

LA REPRESENTACIÓN DE LAS MUJERES EN EL CINE Y EN EL CÓMIC DE PREHISTORIA⁴⁵

WOMEN REPRESENTATION ON FICTION FILMS AND COMIC ABOUT PREHISTORY

Paula Jardón Giner, Helena Rausell Guillot, Rafael Valls Montes

Departament de Didàctica de les ciències experimentals i socials.

Universitat de València

Paula.jardon@uv.es

Resumen. El cine y el cómic de ficción muestran con imágenes las ideas que la sociedad actual transmite sobre el pasado prehistórico. Las narraciones que se elaboran en estos dos géneros artísticos son herederas de la cultura que se produce y reproduce.

Es importante desarrollar en la educación formal un pensamiento crítico que, profundizando en el conocimiento de expresiones culturales diversas, permita a los discentes ser capaces de reflexionar en cómo se construye socialmente la identidad de género. En los últimos años han surgido diversas propuestas para analizar la igualdad en el ámbito del cine como los test de Bechdel, Dottle y Koeze, Peirce o Landau .

A partir de estas propuestas y los criterios señalados en los análisis previos de cómic de prehistoria sobre el rol femenino y las narrativas asociadas, se ha diseñado y aplicado un modelo de análisis a las películas de ficción prehistórica. Los resultados ofrecen referentes para la acción coeducativa en los ámbitos formal e informal.

Palabras clave: Educomunicación, Cine y educación, Representaciones sociales, Prehistoria.

45 Este trabajo ha sido realizado dentro del proyecto “Las representaciones sociales de los contenidos escolares en el desarrollo de las competencias docentes”, Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades (PGC2018-094491-B-C32).

Abstract. The cinema and the fiction comic show with images the ideas that today's society transmits about the prehistoric past. The narratives that are elaborated in these two artistic genres are heirs of the culture that is produced and reproduced.

It is important to develop a critical thinking in formal education that, deepening the knowledge of diverse cultural expressions, allows students to be able to reflect on how gender identity is socially constructed. In recent years, various proposals have emerged to analyze equality in the field of cinema. The Bechdel, Dottle and Koeze, Peirce or Landau tests are good examples.

Based on these proposals and the criteria indicated in the previous pre-comic book analysis on the female role and associated narratives, an analysis model has been designed and applied to prehistoric fiction films. The results provide references for coeducational action in the formal and informal fields.

Key words: Media literacy, Education and cinema, Social representation, Prehistory

1. Introducción

La educación contempla como uno de sus fines el desarrollo de un pensamiento crítico frente a la realidad, haciendo posible conocer el mundo y las personas que lo habitan, comprendiendo los significados que se asocian a la vida. El estudio de las ciencias sociales y, en concreto de la historia, dota de contextos y herramientas para esta comprensión. La construcción de la identidad individual y colectiva y la comprensión de las relaciones sociales tiene lugar en interacción directa con otras personas, en la oscuridad de la sala de cine, pero también con la mirada fija en las nuevas pantallas, grandes y pequeñas.

En el ámbito escolar es necesario anclar cualquier enseñanza en los conocimientos previos del alumnado, que han sido adquiridos en el ámbito informal de la cultura de masas. Se trata en múltiples ocasiones de desaprender tópicos, prejuicios y simplificaciones de la realidad, para aprender la complejidad del mundo. En los últimos años se han multiplicado las investigaciones y publicaciones, necesarias para la coeducación, incluyendo planteamientos más teóricos y análisis (Valls, 2001) y propuestas para potenciar la presencia femenina en el currículum, en los libros de texto (Domínguez y Marina, 2015; López Na-

vajas, 2014) y en la formación del profesorado (Rausell y Talavera, 2019). En el ámbito de la educación informal en los museos y centros de investigación han surgido valiosas iniciativas (Jardón y Soler, 2019; Martínez Salanova, 2016).

