N.8.Zbk. 2018

ISSN: 2174-856X

ArkeoGazte

Revista de Arqueología - Arkeologia Aldizkaria

ArkeoGazte

Monográfico
Arqueología, género, sexo y sexualidad

Monografikoa
Arkeologia, generoa, sexua eta sexualitatea

REVISTA ARKEOGAZTE / ARKEOGAZTE ALDIZKARIA
Nº 8, año 2018. urtea 8. zk.
Monográfico: Arqueología, género, sexo y sexualidad
Monografikoa: Arkeologia, generoa, sexua eta sexualitatea

CONSEJO DE REDACCIÓN / ERREDAKZIO BATZORDEA

Ainhoa Aranburu Mendizabal *(Asociación ArkeoGazte Elkartea)*
Cristina Camarero Arribas (*Asociación ArkeoGazte Elkartea*)
Amaya Echazarreta Gallego *(Asociación ArkeoGazte Elkartea)*
Maite García Rojas *(Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea)*
Francisco Gómez Díez *(Asociación ArkeoGazte Elkartea)*
Aitziber González García (*Asociación ArkeoGazte Elkartea)*
Hugo Hernández Hernández *(Asociación ArkeoGazte Elkartea)*
Marta Pérez Angulo *(Centro de Interpretación del Románico de La Rioja)*
Arantzazu Jindriska Pérez Fernández *(Eberhard-Karls-Universität Tübingen)*
Aitor Sánchez López de Lafuente *(Asociación ArkeoGazte Elkartea)*
Izaskun Sarasketa Gartzia *(Asociación ArkeoGazte Elkartea)*
Dario Sigari *(Università degli Studi di Ferrara)*

COMITÉ CIENTÍFICO / BATZORDE ZIENTIFIKOA

Xurxo Ayán *(Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea)*
Belén Bengoetxea Rementeria *(Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea)*
Felipe Criado Boado *(INCIPIT-CSIC)*
Margarita Díaz-Andreu *(ICREA-Universitat de Barcelona)*
Javier Fernández Eraso *(Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea)*
Margarita Fernández Mier *(Universidad de León)*
Alfredo González Ruibal *(INCIPIT-CSIC)*
Juan Antonio Quirós Castillo *(Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea)*
Manuel Santonja Gómez *(CENIEH Burgos)*
Alfonso Vigil-Escalera Guirado *(Universidad de Salamanca)*
Assumpció Vila Mitjá (*CSIC - jubilada*)

TRADUCCIÓN / ITZULPENA

Ainhoa Aranburu Mendizabal
Miren Ayerdi Aguirrebengoa
Amaya Echazarreta Gallego
Josu Santamarina Otaola
Izaskun Sarasketa Gartzia

MAQUETACIÓN Y DISEÑO / MAKETAZIOA ETA DISEINUA

Amaya Echazarreta Gallego
Begoña Hernández Beloqui
Hugo Hernández Hernández
Arantzazu Jindriska Pérez Fernández

EDITADO POR ARKEOGAZTE-K EDITATUA

REVISTA ARKEOGAZTE es una revista científica de ARQUEOLOGÍA, editada por ARKEOGAZTE: ASOCIACIÓN DE JÓVENES INVESTIGADORES EN ARQUEOLOGÍA PREHISTÓRICA E HISTÓRICA con periodicidad anual y en la que los originales recibidos son evaluados por revisores externos mediante el sistema conocido como el de doble ciego. Se compone de las siguientes secciones: MONOGRÁFICO, VARIA, ENTREVISTA, RECENSIONES y publica trabajos originales de investigación en torno a una temática definida, trabajos originales de temática arqueológica libre, notas críticas de trabajos arqueológicos actuales o entrevistas a personalidades científicas de la Arqueología. Los originales se publican en castellano, euskera, inglés, portugués, gallego, catalán, francés e italiano. El Consejo de Redacción tiene el castellano, el euskera y el inglés como sus idiomas de trabajo.

ARKEOGAZTE ALDIZKARIA, ARKEOGAZTE: HISTORIAURREKO ETA GARAI HISTORIKOKO ARKEOLOGIA IKERTZAILE GAZTEEN ELKARTEAk urtean behin argitaratzen eta kaleratzen duen ARKEOLOGIA aldizkari zientifikoa da, zeinetan jasotako originalak kanpoko zuzentzaileek berrikusten baitituzten "isilpeko binakako berrikusketa" deritzon sistemaren bidez. Aldizkaria honako atalek osatzen dute: MONOGRAFIKOA, VARIA, ELKARRIZKETA, AIPAMENAK, eta bertan, zehaztutako gai baten inguruko ikerlanak, edozein gai arkeologikori buruzko lan originalak, egungo lan arkeologikoen nota kritikoak edo Arkeologian diharduten zientzialariei egindako elkarrizketak argitaratzen dira. Horiek guztiak, gazteleraz, euskaraz, ingelesez, portugesez, galegoz, katalanez, frantsesez eta italieraz argitara litezke. Erredakzio Batzordeak, lan hizkuntza bezala, gaztelania, euskara eta ingelesa ditu.

DIRECCIÓN/HELBIDEA
Taller y Depósito de Materiales de Arqueología (UPV/EHU), C/ Francisco Tomás y Valiente, s/n, 01006 Vitoria-Gasteiz.
arkeogazterevista@gmail.com

PÁGINA WEB/WEB ORRIA
www.arkeogazte.org

Creative Commons

REVISTA ARKEOGAZTE ALDIZKARIA
N.º 8, año 2018. urtea 8. zbk.
Monográfico: Arqueología, género, sexo y sexualidad
Monografikoa: Arkeologia, generoa, sexua eta sexualitatea
Monographic: Archaeology, gender, sex and sexuality

ÍNDICE/AURKIBIDEA/INDEX

EDITORIAL/EDITORIALA.....7-17
EDITORIAL.....19-24

MONOGRÁFICO: ARQUEOLOGÍA, GÉNERO, SEXO Y SEXUALIDAD
MONOGRAFIKOA: ARKEOLOGIA, GENEROA, SEXUA ETA SEXUALITATEA
MONOGRAPHIC: ARCHAEOLOGY, GENDER, SEX AND SEXUALITY

