

Sesión 10 *LOS TÓPICOS EN ARQUEOLOGÍA.*

Reflexiones en torno a la mitificación del pasado

La Prehistoria que nos rodea y la falsificación del pasado

Marián Cueto Rapado

Instituto Internacional de Investigaciones Prehistóricas de Cantabria. Universidad de Cantabria.

mariancueto@gmail.com

Edgard Camarós

Institut Català de Paleoecologia Humana i Evolució Social (IPHES)

Edgard.Camaros@gmail.com

RESUMEN

La visión que la sociedad adquiere de la Prehistoria no siempre procede de canales divulgativos asesorados por especialistas. Esa imagen colectiva se adquiere poco a poco de la información que se extrae de aspectos cotidianos como el cine, la literatura, la publicidad y de otras muchas facetas que nos rodean en nuestro día a día y que nada tienen que ver con una idea pedagógica o divulgativa pero que acaban distorsionando este periodo de la historia. En este trabajo analizamos brevemente algunas de estas facetas cotidianas que generan una visión irreal de la Prehistoria.

Palabras clave:

Prehistoria, cazadores-recolectores, divulgación básica.

ABSTRACT

The vision that society have in general on Prehistory, most of the times do not come from exhibitions or publications developed by experts. The collective image of the Prehistory most of the times come from the Cinema, the Literature, the commercial spots and other aspects that surrounds us in our quatianity and nothing has to do with a pedagogic or divulgative idea, but the end in the distortion of this History period. In the present paper we analyze some of this daily aspects that generate a false vision of Prehistory.

Keywords:

Prehistory, hunter-gatherer's, divulgation.

Rebut: 14 març 2011; Acceptat: 21 octubre 2011

RESUM

La visió que la societat en general adquireix de la Prehistòria, no sempre procedeix d'exposicions o publicacions divulgatives realitzades per especialistes. Aquesta imatge col·lectiva s'adquireix poc a poc a partir de la informació que s'extreu d'aspectes quotidians com el cinema, la literatura, la publicitat i altres moltes facetes que ens envolten al nostre dia a dia i que no tenen res a veure amb la idea pedagògica o divulgativa sobre aquest període de la història. En aquest treball analitzem breument algunes d'aquestes facetes que generen una visió irreal de la Prehistòria..

Paraules Clau:

Prehistòria, caçadors-recol·lectors, divulgació

1. Introducció

La divulgació (o socialització) es uno de los aspectos que nuestra disciplina no ha practicado suficientemente. La Arqueología trabaja con el patrimonio arqueológico, muchas veces con financiación pública, un patrimonio que pertenece a toda la sociedad, y por tanto una parte importante de nuestro trabajo debería ser la divulgación, en un formato comprensible, del conocimiento adquirido a través de su estudio. Además, la información contribuye a que se valore el patrimonio arqueológico y por tanto a que la sociedad se implique en su conservación.

Cuando hablamos de divulgación tenemos en mente la organización de exposiciones, los documentales o los artículos publicados en revistas dirigidas al público no especializado aunque interesado en la materia. Nosotros queremos tratar aquí esa otra divulgación, la que llega a una sociedad que actúa como sujeto pasivo, que recibe información sin buscarla, a través de canales cotidianos como la televisión, el cine o la publicidad. Es lo que hemos deno-

minado divulgación básica. La información transmitida a través de estos canales, en los que no hemos reparado desde nuestra posición de científicos por desidia o desinterés, es lo que a nuestro pesar ha llegado a la sociedad y ha generado la visión que actualmente se tiene de la Prehistoria, una visión distorsionada de ese período. Por supuesto que hay excepciones que confirman la regla, pero la mayoría de ejemplos de los que disponemos son los que contribuyen a una falsificación del pasado y los que, por ende, definen una tendencia.