Sin embargo, el acceso a producciones culturales de ficción (como el cómic y el cine) construyen imágenes del pasado que están fuertemente fijadas en las retinas y en las mentes, incluso en la construcción de la ciencia, como espejismos (Morin, 2001) y hechos asumidos como ciertos a los que Gramsci (1975) denomina sentido común (Jardón y Pérez, 2018). El inevitable “presentismo” que se produce en la creación literaria y cinematográfica se combina así con la imaginación, para crear escenarios posibles, que al ser coherentes con la visión actual del mundo, se consideran inmanentes. La incorporación de los actuales resultados de la investigación a la filmografía es relativamente rápida, no obstante los sesgos de género tardan más en diluirse al estar imbuidos en la propia narrativa.

La inferioridad femenina es una de estas ideas que se intenta justificar en el pasado más remoto con la afirmación de que “siempre ha sido así”. Lo mismo ocurre con la división sexual del trabajo, las tareas del cuidado de otros y de mantenimiento de la vida, que por otra parte son infravaloradas.

En el cine este reforzamiento de prejuicios ha sido señalado como creador de ideologías ya que provoca emociones y los estereotipos se relacionan con las emociones:

Los medios de comunicación tienen gran importancia. Consiguen provocar reacciones en las personas puesto que ofrecen visiones del mundo, movilizan deseos, influyen en las percepciones y en nuestras posiciones ante la realidad. Ayudan a construir la identidad personal y social. Esa visión socializadora los hace ser considerados como “pedagogías públicas”. Roxana Morduchowicz y colegas (2004) le conceden esa importancia al cine de manera específica (Núñez Domínguez y Troyano Rodríguez, 2011)

Las películas sobre la prehistoria, tanto como la creación literaria, beben de las narraciones e incluso de las imágenes en un círculo de reproducción cultural (Balló y Pérez, 1998), que facilitan la comprensión por el contexto. Ello no obsta para que supongan un lastre para una comprensión crítica de la complejidad y diversidad de las sociedades humanas y los diferentes roles femeninos antropológicamente documentados que en ellas se pudieran reconocer, e in-

vestigar, con otras miradas (Reig, 2018). En trabajos publicados previamente se ha comprobado que en el cine y el cómic se presentan dos estereotipos de mujeres: un modelo de mujer sometida por el hombre y el contrario; el de Lilith, la mujer salvaje, rebelde, a la que se han referido mitos de la antigüedad (Bonet y Pons, 2016; Jardón, Pérez y Soler, 2012).

La relevancia de este período histórico se fundamenta en que cuando un/a guionista o director/a de cine construye o adapta una narración de ficción prehistórica, elige aquellas características que se consideran propias de nuestra especie, pues se piensa en el origen de aquello que nos hace humanos. El público también lo entiende así, por lo que es especialmente discriminatorio reflejar solo actitudes de dominio, violencia e incluso degradación del sexo femenino pues con ello se justifican acciones y situaciones del presente como algo “natural”. No obstante existen ejemplos arqueológicos y etnológicos de lo contrario, como se esfuerzan en demostrar con gran rigor científico muchas investigadoras, de la asociación *Archaeology and Gender in Europe*. (<http://www.archaeology-gender-europe.org>)

Este trabajo se apoya en las investigaciones que se llevaron a cabo con motivo de dos exposiciones, “Prehistoria y Cine” y “Prehistoria y Cómic”, que proporcionaron material para la reflexión sobre las representaciones sociales de la prehistoria. Por ejemplo, constatamos la abundante presencia de la violencia contra las mujeres como contexto y no como texto. Se realiza un análisis siguiendo los criterios recientemente señalados por profesionales del ámbito del cómic y del cine y otros definidos concretamente para este trabajo. Se han analizado 34 películas, de entre las cerca de 100 producidas a lo largo de la historia del cine, que se sitúan en este período o aluden a la prehistoria.

Objetivos

El objetivo principal es indagar, identificar y caracterizar los sesgos y estereotipos de género que se presentan en el cine ambientado en la prehistoria. Como objetivos secundarios se pretende también por un lado valorar la presencia o ausencia de información basada en el conocimiento científico arqueológico y antropológico. Por otro lado se trata de identificar la procedencia de tópicos y anacronismos presentes en la cinematografía. Todo ello con el fin de generar un conocimiento sobre las ideas previas de la población sobre la prehis-

toria que provienen de esta educación informal que se genera en la cultura de los *mass media*, que es necesario considerar en la educación formal.

