

PREHISTORIA 4 CÓMIC



Este libro se editó con motivo de la exposición temporal «Prehistoria y Cómic», inaugurada en junio de 2016.

DIPUTACIÓN DE VALENCIA

Presidente

Jorge Rodríguez Gramage

Diputado de Cultura

Xavier Rius i Torres

MUSEO DE PREHISTORIA DE VALENCIA

Directora

Helena Bonet Rosado

Jefe de la Unidad de Difusión, Didáctica y Exposiciones

Santiago Grau Gadea

EXPOSICIÓN

Proyecto expositivo

Museo de Prehistoria de Valencia

Comisariado

Helena Bonet Rosado

Álvaro Pons Moreno

Equipo de trabajo

Francisco Chiner Vives

Eva Ferraz García

Santiago Grau Gadea

Vanesa Mora Casanova

Begoña Soler Mayor

Con la colaboración de

Josep Lluís Pascual Benito

Bernat Martí Oliver

Alfred Sanchis Serra

Diseño, instalación y montaje

Francisco Chiner Vives

Imagen del cartel y cubierta del catálogo

Paco Roca

Didáctica

Laura Fortea Cervera

Eva Ripollés Adelantado

Ayudante de montaje

Amadeo Moliner Blay

Fondos expuestos

Museo de Prehistoria de Valencia

Colección Helena Bonet Rosado

Emmanuel Roudier

Miguel Quesada

Antonio Fraguas «Forges»

Mikel Begoña e Iñaki Martínez «Iñaket»

Ortifus

Mireia Pérez

Philuc

Museo Arqueológico Municipal Camil

Visedo Moltó de Alcoi

Animaciones 3D

Ángel Sánchez Molina

Audiovisuales

Grabación, edición y montaje

Render Comunicación, SL

Empresas colaboradoras de la producción

Diseño gráfico de la exposición

Vanesa Mora Casanova

Diseño del material impreso

Marc Granell Artal

Impresión del material de difusión

Imprenta Provincial de la Diputación de

Valencia

Transporte de la obra

TTI

Seguros

Muñiz y Asociados. Generali Seguros

Traducciones inglés y francés

Lambe & Nieto

Marc Tiffagom

Producción

Museo de Prehistoria de Valencia

Reinadecoraciones Espacios para el Ocio y

la Cultura

PUBLICACIÓN

Proyecto editorial y coordinación

Museo de Prehistoria de Valencia

Equipo de edición

Joaquín Abarca Pérez

Autores de los artículos

Helena Bonet Rosado

Ernestina Badal García

Santiago Grau Gadea

Antoni Guiral Conti

Vicky Menor Cuenca

Didier Pasamonik

Álvaro Pons Moreno

Pedro Porcel Torrens

Emmanuel Roudier

Gonzalo Ruiz Zapatero

Begoña Soler Mayor

Joaquín Soler Navarro

Traducción al valenciano y corrección

Unitat de Normalització Lingüística de la

Diputació de València

Diseño y maquetación

Marc Granell Artal

Impresión

Pentagraf

AGRADECIMIENTOS

Cecilio Alonso Alonso

Emili Aura Tortosa

Jorge Iván Arguiz

Suresh Ariaratnam

Gilles Bourgarel

Adam Brockbank

Maggie Calt

Chantal Chéret

Lora Fountain & Associates

Judit Foz Povill

Gloria García

Manuel Gozalbes Fernández de Palencia

Manel Granell

Ben Haggarty

Tanino Liberatore

Cristina Rihuete

Jose María Segura Martí

Museu Arqueològic Son Fornés

Dude Comics

Editorial Toxosoutos

El Patio editorial

Grupo Planeta

NOTA DE LOS EDITORES

Los autores y los editores de este libro comunican a los derechohabientes de las ilustraciones o de otro tipo de imágenes no encontradas, que pueden ponerse en contacto con la editorial para acreditar su propiedad intelectual o de otra índole. Contacto: Museo de Prehistoria de Valencia, tel: 963 883 627 y gestio.exposicio@ddival.es.

ISBN: 978-84-7795-762-1

DL: V 1292-2016

© de los textos: los autores, 2016.

© de las imágenes: los autores, 2016.

© de la edición: Museo de Prehistoria de Valencia. Diputación de Valencia, 2016.

