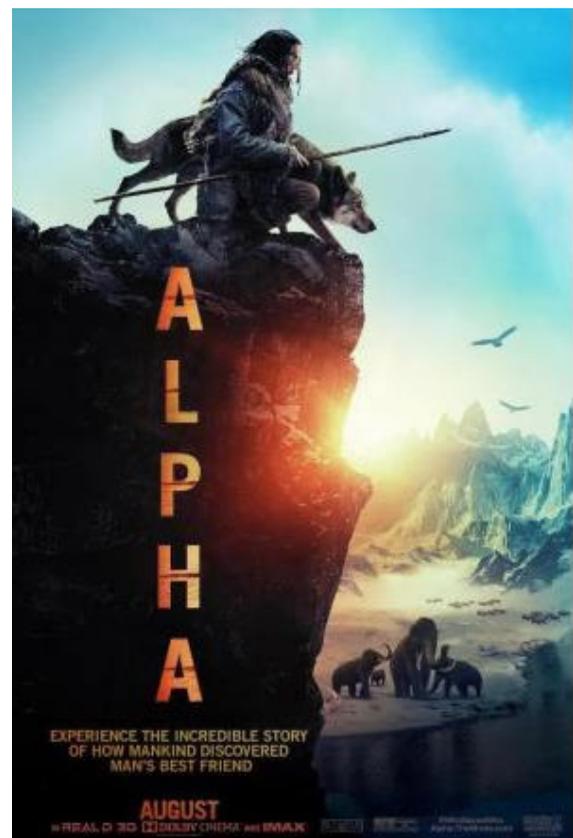


RESEÑAS BIBLIOGRÁFICAS

Alpha. 2018. USA. Director: Albert Hughes. Productores: Albert Hughes, Andrew Kona. Producción: Columbia Pictures, Studio 8, The Picture Company. Guión: Daniele Sebastian Wiedenhaupt sobre un argumento de Albert Hughes. Montaje: Sandra Granovsky. Fotografía: Martin Gschlacht. Música: Joseph S. De Beasi. Interpretes: Kodi Smit-McPhee (Keda), Leonor Varela (Shaman), Jens Hulten (Xi), Johannes Haukur Johanneson (Tau).

Alpha es una película histórica de aventuras y supervivencia, con alusiones al género infantil (familiar) y al público adolescente. Es la primera película en solitario de Albert Hughes, que, junto con su hermano gemelo Allen, han realizado films de ciencia ficción como *El libro de Eli* (*The Book of Eli*, 2010). Quizás la procedencia de estos hermanos, hijos de un padre afroamericano y una madre armenia, explique algunas de las propuestas originales del presente film. El tema mismo de la película, el aprendizaje de un adolescente, a modo de un insólito Bildungsroman, resulta novedoso en este tipo de películas prehistóricas. Y está influido por las novelas de Elizabeth Marshall Thomas, hermana del cineasta etnográfico John Marshall, que ha escrito novelas ambientadas en este mismo periodo (*Reindeer Moon*, 1987) y se ha hecho famosa con un *best seller* sobre la vida de los perros (*The hidden Life of Dogs*, 1993). Además, el tratamiento visual de *Alpha* también es nuevo en el cine ambientado en este periodo. La película nos ofrece unos paisajes naturales coloristas, retocados por ordenador, al estilo de *Renacido* (*The Revenant*, Alejandro González Iñárritu, 2015). De hecho, *Alpha* se inscribe dentro de esta estética hiperrealista y tiene concomitancias con films que, como *Las aventuras de Jeremiah Johnson* (*Jeremiah Johnson*, Sidney Pollack, 1972), tratan el tema de la supervivencia en la naturaleza. No obstante, y a pesar de ello, el presente film también pertenece al género histórico descrito por Valentín Villaverde (2012,

40), pues gracias a la asesoría de la prehistoriadora Jill Cook y el paleontólogo Grant Zazula, trata de recrear la cultura solutrense, la fauna y los paisajes de Europa hace 20.000 años. El trabajo de documentación científica ha sido una experiencia gratificante para el guionista y el director de la presente película (Morato 2008, 60). Finalmente, esta colaboración ha sido llevada a cabo con éxito a las pantallas entre el gran público, lo que hace interesante este film, desde el punto de vista de la difusión de la Prehistoria.