Antecedentes y bases teóricas

Una educación inclusiva del género femenino precisa de la inclusión de conocimiento sobre las mujeres en la historia de la humanidad, además del desarrollo de un pensamiento crítico respecto a las situaciones de desigualdad, discriminación y infravaloración de las contribuciones de las mujeres tanto en la esfera pública como en la privada que sin embargo han proporcionado garantías de supervivencia a la especie humana. La arqueología de género se desarrolla desde mediados del siglo XX, por lo que disponemos en la actualidad de innumerables evidencias científicas de la actividad femenina. La arqueología como disciplina fundamentada en la cultura material, registra actividades de toda la sociedad, incluidas las mujeres en todas las épocas históricas, que sin embargo son frecuentemente silenciadas por los textos (www.pastwomen.net).

Por otro lado se han realizado revisiones críticas de los sesgos de género en la interpretación del pasado. Buen ejemplo de estos es el estudio de Querol y Triviño (2004), que recoge intenciones, justificaciones y documentos de diferentes épocas respecto al papel de las mujeres en las sociedades en relación a la evolución humana. Es así como la prehistoria proporciona claves sobre la construcción de los sistemas de género por lo que la arqueología feminista de género desarrolla tres aspectos fundamentales: la construcción social del género y sus consecuencias, la división social del trabajo y la centralidad de las actividades de mantenimiento (González Marcén, 2018).

Soler realiza una análisis de los principales estereotipos y de los trabajos y actitudes representadas en las películas de ficción prehistórica: «Ellas siempre aparecen sensuales, en muchos casos explícitamente sexuales, escasamente vestidas, trabajadoras u ociosas, sumisas o guerreras, sabias o no, siguiendo los cánones del momento en que se rodó la película». (2012, p. 85) Posteriormente, la misma autora, aplica la clasificación tripartita de los cómics propuesta por Ruiz Zapatero (1997) al análisis de las protagonistas y personajes femeninos que aparecen en los cómics: cómic de ficción fantástica, cómic histórico realista y cómic caricaturesco (Soler, 2016). En todos ellos prevalece el protagonismo masculino y se reproducen roles sociales presentes. En el cómic de ficción

fantástica más en concreto, como característica propia de este tipo de cómics, se presenta a mujeres con atributos y en actitudes explícitamente sensuales y sexuales. Por ello que el listado total de películas ambientadas o en relación a la prehistoria hemos recogido la variable género cinematográfico.

Descripción de la metodología y criterios de análisis

De una total de 98 películas de ficción prehistórica inventariadas en publicaciones previas (Martín Lerma, 2006; Jardón, Pérez y Soler, 2012), se han seleccionado para este estudio un total de 34. Dado que el objetivo es registrar situaciones comunes en relación a las sociedades, presentan mayor interés las películas que se basan en reconstrucciones intencionadamente documentadas en un período de la historia o aquellas que reproducen sociedades de cariz prehistórico intemporales. Por ello se han descartado las películas de terror con monstruos prehistóricos, un género muy común en los años 50 y principios de los 60 del siglo XX.

Tabla 1. Películas de ficción prehistórica analizadas según test definidos por profesionales del cine y el cómic

Año	Título original (Título en castellano)	Género cinematográfico
2018	<i>Alpha</i>	Histórica
2017	<i>Der Mann aus dem Eis</i> (Ötzi, el hombre del hielo)	Histórica
2010	<i>Ao, le dernier néandertal</i>	Histórica
2009	<i>Year One</i> (Año uno)	Comedia
2008	<i>10,000 BC</i>	Ciencia ficción
2007	<i>Homo erectus</i>	Comedia
2007	<i>Sa Majesté Minor</i> (Su majestad Minor)	Histórica
2005	<i>Bikini girls on dinosaur planet</i>	Ciencia ficción
2004	<i>RRRrrrr!!! jjiCavernicola!!!!</i>	Comedia
1988	<i>Missing Link</i>	Histórica
1986	<i>The Clan of the Cave Bear</i> (El clan del osos cavernario)	Histórica
1981	<i>La Guerre du feu</i> (En busca del fuego)	Histórica