La tendencia ha sido la de generar una falsa Prehistoria donde dinosaurios conviven en eterna lucha con humanos, donde la figura del *Hombre* (cazador y protector) es la protagonista y el elemento activo en los argumentos, mientras que la *Mujer* (recolectora y madre) forma parte pasiva de esta organización social patriarcal que se da por supuesta y por consiguiente por natural u original. Se ha generado un desorden cronológico en la sociedad y la idea de que el ser humano ha evolucionado en un

entorno hostil y agresivo, a merced de las fuerzas de la naturaleza y el entorno.

El objetivo de este trabajo es, por un lado, poner de relieve las distorsiones que esta otra divulgación ha hecho de la Prehistoria y cómo se ha originado una falsa Prehistoria que es de la que dispone gran parte de la sociedad; por otro lado, queremos manifestar la necesidad de divulgar el conocimiento arqueológico con un discurso comprensible para personas no especialistas, pero no por ello menos científico, que abarque otras vías de difusión, como el cine, la televisión o la publicidad, puesto que devolver nuestras investigaciones a la sociedad en todas sus formas posibles de presentación es parte de nuestro trabajo y deber como científicos.

2. La Prehistoria que nos rodea: algunos ejemplos

Podríamos definir la divulgación básica como aquella información que se transmite a través de canales apartados de la influencia de la ciencia y que generan conocimiento que aprehendemos de forma pasiva (sin que lo busquemos). Hemos recogido algunos de estos canales como muestra, conscientes de que existen muchos otros y de que no siempre se puede influir en la información que se transmite a través de ellos.

2.1 El cine

Es imposible determinar cuándo el cine sustituyó a los libros de Historia, pero

lo cierto es que son muchas las personas que se acercan a algún momento de la historia a partir de una determinada película. El cine se ha convertido en un medio de difusión cultural, ya que no se necesita una formación previa, lo que facilita que llegue a un espectro muy amplio de la sociedad (Hernández Descalzo, 1997).

Es debido precisamente a esta capacidad de llegar a todos los públicos por lo que el cine es una de las vías que más ha contribuido a la transmisión de una idea errónea de la Prehistoria en la última centuria. Desde el año 1906, con la primera película ambientada en este período, *Miradas a la Prehistoria (The prehistoric Peeps)* de Cecil Hepworth, hasta el año 2009 con *La edad de hielo 3: El origen de los dinosaurios (Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs)*, de Chris Wedge y Carlos Saldanha, la sociedad ha sido bombardeada con mensajes distorsionados que finalmente han conseguido calar en el imaginario colectivo.

El cine pronto empezó a utilizar la temática prehistórica como pretexto para contar historias de aventuras. El tema resultaba idóneo para narrar dichas historias, convirtiéndose el período histórico en un mero telón de fondo sin ningún rigor (de hecho, muchas de estas películas se encuentran clasificadas dentro del género de acción o ciencia ficción). La clave del éxito reside en la combinación de tres elementos: ca-

vernícolas, monstruos gigantes y bikinis. En estas películas no faltan las luchas del hombre contra la bestia y la naturaleza, la presencia de animales más o menos fantásticos y la intervención de las mujeres como simples elementos decorativos, seres frágiles que necesitan ser protegidos, y por tanto la excusa perfecta para el lucimiento del poderío masculino. Los hombres se representan como seres primitivos y brutales, guiados únicamente por sus instintos para luchar por su supervivencia como un elemento más de la cadena trófica.

Son varios los títulos que han contribuido desde un principio a afianzar estas ideas: *Miradas a la Prehistoria* (*The prehistoric Peeps*, 1906), *Las tres edades* (*The Three Ages*, 1923), *las dos versiones de Mujeres prehistóricas* (*Prehistoric women*) (1950, 1967) o las dos versiones de *Hace un millón de años* (*One million B.C.*, 1940, *One million years B.C.*, 1966).