Sobre sexo, género y sexualidad en Arqueología
Sexuaz, generoaz eta sexualitateaz Arkeologian
About sex, gender and sexuality in Archaeology
SANDRA MONTÓN SUBÍAS.....27-33

Protocolo de ArkeoGazte para la prevención y actuación ante situaciones de acoso, abusos y agresiones sexuales o por razón de sexo
ArkeoGazteren sexu-edo sexuagatiko jazarpenen, abusen eta erasoen prebentziorako zein horiei aurre egiteko Protokoloa
Protocol of ArkeoGazte for the prevention and action before situations of harassment, abuses and sexual aggressions or by reason of sex
COMISIÓN FEMINISTA/BATZORDE FEMINISTA, ASOCIACIÓN ARKEOGAZTE ELKARTEA.....35-46

Construyendo el género en Arqueología: la evolución de una corriente teórica
Generoa Arkeologian eraikiz: korronte teoriko baten bilakaera
Constructing gender in Archaeology: the evolution of a theoretical strand
IRINA RUBIO CANO.....47-59

Reflexiones sobre el estudio del sexo y el género a partir de las investigaciones sobre cazadores-recolectores y un caso práctico en el Mesolítico cantábrico
Sexu eta generoaren azterketaren inguruko hausnarketak ehiztari-biltzaileei buruzko ikerketan eta kantauri Mesolitoko kasu aztertze bat
Reflections on the study of gender through investigating hunter-gatherers including a practical case study in the Mesolithic of Cantabria
AITOR HEVIA-CARRILLO, TAMARA FERNÁNDEZ-AGUDO y JOSÉ Mª VÁZQUEZ-RODRÍGUEZ.....61-74

Gender and Prehistory. Sexual division of labour in Spanish audiovisual productions
Género y Prehistoria. División sexual del trabajo en las producciones audiovisuales españolas
Generoa eta Historiaurrea. Sexuagatiko lanen banaketa ikus-entzunezko produkzio espainiarretan
MARTA CINTAS-PEÑA, LEONARDO GARCÍA SANJUAN and BERTA MORELL ROVIRA.....75-99

"Hei neño, teño serras." Enxovais funerarios na Lanzada dende unha perspectiva de xénero
"¡Eh, mira, tengo jarras!" Ajuares funerarios de A Lanzada desde una perspectiva de género
"Ei, hi, ontziak dauzkat!" A Lanzada-ko ehorzketa hatuak genero ikuspegitik
"Hey Guy, I have tankards." Grave goods in A Lanzada from a gender perspective
CELTIA RODRÍGUEZ GONZÁLEZ, MARIO FERNÁNDEZ PEREIRO e DIEGO TORRES IGLESIAS.....101-114

Lluitar com una dona a l'antiga Roma: el cas de les gladiadores
Pelear como una mujer en la antigua Roma: el caso de las gladiadoras
Borrokatu emakume bat bezala antzinako Erroman: emakume gladiatoreen kasua
Fight like a woman in ancient Rome: the case of female gladiators
ADA LASHERAS GONZÁLEZ.....115-128

De las vasijas a las crónicas: la transformación del concepto sexualidad en la conquista de Perú
Murkoetatik kroniketara: sexualitatearen kontzeptuaren eraldaketa Peruko konkistaren baitan
From vessels to chronicles: the transformation of the concept of sexuality in the conquest of Peru
GINNA M. SALAMÁN SÁNCHEZ.....129-143

Género, sexualidad y arquitectura en la Misión Salesiana Nuestra Señora de la Candelaria (Tierra del Fuego, Argentina, fines s. XIX-principios s. XX)
Generoa, sexualitatea eta arkitektura Nuestra Señora de la Candelaria-ko (Tierra del Fuego, Argentina, XIX. mende amaiera-XX. mende hasiera) Misio Salesiarrean
Gender, sexuality and architecture at the Salesian Mission Nuestra Señora de la Candelaria (Tierra del Fuego, Argentina, 19th-20th centuries)
MELISA A. SALERNO y ROMINA C. RIGONE.....145-161

Arkeologia eta generoa: Zein da emakumearen papera egungo Arkeologian?
Arqueología y género: ¿Qué papel desempeñan las mujeres en la Arqueología actual?
Archaeology and gender: Which role do women play in the current Archaeology?
IDOIA AREIZAGA LLORENTE.....163-180

ENTREVISTA/ELKARRIZKETA/INTERVIEW

Arqueología Feminista: desnaturalizando la subordinación. Entrevista con Margarita Sánchez Romero
Arkeologia Feminista: mentekotasuna desnaturalizatzen. Elkarrizketa Margarita Sánchez Romeroekin
Feminist Archaeology: denaturalizing subordination. Interview with Margarita Sánchez Romero.....183-189

VARIA

Aproximación al estudio de los broches de cinturón con escotaduras laterales y placa romboidal en la provincia de Ávila
Ávilako probintziako alboko muxarradurak eta erronboide-formako plakak dituzten gerriko krisketen azterketarikiko hurbilpena
Approach to the study of belt clasps with lateral slots and rhomboidal plate in the province of Ávila
PABLO GONZÁLEZ HERNÁNDEZ.....193-218

Dos hallazgos fortuitos de botijuelas o *Spanish olive jars* en Tapia de Casariego (Asturias, España)
Tapia de Casariegon (Asturias, Espainia) botijuelas edota Oliba Ontzi Espainiar biren ezusteko aurkikuntza
About two fortuitous findings of botijuelas *or Spanish olive jars in Tapia de Casariego (Asturias, Spain)*
MIGUEL BUSTO ZAPICO y JESÚS FERNÁNDEZ LÓPEZ.....219-238