La estructura de *Alpha* es sencilla, comienza con la escena de la caza de bisontes, para luego ubicarnos una semana antes, y volver a dicha es-

cena, a partir de la cual se desarrolla la trama (la aventura del adolescente Keda por volver a casa) de manera lineal. Consta también de un prólogo, que empieza con una voz en off y unas imágenes de animales (mamuts, buitres, hienas, rinocerontes) y termina con un rótulo que nos indica que estamos en «Europa, hace 20.000 años».

A continuación, un grupo de cazadores reptan por el suelo acercándose a una manada de bisontes. Esta escena es presentada como una batalla entre hombres y bisontes, el jefe dice cosas como «avancen», «mantener la posición» y el grupo se enfrenta a los bisontes frente a frente. Sin embargo, las lanzas arrojadas por los propulsores hacen retroceder a los bisontes hacia una trampa natural, un acantilado por el que caen uno tras otro. Pero uno de los bisontes supervivientes embiste al que luego sabremos es el hijo del jefe y lo arroja por el acantilado. Otro fundido en negro señala el fin de este epílogo con un cartel que ubica la siguiente escena «una semana antes».

Efectivamente, la primera parte del film nos sitúa una semana antes de la caza del bisonte. En un poblado, con chozas cubiertas de pieles y huesos de mamut que recuerdan a las del este de Europa, cinco jóvenes tallan y retocan por percusión y por presión puntas solutrenses. Son suspendidos o aprobados como si estuvieran en el colegio. Solo dos son admitidos en el grupo de cazadores que partirán de viaje a la caza de los bisontes, uno de los cuales es el mencionado hijo del jefe. Esa noche, la mujer chamán práctica el ritual de iniciación que convertirá a los dos niños en adultos. Las pavesas del fuego nocturno ascienden, confundiendo con las estrellas y las galaxias se transforman, con la ayuda de los efectos especiales, en una hoguera vista desde arriba. La cámara hace varias veces estas metamorfosis visuales, por ejemplo entre las luciérnagas y las estrellas. Hughes nos propone una prehistoria en donde la naturaleza está viva, sin las extravagancias típicas del cine prehistórico. A la mañana siguiente, con el sol aún en el horizonte, los cazadores parten en busca de los bisontes. El sol está presente en la mayoría de los planos y su presencia es constante en todo el film. De hecho, el grupo se encuentra con varios monolitos de piedra, uno de los cuales tiene en la parte superior un agujero por donde penetran los rayos del sol, a modo de calendario solar. Estamos en la época de la caza del bisonte y las piedras del camino indican, se-

gún advierte la voz en off, el Sendero Sagrado que conduce a los territorios de caza. Una de estas rocas tiene una mano negativa (vid. fig. 1 A). «Nuestras manos nos señalan los terrenos de caza», dice el narrador. Aquí la película se hace eco de las teorías que interpretan el arte paleolítico como marcadores territoriales. Posteriormente, se sucede una escena en la que Keda no puede rematar a un jabalí, el padre se enfada y le dice «la vida es para los fuertes». El suceso siguiente le da la razón, cuando de noche un terrible felino mata al compañero de Keda. Pasa el tiempo y el grupo descansa en una cueva, algunos pintan o graban, se puede reconocer en el centro una recreación del toro de Lascaux (fig. 1 B) y, a la izquierda, la silueta de un mamut, quizás inspirado en Rouffignac. Al día siguiente los cazadores encuentran las huellas de los bisontes y se embadurnan con barro y heces para que los animales no puedan olerlos. Se repiten los mismos planos que al principio, pero ahora se intercalan veinte fundidos en negro que se suceden cada vez más rápidamente y que terminan como ya sabemos.