La temática prehistórica resultó también una buena excusa para mostrar mujeres ataviadas con un supuesto atuendo prehistórico, consistente en bikinis o cortos vestidos de pieles (Fig. 1). Algunos títulos se hicieron muy populares gracias a sus protagonistas femeninas, como el *remake* de *Hace un millón de años* (1966), que dirigió Don Chaffey, y protagonizó Rachel Welch. Pero son muchos los ejemplos de este



Figura 1. Atuendo de Victoria Vetri en *When Dinosaurs Ruled the Earth* (1970) dirigida por Val Guest.

tipo. Es el caso de *Mujeres prehistóricas*, de la que existen dos películas, una de 1950 dirigida por Gregg C. Tallas, y otra de 1967, dirigida por Michael Carreras. Aunque quizás los casos más notorios sean los de *Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra* (*When Dinosaurs Ruled the Earth*, 1970) dirigida por Val Guest y protagonizada por la ex-chica Playboy Victoria Vetri, y *Criaturas del mundo perdido* (*Creatures the world forgot*, 1971) dirigida por Don Chaffey y protagonizada por Julie Ege, chica Penthouse. La elección de estas dos protagonistas, fotografiadas para revistas dirigidas al público masculino, no parece al azar.

La asociación de humanos y dinosaurios es otro de los temas recurrentes en el cine. En muchos casos estas criaturas son una completa invención, un monstruo necesario para el desarrollo de la acción, seres fantásticos que en ocasiones recuerdan a un dinosaurio. A veces también se recurre a animales actuales

pero exageradamente grandes. Es el caso del cangrejo gigante de *Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra* o la enorme tortuga de *Hace un millón de años*. En cualquier caso, lo que siempre tienen en común es su agresividad hacia el ser humano, aunque en la realidad muchos de estos animales ni siquiera son carnívoros, como sucede con la mayor parte de los dinosaurios.

Pero no todas las películas han elegido el periodo prehistórico como ambientación para contar una historia. Muy al contrario, otras filmaciones han tomado la Prehistoria como eje principal del argumento y por lo tanto como protagonista de la trama. Los casos no son muy abundantes, pero destaca el maravilloso film de J. J. Annaud de 1981, *En busca del fuego (La guerre du feu)*, basada en la novela homónima de J. H. Rosny. Esta película contó con el asesoramiento de Anthony Burgess y Desmond Morris. El primero, reconocido novelista y ensayista británico, creó el idioma ficticio de los protagonistas, hipotético pero coherente. Desmond Morris, formado en Zoología y Etología, ha escrito varios libros sobre el comportamiento humano y conducta no verbal. Se encargó de crear un lenguaje gestual con reminiscencias simiescas, que recuerda que no siempre fuimos bípedos.

Sin dejar de ser una historia de aventuras, un viaje en busca del fuego, la pe-

lícula cuenta una parte de la evolución humana. Ciertamente es que incurren en algunos errores desde el punto de vista paleoantropológico, ya que el grupo de humanoides que ataca a los protagonistas al inicio es demasiado primitivo para coexistir en el tiempo con los sapiens que aparecen al final. Pero en general se ofrece una idea aproximada de cómo podría haber sido la vida en tiempos prehistóricos: el grado de desarrollo tecnológico, las relaciones sociales dentro del grupo, la relación con el medio y con otros animales que no siempre buscan comerse a los humanos. Además, es de destacar el valor narrativo del film, ya que logra captar el interés del público sin emitir una sola palabra en un lenguaje conocido. Esto se debe a que no faltan los temas que captan la atención del público, aventuras, peligros, violencia, sexo e incluso una historia de amor. Y todo esto con un indudable rigor histórico, atendiendo a los datos que se poseen para ese periodo, y que cambian según avanza la investigación. Pero aún así, 30 años después, podemos seguir diciendo que es la película más rigurosa que se ha hecho sobre el tema.