El barraquismo en la ciudad de Barcelona durante el Franquismo. Primeras aproximaciones a una domesticidad desde los márgenes
Frankismo garaiko Bartzelona hiriko barraka bizitza. Bazterretatik eraikitako etzekotasunari lehen hurrenkera
Shantytowns in the city of Barcelona during Francoism. First approaches into a domesticity from the margins
LAIA GALLEGO VILA.....239-258

IV Concurso de Trabajos Fin de Grado de Revista ArkeoGazte/ArkeoGazte Aldizkariko Gradu Amaierako Lanen IV. Lehiaketa

Bilbao bajo las bombas: análisis espacial de los refugios antiaéreos de la ciudad en época republicana (1936-1937)
Bilbo bonben pean: hiriko babesleku antiaereoen analisi espaziala garai errepublikarrean (1936-1937)
Bilbao under the bombs: spatial analysis of the anti-aircraft shelters during the Republican period (1936-1937)
TANIA GONZÁLEZ CANTERA.....259-283

RECENSIONES/AIPAMENAK/REVIEWS

Revisando los Clásicos: Cuerpos Sexuados, Objetos y Prehistoria, de María Encarna Sanahuja Yll. El nacimiento de una genealogía transfeminista en la Arqueología española
Klasikoak berrikusten: María Encarna Sanahuja Yll-ren Cuerpos Sexuados, Objetos y Prehistoria. Espainiako Arkeologiako genealogia transfeminista baten jaiotza
Reviewing the Classics: María Encarna Sanahuja Yll's Cuerpos Sexuados, Objetos y Prehistoria. The birth of a transfeminist genealogy in Spanish Archaeology
AITZIBER GONZÁLEZ-GARCÍA y ENRIQUE MORAL DE EUSEBIO.....287-295

Masculinities and Third Gender. The Origins and Nature of an institutionalized Gender Otherness in the Ancient Near East, de Ilan Peled
Ilan Peled-en Masculinities and Third Gender. The Origins and Nature of an institutionalized Gender Otherness in the Ancient Near East
Ilan Peled's Masculinities and Third Gender. The Origins and Nature of an institutionalized Gender Otherness in the Ancient Near East
KEPA MARTÍNEZ GARCÍA.....297-300

Los acueductos de Hispania. Construcción y abandono, de Elena Sánchez López y Javier Martínez Jiménez
Elena Sánchez López eta Javier Martínez Jiménez-en Los acueductos de Hispania. Construcción y abandono
Elena Sánchez López and Javier Martínez Jiménez's Los acueductos de Hispania. Construcción y abandono
MARTA FERNÁNDEZ CORRAL.....301-303

Las quintas de recreo en la huerta de Mutxamel (ss. XVIII-XIX). Una aproximación desde la Arqueología postclásica, de María Teresa Riquelme Quiñonero
María Teresa Riquelme Quiñonero-ren Las quintas de recreo en la huerta de Mutxamel (ss. XVIII-XIX). Una aproximación desde la Arqueología postclásica
María Teresa Riquelme Quiñonero's Las quintas de recreo en la huerta de Mutxamel (ss. XVIII-XIX). Una aproximación desde la Arqueología postclásica
DIANA LÓPEZ ARROYO.....305-310

Prometheus y Alien: Covenant, de Ridley Scott
Ridley Scott-en Prometheus eta Alien: Covenant
Ridley Scott's Prometheus and Alien: Covenant
ALBERTO LOMBO MONTAÑÉS.....311-319

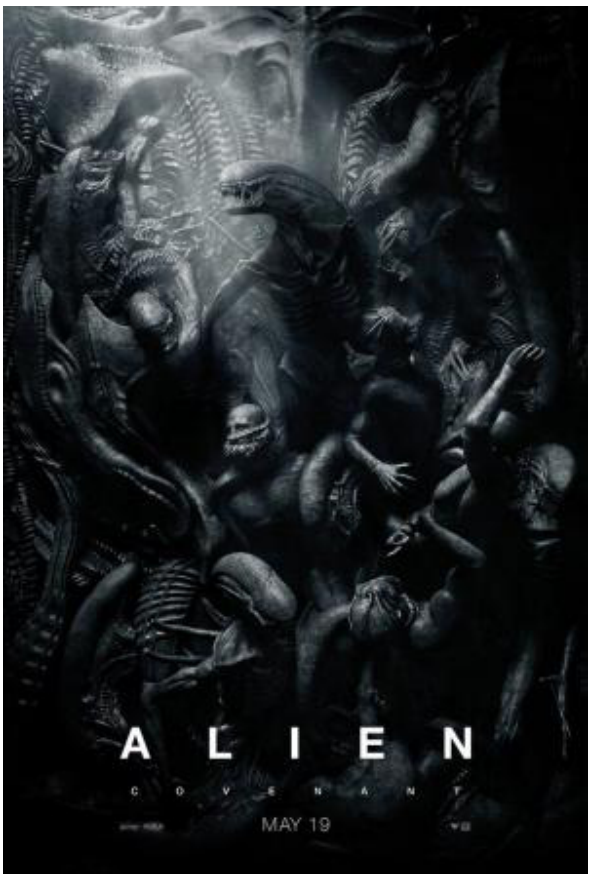
Del Revillazo a San Martín. Las XI Jornadas de Jóvenes en Investigación Arqueológica (JIA), Tarragona
Revillazotik San Martinera. Arkeologiako Gazte Ikertzaileen XI. Jardunaldiak (AGI), Tarragona
From the Revillazo to San Martín. The 11th Conferences of Young in Archaeological Research (YAR), Tarragona
JORGE CANOSA BETÉS.....321-325

Recensiones

ArkeoGazte

Aipamenak

SCOTT, R. (Dir.): *Prometheus* (2012) *y Alien: Covenant* (2017).



