

1 de noviembre de 2015 | Vol. 16 | Núm. 11 | ISSN 1607 - 6079

ARTÍCULO

DINOSAURIOS EN LA CULTURA: UNA LECTURA VELOZ

<http://www.revista.unam.mx/vol.16/num11/art90/>

*Amílcar Amaya López (escritor y
estudiante de biología)*

DINOSAURIOS EN LA CULTURA: UNA LECTURA VELOZ

Resumen

La cultura, como cualquier creación humana, tiene diferentes formas. Se construye a partir de la experiencia colectiva, por lo tanto, utiliza elementos muy variados para terminar siendo un reflejo de la época que se atraviesa. Los dinosaurios, aunque están extintos, ahora dan cuerpo a los miedos, sospechas y añoranzas de nuestra especie. Son metáforas vivas del entorno político y ambiental cuando así lo requerimos, o simple entretenimiento la mayoría de las veces.

Esta fugaz revisión sobre la obra humana con dinosaurios repasa poco más de cien años en medios audiovisuales, en los que se ha recurrido a estos animales para difundir mensajes de tipo lúdico y hasta político.

Palabras clave: cómics, dinosaurios, paleontología, películas, videojuegos.

DINOSAURS IN CULTURE: A SWIFT READING

Abstract

The culture, as any human creation, has different forms. It is built from collective experience and uses many elements to finish as a reflection of its time. Dinosaurs, although extinct, they give the form to the fears, suspicions and yearnings of our species. They could be living metaphors of the political and environmental surroundings or mere entertainment the most of the times.

This flash review over human work with dinosaurs goes through a little more than a hundred years of audiovisual media, where dinosaurs have been required to spread from ludic to political messages.

Keywords: comic books, dinosaur, movies, paleontology, videogames.

DINOSAURIOS EN LA CULTURA: UNA LECTURA VELOZ

Introducción

Durante casi diez años me dediqué a dar recorridos en el Museo de Geología de la UNAM. Me preocupaba por dar información comprobable y lo más actualizada posible pero, como narrador de historias, también me gustaba mostrar otras caras del mismo dado. Cuando llegaba a la sala de paleontología, completaba muchos de los datos científicos con anécdotas históricas y mitología, buscando dejar una percepción más clara de la influencia que los fósiles, en especial los de dinosaurios, tienen en la cultura.

Desde que los huesos de mastodontes eran interpretados como evidencia de humanos gigantes de un solo ojo (cíclopes), o ciertas conchas con forma de garra que, se decía, pertenecía al mismísimo Diablo, los fósiles han despertado en la humanidad la más duradera de las inquietudes. Actualmente, y con base en mucho trabajo paleontológico serio, podemos darnos una idea más o menos exacta de cómo era la flora, la fauna y la Tierra misma en el pasado, mientras que antes sólo se contaba con la imaginación.

Los dinosaurios, como sea, son la punta de lanza mediática de la paleontología. Así lo han sido desde que el naturalista británico Richard Owen les dio su nombre por el año 1842. Durante los cien años siguientes, ser geólogo, paleontólogo o la combinación de ambos era el equivalente moderno a ser una estrella de rock. Sus descubrimientos se anunciaban en revistas y periódicos. Ante la falta de GPS o internet no se podía saber cómo iba tal o cual expedición a tierras lejanas, y no era sino hasta que el explorador regresaba cargado de exóticos objetos, emocionantes historias y sorprendentes esqueletos petrificados, que se daban a conocer sus descubrimientos.

Estrellas de novelas y películas

Cuando la tecnología lo permitió, la humanidad conoció las primeras películas de dinosaurios. Con una animación rudimentaria, Winsor McCay, dibujante estadounidense, hizo el primer filme protagonizado por un dinosaurio: *Gertie the dinosaur* (1914). Hay quien sostiene que, de hecho, es uno de los primeros dibujos animados de la historia. Con rudimentaria no quiero decir fácil: McCay realizó cerca de 6 mil dibujos que luego pasaría en secuencia, formando así una película de doce minutos. Ésta narraba la historia de forma interactiva (recordarán los clásicos letreros del cine mudo), con Gertie siguiendo instrucciones del mismo McCay. Una maravilla. Es sencillo ver filme completo y ver los detalles que no se mencionan en este artículo:

Video: Gertie the Dinosaur
 (1914) - World's 1st Keyframe
 Animation Cartoon - Winsor
 McCay, Change Before Going
 Productions.



