referencia a las películas de dinosaurios animados que las precedieron y con las que muestran estrechas vinculaciones.

Bob Square Pants de Stephen Hillenburg, 1999). Otra imagen menos conciliadora del hombre prehistórico (porque la prehistoria parece cosa de hombres) es la del troglodita. Se trata de una masa peluda con garrote que balbucea cosas incomprensibles y se comporta como un bruto. Los trogloditas fueron creados por Hanna y Barbera para pilotar un coche de piedra en los dibujos animados *Autos locos* (*Wacky Races* de Hana-Barbera, 1968-1970) (figura 1D). El mismo diseño fue utilizado para crear al capitán cavernícola (*Capitan Caveman and the teen Angels*, Hana-Barbera, 1977-1980) que luego aparecerá en distintas series de dibujos animados.

2. ESTUDIOS E IMAGEN DE LA PREHISTORIA EN EL CINE

Debemos utilizar los estudios sobre las relaciones de la historia y el cine o del cine de historia (Sorlin 1977; Ferro 1980; Monterde 1986; Rosenstone 1995, entre otros) como contexto a los dibujos animados de ambientación prehistórica. En los últimos años, algunos arqueólogos se han sumado al estudio de una parcela del cine histórico³, o lo que se ha denominado como cine arqueológico (Pohl 1996; Day 1997; Bourdial 2002). El cine ocupa un lugar privilegiado como creador de imágenes en la sociedad actual y el futuro de la arqueología pasa por la imagen (Criado 1997). Se han destacado consecuencias importantes en la relación cine-arqueología: por un lado la distorsión entre la arqueología (y el arqueólogo) y su imagen social (Tejerizo 2011; Carvajal *et al.* 2011) que provoca, lo que podríamos llamar, la banalización social de la arqueología. Y por otro lado, la vinculación emotiva que a través, no lo olvidemos, de la ficción, se crea hacia nuestra disciplina y que permite el uso crítico del cine como herramienta pedagógica (Ruiz Zapatero y Masilla 2008).

En lo referente a los films ambientados en la prehistoria, cabe señalar que casi nunca suelen incluirse dentro del género del cine histórico (p. e. Alberich 2009) por diversas razones. En primer lugar, los directores de este tipo de películas no se preocuparon por vestir o ambientar sus films conforme a la época como ocurre en las películas basadas en la Antigüedad o el medievo (Losilla 1997: 38). La prehistoria que se ve a través de la mayoría de estas películas es, o una fantasía, o una parodia de un mundo primitivo y salvaje (Jardón y Pérez 2012: 20), que utiliza elementos icónicos de la prehistoria como pretexto. Todas estas películas pueden incluirse, como ya señaló Hernández Descalzo (1997: 315), dentro del género fantástico definido por J. M. Latorre (1987: 7). En esta línea, V. Villaverde (2012) encuentra tan sólo tres películas (*En busca del fuego*, *El clan del oso cavernario* y *Ao, le dernier néander-*

³ No podemos ahondar en los problemas de género y terminología. Para este trabajo damos por hecho que existe un cine histórico aunque utilice la historia (o la prehistoria) como pretexto, simple ambientación o elemento de espectáculo (Porter 1983: 58).

tal)⁴, que por su puesta en escena y guión, tratan de recrear la época que describen y que por lo tanto merecerían estar catalogadas dentro del llamado cine histórico. Sin embargo, todos estos films de dinosaurios y hombres hacen alusión de una u otra forma a la prehistoria y su estudio se hace necesario para comprender la imagen social de la prehistoria en el imaginario popular. Por esta razón, este tipo de cine, que utiliza la prehistoria para ambientar y dar verosimilitud a sus ficciones, ha generado en los últimos años charlas, exposiciones⁵, libros o trabajos como el que nos ocupa.

El cine del natural se ha destacado por su influencia a la hora de transmitir anacronismos e ideas arquetípicas de la prehistoria (Hernández Descalzo 1997: 318). Resulta fundamental saber qué imagen de la prehistoria se está transmitiendo (Jardón *et al.* 2012: 15), así como intentar desentrañar los orígenes de tales tópicos u anacronismos fílmicos (Zapatero y Masilla 2008: 24) como la brutalidad, la catástrofe o la convivencia de dinosaurios y hombres. En este sentido conviene mencionar que no se puede exculpar a la ciencia de la transmisión de tales ideas. V. Villaverde (2012: 40) ha señalado que el componente racista de algunas de estas películas se encontraba ya en la investigación científica. Es decir, hay que tener en cuenta que la ciencia, como ha observado Hernando Álvarez (2010), tiene sus propios fantasmas que a veces los medios difunden como si fueran verdades.

Pero el reciente interés que ha despertado el cine prehistórico prescinde casi siempre de los dibujos animados. Es necesario conocer cómo los dibujos animados abordan y expresan la prehistoria en comparación con las investigaciones llevadas a cabo en el campo del cine del natural. Destaca en este sentido el trabajo de Sanchís y Morales (2012) que incluye en su análisis reflexiones acerca de la saga de *Ice Age*. Los autores han señalado algunos de los arquetipos faunísticos y paisajísticos de los films (Sanchís y Morales 2012: 60 y 67). El paisaje más frecuente en estas películas es una especie de desierto montañoso, rocoso, con volcán y monstruos (Sanchís y Morales 2012: 65). En definitiva, la época que se nos presenta en el cine convencional es una prehistoria violenta en la que sobrevive el hombre fuerte protector, en un entorno hostil poblado por criaturas salvajes y catástrofes naturales (Hernández Descalzo 1997: 315-316). Las mujeres tienen, salvo excepciones (Ayla en *El clan del oso cavernario* y Ao en *Ao le dernier néandertal*), un papel secundario o son representadas como hechiceras (Soler 2012: 89 y 96).