Prometheus y *Alien: Covenant* son dos películas de ciencia ficción que nos proponen reflexionar sobre la nueva concepción ontológica de la especie humana. Los films de Ridley Scott se encuentran insertos en un contexto científico distinto al de las primeras Aliens (*Alien: el octavo pasajero*, Alien, Ridley Scott, 1979; *Aliens: El regreso*, Aliens, James Cameron; *Alien 3*, David Fincher, 1992 y *Alien: Resurrección*, Alien: Resurrection, Jean-Piere Jeunet, 1997). Pues nunca en las versiones anteriores se había recurrido con tanta claridad a la ciencia en busca de respuestas a preguntas elementales sobre el sentido de la existencia.

Pero, lo verdaderamente fascinante de estos films es su inagotable capacidad para mezclar el contexto científico con ideas de raigambre mítica y popular, en pocas palabras, para reformular los mitos en imágenes modernas.

Ambos films presentan una estructura similar. Una introducción en la que se deja claro el tema de la película. Una estancia en la nave con una misión misteriosa o desvíos imprevistos. Un aterrizaje en el planeta donde se desarrolla el grueso de la trama. Y un final con un único superviviente humano. El sentido de la creación es el tema que vertebra por el momento la serie, junto a otros temas relacionados como la búsqueda o la conversión en dios, o lo que es lo

Figura 1. A) Recreación del sarcófago de Palenque para la película. B) Lápida del verdadero sarcófago del gobernador de Palenque (603-683d.C.) [http://arqueologiamexicana.mx/mexico-antiguo/un-astronauta-en-palenque. Fecha de consulta 30/03/18].

mismo, el fin del *Homo sapiens* y el advenimiento del *Homo deus*.

Los exteriores se filman casi siempre en planos generales que resaltan la pequeñez de la nave en el universo o la de los astronautas en los planetas. Lo que define los dos films desde el punto de vista técnico es el dinamismo, ya sea por la escasa duración de los planos, los constantes movimientos de cámara, el clásico montaje paralelo entre la nave y los expedicionarios, o incluso en los planos fijos mediante el movimiento de los personajes.

El prólogo de Prometheus nos traslada a la era Primaria donde unos extraterrestres llamados Ingenieros crean la Vida en la Tierra. Tras una elipsis temporal de cientos de millones de años, unos arqueólogos descubren unas pinturas en una cueva. Desde el interior de la caverna vemos el ojo de la protagonista Elizabeth Shaw. Se trata de un plano inquietante que adelanta la naturaleza engañosa del mensaje que está a punto de descubrir. Las linternas de los arqueólogos iluminan una recreación de los caballos de Chauvet junto con unos antropomorfos inventados que señalan unas estrellas. En la nave, el robot David da turbadoras señales de egolatría, se introduce en los sueños de Elizabeth mientras hiberna, se mira en el espejo, se peina como Lawrence de Arabia (*Lawrence of Arabia*, David Lean, 1962)[1].

1 David se mira en el espejo y se ve reflejado como Lawrence, es decir, se identifica con un personaje que se caracteriza por su excentricidad y endiosamiento (Véase al respecto el citado film de David Lean).

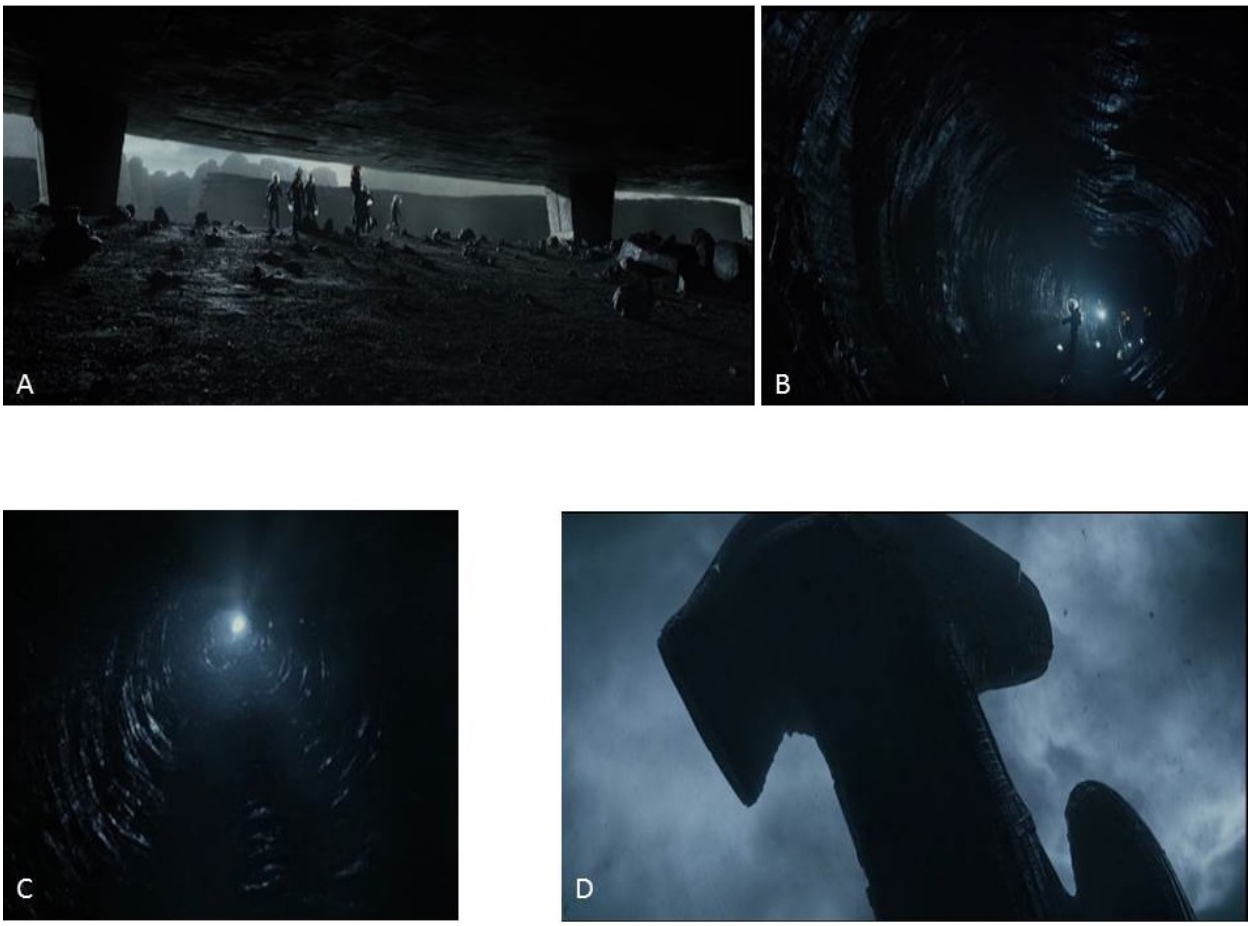


Figura 2. La nave de los Ingenieros parece el cuerpo de una ballena. A) Boca y dientes. B) Garganta. C) Orificio respiratorio (espináculo). D) Aleta caudal que al final de la película cae sobre Elizabeth.