2.2 La televisión

Si como hemos dicho el cine es un medio de difusión cultural porque llega a un espectro muy amplio de la sociedad, lo mismo sucede con la televisión pero a mayor escala. Es muy difícil encontrar en el mundo occidental una

casa en la que no haya una televisión. El tema del cine, que acabamos de tratar, también se podría aplicar a este apartado, ya que la mayor parte de las películas que se estrenan en la gran pantalla, acaban siendo retransmitidas por la televisión tarde o temprano (aunque más bien tarde). Pero en este punto nos centraremos en la publicidad y las series de dibujos animados.

La publicidad llega a todos los públicos, aunque dependiendo de la franja horaria puede orientarse a un determinado sector de la sociedad. Es por esto que aunque no recurran en muchas ocasiones a la etapa prehistórica como fuente de inspiración, la reproducción de tópicos contribuye a afianzar informaciones erróneas acerca de la Prehistoria en todos los telespectadores independientemente de la edad.

Hemos encontrado algunos ejemplos, aunque la mayor parte proceden del mundo anglosajón. En este medio el argumento está a las órdenes de los intereses comerciales, así que la convivencia de humanos con dinosaurios, la asociación de humano prehistórico con un ser primitivo, a veces sin capacidad de habla se utilizan sin ningún pudor.

Otro tema son las connotaciones sexistas. En los últimos años se le presta mucha más atención a este aspecto en la publicidad y ya no se encuentran alu-

siones sexistas tan evidentes como antaño.

Los dibujos animados son un medio ideal para llegar al público en la etapa de aprendizaje. Por eso resulta especialmente perjudicial la reproducción de los tópicos mencionados hasta ahora. Dentro de este ámbito hemos distinguido entre las series de temática prehistórica exclusivamente, y aquellos dibujos animados que, a pesar de no estar ambientados en la Prehistoria, algunos personajes realizan pequeñas incursiones al pasado. Para esta caracterización esporádica, el atrezzo se limita a un garrote, una piel alrededor del cuerpo, un hueso en la cabeza o un dinosaurio (Fig. 2). Es significativo como uno sólo de estos elementos nos transporta automáticamente a la Prehistoria.

En cuanto a las series ambientadas ín-



Figura 2. Personaje animado vestido con los característicos atributos prehistóricos.

tegramente en la prehistoria, destacan **Los Picapiedra (The Flintstones, 1960)** de Hanna-Barbera, que durante los 166 capítulos emitidos, contribuyó enormemente a crear confusión entre los más pequeños. Esta serie es un reflejo de la sociedad estadounidense de clase media de la época, aunque ambientada en la Prehistoria. No falta detalle: familia trabajadora con vivienda unifamiliar, mascota, coche, televisión, barbacoa, bolera, y para ello se utiliza la tecnología moderna pero con los recursos de la prehistoria. Era una serie para divertir a niños y niñas, sin ninguna intención de crítica social, que presentaba a una mujer hogareña esperando a su marido en casa con la cena lista (Fig. 3). Tampoco el rigor histórico era su objetivo ya que aparece de nuevo el tópico de los dinosaurios conviviendo con los humanos.

Dentro del apartado de los dibujos animados, cabe destacar aquéllos que nacen con un espíritu educativo. Es el caso de *Érase una vez... el hombre (Il*



Figura 3. Escena cotidiana de la conocida serie de Los Picapiedra (Hanna-Barbera, 1960)

était une fois... l'Homme, 1978). Esta serie, que en España se emitió a partir de 1979, explicaba de una forma divertida y bastante rigurosa los hitos más importantes de la historia de la humanidad desde la formación de la tierra. Dedicó los capítulos dos y tres a la Prehistoria: *El Hombre de Neanderthal* y *El hombre de Cromagnon*. Pero la visión de la historia era marcadamente machista, como indican los mismos títulos de la serie y los capítulos. Eran los hombres los que cazaban, fabricaban las herramientas y los objetos decorativos o hacían las pinturas de las cuevas, mientras que las mujeres recolectaban, cuidaban de los niños, preparaban la comida, y cosían la ropa. Esta extrapolación de una realidad del presente al pasado, contribuyó a fijar en los más pequeños un sistema de valores machista y conservador. Desgraciadamente, se han reeditado recientemente en formato libro y DVD con los mismos títulos.