07

PRESENTACIÓN

Helena Bonet Rosado

09

PREHISTORIA Y CÓMIC: LA MAGIA DE LA IMAGEN

Helena Bonet Rosado

37

PRIMERO LA CIENCIA... DESPUÉS, LA FICCIÓN

Ernestina Badal García y Joaquín Soler Navarro

59

**ILUSTRACIÓN PREHISTÓRICA Y TEBEO DE PREHISTORIA:
¿CAMINOS DIVERGENTES O CONVERGENTES?**

Gonzalo Ruiz Zapatero

87

LA PREHISTORIA EN EL TEBEO INFANTIL

Antoni Guiral Conti

107

**BARBAS, GARROTES Y DINOSAURIOS:
LOS CAVERNÍCOLAS DE PAPEL**

Pedro Porcel Torrens

125

PREHISTORIA EN LOS CÓMICS AMERICANOS

Álvaro Pons Moreno

149

**ENTRE PEDAGOGÍA Y PARODIA, LA PREHISTORIA EN
EL CÓMIC FRANCÓFONO**

Didier Pasamonik

167

¡GRACIAS LUCY!

Begoña Soler Mayor

193

**EL CÓMIC COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL
APRENDIZAJE DE LA PREHISTORIA EN LOS MUSEOS**

Santiago Grau Gadea

219

CONVERSACIONES CON EMMANUEL ROUDIER

Helena Bonet Rosado

233

CATÁLOGO DE SELECCIÓN DE CÓMICS

Vicky Menor Cuenca



PREHISTORIA
Y CÓMIC:
LA MAGIA DE
LA IMAGEN

Helena Bonet Rosado

El mito del antepasado-mono posee raíces perdidas en la penumbra (...) Los capiteles y los bestiarios, las historietas dibujadas en las revistas y los monstruos de las ferias, despliegan una imagen del hombre que pertenece a la psicología de las profundidades. Esta imagen (...) todavía en nuestros días causa satisfacción a los letrados, pero que posee sus “dobles” populares en el abominable hombre de las nieves y en el Tarzán de las comiquitas y cines de barrio.

André Leroi-Gourhan, *El gesto y la palabra*.

Ediciones de la Biblioteca de la Universidad Central de Venezuela, 1971, p. 29.

La experiencia expositiva de «Prehistoria y Cine», inaugurada en el Museo de Prehistoria en 2012 (Jardón *et al.*, 2012), nos permitió observar la estrecha relación que existía entre el cine y el cómic con planteamientos muy similares a la hora de transmitir el pasado y, más concretamente, la prehistoria. Ambos géneros nos remiten a un mundo de ficción prehistórica donde se puede ver una serie de tópicos que han perdurado a lo largo de más de un siglo. Ahora, la exposición dedicada a «Prehistoria y Cómic» retoma esta temática y ofrece una doble mirada, desde el cómic y desde la propia prehistoria, a través de una serie de iconos presentes en nuestro imaginario, que nos remiten directamente a los tiempos más remotos. El discurso de la exposición compagina la visión que los autores de cómics nos han legado sobre la prehistoria y nuestra reflexión, como arqueólogos, sobre este género en su aproximación a la temática prehistórica. Esta mirada dual se presenta a través de seis iconos universales que nos trasladan a los inicios de la historia de la humanidad y cuyo examen nos permite contrastar ficción y realidad. Los hemos titulado: la especie humana, el útil, el fuego, un mundo de fieras, el arte y el megalitismo. Cualquier lector identifica la imagen de un troglodita, de un hueso empuñado como arma, un mamut, o un dolmen, como una referencia a los tiempos prehistóricos y, en un sentido más amplio, como una evocación de lo primitivo y lo ancestral. Estos ítems recurrentes se evidencian incluso hoy en día en el arte urbano, expresión estética y social de un planeta inmerso en un profundo proceso de transformación.

Los tebeos, los cómics, y en general el mundo de las viñetas, han gozado de una extraordinaria difusión entre el público infantil y juvenil, a pesar de su consideración como subproducto cultural, hasta bien entradas las últimas décadas del siglo pasado. Será a partir de los años 60 cuando se asista a la

reivindicación artística del cómic, llegando a ser considerado como el noveno arte (López, 2013), todo ello favorecido, en gran parte, por la difusión que estaba alcanzando el cine y la democratización del arte entre amplios sectores de la población. Figuras del *pop art* como Andy Warhol, Roy Lichtenstein o Richard Hamilton se apropiaron de la iconografía de arquetipos procedentes del mundo del cómic (Gasca y Mensuro, 2014: 7). Hoy en día, la estética del cómic ha invadido importantes sectores del mundo de la publicidad y del diseño, pero su verdadero reconocimiento artístico se está impulsando desde las galerías de arte y los museos de arte contemporáneo, en donde cada día es más frecuente ver en sus salas dibujos originales de autores de tebeos y cómics.