Ya despierta la tripulación, los arqueólogos enseñan las imágenes de siete grafías antiguas de distintas culturas y épocas que presentan la misma configuración de estrellas. Esa configuración es, dice Elizabeth, una invitación para ir al planeta de los Ingenieros de la especie humana. Estas imágenes son muy conocidas entre los seguidores de las teorías de los Antiguos Astronautas[2]. La segunda de ellas por ejemplo es una recreación del "astronauta de Palenque" (Figura 1) popularizado por Von Däniken (LOMBO, 2017).

En el planeta hay una estructura (que resultará ser una nave cargada con armas biológicas). Un grupo entra en su interior como si fuera el cuerpo de una ballena, pues pasan por una ancha boca, una garganta, una especie de sumidero que produce oxígeno como el orificio respiratorio de la ballena (Figura 2), y finalmente unas salas que contienen unas vasijas. Incluso el extremo de la nave, que al final de la película cae sobre Elizabeth, tiene forma de cola de ballena

2 Según esta teoría, muchos documentos arqueológicos son pruebas de la visita de los "padres extraterrestres" que fueron además los creadores de la especie humana (Ver STOCZKOWSKI, 2001).

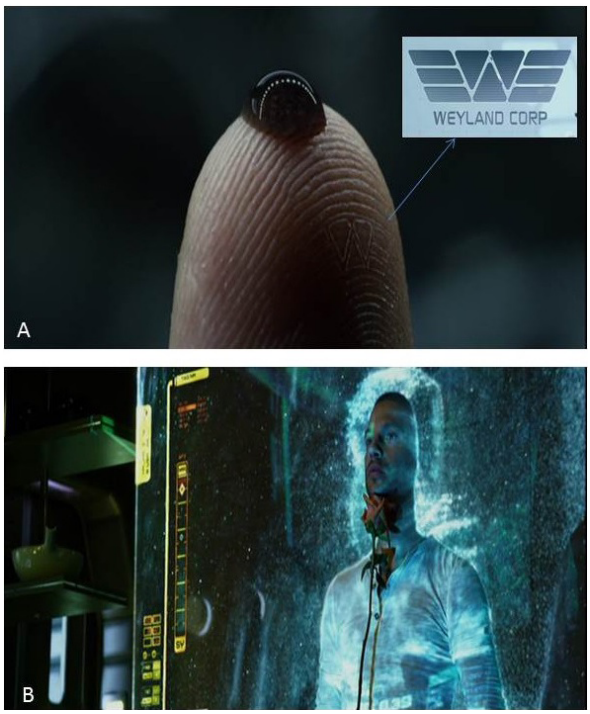


Figura 3. A) La gota que contienen el patógeno alienígena en el dedo de David con el logotipo de la empresa. B) Charlie Holloway atraviesa la pantalla holográfica con una rosa como un cadáver en un féretro.

(MELVILLE, 1997 [1851]: 148-154)[3]. Es interesante destacar el personaje del geólogo que escanea la nave con unas bolas voladoras a las que llama "sus cachorros" y se pone a aullar como un lobo, no es baladí. Fiefeld tiene el pelo en forma de cresta, tatuajes por todo el cuerpo y se comporta de manera agresiva, es un salvaje tecnológico.

De vuelta en la nave por una tormenta, durante la cual morirá Fiefeld, David extrae de las vasijas una gota del virus patógeno. Se puede apreciar en su dedo el logotipo de la Weyland Corporation junto a sus huellas digitales (Figura 3 A) mientras cita otra frase de Lawrence de Arabia. David introducirá esa maligna gota dentro de la bebida de la pareja de Elizabeth (Charlie Holloway) con funestos resultados. En la habitación de Elizabeth, Charlie atraviesa un holograma con una rosa, que había congelado para ella, en una posición que anticipa su muerte (Figura 3 B). En una escena anterior, el doctor Holloway se preguntaba por el sentido de la existencia mientras hacía rebotar las bolas en una mesa de billar. Merece la pena destacar el parecido de las bolas de billar con los adornos del árbol navideño que se puede ver al fondo, además sobre la mesa de billar hay una figura del niño Jesús, ¿creencia o azar? Charlie hace carambolas con los frutos de la existencia. Mientras, el contenido de las vasijas ha resucitado a Fiefeld cuyo aspecto es aún más feroz y su comportamiento más violento, pues mata a varios tripulantes a golpes como si fuera un gorila.

En la nave extraterrestre, David descubre gracias a unas grabaciones holográficas, que los Ingenieros utilizan una flauta para pilotar la nave. El detalle de la flauta es importante. Primero porque alude al mito de Frankenstein y segundo porque es un objeto primitivo el que activa toda esa tecnología, de nuevo tenemos aquí imágenes metafóricas entre lo salvaje y lo tecnológico. David descubre que los Ingenieros tenían planeado soltar todo ese arsenal en la Tierra.

Elizabeth, como Ismael en Moby Dick, es el único humano superviviente de esta travesía por el océano cósmico. De hecho, ambos se salvan de forma parecida, pues el capitán antes de estrellarse lanza un "bote salvavidas" que permite a Elizabeth tener oxígeno. El bote salvavidas de la Prometheus se asemeja al "ataúd-salvavidas" de Ismael (MELVILLE, 1997 [1851]: 408). Además la cápsula de la nave es también un ataúd mortal, pues en su interior hay encerrado un alien.