⁴ *En busca del fuego* (*La guerre du feu* de J. J. Arnaud, 1981); *El clan del oso cavernario* (*The clan of the cave bear* de M. Chapman, 1986) y *Ao le dernier néandertal* de J. Malaterre, 2012).

⁵ El Festival Internacional de Cine Arqueológico del Bidasoa (Irún) que en 2010 contó con la participación de la Dr. Pilar Utrilla; la exposición del Museo de Prehistoria de la Diputación de Valencia (2012); las conferencias y proyecciones de cine ambientado en la prehistoria en Ibeas de Juarros (2007) o el Museo Arqueológico de Cartagena (2013) o los ciclos de 50 Aniversario de la cueva de Nerja que es el único de los mencionados que contó entre sus proyecciones con una película de dibujos animados (*Ice Age 1*).

Otros recursos narrativos frecuentes son el tema de la huida y el viaje (Jardón y Pérez 2012: 22) tan frecuente en los largometrajes de dibujos animados de aventuras; el encuentro entre especies humanas neandertales y sapiens (Villaverde 2012) recientemente abordado por la película *Los Croods*; y el recurso cómico de los contrastes entre el pasado y el presente (Jardón y Pérez 2012: 20) que es utilizado también en la famosa serie de *Los Picapiedra*.

3. OBJETIVOS Y MÉTODO

Nuestro objetivo fundamental es profundizar en el imaginario colectivo de la prehistoria, mediante el análisis de uno de sus periodos más representativos (el paleolítico) en los dibujos animados. Para ello hemos escogido las películas de ficción que por su influencia más han difundido los tópicos sobre el periodo paleolítico y resultan paradigmáticas en este sentido. Estos films comparten conexiones argumentales con las películas de dibujos animados de dinosaurios que hay que tener en cuenta⁶. También comparten tópicos con las series o cortos de animación ya mencionados que por razones metodológicas no pueden ser incluidos en un mismo análisis.

Pretendemos pues estudiar la imagen de ese periodo de la prehistoria, observar sus tópicos e intentar descubrir de dónde surgen. El primer paso que hay que dar en este sentido es el de estudiar el texto fílmico (Cardona 2005) teniendo en cuenta los principales parámetros narrativos de espacio, tiempo y acción (encarnada en los personajes). Podemos así observar cómo se recrea el espacio interior (hábitat de los seres humanos) y exterior. El paisaje que envuelve a los personajes puede ser más o menos realista, idílico, fantástico, alegórico o catastrófico. Hemos señalado también los elementos arqueológicos que aparecen en las películas y qué función se les atribuye a útiles líticos, óseos, pieles o grafías parietales o muebles.

También hemos tratado de dilucidar el tiempo cronológico en que parecen o dicen vivir los personajes (casi siempre ambiguo o anacrónico) y cómo se expresa (voz en *off*) la temporalidad (*flas back*, *flas forward* o elipsis).

Otro aspecto importante son los personajes animales, psicológicamente humanizados como ha señalado Fernández Valentí (1993: 52), o humanos (poco frecuente). Para ellos hemos desarrollado varios registros en una base de datos donde recogemos aspectos relativos a su tratamiento gráfico (caricaturizado o realista), su función jerárquica (protagonista, secundario o antagonista) así como los roles que desempeña en la

⁶ En la ficción cinematográfica dinosaurios y humanos conviven en una misma Edad de Piedra de ficción (p.e. *Los Picapiedra* o *Ice Age 3*).

historia (bueno, malo, bruto, protector, gracioso, sentimental) en relación con su edad y sexo.

Existen muchas clases de dibujos animados con distintos objetivos (entreteener/educar) y duraciones (largometrajes/cortometrajes). Un análisis profundo no puede mezclar el cine y las series de televisión, ya que se distinguen no sólo por su duración y lugar de proyección, sino también en la manera de retratar la prehistoria. Por lo tanto es necesario plantear una clasificación previa que permita valorar en su justa medida los diferentes tipos de dibujos animados como se ha hecho en otros análisis (Ruiz Zapatero 1997: 289; Ruiz Zapatero y Masilla 2008: 21-22). Hemos establecido la siguiente división:

- A. Películas o series de ficción
 - Ficción humorística (parodia)
 - Ficción de aventuras
- B. Películas o series didácticas

Título	Título original	Director/es	País	Año
Ice Age	Ice Age	C. Wedge y C. Saldanha	EEUU	2002
Ice Age 2: El deshielo	Ice Age: The Meltdown	C. Saldanha	EEUU	2006
Ice Age 3: El origen de los dinosaurios	Ice Age: Dawn of the dinosaurs	C. Saldanha y M. Thurmeier	EEUU	2009
Ice Age 4: La formación de los continentes	Continental Drift	S. Martino y M. Thurmeier	EEUU	2012
Los Croods: Una aventura prehistórica	The Croods	C. Sanders y K. DeMicco	EEUU	2013

Figura 2. Fichas de las películas de ficción paleolítica analizadas.