En este periodo de creciente reconocimiento e impulso creativo experimentado por el cómic, se observa un escaso interés de este género por la prehistoria, tal vez con excepción de las ilustraciones satíricas para las que los tiempos prehistóricos han sido uno de los escenarios más recurrentes donde ambientar todo tipo de humor. Sin embargo, *a priori*, los albores de la humanidad parecen un marco idóneo para narrar historias fantásticas, de misterio, incluso de terror, al imaginarse como un mundo ancestral y enigmático que permite todo tipo de licencias históricas y narrativas. Y así parece haberse reconocido en las últimas décadas, en las que los medios de comunicación -prensa, revistas, redes sociales, documentales y el propio cine- han jugado un papel determinante en la difusión de los descubrimientos científicos.

La importancia de los nuevos descubrimientos arqueológicos y su difusión han despertado en el público un mayor interés hacia la prehistoria, del que han participado, como no podía ser de otra manera, los autores de las historietas gráficas y las editoriales. Este potencial narrativo ha supuesto un antes y un después en el cómic histórico ambientado en la prehistoria ya que trata de relatar el pasado de una forma diferente, con grandes posibilidades de difusión y al alcance de todos los públicos gracias a su potente grafismo y a su específica forma narrativa.

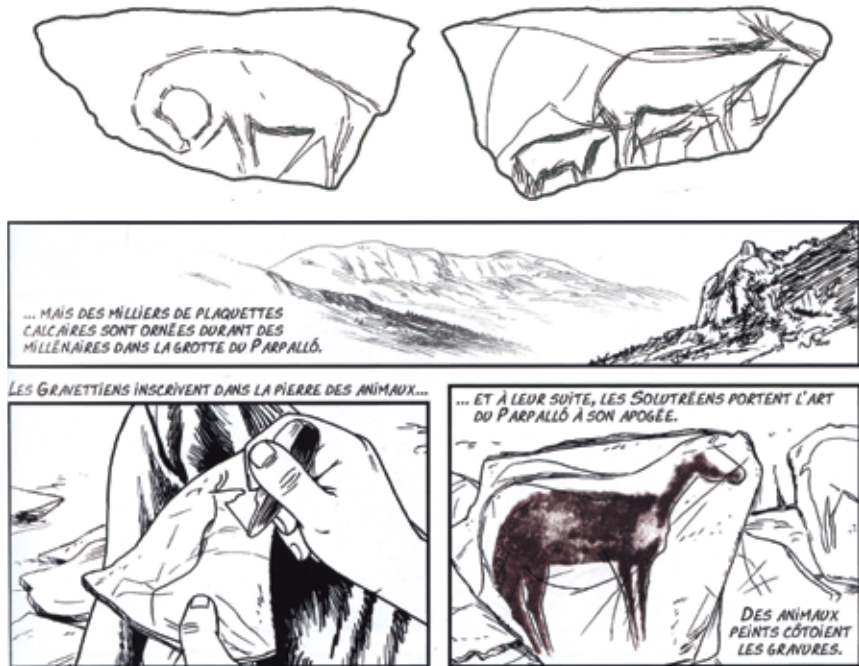
En este artículo hemos querido detenernos, a modo de introducción de la exposición «Prehistoria y Cómic», en algunos aspectos que han contribuido a crear un imaginario colectivo que se ve reflejado en las historietas y narraciones gráficas: temas como el arte prehistórico, las reconstrucciones científicas sobre los primeros seres humanos y su relación con las ilustraciones y la narrativa fantástica.

! El *Homo sapiens* es la única especie del planeta que ha mostrado inquietud y necesidad de comunicar sus pensamientos y sensaciones a través de la imagen. Como especie social que es, ha buscado formas para representar y transmitir su mundo cognoscitivo, y esa inquietud y materialización de

◀ LAS PRIMERAS NARRACIONES GRÁFICAS. EL ARTE PREHISTÓRICO

- 1 Plaqueta grabada de la Cova del Parpalló (Gandia). Hacia el 12.000 a. C. Museu de Prehistòria de València.