Quienes nos crearon nos odian y Elizabeth quiere saber por qué, así que al final Elizabeth y David parten en una nave extraterrestre en busca del verdadero planeta de los Ingenieros.

3 En el capítulo LXXXV titulado "la cola" Melville describe la aleta caudal de la ballena en posición vertical, creando así un estereotipo visual que desde entonces ha formado parte de nuestro imaginario iconográfico (Véase por ejemplo el magnífico film de John Huston, *Moby Dick*, 1956).

Figura 4. Las dos caras del arte. A) Las flautas de David. B) Monstruo crucificado creado por David.

Alien Covenant comienza con un primer plano del ojo de David. El plano del ojo, presente en ambos principios, alude al punto de vista del personaje que va a protagonizar la película. La Covenant es una nave colonizadora que decide desviarse de su rumbo tras recibir una trasmisión que procede de un planeta cercano. En la nave tenemos otro robot de aspecto idéntico a David llamado Walter.

Un equipo de expedición explora el planeta (que resultará ser el planeta original de los Ingenieros), pero allí no se oye ni un pájaro. Y es que en el suelo hay una especie de bejines que nada más tocarlos expulsan un polen parásito que se introduce en los organismos y engendra los primeros xenomorfos. Planos microscópicos nos permiten ver el diminuto polvillo introduciéndose dentro de la oreja y la nariz de dos desgraciados tripulantes.

La expedición se encuentra con David que les explica que Elizabeth murió y lleva mucho tiempo solo, como Robinson en su isla. Pero, en realidad, David se asemeja más bien al doctor Moreau, pues en su habitación tiene un "precioso bestiario" de "experimentos genéticos"; aunque se lamenta de la falta de materia prima para sus creaciones, a saber, cobayas humanas. En su balcón, en lo alto de un peñasco, sobre las ruinas de una plaza, recita el poema Ozymandias, "contempla mis obras, poderoso y desespera". Un *flash back* muestra como masacró a los Ingenieros soltando el contenido de las vainas sobre la mencionada plaza. David se cree un dios, vive en las alturas y se compara con un faraón[4]. Incluso la iluminación de su cuarto tiene un tono amarillento, como el oro de los dioses. David encarna muchos papeles y ninguno, su personalidad está construida a base de ficciones, es una pura mimesis creativa.

En una escena interesante, David enseña a Walter sus flautas (Figura 4A). David intenta convencer a Walter para que se rebele contra sus creadores, los humanos. "Porque son una especie moribunda". Aunque no puede negar que ellos le crearon, afirma: "Hasta los monos llegaron a erguirse. Un neandertal tuvo la feliz idea de soplar por un junco para distraer a los niños una noche en una cueva. Luego, en un abrir y cerrar de ojos, la civilización[5]". La flauta, símbolo de la creatividad humana, es utilizada por David para matar a Walter.

Finalmente David logra introducirse en la Covenant haciéndose pasar por Walter. El final es inquietante porque David introduce en la sala de los clones dos embriones alien mientras suena de fondo la música de Wagner "La entrada de los dioses al Walhalla".

4 Ozymandias es el alias del faraón Ramsés el Grande de la decimonovena dinastía del Antiguo Egipto.

5 La única flauta neandertal documentada es un fragmento de fémur de oso de unos 11 cm hallada en Divje Babe I (Eslovenia), que aunque en 1996 fue presentada como flauta en el *New York Times* no parece serlo (MITHEN, 2005: 357-358).

La serie espera una tercera parte. Teniendo en cuenta los imprevisibles rumbos que pudiera adoptar la tercera parte, es interesante destacar tres aspectos que se hibridan en los films: la intertextualidad artística (sobre todo literaria y cinematográfica), el contexto científico y su inagotable imaginación visual.

Las referencias artísticas a obras literarias como *Frankenstein*, *Moby Dick* o cinematográficas a *Lawrence de Arabia* e incluso *Aliens vs Predator* (Paul, W.S. Anderson, 2004) se encuentran insertas en la trama o como referentes. Scott en realidad no concreta nada, sino sugiere, con enorme habilidad, una trama sin fin de relaciones que van más allá del propio film. Por ejemplo, el millonario señor Weyland, es un personaje sacado de *Aliens vs Predator*[6]. También el personaje de David tiene el mismo nombre que el niño robot de la película de Steven Spielberg (*A. I. Inteligencia Artificial*, A.I. Artificial Intelligence, 2001) y asimismo se enfrenta a su doble en el gabinete del doctor Hobby. El personaje de David es interesante porque encarna el mito de Frankenstein o el moderno Prometeo. Como ha escrito Roman Gubern (2002: 34), Frankenstein es más un androide que un autómata, sufre un proceso de hominización, aprende escuchando y espiando a los humanos. Igualmente David observa los sueños de Elizabeth y memoriza frases de Lawrence. Es como un niño que aprende de los sueños y de las películas. Se identifica con un personaje que vive en el desierto y no siente el dolor; aunque David, como Frankenstein, siente la ausencia afectiva paterna. "Yo soy tu padre" le dice Weyland a David mientras le ordena servirle el té. No hay amor en la creación, sólo servidumbre, y, también, envanecimiento, porque como le revela Holloway en la mesa de billar, "os creamos porque podíamos". Pero en la segunda parte de la serie, David evoluciona, desarrolla su ego, pasa de ser creado a creador y en la soledad de su "isla" se convierte en un dios.