Esta clasificación permite distinguir si la fuente de inspiración es el arte (ficción) o la ciencia (didáctica), lo que condiciona en gran medida la manera de recrear la prehistoria⁷. Aun así esta división resulta ambigua en algunos de los casos, porque ¿cómo clasificar una película como *Fantasia*? El problema se agudiza al tratar de concretar subtipos; no obstante, para un mejor análisis y siguiendo criterios que responden al propósito de nuestro estudio, hemos dividido el tipo A según el contenido narrativo o la manera de abordar la prehistoria. De esta forma, observamos dibujos animados que parodian la prehistoria (*Los Picapiedra*) y otros que la utilizan como marco de aventuras (*Ice Age* y *Los Croods*), siendo de nuevo los límites entre ambas divisiones bastante estrechos.

En definitiva, teniendo en cuenta que nuestra intención es observar la imagen que del periodo paleolítico se transmite a la sociedad a través de los dibujos animados, centraremos nuestro análisis en las grandes producciones de ficción cinematográfica *Ice Age* y *Los Croods*. Esto nos permite analizar en profundidad un tipo en concreto de largometrajes de ficción que reúnen la mayoría de los tópicos observados en las series televisivas u otros tipos de dibujos animados.

4. ESTRUCTURA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS DE FICCIÓN PREHISTÓRICA

Todos los largometrajes de dibujos animados del tipo ficción de aventuras ambientadas en el paleolítico responden a un mismo esquema argumental (figura 3). En todos ellos una catástrofe natural: un terremoto (*Ice Age 4*, *Los Croods*)⁸, una inundación (*Ice Age 2*), un cambio climático extremo (*Ice Age 1*) provocan la huida o la separación de los personajes (de la familia). En *Ice Age 1* es el ataque de un grupo de dientes de sable lo que provoca la separación de un bebé humano de un grupo de cazadores. Se inicia entonces un viaje (de aprendizaje o aventura) en el que hay siempre un perseguidor malvado y una meta que es un lugar, por ejemplo, un barco (especie de Arca de Noé) en *Ice Age 2*. En el caso de *Los Croods*, ese lugar es «el mañana»: una metáfora del nacimiento de una nueva especie humana que juega con la luz y el sol como símbolos de la verdad y el conocimiento frente a la oscuridad de la caverna (Medina *et al.* 2012). Al final se produce el reencuentro: Grug con la familia en *Los Croods*, el bebé Bolita con los cazadores en *Ice Age 1*, Eli con Manny en *Ice Age 2*, Eli y Melocotón con Manny en *Ice Age 4*. La estructura de este tipo películas, que tienen como eje la familia y su separación, encuentra su base en la morfología de los cuentos (Propp 1977: 37-38).

⁷ Los dibujos animados que deben tener un cierto rigor histórico (didácticos) y los que no tienen por qué tenerlo (ficción) no pueden ser medidos con mismo rasero.

⁸ El mismo tema de catástrofe natural, viaje y encuentro final se da en las películas de dinosaurios, p. e. el terremoto que inaugura el viaje de Picito al encuentro con su fantasmal madre en el valle de *En busca del Valle Encantado*.

ESTRUCTURA NARRATIVA DE LARGOMETRAJES ANIMADOS DE FICCIÓN PREHISTÓRICA

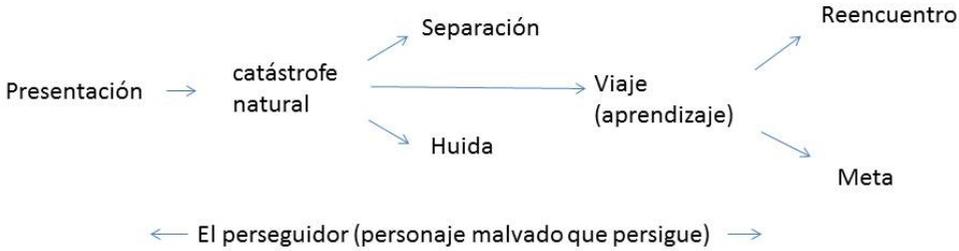


Figura 3. Esquema narrativo películas de ficción prehistóricas.

4.1. VIVIENDAS Y CUEVAS

En *Ice Age 1* aparece un campamento humano con perros cerca de un río, tienen hogueras, pieles tendidas en postes de madera y cabañas de piel con huesos o colmillos (figuras 4A y B); pero en *Los Croods* se vuelve a la imagen típica del cavernícola. Esta



Figura 4. A y B. Habitat de los humanos en *Ice Age 1*. C. Grub y su cueva con un friso decorado con improntas de su mano en *Los Croods*. D. La familia de *Los Croods* en el oscuro interior de la caverna (fotogramas captados de las películas *Ice Age 1* y *Los Croods*).

familia de neandertales vive en una pequeña y oscura cueva (figura 4D), no conocen el fuego, ni tallan el sílex, ni utilizan el hueso. Cazán robando huevos y tirando piedras. Visten trajes de piel sin mangas y corren a veces a cuatro patas. Sin embargo, Chico, el *homo sapiens*, sabe hacer fuego, cazar con trampas y hacer chistes. El *sapiens* lleva pantalones, tatuajes, tiras de cuero en el brazo y un collar de conchas, pero parece vivir a la intemperie sin útiles (sólo al final de la película sale una lanza con punta de sílex).

4.2. ARTE PALEOLÍTICO

El arte paleolítico que aparece en *Ice Age 1* y *Los Croods* es irreal, salvo alguna referencia en la primera de ellas a bisontes o caballos que tienen un cierto parecido con las grafías parietales del periodo paleolítico. En la parte en la que Manny, Diego, Sid y Bolita caen a una cueva con pinturas, aparecen insólitas figuras humanas cazando animales, y en concreto mamuts que cobran vida en la memoria de Mani. En esta escena vemos el arte paleolítico desde el punto de vista de los animales: «nunca salimos en estos garabatos», dice Sid.