2.3 El cómic

El cómic, historieta o tebeo ha sufrido una rápida evolución hacia una mayor complejidad en las últimas décadas. De hecho, hasta el término se ha hecho más complejo: tebeo, cómic, novela gráfica (García, 2010), álbum ilustrado (Zaparín y González, 2010). Actualmente se ha descartado la idea de que este formato es sólo para niños. Sin ir más lejos, la novela gráfica, con todo lo que de controvertido tiene este tér-

mino está dirigida a un público adulto.

Además, la difusión del cómic ya no se realiza sólo en formato papel. La generalización del uso de ordenadores y tabletas digitales ha permitido que el formato digital del cómic haya sufrido una amplia difusión en los últimos tres años en España. De hecho, el cómic es el área donde la oferta digital crece más rápido: según la encuesta realizada por la Federación del Gremio de Editores de España (<http://www.federacioneditores.org/>) la oferta digital ha pasado de un 3% en 2010 a un 28% en 2012.

Este medio de expresión ha dejado de ser minoritario en cuanto a su difusión y al tipo de público al que va dirigido, por lo que se convierte en un buen canal para llegar al público infantil, juvenil y adulto. Quizás el éxito del cómic radica en la fuerza de la imagen, que al igual que el cine y la televisión proporciona entretenimiento sin necesidad de realizar un gran esfuerzo intelectual. Este párrafo de Luis Gasca, escrito a mediados de los 60, está hoy aún vigente, e ilustra con palabras lo que queremos decir:

"Estamos viviendo años de neto predominio de la imagen, quinto poder de la sociedad del siglo XX. La imagen, como un monstruo insaciable, lo devora todo, lo arrolla todo [...] Imagen que en una sola viñeta narra un estado de ánimo, un ambiente, un diálogo y

sugiere, además, todo un pequeño universo desconocido y fascinante, en cada pequeño detalle del dibujo. Casi no se precisan leer los textos escuetos que completan la ilustración. Casi se presiente, ¿para qué leer lo que los ojos ya han captado con facilidad? Parece como si el cine se detuviese un momento, para ofrecer en la viñeta un más reposado degustar de la narración.

Aunque el quietismo del tebeo es relativo, ya que su riqueza expresiva, su fabulosa dinamicidad, el actual montaje de sus páginas, hacen de este medio de expresión gráfica, uno de los más ágiles que puede encontrar el hombre actual". (Gasca, 1966)

Por todo esto, el cómic se convierte en una excelente vía de transmisión de información. Cuando va dirigido a niños en edad de aprendizaje, los contenidos deberían estar muy cuidados para transmitir determinados valores llamados universales: libertad, igualdad, respeto, tolerancia, justicia, solidaridad, paz... Pero la transmisión de estos valores no es incompatible con la enseñanza de otros conocimientos

El cómic puede clasificarse en base a múltiples criterios (Zapatero, 1997); nosotros hacemos una división previa en dos grandes grupos atendiendo al tipo de grafismo: aquellos de estilo más realista y los cómics de dibujo caricaturizado.

En los cómics de estilo realista la temática elegida es muy amplia, desde aquéllos que pretenden contar una historia veraz hasta los que utilizan la Prehistoria como un mero escenario para desarrollar una acción que poco o nada tiene que ver con los datos científicos con los que contamos. Los primeros suelen estar bien documentados, y las ilustraciones son el medio para contar la historia universal (Colección *La gran aventura de la Historia*, Ed. Enciclopedia para todos, 1979), la historia de un Estado (*Historia de España*, Ed. Roasa 1986), de una nación (*Historias de Galiza*, Ed. Difusora de Letras, Artes e Ideas, 2009) o incluso de una ciudad (*Hestoria d'Avilés*, Ed. Azucel, 1992). Los primeros volúmenes o páginas, según se trate de colecciones o libros individuales, están dedicados a la Prehistoria. En general se trata de historias lineales, meras sucesiones de hechos.