L'art préhistorique en bande dessinée, de Éric Le Brun, vol. 2, 2013, donde se hace referencia a las plaquetas pintadas de la Cueva del Parpalló.



su pensamiento la conocemos a través del arte prehistórico. Las primeras manifestaciones de pinturas rupestres se remontan a los inicios del periodo del Paleolítico superior, hace unos 35.000 años, dejando verdaderas obras maestras como las pinturas de la Cueva de los Sueños de Chauvet (Ardèche, Francia). En las cuevas con arte parietal del sur de Francia y norte de España, las secuencias de grandes animales -caballos, bisontes, leones, cabras, toros- pintados o grabados en las profundidades de las galerías muestran un realismo y un dinamismo propio del lenguaje narrativo. Recientemente, las investigaciones sobre las escenas del arte paleolítico han dado un nuevo giro al estudiar la representación del movimiento en las figuras de los animales, vinculando las primeras imágenes de la humanidad a un arte narrativo en 3D. Marc Azéma, arqueólogo y cineasta, nos enseña que los artistas prehistóricos ya utilizaban en sus pinturas y grabados algunas técnicas que recuerdan a las de la animación actual, de modo que eran capaces de crear dibujos animados en tres dimensiones, gracias al volumen de las paredes sobre las que se pintaron, a la superposición y duplicación de trazos y figuras, y al efecto de movimiento que produciría la iluminación de las antorchas (Azéma, 2011).

En tierras valencianas, esta capacidad del hombre paleolítico de transmitir experiencias a través del arte la tenemos muy bien representada en uno de los conjuntos más importantes de arte mueble prehistórico: la colección de miles de plaquetas pintadas y grabadas de la Cova del Parpalló de Gandia, datadas entre el 21.000 y el 12.000 a.C. Algunas de ellas muestran escenas que evocan movimiento, como la plaqueta que recrea el amamantamiento de un cervatillo, con el detalle del doble dibujo de la cabeza que busca la ubre de

la madre, o la plaqueta con dos ciervas a la carrera, y también la grabada por ambas caras, en una de las cuales dos cervatillos corren entre las patas de su madre, mientras que en el reverso, en animación coordinada, un caballo inclina la cabeza para lamerse la pata ^① (Villaverde, 1994: figs. 35, 140 y 157).

Pero donde el arte narrativo alcanza su mayor dinamismo y expresividad es en los conjuntos de arte rupestre pospaleolítico del arco mediterráneo peninsular, llamado arte rupestre levantino. Sin duda, es la manifestación artística más genuina de nuestra prehistoria, excepcionalmente representada en los abrigos valencianos, y declarada Patrimonio de la Humanidad en 1998. Es un arte que se expresa en las paredes de los abrigos rocosos al aire libre, en donde la figura humana cobra un gran protagonismo, orquestando escenas de caza, enfrentamientos y desfiles de guerreros, o escenas de la vida cotidiana, como la recolección de la miel de la Cueva de la Araña de Bicorp. Estas primeras narraciones, de hace unos 7.000 a 5.000 años, materializan escenas de una vida diaria cuyos contextos orales se han perdido para siempre. En algunos paneles sus creadores quisieron plasmar secuencias narrativas, como en el abrigo del Barranc de la Palla en Tormos (Marina Alta) donde un cazador sigue el rastro de sangre y las huellas dejadas por un ciervo herido (Hernández *et al.*, 1988: 223), o la curiosa escena de la Cova Remigia en Ares del Maestrat (Sarria, 1989: 12-14), donde un toro malherido por una flecha persigue a un cazador que se da a la fuga.

Las pinturas paleolíticas y neolíticas son las primeras narraciones ilustradas de la humanidad y así lo explica gráficamente el guionista e ilustrador norteamericano Will Eisner en su libro *La narración gráfica* (2002). Sin embargo, en la mayoría de los cómics su acercamiento al arte prehistórico es tangencial y anecdótico, incluso a veces es un elemento meramente decorativo y con nula documentación sobre la pintura parietal prehistórica (Gasca y Mensuro, 2014: 25), como podemos ver en *Altamiro de la cueva* (1965) de Joan Bernet o en *B. C. de Johnny Hart* (1957), por citar solo a personajes muy conocidos. Vemos cómo en la mayoría de los tebeos y cómics es frecuente, por no decir recurrente, la mezcla de imágenes del arte rupestre paleolítico, como las manos y los grandes mamíferos, con las esbeltas figuras humanas del arte neolítico levantino ^②. Excepción a esta tendencia general sería el volumen de *La légende de la grotte de Niaux* (2009) de Jean-François Lécureux y André Chéret, donde la narración discurre entre el misterio de la entrada a la cueva y el grupo humano protector de sus magníficas pinturas paleolíticas. El álbum destinado al público infantil *Ticayou, le petit cro-magon* (2009) de Éric Le Brun y Priscille Mahieu ofrece una visión muy didáctica sobre el arte paleolítico, pero, sin duda, *L'art préhistorique en bande dessinée* (2012 y 2013) de Éric Le Brun es el trabajo más completo y de mayor rigor científico sobre el arte prehistórico europeo. Luis Gasca y Asier Mensuro en *La pintura en el cómic* (2014: 40-41), tras analizar los principales ejemplos, destacan el cómic