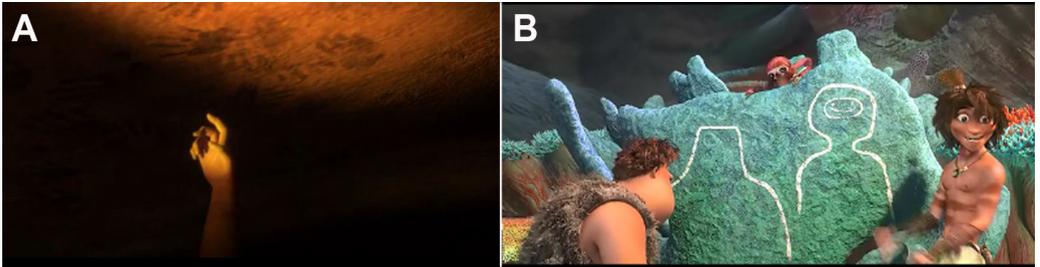


Figura 5. A. Mano de Eli tratando de alcanzar un rayo de luz que ha entrado en la caverna (al fondo se ven las manos pintadas por su padre) B. Representación antropomorfa y sonriente de Chico (fotogramas captados de la película *Los Croods*).

En *Los Croods*, Grug dibuja sus cuentos con arena que coge del suelo y aplica con la mano. En sus relatos todos los que desobedecen las normas mueren y esto es representado con la mano en positivo (la mano aquí adquiere la significación moderna de prohibición). Una noche, una luz exterior que despierta a Eep, ilumina el techo de la cueva. Un plano de la mano de Eep tratando de atrapar esta luz sobre el fondo de manos pintadas ofrece una bella metáfora del deseo de la libertad frente a las prohibiciones paternas (figura 5A). Chico también pinta pero sus dibujos sirven para ilustrar otras historias más optimistas y divertidas (figura 5B) que las de Grug. Por lo demás, nunca se ve arte mueble, ni esculturas, ni instrumentos para pintar y siempre pintan los hombres.

4.3. EL ENTORNO NATURAL

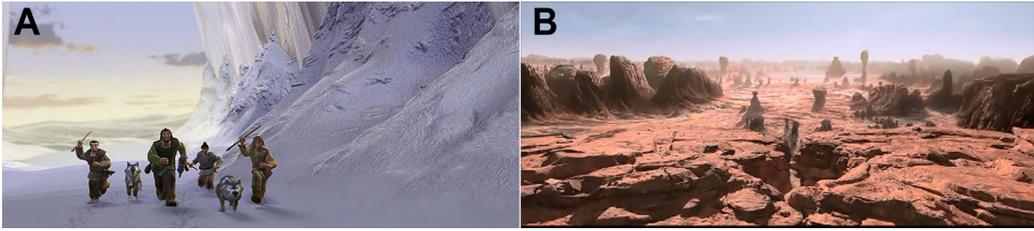


Figura 6. A. Cazadores corriendo por un paisaje nevado en la película *Ice Age 1*. B. Paisaje desértico con cerros donde viven *Los Croods* (fotogramas captados de las películas *Ice Age 1* y *Los Croods*).

El paisaje es de vital importancia en el cine de aventuras (Casas 1985: 44). En las películas de dibujos animados estudiadas el paisaje es un decorado muy efectista, pero de poca trascendencia narrativa, a tono con la dinámica del cine de aventuras actual (Navarro 1991: 40-41).

En la saga *Ice Age* predomina el paisaje glacial (figura 5A) mezclado, en ocasiones, con un entorno de montaña frío con árboles nevados; pero en *Ice Age 3* se las apañan para recrear un paisaje selvático. Los protagonistas se adentran en un mundo subterráneo y viven aventuras en un clima cálido y húmedo con dinosaurios⁹. También aparece el mar (*Ice Age 4*) con piratas e ingeniosos barcos de hielo. Pero sin duda el paisaje más llamativo es el desolado desierto rocoso que se diseña en *Los Croods* (figura 5A) que a veces recuerda a las películas del oeste norteamericano como, salvando las distancias, *Centauros del desierto* (*The Searchers* de John Ford, 1956), y que se combina con otros paisajes totalmente fantasiosos (figura 5B).

Una de las constantes que se repite una y otra vez en las películas de dibujos animados de ficción prehistórica es el de la catástrofe natural. El frío (*Ice Age 1*), un terremoto (*Ice Age 4*, *Los Croods*), una inundación (*Ice Age 2*), provocan la huida o la separación de los personajes de una familia¹⁰.

⁹ Esta es una idea que proviene de la novela de J. Verne *Viaje al centro de la tierra* (Domingo, 2003) y que el cine utilizó de excusa para unir humanos y dinosaurios. Aquí se produce un insólito anacronismo de animales humanizados y dinosaurios.

¹⁰ Esto ocurre en las películas *En Busca del Valle Encantado* o *Dinosaurio* y no en, por ejemplo, *Hermano Oso* (*Brother Bear* de Aaron Blaise y Robert Walker, 2003) en donde unos indios disfrutaban de un entorno natural idílico, rodeado árboles, vegetación y agua cristalina.