En cuanto a los segundos, utilizan la temática prehistórica como telón de fondo para desarrollar su historia, una historia fantástica en la que pueden aparecer algunos elementos reales pero descontextualizados. Así, en la novela gráfica de Frank Cho *Shanna, the She-Devil* (Marvel) podemos ver a una guerrera rubia ataviada con pieles, resultado de un experimento nazi, que habita en una isla rodeada de dinosaurios. Esta original historia recurre a uno de los tópicos más repetidos, la coexis-

tencia de humanos y dinosaurios, explotando la faceta de súper mujer sexi y guerrera.

Los cómics de dibujo caricaturizado pueden presentarse bajo diversos formatos. Distinguimos aquí entre las series de personajes que se ven envueltos en aventuras a lo largo de diferentes episodios y por supuesto las tiras cómicas, entendidas como publicaciones periódicas que cuentan pequeñas historietas en un número reducido de gags.

Lo que ambos tienen en común es que suelen ser poco rigurosos con el trasfondo histórico. Entre las primeras, destacamos el personaje de *Troglodito* (1957) creado por Gustavo Martínez Gómez para Bruguera, su continuador, *Hug el troglodita* (1965) Jordi Gosset para la revista Tío Vivo y la serie ibérica de *Altamiro de la Cueva* (1965), de Joan Bernet Toledano y Carles Bech, que narra las aventuras de un homo sapiens hace 20.000 años. Todos ellos se caracterizan por una inspiración prehistórica y un escaso rigor científico. Vemos que de nuevo se siembra la confusión ordeñando vacas en el paleolítico superior e introduciendo dinosaurios.

En cuanto a las tiras cómicas, tienen un fuerte componente visual, prescindiendo en algunos casos completamente del texto. Transmiten una idea fundamental en una o varias viñetas. Es



Figura 4. Historieta que utiliza la ambientación prehistórica como excusa para realizar una crítica social.

muy común la sátira y la crítica social (Fig. 4).

2.4 Los juguetes infantiles

La definición que la Real Academia Española da de la palabra *jugar* es *hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse*. Quizás esto es lo que hace un niño o una niña cuando juegan, pero esto no es incompatible con el aprendizaje, sobre todo cuando el juego incluye juguetes. Los juguetes son *las cosas que los adultos han destinado o seleccionado específicamente para entretener a un niño* (Garvey 1985: 69). Pero además de entretenimiento, puede utilizarse el juguete como un instrumento pedagógico. La preocupación por el juego no es un tema nuevo. Ya Platón y Aristóteles reconocían el valor del juego en la educación del niño y recomendaban su uso para favorecer el aprendizaje (Gorrís 1981).

El trato que los juguetes dan a la Prehistoria ya fue estudiado más profundamente por uno de nosotros (Camarós 2009). No obstante, es importante pre-

sentarlo aquí brevemente, pues a partir del juego (y mediante las herramientas usadas, los juguetes) los niños y niñas construyen su pensamiento y es fundamental para la representación objetiva del mundo (Medina y Vega, 1991). Además, el juguete es un medio para transmitir conocimientos básicos sobre la Prehistoria. En este sentido, el hecho de que se mezclen humanos y dinosaurios contribuye a crear un desorden cronológico y por lo tanto una visión totalmente distorsionada de la Prehistoria. Tenemos muchos ejemplos de juguetes que hacen esta mezcla poco pedagógica. En la página web oficial de Lego puede verse el juguete llamado Dino Valley. Se presenta como un lugar *donde los dinosaurios y los hombres de las cavernas viven juntos y en paz* (<http://shop.lego.com/Product/?p=5598>). El juguete incluye varios hombres de las cavernas, dinosaurios, una cueva con pinturas rupestres, una jungla, una canoa y una caña para pescar. Se utiliza correctamente el nombre en latín de cada dinosaurio: T-Rex, Pteranodon, Triceratops. Esta meticulosidad en el uso de los nombres de los dinosaurios contrasta con la falta de documentación a la hora de diseñar el juguete.