Aunque el cine de dinosaurios es el aspecto cultural más visible de este grupo extinto de animales, la verdad es que ya llenaban la imaginación de nuestros antepasados en novelas y cuentos. Algunos de ellos han persistido en las bibliotecas hasta nuestros días, ya sea por lo bien escritos que están, lo visionarios que eran los autores o sólo porque aparecen dinosaurios. Aunque la colección de estos títulos es interminable, es deber mencionar al escritor francés Julio Verne, autor de *De la Tierra a la Luna*, *20 mil leguas de viaje submarino*, *Cinco semanas en globo* y del libro que nos interesa: *Viaje al centro de la Tierra* (*Voyage au centre de la Terre*, 1864), en el que Axel, sobrino del famoso mineralista Otto Lidenbrock, narra el viaje con su tío y Hans, su guía, al interior de nuestro planeta, donde tras una serie de aventuras descubren que hay enormes cavernas y océanos habitados por animales y plantas hoy extintos.

Sir Arthur Conan Doyle, mejor conocido como el creador del detective Sherlock Holmes, publicó en 1912 una de las novelas de dinosaurios más adaptadas al cine, aunque no siempre de manera muy afortunada: *El mundo perdido* (*The Lost World*). Más tarde, en 1915, el escritor de nacionalidad rusa Vladimir Obruchev, publicaría *Plutonia*, una novela donde los científicos viajan al sur del lago Baikal en Siberia y descubren un mundo dentro del mundo, donde, mientras más abajo van, más antiguas son las criaturas con las que se encuentran, hasta llegar, faltaba más, con los dinosaurios y otras criaturas jurásicas. La novela de Obruchev se distingue notablemente de sus predecesoras por el hecho de que el autor era, de hecho, paleontólogo, además de geólogo y mineralogista.

El subgénero literario del *mundo perdido* ya se manejaba desde finales del siglo XIX en obras como *Las minas del Rey Salomón* (*King Solomon's Mines*, 1885) de Henry Rider Haggard. Por

Jurassic Park poster, Universal Pictures, via Wikimedia Commons



regla general, las tramas en este género hablan de las peripecias de grupos exploradores, que de manera consciente o por accidente llegan a un punto de la tierra que no ha sido explorado. En sus versiones más clásicas las especies que habitan esos lugares han cambiado poco desde tiempos inmemoriales, y las que en otros puntos del planeta están extintas, ahí moran a sus anchas. Henry Rider Haggard también se haría famoso por la creación de un par de viajeros interesantes: John Carter y Tarzán. El segundo, también conocido como el rey de los monos, protagonizó más de veinte novelas y también tuvo la oportunidad de viajar al centro de la Tierra en *Tarzán en el centro de la Tierra*, aventura que empieza cuando un amigo suyo se pierde y el héroe lidera una expedición en su búsqueda, descubriendo así un mundo llamado Pellucidar, habitado por una serie de criaturas extrañas y prehistóricas. *UP* (2009), una película animada reciente del estudio PIXAR, recupera el espíritu aventurero de estos libros de aventuras a territorios inexplorados y revisita los mismos escenarios de los que habla Conan Doyle en su novela y que sobresalen en la película de 1925.

Regresando al cine, las novelas mencionadas tuvieron sus respectivas adaptaciones. La de *El mundo perdido* (*The Lost World*, 1925), contó con la mano maestra de Willis O' Brien en la animación *stop-motion* (animación cuadro por cuadro como en las películas *Paranorman* o *El extraño mundo de Jack*), cuyo trabajo ha sido homenajeado y parodiado durante casi cien años.

En 1933, el genio de Willis O'brien sería puesto a prueba de nuevo con una de las películas más importantes en la historia del cine: *King Kong* (Merian C. Cooper, 1933). Una historia de amor imposible como pocas, que se apoya en los efectos especiales más avanzados de su época y que, de hecho, influyó tanto en el imaginario colectivo, que si llegamos a ver una película sobre Nueva York, no faltará quien diga "le falta un gorila a la punta del Empire State Building". El Festival de cine de Sitges, ahora llamado de Cataluña, es el primero y uno de los más importantes dedicado al cine de ciencia ficción y fantasía. En homenaje a la película de Cooper, el símbolo del certamen es la silueta de King Kong defendiéndose de los aviones que lo acosaban en las alturas.



King Kong vs Tyrannosaurus, RKO, via Wikimedia Commons

Lo poco que el público sabía sobre dinosaurios y lo mucho que Hollywood buscaba impresionar a la audiencia, condujo a décadas de malas interpretaciones paleontológicas. No se distinguía entre dinosaurios carnívoros y herbívoros, así que, como sucede en *El mundo perdido*, nadie ponía objeciones al ver un saurópodo (conocidos como comeplantas) devorar humanos uno tras otro, o triceratops igual de perversos comiendo a los incautos nativos de islas misteriosas.