2 Girighiz, de Enzo Lunari.
Libri edizioni, Milano, 1972.



Rupestres (2011), donde seis autores nos ofrecen su visión del mundo mágico y sensorial del arte paleolítico a través de su propia experiencia en relación con las cuevas del sur de Francia.

EL HOMBRE PREHISTÓRICO A TRAVÉS DE LA ILUSTRACIÓN. EL PODER DE LA IMAGEN

Si bien las pinturas en las cuevas paleolíticas se remontan a unos 35.000 años, con figuras de animales y signos, la imagen más antigua que tenemos del ser humano se fecha hace unos 15.000 o 20.000 años, en el Paleolítico superior avanzado. Ante la enorme riqueza de animales representados en las cuevas, llama la atención la práctica ausencia de figuras humanas de cualquier tipo, ya sea aisladas o compartiendo panel con la fauna. Las excepciones que confirman la regla son los conocidos chamanes, o hechiceros danzantes, ataviados con pieles y cornamentas de la cueva de Les Trois Frères (Ariège, Francia), o el hombre pájaro de la cueva de Lascaux (Dordoña, Francia). Mayor antigüedad se atribuye a las pequeñas figuras que se tallan en asta, marfil, piedra o madera, conocidas como «venus paleolíticas», que muestran el importante papel de la mujer en aquellas sociedades prehistóricas. Pero desconocemos de qué forma imaginaban los inicios del mundo y de los seres vivos. Habrá que esperar a tiempos históricos, con la aparición de la escritura y las civilizaciones urbanas, para tener evidencias artísticas y narrativas de cómo se conciben los orígenes de la humanidad.

Si en las civilizaciones antiguas y en el mundo clásico el origen del mundo y de la humanidad se explican a través de diferentes mitos y leyendas, con

el cristianismo será el Génesis el que sustituirá a cualquier especulación sobre la creación del mundo y el ser humano. Lo ancestral se identificará con monstruos, demonios y seres semihumanos en contraposición con «nuestros primeros padres», de raza blanca, como único origen de la especie humana. Este panorama cambiará paulatinamente, a partir del Renacimiento, con el descubrimiento de nuevos continentes y con las cada vez más numerosas expediciones a todos los rincones del planeta. Estos mundos abrirán un amplio universo de extrañas criaturas, de muy diversas razas y gentes, que si bien finalmente se considerarán humanas, en muchos casos lo serán como salvajes frente a los conquistadores, los civilizados. Stephanie Moser recoge las imágenes e ilustraciones más significativas e inquietantes de estas épocas donde lo divino, lo humano, lo exótico y lo atávico se hibridan hasta ofrecer imágenes como la de *L'Homme sauvage ou l'État de nature* de Jean Bourdichon (hacia 1500), donde una familia, con el cuerpo recubierto de pelo, posa delante de una gruta en un ambiente bucólico (Moser, 1998: 51).

En esta nueva *Edad Moderna*, filósofos, científicos, historiadores y librepensadores comenzarán, cada vez más, a plantearse interrogantes sobre la primera humanidad, aunque será durante el siglo XVIII, el siglo de la Ilustración, cuando se dé el gran salto en el conocimiento científico de la historia natural. Los avances en los estudios de geología y zoología y, en especial, la publicación de la clasificación de los seres vivos de Carl Linneo en 1735, contribuirán a que la imagen del hombre bíblico dé paso, poco a poco, al concepto de primate. Linneo, en su obra *Systema Naturae*, incluye hombres y monos en un mismo orden, los antropomorfos, que luego renombrará como *primates*. La pertenencia del hombre al ámbito de la zoología tejió un largo periodo de discusiones y de críticas de sus contemporáneos científicos sembrando el precedente de los futuros debates sobre la evolución de nuestra especie. (Nuñez *et al.*, 2012: 96). La aparición a principios del siglo XIX de restos fósiles humanos permitirá ampliar los conocimientos sobre los primeros homínidos, a la vez que la paleontología humana se irá consolidando a lo largo de ese siglo.