Contrasta en este sentido la actitud de Hans Beck (1929-2009), inventor de los famosos *clicks* de *Playmobil*. Éste se negó a incluir dinosaurios en el repertorio de juguetes, puesto que la figura humana es el tema principal y

cuando vivían los dinosaurios no había humanos (Gómez 2009: 46). Aunque finalmente, la marca no pudo resistirse a la moda y desde 2009 incluye estos animales en su catálogo.

Pero incluso muchos de los juguetes inspirados en la Prehistoria que no incluyen dinosaurios, tampoco son muy didácticos. Las figuras o muñecos con los que los más pequeños juegan, muchas veces representan exclusivamente hombres semidesnudos y peludos en actitud violenta (¿actitud de caza?) portando lanzas o herramientas que bien podrían ser interpretadas como armas (Camarós 2009). Es lo que ocurre con las figuras de Papo. Aunque la asociación con los dinosaurios no es tan directa, ya que estas figuras se venden por separado, en su catálogo online (<http://www.papo-france.com/>) puede verse que en la sección de Dinosaurios aparecen dos aguerridos hombres prehistóricos peludos, ataviados con pieles y portando lanzas y garrotes.

En definitiva, lo que los niños pueden extraer a partir de los juguetes ambientados en la Prehistoria es que en ésta, los hombres son los que cazaban y protagonizaban este período de la historia, y muchos quizás piensen que lo que cazaban para comer eran dinosaurios.

2.5 Los videojuegos

No es éste el medio que más utiliza la temática prehistórica en sus productos,

pero cuando lo hace recae en los tópicos mencionados. Sobre todo es recurrente la figura del dinosaurio, seguramente por la necesidad de introducir peligros y fieras para animar la acción. Esto ocurre en *Fossil Fighters* (Nintendo). En este videojuego, el protagonista excava fósiles de dinosaurios que luego cobran vida para enfrentarse entre ellos en escenarios tan diversos como un anfiteatro romano.

La lista de este tipo de videojuegos es bastante larga. Uno de los que más ha perdurado es *The Humans*, que fue creado y versionado por diferentes empresas a lo largo de los 90. La última



Figura 5. Portada del videojuego The Humans: Conoce a tus ancestros donde puede verse al grupo humano prehistórico acompañado de un dinosaurio.

versión, *The Humans: Conoce a tus ancestros* (Deep Silver)(Fig. 5), en el que el objetivo es guiar a una tribu prehistórica por el camino de la evolución hacia un lugar seguro. Los protagonistas son unos pequeños hombrecitos vestidos con pieles que tienen que "descubrir inventos" para sobrevivir: descubren las armas, el fuego, la rueda o la cuerda. Además deben protegerse de los ataques de mamuts, dinosaurios y tigres dientes de sable.

Es evidente que la temática elegida sólo pretende crear un entorno que resulte atractivo. Pero esta elección inocente contribuye a crear una idea falsa del pasado de la humanidad, donde la situación espacio-temporal es circunstancial y el valor educativo de los videojuegos en este aspecto es nulo.

3. La Prehistoria como excusa y nuestro viaje hacia una divulgación pedagógica

Tal y como hemos visto, la idea que llega al "público pasivo" a partir de los diferentes canales expuestos genera una falsa idea de la Prehistoria mediante una falsificación del pasado inconsciente, donde se vincula el origen del comportamiento humano a la violencia, a la humanidad con los dinosaurios, o una organización social concreta como algo natural. Pero llegados a este punto, debemos preguntarnos si esta representación del pasado es tan inconsciente como parece o detrás

de esta desidia por el rigor histórico hay otras razones ocultas.