4.4. EL TIEMPO

El periodo paleolítico parece representar una prehistoria de ficción muy ambigua desde el punto de vista temporal. La época representada no está definida en ninguna de estas películas y a veces el paleolítico es sólo una excusa para poder ambientar la película en un lugar ignoto (*Ice Age 2, 3 y 4*). Resulta casi absurdo ubicarlas en un periodo cronocultural preciso o en una etapa climática clara. El paleolítico es un tiempo confuso, una idea colectiva de lo prehistórico que a veces se adentra en el terreno de lo fantástico. En este sentido, podemos observar dos tipos de anacronismos en las películas de ficciones animadas de prehistoria. En el primero, el anacronismo es utilizado para producir un efecto cómico. Cuando Manny en *Ice Age 1* pasa por Stonehenge dice «arquitectura moderna, no aguantará». En la misma línea, son frecuentes los *gags* en los que se reconoce un objeto moderno en una coyuntura prehistórica: gafas de sol de piedra, paraguas de madera y hojas, un huevo ovalado como balón de rugby, etc.

El segundo anacronismo está al servicio de los elementos de la ficción, y va de lo fantasioso –como ubicar la formación de los continentes (que comenzó hace 200 millones de años) en plena Edad del Hielo–, a lo anecdótico –como la fauna representada en *Ice Age*, que suele ser real pero anacrónica, ya que el tigre dientes de sable se extinguió hace medio millón de años (Sanchís y Morales 2012: 60)–.

5. PERSONAJES

5.1. LOS BUENOS

Los personajes «buenos» suelen organizarse en torno a una familia. En *Ice Age 1* un mamut (Manny), un tigre dientes de sable (Dani), un perezoso, quizá un megaterio (Sid) y un bebé (Bolita) forman una peculiar familia en la que el mamut hace de padre. Manny es siempre padre: de la manada, de Bolita o, en la tercera y cuarta parte, de su hija Melocotón. La figura paterna es fundamental en todas las películas analizadas y su papel es siempre protector. Son personajes grandes, fuertes, que toman las decisiones finales y están casi siempre en el centro de los planos de conjunto. El padre de la familia Croods (Grub) representa la ley y protege a su familia con su fuerza bruta.

La madre tiene un papel secundario. Esto se observa bien en el personaje de Eli (*Ice Age*), que tiene un papel vital en la segunda parte, pero pierde protagonismo cuando se hace madre en la tercera. Sin embargo se les otorga un papel importante a las chicas adolescentes Melocotón (*Ice Age 4*) y Eep (*Los Croods*), aunque no se puede decir que sean protagonistas. Si bien es cierto que la historia de los Croods es contada (voz en *off* diegética de Eep) desde el punto de vista de la joven neandertal, no es más que para rela-

tar las hazañas de Chico y Grub, que son los verdaderos protagonistas –sino héroes– de la historia. Otro personaje femenino que tienen en común la cuarta parte de *Ice Age* y *Los Croods* es el de la anciana. Se trata de un personaje muy caricaturizado que en *Los Croods* encarna el papel, siempre desde el punto de vista del padre, de molesta suegra y nunca el de anciana o abuela.

Un personaje que no puede faltar en la familia es «el tonto». Un cabeza hueca, en el caso de los *Los Croods*, interpretado por Tonk. El personaje del perezoso de los *Ice Age* es, sin embargo, mucho más complejo. Sid es bípedo, barrigudo y cuellilargo. También tiene dos ojos saltones muy separados, una gran nariz de payaso y dos grandes incisivos que le salen de la boca. No tiene barbilla ni frente. Y todo su cuerpo se mueve sin control al ritmo de golpes y acrobacias. Sid es un feo bueno, inofensivo, cariñoso en exceso, quiere ser padre pero nunca puede serlo: ni del bebé, ni de los mini-perezosos, ni de los dinosaurios. No vale como padre porque no es un ser respetable, carece de dignidad, es inmaduro, es un ser risible fuera del mundo serio de los adultos, es un simulacro de la autoridad paterna.

5.2. LOS MALOS

Hay dos tipos de personajes malos principales. El más frecuente es el personaje malo que evoluciona, a veces incomprensiblemente (como el tigre de *Los Croods*), al final de la película, y ayuda a los protagonistas a conseguir sus objetivos (Dani el tigre dientes de sable de *Ice Age 1*; el dinosaurio en *Ice Age 3*; la tigresa de *Ice Age 4*)¹¹. Otros son malos esquemáticos, como el mono de *Ice Age 4*, o los «monstruos» marinos¹² de *Ice Age 2*.

La figura del malo es normalmente la figura de un perseguidor que ataca en momentos puntuales del viaje y cuya intención es matar o comerse a los protagonistas. Algunos de estos personajes y situaciones recuerdan a famosas novelas de aventuras. La obsesión del tigre dientes de sable contra el bebé humano en *Ice Age 1* y la de la comadreja Buck de *Ice Age 3* contra el dinosaurio albino recuerdan a la de Shere Khan contra Mowgli y Ahab contra la ballena blanca en *El libro de las Tierras Virgenes* y *Moby Dick* respectivamente.

6. REFLEXIONES

La historia del dibujo animado es diferente a la del cine convencional basado en captar imágenes de la realidad. Los dibujos animados tienen una raíz muy antigua y una

¹¹ Esto también ocurre en las películas de dinosaurios, p.e. la hermana del jefe de los dinosaurios carnívoros en *Dinosaurio*.

¹² No se puede concretar con seguridad la identificación de estos monstruos marinos. No obstante, uno de ellos, *Cretaceous*, parece un *talatosuquio* o cocodrilo marino.

forma de expresión que los conecta con el mundo de los niños. Existe un estrecho vínculo entre la infancia y la prehistoria que ha sido aprovechado por el mundo comercial de diversas formas (Camarós 2009). De esta manera, el cine de dibujos animados ha dado vida y movimiento a los dinosaurios convirtiéndolos en una especie de icono de la prehistoria para niños. La imagen del cavernícola¹³, el otro icono infantil de la Edad de Piedra, ha aparecido en series y cortos de dibujos animados siempre peludo, bruto y escaso de ropa o pieles. Esta imagen ha sido difícil de borrar y se repite en menor medida en *Los Croods* y no en *Ice Age 1* que es, sin duda alguna, la película de dibujos animados mejor documentada.