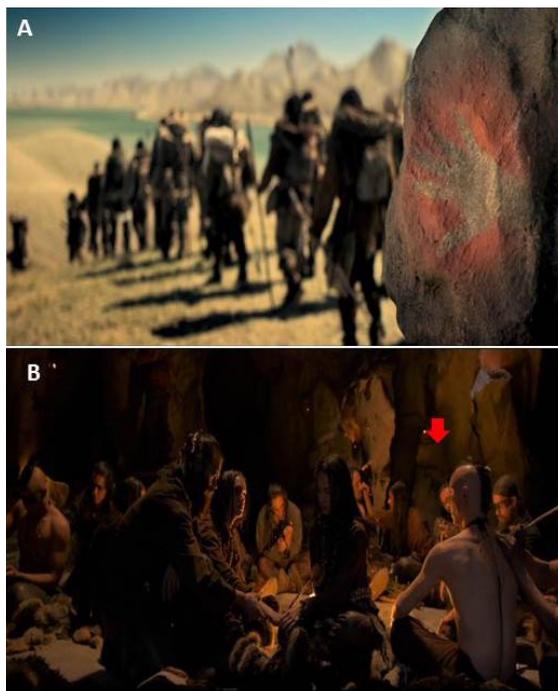


FIGURA 1. A. Mano que sirve de señal para guiar a los cazadores. B. En la cueva donde descansan los cazadores se recrea el arte paleolítico, en este plano se observa una recreación del toro de Lascaux.



FIGURA 2. A. El lobo tiene a su izquierda dos graffias, una parece un felino de Chauvet y la otra recuerda la que fue interpretada como hiena (en verdad un oso) de Chauvet. B. Keda tiene a su derecha tres graffias de aspecto paleolítico que por sus colas podrían pasar por cánidos, pero que no tienen referente alguno conocido en el arte paleolítico europeo.

Pero si *Alpha* es una película de aprendizaje es porque el resto del film narra las peripecias del joven Keda en su regreso a casa. Pues Keda ha sobrevivido a la caída y aunque parecía muerto, renace. El ocre rojo que el padre esparce, creyendo muerto a su hijo, parece invocar a la naturaleza. El agua de lluvia convierte el fondo del barranco en un río que protege la caída de Keda. No obstante yace tumbado, los rayos y una gota de agua sobre los ojos, más que reavivarle, le resucitan. Un ejemplo más de esta resurrección es que el protagonista está tumbado sobre el barro, la materia primigenia en la formación de la humanidad en muchos mitos. Comienza así el viaje de regreso al hogar en el que el joven protagonista tendrá que aprender a sobrevivir por su cuenta, pues malherido, es atacado por unos lobos. Y aunque logra herir a uno de ellos, no lo remata, sino que busca un refugio para ambos

en una cueva, en donde hay recreaciones del arte parietal paleolítico. Las que están al lado de Keda son una especie de cánidos que simboliza la relación del protagonista con el lobo. Y los que están al lado del lobo parecen ser una recreación de una hiena (en realidad un oso) y un felino de la cueva de Chauvet, que anuncian el posterior ataque de las hienas y el mencionado felino que casi acabará con la vida del lobo. La presencia del arte paleolítico no es meramente decorativa, sino que tiene un carácter premonitorio, pues anuncia lo que va a suceder en la historia.