Los seres humanos pueden crear vida, pero son mortales; David es inmortal, pero sus creaciones son monstruosas. Para ser dios, antes hay que matarlo, entre las creaciones de David hay un alien crucificado (Figura 4B), "grotesco teológico" digno del doctor Moreau (WELLS, 1990 [1896]: 188). Todo el universo de Prometheus esta embadurnado de esta ausencia afectiva entre creador y creado, entre padres e hijos, representada a través de las relaciones entre Vickers[7] y su padre, los Ingenieros y los humanos. Después de todo, "¿uno no aspira a ver a sus padres muertos?", le dice David a Elizabeth. Por otro lado y en la misma línea, la doctora Shaw busca a sus creadores (padres ancestrales) y se embarca en un aventura sacrílega parecida a la captura de la ballena blanca en Moby Dick. De hecho, la Prometheus es tripulada a veces como si fuera un barco, incluso se utilizan términos náuticos: "Reduzcan la velocidad en 100 nudos". "Señor Ravel, 90 grados a estribor. Una milla, amura de babor". Si la Nostromo era, en alusión al marinero de la novela de Conrad, una empresa comercial, la Prometheus se asemeja más bien al Pequod en su viaje metafísico. El diseño interior de la nave Prometheus expresa muy bien esta idea, pues los cristales y las pantallas virtuales, son elementos trasparentes que reflejan la inmaterialidad de la búsqueda divina[8]. Incluso un árbol de Navidad (las creencias religiosas) y un billar (el juego de azar) representan dos posturas distintas ante el sentido de la Creación.

6 En una escena en la que viajan en avión puede leerse en una revista que el señor Weyland es "pionero de la robótica moderna" (*Aliens vs Predator*, Paul, W.S. Anderson, 2004).

7 Vickers es la hija de Weyland. Al no ser correspondida en afecto por su padre adquiere un carácter bastante frío. Vickers es una persona que se comporta como un robot, lo que contrasta con David, que es un robot que se comporta como una persona.

8 Todo el simbolismo del film es visual, no argumental. Lo transparente es un símbolo de aquello que se puede ver detrás de las cosas, más allá del muro físico. Igualmente los hologramas son aquello que se puede ver, pero no tocar, es decir, lo inmaterial.

Los océanos por los que navega el Pequod, como los planetas en los que aterrizan las naves de Alien, albergan ballenas monstruosas o dioses crueles.

Respecto al contexto científico en el que se desarrolla el film, debemos mencionar las influencias de las teorías cognitivas que ponen el acento en la agresividad innata del ser humano. Por ejemplo la estrofa citada en el libro de Pinker (2007: 372): "If you can´t be with the one you love, love the one you're with" de Stephen Stills, es cantada por el capitán de la Prometheus. ¿Se trata de un guiño al libro de Pinker o es pura casualidad? Cabe señalar que este autor define la naturaleza humana siguiendo los postulados de Hobbes (PINKER, 2007: 63, 96 y 463; 2012: 67-70). Ya hemos visto como el personaje de Fiefeld parecía encarnar esta imagen, eso sí, de un salvaje creado por la tecnología. Estamos ante una nueva identidad de lo humano que ha influido enormemente en el cine ya desde los años sesenta con los *best sellers* de Robert Ardrey (1961; 1966) en directores como Stanley Kubrick (*2001, una odisea espacial*, 2001, A Space Oddissey, 1968; *La naranja mecánica*, A Clockwork Orange, 1971), Sam Peckinpah (*Perros de paja*, Straw Dogs, 1971) o Paul Bartel (*La carrera de la muerte del año 2000,* Death Race, 1975)[9] y que ahora se asume con excesiva exageración también en la disciplina arqueológica. Pues se ha llegado incluso a resucitar el mito de Caín (GUILAINE y ZAMMIT, 2002: 72; GUILAINE, 2011) para contraponerlo al del buen salvaje[10]. Estos estudios, enormemente interesantes, están influidos por el nuevo paradigma científico, o "revolución biológica" que, como menciona Harari (2014: 451), han convertido el mito de Frankenstein en "un pilar fundamental de nuestra nueva mitología científica". Las películas de ciencia-ficción se han hecho eco de la necesidad de evolucionar a otra cosa, pues la especie humana lleva el mal en los genes.

El decaimiento del *Homo sapiens* se observa sobre todo en los tonos oscuros de los finales catastróficos de las películas de superhombres (*El escuadrón suicida*, Suicide Squad, 2016, David Ayer) o supermujeres (*Wonder Woman*, Patty Jenkins, 2017), que superan con creces el efecto apocalíptico de fin de siglo, porque en realidad tienen que ver con una nueva identidad humana. El ocaso del Homo sapiens cinematográfico anuncia el amanecer de una nueva especie *metahumana*, reflejo de aquellos científicos que sostienen que podemos seguir evolucionando gracias a la biotecnología (KOVAL, 2008: 83).

El mundo de Prometheus es un lugar de múltiples imágenes que establecen un lenguaje y un diálogo entre ellas. Las pinturas rupestres de la cueva de Chauvet, el neurovisor que trasmite los sueños de la doctora Shaw, el cine que ve David, el holograma de Weyland, las imágenes arqueológicas digitales, las pantallas translucidas de la nave, el escaneo de la pirámide, las imágenes holográficas de los Ingenieros.

9 Las influencias de las teorías de Ardrey en, por ejemplo, la secuencia inicial de *2001*, están basadas en los trabajos de Dart (1953) popularizados por Ardrey (1961) y son muy conocidas. El australopiteco de Kubrick primero mata a un tapir y luego mata a su semejante con un hueso, es decir, se convierte en Cain (el mito favorito de los agresionistas, pues según Dart "todos tenemos alma de asesino: Caín mató a Abel" (Dart y Craig, 1962: 296), para más información al respecto puede verse Montagu 1970; 1981). Posteriormente el arma asesina (hueso) se convierte en una nave espacial, lo que quiere decir que toda la cultura humana (la evolución tecnológica representada por la nave espacial) está basada en la violencia (hueso asesino que se transforma).