1981	<i>Caveman</i> (Cavernícola)	Comedia
1977	<i>The People That Time Forgot</i> (Viaje al mundo perdido)	Ciencia ficción
1974	<i>The Land That Time Forgot</i> (La tierra olvidada por el tiempo)	Ciencia ficción
1972	<i>Quando le donne persero la coda</i> (Cuando las mujeres perdieron la cola)	Comedia
1971	<i>Creatures the World Forgot</i> (Criaturas olvidadas del mundo)	Histórica
1971	<i>Quando gli uomini armarono la clava e con le done fecero din don</i> (Cuando los hombres usaban cachiporra y con las mujeres hacían ding dong)	Comedia
1970	<i>Quando le donne avevano la coda</i> (Cuando las mujeres tenían cola)	Comedia
1970	<i>When Dinosaurs Ruled the Earth</i> (Cuando los dinosaurios dominaban la tierra)	Ciencia ficción
1966	<i>Slave girls</i> (Mujeres prehistóricas)	Ciencia ficción
1966	<i>Women of the prehistoric planet</i>	Ciencia ficción
1966	<i>On million years BC</i> (Hace un millón de años)	Ciencia ficción
1962	<i>Eegah</i>	Ciencia ficción
1958	<i>Teenage Caveman</i> (Yo fui un cavernícola adolescente)	Aventuras
1958	<i>The wild women of Wongo</i> (Las mujeres salvajes de wongo)	Ciencia ficción
1950	<i>Prehistoric women</i>	Aventuras
1940	<i>One Million B.C.</i> (Hace un millón de años BC)	Histórica
1923	<i>Three Ages</i> (Las tres edades)	Comedia
1921	<i>The first circus</i>	Comedia
1916	<i>RFD 10000 BC</i>	Comedia
1916	<i>Prehistoric poultry</i>	Histórica
1915	<i>The dinosaur and the missing link</i>	Histórica
1914	<i>His prehistoric past</i> (Charlot prehistórico)	Comedia

Fuente: elaboración propia

El procedimiento seguido para este trabajo ha consistido en: definir criterios de análisis en base a modelos existentes y antecedentes en otros estudios previos, visionar las 34 películas seleccionadas y aplicar estos criterios en el análisis. Los criterios que hemos establecido para el análisis de las películas recogen propuestas de dibujantes de cómic y de profesionales del cine en lo que se refiere al contenido, la representatividad de protagonistas y personajes y las relaciones que se establecen entre ellos. El test de Bechdel, (2008) pensado para el cómic, plantea tres requisitos: que la obra en cuestión tuviera dos personajes femeninos con nombre, que estos dos personajes hablasen entre si y que su conversación no tratase sobre los hombres (<https://bechdeltest.com>). Existen otras propuestas que plantean fijarse en el detalle de si la mitad de los personajes secundarios son mujeres (test de Dottle y Koeze) o que haya un personaje femenino, con su propia historia y sus propios deseos que persigue con sus acciones dramáticas y la audiencia puede entender estos deseos (Test de Peirce). También existen propuestas para evaluar si un personaje femenino principal acaba muerto, embarazada o sirve solo para causar problemas al hombre protagonista (Test de Landau). El test de Villareal se centra en detectar si el liderazgo femenino se introduce como: sexualizado, fuerte, sin expresión o sentimientos, o como matriarca (cansada, vieja o saturada de trabajo). El síndrome de Pitufina identifica si aparece una sola mujer entre un grupo de hombres. Existen otras propuestas, como las de White y Koy Villalobos que añaden la variable etnia, pero dado que solo en dos películas aparecen mujeres que no sean de etnia blanca occidental, no las hemos registrado en la tabla de análisis. Se trata de *En Busca del Fuego* (Jean-Jacques Annaud, 1981) y *Alpha* (Albert Hughes, 2018).

Se han añadido otros criterios seleccionados para este estudio que recogen críticas realizadas desde la arqueología de género: si la acción femenina está en función de un hombre o varios o el eje de la historia es exclusivamente masculino, si aparecen clichés o situaciones degradantes contra las mujeres o si las mujeres realizan acciones relevantes.

10. Resultados

De entre los criterios utilizados tres de ellos revelan situaciones igualitarias, las mujeres tienen personajes con vida propia. Se trata de los cuatro primeros en

la Tabla 2. Que como vemos son los menos frecuentes. El resto muestran orientaciones sexistas en los argumentos, las acciones o la representatividad femenina.