Junto al avance del conocimiento científico aparecen las primeras ilustraciones que recrean los tiempos y ambientes prehistóricos, ofreciendo imágenes de seres de aspecto simiesco como representantes de la naciente especie humana. Así, podemos contemplarlo en la primera imagen del hombre fósil ³ publicada en 1838 por el biólogo, zoólogo y geólogo francés Pierre Boitard en *Le Magasin Universel*. En este trabajo, Boitard, basándose en los restos humanos fósiles hallados en Europa en décadas anteriores, reconstruye la figura del primer hombre con rasgos simiescos y características morfológicas similares a pueblos indígenas de África, Oceanía y Sudamérica (Boitard, 1838: 240). Solo dos años después se dará a conocer en España en la revista de divulgación *Semanario Pintoresco Español* (19/1/1840, n.º 3: 17-19). El artículo de Boitard suscitó grandes críticas, y de hecho resultó ser una primera contribución a

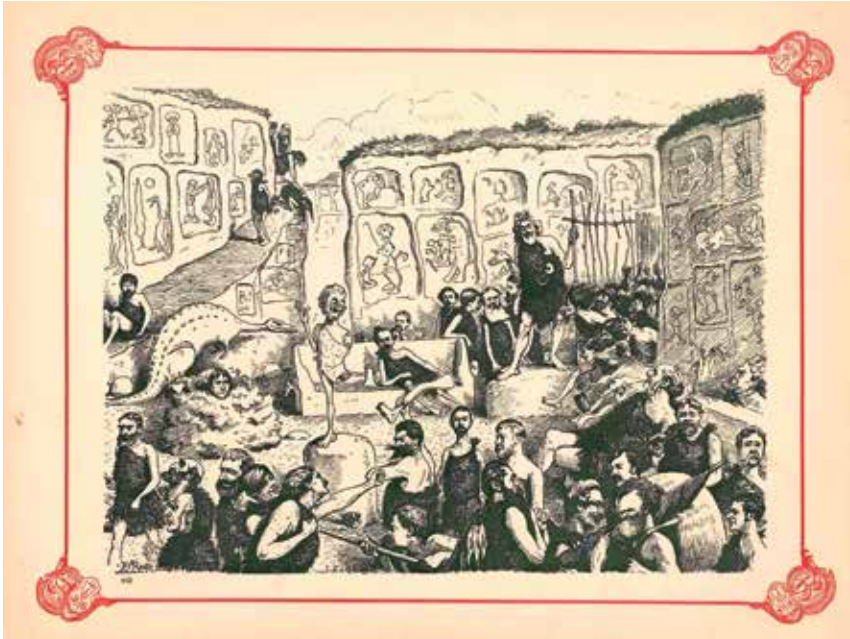


③ *L'Homme fossile*, de Pierre Boitard.
Le Magasin Universel, vol. 5, París, 1838.

la teoría evolucionista, bastantes años antes de la publicación de *El origen de las especies* de Darwin, en 1859.

Póstumamente, Boitard, en 1861, publica *Paris avant les hommes*, una versión novelada del artículo de *Le Magasin Universel*, un texto de divulgación paleontológica, donde se representa una nueva imagen del hombre primigenio con su *familia*, de aspecto igualmente simiesco y negroide, que, erróneamente, se ha considerado muchas veces como la primera ilustración del hombre fósil. El autor describe su encuentro con el grupo familiar de la siguiente manera:

«La mujer se escondió al fondo de la cueva llevando a su pequeño fuertemente aferrado a su pecho. Sin embargo, el macho dio un rugido gutural y feroz, me lanzó una mirada centelleante, se levantó sobre sus patas traseras, empuñó con las de delante el tomajau de sílex, y, de un salto furioso, se abalanzó hacia mi levantando el arma terrible sobre mi cabeza. En ese instante, grité



Mr. Punch's Prehistory Peeps, de E.T. Reed. 4
London, Bradbury, Agnew, and C^o, 1894.

de terror, pues acababa de reconocer a la especie más peligrosa de todos los monstruos... era un hombre.» (Boitard, 1861: 218)