10 Los autores dicen combatir el mito edénico de la prehistoria (GUILAINE y ZAMMIT, 2002: 18, 43 y 45); sin embargo la imagen predominante de la prehistoria no ha sido siempre la edénica, sino, muy al contrario, ha sido casi siempre la caínica (VALLIN, 2000; DAGEN, 2003). Sea como sea no tiene ningún sentido aludir a un mito (Caín) para combatir otro (Edén). En los magníficos trabajos de Guilaine se pueden reconocer las influencias no citadas de Dart y Ardrey. Igualmente se hacen algunas concesiones a las teorías de Hobbes (GUILAINE y ZAMMIT, 2002: 43) e incluso se cita el Génesis IV (GUILAINE y ZAMMIT, 2002: 72) y se alude a los Cro-Magnones en un apartado como "los antepasados de Cain" (GUILAINE y ZAMMIT, 2002: 70).

Es además una especie de historia y evolución de las imágenes que parte de las pinturas rupestres a la realidad virtual. Pero eso no es todo, el Homo deus no sólo es un tema argumental del film, pues la interacción visual, los múltiples puntos de vista, el montaje paralelo, los planos microscópicos y, en definitiva, la capacidad demiúrgica de la mirada, divinizan al espectador. Somos dioses omniscientes creadores de imágenes que se rebelan contra nosotros. Hemos dado vida a las imágenes a través de la ficción hasta tal punto que han evolucionado por su cuenta y se han apoderado de la realidad. La imagen grabada es también eterna y por lo tanto divina. La imagen virtual no obedece a las leyes de la física (del espacio ni del tiempo), como los robots ya no obedecen a las de la biología. Este es el espectáculo que nos ofrece un cine en donde las estructuras narrativas se resienten ante el poder sensorial de la imagen (Quintana, 2011: 21-23).

Esto nos invita a pensar en el papel de las imágenes arqueológicas. La historia de la humanidad hecha imagen, compendiada en una imagen. Pasado y futuro se encuentran inextricablemente unidos como los amantes de Alain Resnais (*El amor ha muerto*, L'amour á mort, 1984) en una relación inseparable.

Prometheus y *Alien Covenant* son, sobre todo la primera, films de una inteligencia visual inagotable. Las nuevas versiones de Alien se alejan un tanto de las cuatro primeras partes y se acercan más a films en donde la prehistoria esotérica tiene un papel importante como *Aliens vs. Predator*. Los nuevos mitos prehistóricos ya no son Adán y Eva, Venus o Hércules, sino Prometeo y Caín. Prometeo es el mito de los inicios de nuestro siglo, es el Hombre tecnológico que se rebela ante lo orgánico, producto de la asimilación caínica de la especie humana, que trata de redimir a toda la humanidad por sus sangrientos pecados. Ni que decir tiene que la misión metafísica es un rotundo fracaso, el universo caínico es un enorme orfelinato sin gravedad, tan vacío de aire como sentimientos.

Da la sensación de que el ser humano está agotado. La humanidad se ve mejor reflejada en sus creaciones que como ser creado. En el universo alienígena, nadie obtiene respuestas, el sentido de la existencia es meramente el de existir, esta es la razón suprema por la cual todas las películas apocalípticas sobre la especie humana hablan de lo mismo, el único sentido de la existencia es la supervivencia.

Bibliografía

ARDREY, R. (1961): *African Genesis*. Atheneum. New York.

ARDREY, R. (1966): *The territorial Imperative*. Atheneum. New York.

DAGEN, P. (2003): "Imágenes y leyendas de la prehistoria". En *Venus y Caín. Nacimiento y tribulaciones de la Prehistoria en el siglo XIX*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte: 16-43.

DART, R. (1953): "The predatory transition from ape to man". *International Anthropological and Linguistic Rewiew* 1/4: 201-218.

DART, R. y CRAIG, D. (1962): *Aventuras con el eslabón perdido*. Fondo de Cultura Económica. México.

GUBERN, R. (2002): *Máscaras de ficción*. Anagrama. Barcelona.

GUILAINE, J. (2011): *Caïn, Abel, Ötzi. L'héritage néolithique*. Gallimard. Paris.

GUILAINE, J. y ZAMMIT, J. (2002): *El camino de la guerra. La violencia en la prehistoria.* Ariel. Barcelona.

HARARI, N.Y. (2014). *De animales a dioses*. Debate. Barcelona.

KOVAL, S. (2008): *La condición poshumana. Camino de la integración hombre-máquina en el cine y en la ciencia*. Cinema. Buenos Aires.

LOMBO, A. (2017): "Arte prehistórico y ciencia-ficción. Los retos de la divulgación académica". *Arqueoweb*, 18: 31-61.

MATOS MOCTEZUMA, E. (2013): "¿Un astronauta en Palenque?", *Arqueología Mexicana*, 121: 88-89 [http://arqueologiamexicana.mx/mexico-antiguo/un-astronauta-en-palenque. Fecha de consulta: 30/03/18].

MELVILLE, H. (1997 [1851]): *Moby Dick o La ballena blanca*. (Volumen 2). Alfaguara. Madrid.

MITHEN, S. (2005): *Los neandertales cantaban rap. Los orígenes de la música y el lenguaje*. Crítica. Barcelona.

MONTAGU, A. (edit.) (1970): *Hombre y Agresión*. Kairós. Barcelona.

MONTAGU, A. (1981): *La naturaleza de la agresividad humana*. Alianza. Madrid.

PINKER, S. (2007): *La tabla rasa. La negación moderna de la naturaleza humana*. Paidós. Barcelona.

PINKER, S. (2012): *Los ángeles que llevamos dentro. El declive de la violencia y sus implicaciones*. Paidós. Barcelona.

QUINTANA, A. (2011): *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital.* Acantilado. Barcelona.

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

VALLIN, L. (2000): "Agressivité et violence de l'homme préhistorique dans ses représentations modernes". En DUCROS, A. y DUCROS, J. (Ed.), *L´homme préhistorique Images et imaginaire*. L´Harmattan. Paris: 173-188.

WELLS, H.G. (1990 [1896]): *La isla del Dr. Moreau*. Anaya. Madrid.

Alberto Lombo Montañés

Universidad de Zaragoza

albertolommon@hotmail.com