Tabla 2. Frecuencias de cumplimiento de los test

	Históricas	Comedias	Aventuras	Ciencia-ficción
Test de Bechdel	3			3
Test de Koeze-Dottle	5	4		
Mujeres en acciones relevantes	6	1	1	5
Test de Peirce	6	3	2	5
Test de Landau	8	7	3	5
Test de Villareal	7	6	2	7
Síndrome de Pitufina	6	6	1	1
Acción fem.en función del varón	8	11	3	9
Eje de la historia masculino	8	11	2	9
Situaciones degradantes	8	9	2	9
Clichés actuales	9	10	2	9

Fuente: elaboración propia

Cabe destacar que si discriminamos por género cinematográfico, las mujeres tienen un mayor protagonismo en las películas históricas y en las de ciencia ficción. Por otro lado los criterios que presentan mayor frecuencia en todas las películas analizadas son los que están relacionados con el protagonismo, el rol de las mujeres y las acciones contra ellas, que son los últimos cuatro criterios en la tabla 2 y el test de Landau. Se trata de manifestaciones de una discriminación que no está relacionada con el tipo de historias.

3. Discusión y conclusiones

Para poder comprender por qué se produce este sesgo en el cine es necesario tener en cuenta los criterios que prevalecen en la industria cinematográfica: es un negocio con interés económico dirigido al éxito de audiencia, como la publicidad. Por otro lado se trata de una producción cultural por lo que reproduce estereotipos, reproduce el imaginario mayoritario de la sociedad. En tercer lugar cabe destacar

que está dirigido al ocio lúdico, por lo que precisa desarrollar relatos atractivos que planteen conflictos susceptibles de sostener la tensión narrativa y argumental, por ello reproduce los estereotipos que son reconocibles por el público y fácilmente comprensibles. Sin embargo si consideramos el cine como séptimo arte, cabría reclamar un compromiso por parte de los artistas en la crítica y la mejora social.

En otro orden de cosas es conveniente preguntarnos cómo afectan estas representaciones a la construcción social de la identidad de género femenina, a la imagen de la prehistoria y al mantenimiento de una relaciones de género jerárquicas. Es indiscutible que un imaginario colectivo que asume la desigualdad, la discriminación por razón de género y la violencia contra las mujeres con la excusa de la creación artística o el éxito de las audiencias no puede estar justificado en una sociedad democrática e inclusiva.

La solución no puede pasar por censurar documentos sexistas, sino por elaborar documentos alternativos explícitamente inclusivos y educar una mirada crítica, orientando el trabajo del alumnado en los espacios de educación formal. Más que de construir una educación igualitaria bancaria se trata de incidir en la inclusión de la desigualdad como problema de nuestras sociedades, situándola en el centro del currículum. Las implicaciones para la educación son evidentes: es fundamental generar un conocimiento sobre las ideas previas de la población sobre la prehistoria que provienen de esta educación informal que se genera en la cultura de los *mass media* y que es necesario considerar en la educación formal. El cómo ha sido apuntado previamente en otras investigaciones. López F. Cao (2001) desarrolla claves para el análisis iconográfico. Por su parte, Fernández Valencia (2001) propone sobrepasar el ámbito de la enseñanza de las ciencias sociales para conseguir también una transformación de las actitudes. Para ello será necesario la implicación del profesorado, las transformaciones en los planes de formación y en los *curricula*, incluyendo la mirada de género de manera generalizada.

4. Referencias bibliográficas

Balló, J y Pérez, X. (1998). *La semilla inmortal: los argumentos universales en el cine*. Barcelon: Anagrama.

Bechdel, A. (2008) *The rule*. (En: *The essential Dykes To Watch Out For*) : Houghton Mifflin Harcourt eds.