Antes de la década de los cincuenta, los monstruos de películas más o menos basados en dinosaurios casi siempre tenían un origen natural; eran fuerzas de la naturaleza dormidas por eones, cubiertas de rocas o hielo, que despertaban en cuanto algo los molestaba. Pero el final de la Segunda Guerra Mundial traería un nuevo tipo de monstruo: el monstruo atómico. Godzilla es el más famoso de todos, no por nada se le llama el rey de los monstruos. De manera casi ininterrumpida ha estado presente en todos los medios de comunicación y entretenimiento masivos, siendo héroe, villano y un poquito de ambos en diferentes historias. Se ha enfrentado contra los monstruos del smog, un dragón de múltiples cabezas y hasta contra Mechagodzilla, uno de los múltiples intentos humanos por destruir al indestructible reptil.

Para bien o para mal, *Parque Jurásico* (*Jurassic World*, 1993) fue un parteaguas para el modo en que se hacían las películas de dinosaurios y, más importante aún, definió las carreras de varias personas que hoy son, aunque no precisamente paleontólogos, científicos que se inspiraron en la obra maestra de Steven Spielberg. Para bien o para mal porque es una lástima que sólo haya una franquicia de amplio alcance con dinosaurios y no muchas en las que se dé cabida a la fantasía, a la ciencia o a la aventura. Como sea, *Parque Jurásico* es una gran película de dinosaurios, con uno de los libretos mejor escritos de épocas recientes. Con sus defectos y todo, esta película es una canción de amor al cine, a la ciencia y a la paleontología. Tuvo secuelas, pero fueron bajando en calidad de manera catastrófica... o caótica, honrando a Ian Malcolm, el icónico y pesimista matemático de las dos primeras entregas.

Nuestro cine no se podía quedar a la saga en las historias de aventuras con dinosaurios y, en plena época dorada del cine nacional, en 1952, Germán Valdés protagonizaría *El bello durmiente*. Hay triángulos amorosos, vestimentas exóticas y dinosaurios de plástico en épicas batallas, así como una pócima que hace dormir al héroe miles de años, durante los cuales, una oportuna erupción volcánica lo sepulta. Cuando despierta, luego de que lo encuentran unos arqueólogos, debe luchar por encontrar su lugar en el México moderno. En 1964, por otra parte, los comediantes Marco Antonio Campos y Gaspar Henaine Pérez, mejor conocidos como Viruta y Capulina, filmarían *La edad de piedra*, en la que el doctor Atl, sí, el doctor Atl, los envía al pasado en una máquina del tiempo a recoger muestras de un extraño mineral. Por último, en este repaso de películas mexicanas del género, en 1967 se estrenó *La isla de los dinosaurios* (de Rafael Portillo), que recuperaría la trama ya tan mencionada del mundo perdido: un grupo de científicos viaja por avión en busca de la Atlántida, pero su nave sufre un desperfecto y se precipitan en una isla por la que el tiempo y la evolución no parecen haber transcurrido. Hay hombres primitivos, dinosaurios y amor que rebasa las barreras del tiempo, el espacio y el lenguaje.

Desde que los dinosaurios fueron recreados en la Isla Nublar, primero en la novela de Michael Crichton y luego en la película, los dinosaurios regresaron con fuerza a

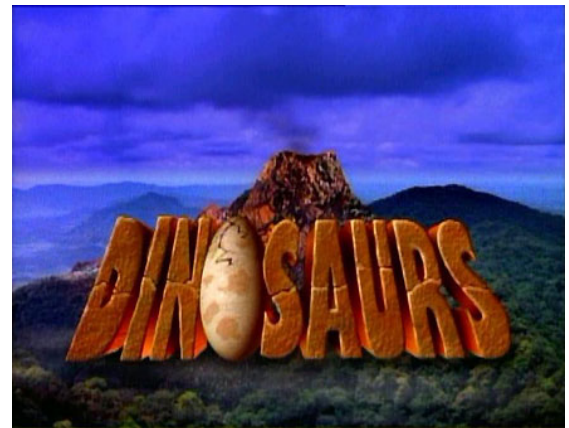
medios en los que, de hecho, moraban desde hacía muchos años: cómics, videojuegos y series de televisión, casi siempre representando el aspecto perverso de la narración. No son pocos los juegos en los que el protagonista debe abrirse paso hasta el tesoro a punta de pistola o lanza, diezmando la población de criaturas que preferiríamos estar estudiando. *Cadillacs y dinosaurios* (*Cadillacs and Dinosaurs*, 1993) es el clásico ejemplo de eso. Otro caso son los juegos de supervivencia de la saga *Dino crisis* (*Dino Kuraishisu*, 1999).