Una vez recuperados, Keda y el lobo inician juntos el camino de vuelta a casa. Mientras el protagonista se prepara para partir, se ve más arte. Se pueden reconocer: una recreación del caballo y la cabeza de un toro de Lascaux y una silueta de mamut. El paisaje se hace imponente, los planos de la naturaleza nocturna, retocados por ordenador, dan cierto aire de fábula a la historia. No podía faltar el volcán, icono geográfico prehistórico por excelencia. Sin embargo, los estereotipos geográficos adoptan en *Alpha* una simbología mucho menos exagerada que en films precedentes. Por ejemplo, la luna no tiene una simbología demoníaca como en *Maciste contra los monstruos* (*Maciste contro i mostri*, Guido Malatesta, 1962) o *Mujeres prehistóricas* (*Prehistoric Women*, Michael Carreras, 1967). En su camino de regreso, Keda se encuentra un hombre congelado al que le coge el arco. Esta escena es calcada a la de *Las aventuras de Jeremiah Johnson* (Sidney Pollack, 1972), aunque en vez de un arco, el explorador recoge un fusil. Debilitados y cansados, perseguidos por las hienas, Keda y alfa se esconden en una extraña cueva cristalina en donde vive el gran felino. El depredador hiere gravemente al lobo, pero Keda logra matarlo con la ayuda del arco y la flecha. El hombre y el lobo siguen su camino, encontrándose con las marcas de piedra vistas al principio. Ambos están a punto de desfallecer, pero finalmente Keda consigue llegar al poblado con el lobo en brazos.

El desenlace final viene cuando descubrimos que el lobo es una loba, pues da a luz unos cachorros que son acogidos por el poblado. Un plano de un cachorro de lobo aullando al sol anuncia la reconversión del lobo en un animal diurno y el alba de una nueva amistad.



FIGURA 3. A. Escena de la caza de bisontes, los cazadores se acercan a los bisontes reptando por el suelo. B. Igualmente, los cazadores se acercan a los bisontes en «La caza enmascarada del bisonte» de George Catlin (Hurel 2003, 103, fig. 2). C. Caída tras la persecución de los bisontes por el barranco en Alpha. D. Caída de los caballos en «La persecución de los caballos en la roca de Solutré», dibujo basado en un croquis de Adrien Arcelin (Roussot 2003, 81, fig. 4).

La escena de la caza de los bisontes arrojados por un acantilado evoca sin lugar a dudas la interpretación dada a los restos de los caballos encontrados al pie de la roca de Solutré (fig. 3 D), ilustrada de manera imponente, por Adrien Arcelin en su novela *Solutré ou les chasseurs de rennes de la France centrale*, 1872. Este desastroso sistema de caza, o matanza indiscriminada de bisontes, es difícilmente creíble. En lo que respecta al yacimiento de Solutré, Alain Roussot comenta que «una batida de caza sobre la roca resulta técnicamente imposible» debido a las irregularidades y las grietas de la superficie (Roussot 2003, 80). También, la forma en la que los cazadores de *Alpha* se aproximan a los bisontes, arrastrándose por el suelo en un llano, recuerda ilustraciones como la de George

Catlin, publicada en *Letters and Notes on the Manners, Customs and Conditions of the North American Indians*, 1884 (fig. 3 B). Y es que los solutrenses de Hughes tienen un cierto aire indio, parecido al tratamiento que se les da a los indígenas norteamericanos en el *Renacido* de Iñárritu.

Hughes nos presenta la escena de cacería de los bisontes como una batalla o fábula entre hombres y animales. El personaje principal, Keda, muestra una sensibilidad moderna hacia los animales, no hace falta decir que tal forma de pensar es inconcebible en un cazador-recolector paleolítico. Este personaje sirve para que el espectador moderno se adentre desde el presente en el pasado prehistórico, no desde el lado del héroe guerrero, que suele encarnar la mayoría de los protagonistas fílmico-pre-

históricos, sino desde el lado de una moderna sensibilidad ecológica.

Alpha nos ofrece una recreación más acertada de las raíces culturales de nuestros antepasados europeos. La caracterización de los personajes de Hughes se opone a las recreaciones etnocéntricas de la prehistoria fílmica. Pues Hughes presenta unos pobladores europeos de tez oscura que parecen más bien indios, en contra de las versiones arias que encontramos por ejemplo en *Hace un millón de años* (*One Million B.C.*, Don Chaffey, 1966). Lo cierto es que, como recuerda González Morales (2008, 105), nuestros antepasados europeos suelen representarse con la piel blanca, cuando en realidad la tenían oscura.