Desde un punto de vista científico, estas películas apenas transmiten una visión acorde con nuestra idea actual del periodo paleolítico. Es más, tan sólo *Ice Age 1* y *Los Croods* pueden considerarse como cine de prehistoria, pues las otras partes de la saga pierden cualquier relación con la realidad arqueológica de dicho periodo.

La influencia del cine prehistórico del natural es clave para entender el funcionamiento de las películas estudiadas. Cuando los largometrajes de dibujos animados han ambientado sus tramas en el periodo paleolítico, han utilizado los tópicos del cine convencional. Así pues, en los dibujos encontramos el arquetipo del cavernícola bruto (*Brute Force/The Primitive Man* de D. W. Griffith, 1914) que se observa en *Los Croods* y en casi todos los cortos animados; las parodias basadas en los contrastes anacrónicos de *Charlot prehistórico* (*His Prehistoric Past* de Charles Chaplin, 1914) o *Las tres Edades* (*The Three Ages* de Buster Keaton y Edward Cline, 1923) que se observan en los *gags* de los largometrajes y en la serie *Los Picapiedra*; el tema del encuentro entre neandertales y sapiens de *En busca del fuego* en *Los Croods*; la convivencia de dinosaurios y humanos que se inventa por primera vez en *La formación del hombre* (*Man's Genesis* de D. W. Griffith, 1912); y las catástrofes tan frecuentes en las películas de desastres del cine de los años 50 (Sontag 1965).

6.1. ORÍGENES DE LOS TÓPICOS

Si tratamos de encontrar los orígenes de los tópicos que el cine de dibujos animados ha transmitido a niños y mayores acerca de la prehistoria, podríamos remontarnos a cómo la humanidad se ha planteado desde la Antigüedad ideas en torno a la caverna (Medina *et al.* 2012) o el origen de su propia especie. Por ejemplo, «los primordios» para Lucrecio (*De la Naturaleza* V, 925-1010) eran una raza humana de una fuerza brutal que perseguían a las fieras con piedras arrojadas. Esta imagen del hombre salvaje, que apa-

¹³ El término cavernícola es utilizado en *Los Croods* por ejemplo y el de troglodita en algunos cortos animados. Esta última denominación tiene las acepciones negativas de bárbaro, tosco, grosero, insociable o glotón (Moliner 1988: 1396).

rece con frecuencia en los carnavales medievales armado con un garrote (Heers, 1988: 137-138), nos recuerda a la de Grub levantando piedras y afirmando ser un cavernícola. La idea del hombre bruto sobrevivió y fue utilizada durante todo el siglo XIX, asociada a los pueblos «primitivos» (Villaverde 2012: 51). En este siglo se asientan las ideas sobre el hombre cavernícola (Morgan [1877] 1980: 109) y troglodita (Schiller [1773] 1981: 145), término, éste último, que ha perdurado hasta principios del siglo XX (Reinach 1903: 259; Darpeix, 1939: 10, 11 y 15).

Sin embargo estas ideas que hoy nos parecen tan alarmantes son el espectro de antiguas certezas científicas (Hernando Álvarez 2010) de tal forma que, si bien nos pueden escandalizar las historias de hombres y dinosaurios, hay que recordar que, hasta bien entrado el siglo XX, se seguía debatiendo acerca de la existencia del Hombre del Terciario (Breuil y Lantier 1959: 21-22). Otro tanto ocurre con la idea de la catástrofe tan reflejada en el cine de dibujos animados analizado y que fue introducida en la prehistoria¹⁴ por Boucher de Perthes y que se asienta a su vez en el pensamiento mítico de la Antigüedad (Stoczkowski 1993: 18).

Todas estas ideas provienen de la manera en la que la humanidad tiene de pensar su propio origen y han sido reflejadas en los cuentos, el folklore, la literatura, el cine y la ciencia.

7. CONCLUSIONES

El público acepta los anacronismos, tópicos y errores del cine ambientado en la prehistoria porque los clichés responden a un criterio de verosimilitud fílmica –en el mejor de los casos– que viene forjándose desde las primeras películas ambientadas en este periodo. El cine ha creado su propia prehistoria fílmica cogiendo elementos diversos, ideas recurrentes en el pensamiento humano sobre los orígenes, convenciones narrativas de la literatura y a veces incluso datos de la investigación científica.

La prehistoria es y será siempre un periodo ambiguo (Semonsut 2010: 141) en el que a la imaginación humana le gusta perderse; una etapa infantil llena de seres fantásticos y monstruos, reflejo también de los miedos de la civilización a volver a un estado de barbarie e irracionalidad.

Sabemos lo difícil que es combinar la documentación con la ficción pero seguro que los artistas y diseñadores saben cómo hacerlo sin que el mundo de la ficción se resienta por ello. Los niños se merecen algo más que espectáculo y acción.

¹⁴ Y en paleontología por George Cuvier.