- Bonet, H., Pons, Á. (2016). *Prehistoria y cómic*. València: Diputació de València.
- Domínguez Arranz, A., Marina Sáez, R.M. (2015). *Género y enseñanza de la historia. Silencios y ausencias en la construcción del pasado*. Madrid: Sílex.
- Fernández Valencia, A. (2001). La enseñanza en la configuración de modelos de género. En A. Fernández, M.D. Juliano, M. López y N. Martínez (Eds.), *Las mujeres en la enseñanza de las ciencias sociales* (pp. 15-34). Madrid: Síntesis.
- González Marcén, P. (2018) Una altra prehistòria. Una mirada des de l'arqueologia del gènere. En R. Castellá (Coord.), *Dones, història i memòria a Catalunya* (pp. 7-16). Barcelona: Museu d'Història de Catalunya. Recuperat de http://www.mhcat.cat/recerca/biblioteca_chcc_publicacions/publicacions_del_museu/dones_historia_i_memoria_a_catalunya
- Gramsci, A. (1975). *Cuadernos de la cárcel, IV*. Instituto Gramsci. México: Era.
- Jardón Giner, P., Pérez Herrero, C. y Soler Mayor, B. (2012). *Prehistòria y cine*. València: Museu de Prehistòria.
- Jardón Giner, P. i Pérez Herrero, C. (2018). Una prehistoria compleja: revisión crítica de los tópicos en la representación cinematográfica para transformar su enseñanza. En López Torres, E., García Ruiz, C.R., Sánchez Agustí, M.(Eds.), *Buscando formas de enseñar: Investigar para innovar en Didáctica de las Ciencias Sociales*. (pp. 827-838). Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Jardón Giner, P. y Soler Mayor, B. (2019). La coeducación en los museos: otra perspectiva. En H. Rausell Guillot y M. Talavera Ortega (Coords.), *Género y didácticas* (pp.133-158). Valencia: Tirant Humanidades.
- López F. Cao, M. (2001). Modelos, conductas y estereotipos femeninos en la creación icónica. Fernández, M.D. Juliano, M. López y N. Martínez (Eds.), *Las mujeres en la enseñanza de las ciencias sociales* (p. 169-198). Madrid: Síntesis
- López Navajas, A. (2014). Análisis de la ausencia de las mujeres en los manuales de la ESO: una genealogía del conocimiento ocultada. *Revista de Educación*, 363, 282-308.

- Martín Lerma, I. (2006). La prehistoria en el cine. *Panta Rei*, I, Segunda época, 25-29.
- Martínez Salanova, E. (2016). Entrevista a Paula Jardón, arqueóloga. «Los centros de prestigio científico ofrecen webs desarrolladas y actualizadas, y entrevistas a investigadores en formato accesible» *Aularia: Revista Digital de Comunicación*, Vol. 5, Nº. 2, 35-40
- Morin, E. (2001). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Barcelona: Paidós.
- Núñez Domínguez, T.; Troyano Rodríguez, Y. (Coords.) (2011). *Cine y violencia contra las mujeres. Reflexiones y materiales para la intervención social*. Murcia: Fundación 10 de Mayo. Centro de Estudios, Investigación e Historia de Mujeres “8 de Marzo” Observatorio “Mujer Trabajo y Sociedad”. Recuperado de <https://www.um.es/estructura/unidades/u-igualdad/recursos/2013/CineyViolencia.pdf>
- Querol, M.A., Triviño, C. (2004). *La mujer en “el origen del hombre”*. Barcelona: Bellaterra.
- Rausell, H. y Talavera, M. (Coords.) (2019). *Género y didácticas*. Valencia: Tirant Humanidades.
- Reig, J. (2018). *A favor de la tribu*. Madrid: Catarata.
- Ruiz Zapatero, G. (1997). Héroes de piedra en papel: la prehistoria en el cómic. *Complutum*, 8, 285-310.
- Soler, B. (2012). Eren així les dones de la Prehistòria? En P. Jardón Giner, C.I. Pérez Herrero i B. Soler Mayor (Eds.), *Prehistòria i cinema (pp.83-99)*. València: Museu de Prehistòria.
- Soler, B. (2016). Gracias, Lucy! En H. Bonet y A. Pons (Eds.), *Prehistoria y cómic, (pp.167-192)*. Valencia: Museu de prehistòria de València. Diputación de València.
- Valls Montés, R. (2001). Los estudios sobre los manuales escolares de historia y sus nuevas perspectivas. *Didáctica de las ciencias experimentales y sociales*, 15, 23-36