El profundo debate que se desató en la segunda mitad del siglo XIX entre creacionistas y evolucionistas se verá bien reflejado en las publicaciones académicas, pero también en las revistas divulgativas de la época, donde la sátira y las caricaturas de un Darwin de aspecto simiesco perdurarán hasta bien entrado el siglo XX. En este sentido, cabe mencionar la visión de la prehistoria que ofrece el británico E. T. Reed en *Mr. Punch's Prehistory Peeps* (1894), precedente del cómic caricaturesco (Ruiz Zapatero, 1997: 287), abordando todos los tópicos iconográficos de los tiempos prehistóricos. En veintiséis láminas, hombres vestidos con pieles y largas melenas, provistos de porras, arcos con flechas y hachas de piedra, que conviven con un bestiario a caballo entre los dinosaurios y los dragones de los cuentos medievales, llevan a cabo muchas de las actividades del presente. En muchas de las láminas se parodia a la sociedad inglesa, como en las divertidas imágenes de la tertulia literaria campestre; la visita a la Royal Academy de altas personalidades del mundo del arte transformadas en trogloditas 4; el discurso, se supone que sobre la evolución humana, pronunciado ante un público de hombres mono soñolientos; los partidos de béisbol y de fútbol, donde las porterías son dólmenes; así como las carreras de dinosaurios, o las cacerías con bestias inimaginables.

A estos primeros intentos de poner rostro y cuerpo al hombre primigenio, le seguirían otras imágenes no menos conocidas, como la familia de pitecantropos de Gabriel von Max (1894), o el *antecesor* de František Kupka (1909), reconstrucción asesorada por el paleontólogo francés Marcellin Boule tras los



5 *Ritual de caza*, de Rudolph Zallinger en *La epopeya del Hombre*, Time, Barcelona, 1962.

hallazgos de los restos fósiles neandertales de Chapelle-aux-Saints (Corrèze, Francia). Mientras, de forma coetánea, los investigadores creacionistas seguirán representando a los primeros humanos a semejanza del hombre actual, manteniendo el modelo romántico de ilustración, aunque muestren una mayor documentación sobre los modos de vida de acuerdo con los nuevos hallazgos de hábitats e instrumentos prehistóricos. Lo vemos en las magníficas ilustraciones de Emile Bayard en la obra de Louis Figuier *L'Homme primitif* (1882), donde la historia de la humanidad se inicia en «la época de los mamuts y de los osos», negando como explicación de nuestro origen la teoría darwinista de un pasado en común con el mono, «...era necesario refutar la teoría que da una explicación tan miserable a nuestro origen, nosotros consideramos al hombre en el momento que fue arrojado, débil y enfermizo, a la tierra, rodeado de una naturaleza inclemente y salvaje». (Figuier, 1882: 29 y 34).

A mediados del siglo xx, el más conocido ilustrador de la prehistoria, el checo Zdeněk Burian, realizó, en colaboración con el paleontólogo Joseph Augusta, cientos de recreaciones de distintos pasajes de la historia de la humanidad (Augusta y Burian, 1960). Sus magníficos dibujos han ilustrado manuales y salas de museos de todo el mundo, siendo sus figuras humanas y sus escenas de caza imitadas o reproducidas por infinidad de dibujantes (Velasco, 2001: 8). Rudolph Zallinger, otro gran ilustrador de la prehistoria, es casi exclusivamente conocido por el gran público por su famosa secuencia evolutiva del hombre titulada la «marcha del progreso», de 1965. Sin embargo, Zallinger tuvo una gran influencia en la divulgación prehistórica durante las décadas de los años 50 y 60 por sus realistas ilustraciones, editadas en España en 1962 por Time Life en *La epopeya del Hombre* ⁵. Todas estas imágenes, claro reflejo de los avances de la investigación, han inspirado e influenciado a los posteriores paleoartistas a la hora de recrear la prehistoria y, por extensión,

a los ilustradores de libros educativos y obras de divulgación. Y son muchas las escenas de estos artistas que reconocemos en los cómics realistas cuando recrean, por ejemplo, la caza de mamuts, la danza ritual del oso, el chamán pintando en las paredes de la cueva, etc. Unas escenas de las que en muchos casos desconocemos la autoría, o el original, pero que forman ya parte de nuestro imaginario colectivo.

En las últimas décadas, la imagen del hombre prehistórico se ha visto revolucionada por la investigación paleoantropológica y, en especial, por la aplicación de las nuevas tecnologías informáticas a las reconstrucciones faciales y de otras partes del cuerpo a partir de los restos fósiles. Todo ello permite tener imágenes muy próximas a la realidad de cómo sería nuestra especie, desde los primeros homínidos hasta los neandertales. Documentación que ha sido espléndidamente recogida en cómics como *Lucy. L'espoir* de Tanino Liberatore y Patrick Norbert (2007).