Queremos destacar el hecho de que en casi todos los canales mencionados en este trabajo, en las diferentes presentaciones del pasado prehistórico de la Humanidad (al margen de las aberrantes distorsiones) existe un peligroso actualismo. Cuántas veces observamos una clara división del trabajo en base al sexo (los hombres cazan y las mujeres cuidan de la cueva), que no deja de ser el traslado al pasado de una serie de roles sociales de género que no tienen su origen "en el principio de los tiempos". Y es que de manera pasiva, acabamos asumiendo gracias a estos viajes en el tiempo *lowcost*, que nuestra sociedad se justifica en el hecho de que se estructura a partir de algo natural (genético) que viene ya desde la Prehistoria.

Estos actualismos (no tan inconscientes) son muy peligrosos porque acabaremos formándonos una idea de nuestro pasado, y por lo tanto de nosotros mismos, que poco tiene que ver con la realidad. Y de esta manera, la Prehistoria se torna como el escenario perfecto para justificar el presente y generar posturas conservadoras y conformistas. Es pues el periodo prehistórico la excusa idónea: "esto ya se hace así de siempre".

Como personas dedicadas a la ciencia y

más concretamente al estudio de las sociedades humanas (del pasado), la imagen que se ha generado de la Prehistoria en el gran público nos debe repeler. ¿Y qué hacer? Pues involucrarnos en lo que hemos llamado la divulgación básica. No temer como científicos abandonar la ya más que carcomida y oxidada (quizás caiga pronto) torre de marfil, y meter pie en anuncios, películas, cuentos, diseño de juguetes, juegos... E incluso porqué no, hacerlo nosotros mismos como parte integrante de nuestro trabajo, ya que devolver nuestras investigaciones traducidas al lenguaje "civil" es parte de nuestra obligación como científicos que viven en sociedad.

Involucrarnos en una divulgación básica que sea pedagógica, además proporcionaría a la sociedad una serie de herramientas que generarían una visión crítica del presente y quizás también las bases para cambiarlo. Ya que entender que no hay sistema económico "natural" ni asociado eternamente al ser humano, o que existen infinitas formas de organizarnos como grupo, genera una visión del presente totalmente diferente y rechaza el miedo al cambio, ya que precisamente cambio es lo que define a la Humanidad.

Bibliografía

CAMARÓS, E. (2009): Breves reflexiones entorno a los "juguetes prehistóricos" como herramientas

pedagógicas, *Estrat Crític*, 3, 89-96.

GARCÍA, S. (2010): *La novel gráfica*, Bilbao: Astiberri Ediciones.

GARVEY, C. (1985): *El juego infantil*, Madrid: Morata.

GASCA, L. (1966): *Tebeo y cultura de masas*, Madrid: Prensa Española.

GÓMEZ, J. (2009) "Hans Beck, inventor de los "klik" de Playmobil". *El País* (04/02/2009: p.46).

GORRÍS, J. M. (1981): *El juego y el juguete*, Madrid: Queimada.

HERNÁNDEZ DESCALZO, P. J. (1997): Luces, cámaras, ¡acción!: Arqueología, toma 1, *Complutum*, 8, 311-334.

MEDINA, R.E., VEGA, M.C. (1991) *El juego en el aprendizaje constructivo*. Ediciones Braga. Colección didáctica operativa. Buenos Aires.

MONTERDE, J. E.; SELVAMASO-LIVER, M., SOLÀ ARGUIMBAU, A. (2001): *La representación cinematográfica de la historia*, Madrid: Akal.

RUIZ ZAPATERO, G. (1997): Héroes de piedra en papel: la Prehistoria en el cómic, *Complutum* 8, 285-310.

ZAPARÍN, F. y GONZÁLEZ, L. D.

(2010): *Cruces de caminos. Álbumes ilustrados: construcción y lectura*, Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

Segunda encuesta sobre el libro digital en España. Impacto de la digitalización en el catálogo, canales de distribución y de venta y política comercial. Obtenida de <http://www.federacioneditores.org/> (fecha de publicación n.d.)