AGRADECIMIENTOS

A Pilar Utrilla, Gonzalo Ruiz Zapatero, Carmen Peña Ardid, Manuel Bea, Clara Hernando, Carlos García, Teresa Artigas, M^a Ángeles Medina y Carlos Vázquez.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Alberich, E. 2009: *Películas clave del cine histórico*. Ediciones Robinbook. Barcelona.
- Azéma, M. 2004: «La décomposition du mouvement dans l'art pariétal: et si... les hommes préhistoriques avaient inventé le dessin animé et la bande dessinée?». *Bulletin de la Société de l'Ariège-Pyrénées* 54: 55-69.
- Azéma, M. 2011 : *La préhistoire du cinéma. Origines paléolithiques de la narration graphique et du cinématographe*. Editions Errance. Paris.
- Blanco, A. 1993: *Cinesaurios*. Royal Books. Barcelona.
- Bourdial, I. 2002 : «La Préhistoire comme si vous y étiez. L'Odissee de l'Espèce». *Science & Vie* 1023: 168-175.
- Breuil, H. y Lantier, R. 1959: *Les hommes de la Pierre Ancienne*. Payot. Paris
- Cáceres, G. 2004: *Entre dibujos, marionetas y pixeles: notas sobre el cine de animación*. La Crujía. Buenos Aires.
- Candel, J. M^a. 2005: *Arte y técnica de los dibujos animados*. Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. Murcia.
- Camarós, E. 2009: «Breves reflexiones en torno a los 'juguetes prehistóricos' como herramienta pedagógica». *Estrat Crític* 3: 89-96.
- Carmona, R. 2005: *Cómo se comenta un texto filmico*. Cátedra. Madrid.
- Carvajal, A.; Hernando, C.; Soto, M. M. y Tejerizo, C. 2011: «El Síndrome de Indiana Jones. La imagen social del arqueólogo». *Estrat Crític* 5: 38-49.
- Casas, Q. 1985: «Del hielo al desierto». *Dirigido por...* 128: 44-46
- Chauvin, J-S. 2000: «Education. Jack Lang prépare l'entrée du cinéma à l'école primaire». *Cahiers du cinéma* (décembre) 552: 12-16.
- Chávez Mendoza, J. R. y González Vidal, J. C. 2012: «Los Picapedra: entre la tecnología y la prehistoria». *Sincronía* año 1 (1): 1-13.

- Clottes, J. 2008: *La Prehistoria explicada a los jóvenes*. Paidós. Barcelona.
- Crafton, D. 1990: *Emile Cohl, caricature, and film*. Princeton University Press.
- Criado, F. 1996: «El futuro de la arqueología ¿la arqueología del futuro?». *Trabajos de Prehistoria* 53 (1): 13-26.
- Darpeix, A. 1939: «Sur l'interprétation des figurations anthropomorphes du Paléolithique supérieur». *Bulletin histoire et archéologie du Périgord*, 66: 1-22.
- Day, D. H. 1997: *A Treasure Hard to Attain: Images of Archaeology in Popular Film, with a Filmography*. Boston. Scarecrow Press.
- Delluc, B. y Delluc, G. 1981: *Los cazadores de la prehistoria*. Everest. León.
- Domingo Martínez, R. 2003: «El pastor de mastodontes: la prehistoria en Julio Verne. En M. P. Tresaco; J. Vicente y M^a L. Cadena (Coord.): *De Julio Verne a la actualidad: la palabra y la tierra*. Prensas Universitarias de Zaragoza, Zaragoza: 121-138.
- Dorfman, A. y Mattelard, A. 1972: *Para leer al Pato Donald. Comunicación de masa y colonialismo*. Siglo XXI. México.
- Fernández Valentí, T. 1993: «Walt Disney. La animación puesta de largo». *Dirigido por...* 218: 46-55.
- Fernández Valentí, T. 2011: «Animación digital. Origen y culminación». *Dirigido por...* 410: 38-41
- Ferro, M. 1980: *Cine e historia*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona.
- Gilbert, M. y Labbé, D. 2005: *Le Fantastique*. Éditions Belin. Paris.
- Gómez Alonso, R. 2002: *Arqueología de la imagen filmica: De los orígenes al nacimiento de la fotografía*. Archiviana. Madrid.
- Heers, J. 1988: *Carnavales y fiestas de locos*. Ediciones Península. Barcelona.
- Hernández Descalzo, P. 1997: «Luces, cámara, ¡acción!: Arqueología, toma 1», *Complutum* 8: 311-334.
- Hernando Álvarez, C. 2010: «Estudio del arte parietal paleolítico desde la perspectiva arqueológica: viejos fantasmas/nuevos enfoques». *El Futuro del Pasado* 1: 125-141.