Dinosaurios en la pantalla chica

La feliz infancia de muchos mexicanos se vio marcada a base de repeticiones de caricaturas norteamericanas, tales como *Los Picapiedra* (*The Flintstones*), que de 1960 a 1966 contó la historia de una familia y sus vecinos cuyo estilo de vida no varía mucho del actual *American way of life*, con las pequeñas diferencias que involucran tener un dinosaurio de mascota, resbalar por la cola de un saurópodo al salir de trabajar y tener que impulsar el automóvil con lo pies a falta de motores de combustión interna. La serie de televisión *Terra Nova* (2011), que sólo duró una temporada, o la muy querida comedia de los noventa *Dinosaurios* (*Dinosaurs*, 1991-1994), son muestras de la vitalidad televisiva del grupo. Ambas series giran sobre la convivencia humano-dinosaurio, conflictiva en la primera, muy desventajosa (pero cómica) para nosotros en la segunda.

Claro que no sólo hay televisión dinosauria de entretenimiento. Entre 1994 y 1997 se transmitió una serie de documentales de divulgación llamada *PaleoWorld*, traducida al español como *Mundo Paleolítico*. Robert Backer, uno de los paleontólogos más heréticos de su época, era uno de los entrevistados comunes del programa, en el que, además, se valían del *stop motion* y la animación tradicional para platicarle a la audiencia sobre la vida en el pasado. Más recientemente, la British Broadcasting Corporation, BBC, produjo los documentales *Caminando con dinosaurios* (*Walking with Dinosaurs*, 1999): un gran salto hacia delante en la forma que se aprendía de vida prehistórica porque, aún con sus dramas telenovelescos, los animales eran animados por computadora de la forma más fiel asequible en ese momento.

Es muy apreciable el esfuerzo que hacen los diseñadores en 3D, quemándose las pestañas frente a la computadora para lograr que cada escama y cada pluma generada por computadora se mueva de la forma correcta; aunque, personalmente, jamás habrá nada mejor que un muñeco de arcilla con alambres o un actor dentro de un traje dándole vida a nuestros queridos dinosaurios.



Conclusiones

Los dinosaurios seguirán siendo fuente de inspiración y de asombro. No hace mucho se descubrió que el *Spinosaurus* era un animal semiacuático, y que hay dinosaurios con alas

Dinosaurus intertitle, vía
 Wikimedia Commons

parecidas a las de los murciélagos. Sólo hace falta ser niños de nuevo por un rato, o fomentar esa vocación en los infantes de hoy, para crear ciencia verdadera, pero también nuevas historias y mitologías alrededor de estas maravillosas criaturas.

Me gustaría cerrar esta muy fugaz revisión de la influencia de los dinosaurios en la cultura con una reflexión. Generalmente encasillamos a los productos relacionados con dinosaurios dentro de la llamada *cultura popular*, pero me gustaría señalar que no existe la cultura popular: sólo existe *la cultura*. Los dinosaurios, como los monstruos clásicos, son el vehículo del que se valen los escritores, directores o desarrolladores de videojuegos para darle cuerpo a las emociones humanas, a sus miedos. Por eso casi siempre son el enemigo, el aspecto discordante dentro del orden de las cosas. Y los humanos se lucen luchando contra ese agente del caos, buscando restablecer el equilibrio. Es decir, lo mismo que hacemos todos los días de nuestra vida, sólo que en la ficción nuestros problemas tienen dientes, garras y buscan devorarnos todo el tiempo.

Visto de ese modo, ¿dónde quedó la ficción? 🦖

Bibliografía

- [1] CONAN DOYLE, Arthur, *El mundo perdido*, (trad.), Primera edición, España: Valdemar, 1996.
- [2] HAGGARD RIDER, Henry, *Las minas del Rey Salomón*, Traducción, Flora Casas (trad.), Madrid: El País, 2004.
- [3] MCCAY, Winsor, *Gertie the Dinosaur* [película], Estados Unidos: Winsor McCay, 1914.
- [4] OBRUCHEV, Vladimir, *Plutonia*, (Trad. Esabel Vicente), Progreso, 1973.
- [5] SPIELBERG, Steven, *Jurassic Park* [película], Estados Unidos: Universal Pictures, 1993.
- [6] VERNE, Jules Gabriel, *Viaje al centro de la Tierra*, Primera edición, España: Valdemar: 2000.