El arte recreado para el film tiene la forma y el aspecto del arte paleolítico e incluso en ocasiones alude a las grafías de Lascaux o Chauvet. Las cabañas con hogar central, cubiertas de pieles y huesos de mamut, recuerdan a las estructuras circulares del este de Europa, como Mézine. Asimismo, los útiles (industria lítica solutrense), las vestimentas, los adornos, incluso la estructura social del poblado están recreados según bases más o menos científicas. La fauna es también filmada de forma más realista que en otros films, pues no todos los animales se muestran como enemigos del Hombre. Los grupos humanos caminan tranquilamente junto con rinocerontes y mamuts. En definitiva, la película está bien documentada en cuanto a los materiales arqueológicos, fauna y, en menor medida, la geografía. Todo deslíz es perdonable, teniendo en cuenta el enorme esfuerzo realizado en la documentación ficcional. Lejos de criticar sus deslices o licencias, habría que elogiar una documentación exhaustiva bien adaptada a las exigencias del relato y la imaginería moderna. También algunas teorías científicas han contribuido a dar sentido a la historia, nos referimos a las teorías territoriales del arte que ya hemos mencionado. Incluso la domesticación del lobo pudo producirse por aquella época, si no antes. Y las hipótesis de cómo se domesticó el lobo son tan diversas, que la imaginada por el film no resulta del todo increíble. Por lo tanto, el film aprovecha elementos visuales, materiales arqueológicos, e incluso ideas científicas en la elaboración de una trama de ficción prehistórica que evita los excesos fílmicos de versiones an-

teriores. Efectivamente, la prehistoria de Hughes tiene la virtud de evitar la representación de los estereotipos de lo salvaje y de lo primitivo, que eran siempre el atributo exótico de todo lo ajeno al hombre blanco europeo. Deja de lado las danzas demoníacas a la luz de la luna y demás elucubraciones febriles del cine prehistórico, para trasladarse al terreno de una historia de ficción bien documentada y atractiva para todos los públicos.

Vista *Alpha* y teniendo en cuenta su éxito de taquilla, queda demostrado que es posible informar y divertir al mismo tiempo, si se hace con inteligencia. La prehistoria entra así en una fase nueva, en la que el público, gracias a las recreaciones digitales, se va familiarizando con los materiales arqueológicos que hoy en día resultan indispensables para la credibilidad de un film ambientado en este periodo.

BIBLIOGRAFÍA

- GONZÁLEZ MORALES, M., 2018, *Releyendo la Prehistoria. Los pintores (negros) de Altamira y otras historias*, Madrid: La Huerta Grande.
- HUREL, A., 2003, «Hombres salvajes y hombres fósiles del escultor Constant Roux», en: *Venus y Caín. Nacimiento y tribulaciones de la prehistoria en el siglo XIX*, Madrid: Ministerio de Educación Cultura y Deporte, 100-105.
- MORATO, R., 2018, «Alpha, el líder de la manda», *Imágenes* 394, 60-61.
- ROUSSOT, A., 2003, «¿Ario o lapón? El hombre primitivo visto por Louis Figuier en 1870», en: *Venus y Caín. Nacimiento y tribulaciones de la prehistoria en el siglo XIX*, Madrid: Ministerio de Educación Cultura y Deporte, 76-83.
- VILLAVERDE, V., 2012, «El destino de los neandertales: cine y evolución humana», en: P. Jardón, C. Pérez, B. Soler (eds.), *Prehistoria y cine*, Valencia: Museu de prehistòria de València, Valencia, 39-54.

ALBERTO LOMBO MONTAÑÉS
Universidad de Zaragoza
 albertolommon@hotmail.com
 ORCID:

<http://orcid.org/0000-0003-0972-2459>
 DOI: <https://doi.org/10.1387/veleia.20620>