- Hernando Álvarez, C. 2011: «Más allá de la técnica: símbolo y lenguaje del arte paleolítico». *El Futuro del Pasado* 2: 29-47.
- Jardón Giner, P. y Pérez Herrero, C. I. 2012: «Representación del pasado: ciencia y ficción». En P. Jardón y C. Pérez y B. Soler (eds.): *Prehistoria y cine*. Museu de Prehistòria de Valencia. Valencia: 17-38.
- Kipling, R. 1981: *El libro de las Tierras Virgenes*. Editorial Bruguera. Barcelona.
- Konigsberg, I. 2004: *Diccionario técnico Akal de Cine*. Akal. Madrid.
- Latorre, J. M. 1987: *El cine fantástico*. Fabregat. Barcelona.
- Lee, P; Dickinson, A; Ashby, R. 2004: «Las ideas de los niños sobre la historia». En M. Carretero; J. F. Voss (comp.): *Aprender y pensar la historia*. Amorrortu editores. Buenos Aires: 217-248.
- Losilla, C. 1997: «La prehistoria, los dinosaurios y otras criaturas feroces de Willis O'Brien a Steven Spielberg». *Dirigido por...* 259: 336-43.
- Lucci, G. 2005: *Animación (Diccionarios de Cine)*. Electa. Barcelona.
- Lucrecio 2003: *La Naturaleza*. Gredos. Madrid.
- Luís, L. 2012: «Desenhos animados! Uma gramática do movimento para a arte paleolítica do vale do Côa». En M. J. Sanches (ed.): *Artes Rupestres da Pré-História e da Proto-História. Paradigmas e Metodologias de Registo* (Lisboa 2012). DGPC. Trabalhos de Arqueologia 54: 69-80.
- Martín Lerma, I. 2006: «La prehistoria en el cine». *Panta Rei* I. (2ª época): 25-29.
- Medina, M^a. A.; Romero, A. y Mantas España, P. 2012: «El mundo subterráneo: escenario donde acontece la verdad». *Alfa. Revista de la Asociación Andaluza de Filosofía* XV (30-31): 125-135.
- Melville, H. 1997: *Moby Dick o la ballena blanca* (2 vol.). Alfaguara. Madrid.
- Monterde, J. E. 1986: *Cine, historia y enseñanza*. Editorial Laia. Barcelona.
- Monterde, J. E.; Selva Masoliver, M. y Solà Arguimbau, A. 2001: *La representación cinematográfica de la historia*. Ediciones Akal. Madrid.
- Morgan, L. H. 1980 [1877]: *La sociedad primitiva*. Editorial Ayuso. Madrid.
- Moles, A. 1975: «De la pared de la caverna al cinerama». En A. Moles (dir.): *La comunicación y los mass media*. Mensajero. Bilbao: 339-365.

- Moliner, M. 1988: *Diccionario del uso del español*. Gredos. Madrid.
- Pohl, J. M. D. 1996: Archaeology in film and television. En B. M. Fagan (ed.): *The Oxford Company on to Archaeology*. Oxford University Press. Oxford: 574-575.
- Navarro, J. A. 1991: «Cine de aventuras. Sobre héroes y mitologías». *Dirigido por...* 193: 38-43.
- Porter I Moix, M. 1983: «El cine como material para la enseñanza de la Historia». En J. Romaguera y E. Rimbau (eds.). *La historia y el cine*. Editorial Fontamara. Barcelona: 48-64.
- Propp, V. 1980: *Edipo a la luz del folklore. Cuatro estudios de etnografía histórico-cultural*. Fundamentos. Madrid.
- Reinach, S. 1903: «L'art et la magie à propos des peintures et des gravures de l'âge du renne». *L'Anthropologie* 14: 257-266.
- Rosenstone, R. A. 1995: *Visions of the Past: the Challenge of Film to Our Idea of History*. Harvard University Press. Cambridge.
- Ruiz Zapatero, G. y Castaño, A. M. 2008: «Arqueología e cinema, uma história em comum». *Revista Arqueologia Pública* 3: 19-33.
- Ruiz Zapatero, G. 1997: «Héroes de piedra en papel: la Prehistoria en el cómic». *Complutum* 8: 285-310.
- Ruiz Zapatero, G. 2010: «La Prehistoria y los cómics». *BBC Historia* 6: 18-26.
- Ruiz Zapatero, G. 2012: «Presencia social de la arqueología y percepción pública del pasado». En C. Ferrer García y J. Vives-Ferrándiz Sánchez (eds.): *Construcciones y usos del pasado. Patrimonio arqueológico, territorio y museo (Jornadas de debate del museu de prehistòria de València)*. Museu de prehistòria de València-Diputació de València: 31-75.
- Sánchez Noriega, J. L. 2006: *Historia del cine Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Alianza Editorial. Madrid.
- Sanchís Serra, A. y Morales Pérez, J. V. 2012: Paisaje y fauna: de la arqueología a la pantalla. En P. Jardón y C. Pérez y B. Soler (eds.): *Prehistoria y cine*. Museu de Prehistòria de València. València: 55-68.
- Schiller, J.C.F. 1981[1773-1774]: *Cartas sobre la educación estética del hombre*. Aguilar. Buenos Aires.

- Semonsut, P. 2010: La Préhistoire sous le signe de l'ambigüité. *Bulletin de la Société préhistorique française* 107 (1): 137-144.
- Soler Mayor, B. 2012: «¿Eran así las mujeres de la Prehistoria?». En P. Jardón y C. Pérez y B. Soler (eds.): *Prehistoria y cine*. Museu de Prehistòria de Valencia. Valencia: 83-99.
- Sontag, S. 1965: «La imaginación del desastre». En *Contra la interpretación*. Editorial Seix Barral. Barcelona : 247-267.
- Sorlin, P. 1977 : *Sociologie du Cinéma*. Aubier-Montaigne. Paris.
- Stoczkowski, W. 1993: La préhistoire: les origines du concept. *Bulletin de la Société préhistorique française* 90 (1-2): 13-21.
- Verne, J. 1987: *Viaje al centro de la tierra*. Ediciones Orbis. Barcelona.
- Villaverde, V. 2012: El destino de los neandertales: cine y evolución humana. En P. Jardón y C. Pérez y B. Soler (eds.): *Prehistoria y cine*. Museu de Prehistòria de Valencia. Valencia: 39-68.
- VV. AA. 1990: «El cine de dibujos animados». En *Historia Universal del cine* (tomo 5) Editorial Planeta. Madrid: 981-1001.
- VV. AA. 2012: *Prehistoria y cine*. Museu de Prehistòria de Valencia. Valencia.