El poder de la imaginación, esa capacidad humana para representar mentalmente historias o imágenes que no existen en la realidad, es, como el arte, exclusivo del hombre. Y esa facultad de hacer volar la imaginación le ha permitido crear para la literatura universal epopeyas, leyendas y novelas fantásticas, desde la *Odisea*, de Homero, hasta la novela épica del *El señor de los anillos*, de J. R. R. Tolkien (1937-1949). En este sentido la *novela de ficción*, término que se originó a mediados del siglo XIX, para describir en la literatura los elementos de ficción con una terminología científica, ha creado historias, personajes, paisajes y animales que nos sumergen en mundos imaginarios y ha construido narraciones que han perdurado hasta nuestros días.

◀ LA NOVELA DE FICCIÓN DE AMBIENTACIÓN PREHISTÓRICA

Las grandes novelas de aventuras de mediados y finales del siglo XIX, como *Viaje al centro de la Tierra* de Julio Verne, editada en 1864 en pleno debate sobre la teoría de la evolución, *La máquina del tiempo* de Herbert George Wells (1895), un mundo futurible marcado por las diferencias de clases, o, ya en 1912, el *Mundo perdido* de Arthur Conan Doyle, son buenos ejemplos de ello. Con varias versiones cinematográficas de gran éxito, todas ellas están ambientadas en el mundo actual desde donde el protagonista, solo o acompañado de un equipo de científicos y aventureros, viaja a través del tiempo, bien hacia periodos prediluvianos, bien hacia un futuro interplanetario, descubriendo nuevos mundos imaginarios y fantásticos. A pesar de la buena acogida por parte del gran público de estas novelas de ficción, son pocas las versiones realizadas en tebeos o cómics, como la de *Viaje al centro de la Tierra* ilustrada por Chiqui de la Fuente, ya en 1987. Lo que es evidente, en todo caso, es que estas novelas han sido un referente, consciente o inconscientemente, para ilustradores y guionistas a la hora de ambientar personajes y paisajes prehistóricos, tanto en el mundo de la narrativa, como en el de las viñetas.

Otra novela, poco conocida pero de gran interés, es la obra de Jack London *Antes de Adán* (1907), que nos ofrece una lectura muy avanzada para su época sobre el origen del hombre. Desafiando a los «hombres de los árboles» y a «los hombres del fuego», el protagonista, un «cuasi hombre», vive una larga aventura en búsqueda de su identidad, de su propio proceso evolutivo. El protagonista revive en sueños la historia de su Yo profundo, Colmillo Largo, su otro yo, y nos transmite la ansiedad que le causa su doble personalidad y la búsqueda de sus orígenes.

La novela más célebre ambientada en la prehistoria, que se lee todavía con enorme deleite, es *La guerra del fuego* de Joseph-Henri Rosny *ainé* (1911), conocida internacionalmente por la versión cinematográfica dirigida por Jean-Jacques Annaud (1981). Es uno de los pocos ejemplos, si no el único, en el que una novela de ambientación prehistórica sirve de inspiración a posteriores ediciones de cómic, desde la versión por entregas de Martine Berthelemy en la revista *Le Journal de Mickey* (1953), el cómic de René Pellos de 1976, hasta los tres volúmenes de Emmanuel Roudier recientemente editados (2012-2014). Los personajes humanos y semihumanos que se describen en *La guerra del fuego* -los wah, los enanos rojos, los gigantes de pelo azul o los devoradores de hombres- los reconocemos en numerosos tebeos y cómics.

Y, como referente de muchas otras novelas y personajes de ficción, no podía faltar el prolífico escritor americano Edgar Rice Burroughs, autor de las sagas de *El Mundo de Pellucidar* (1915) ⁶, *Tarzán de los monos* (1912 y 1914) o *Cave Girl* (1913). Estos personajes inspiraron, y siguen inspirando, un sinfín de héroes y heroínas de aspecto supuestamente prehistórico pero ambientados en la selva africana, donde conviven con pueblos indígenas, muchos de ellos equiparados en su modo de vida y actitudes a supuestos primeros estadios prehistóricos del hombre. El éxito de Tarzán, el mayor héroe salvaje de la historia del celuloide, sumó el componente selvático a la prehistoria de ficción.

En las últimas décadas ha cambiado sustancialmente el concepto de la novela de ficción de ambientación prehistórica. El superventas de *El clan del oso cavernario* de la americana Jean Marie Auel, publicado en 1980, inició la saga de *Los hijos de la tierra* con un éxito de superventas sin precedentes en el mundo editorial. Llevada al cine por el director Michael Chapman en 1986, no tuvo la acogida esperada, como le ocurrió también a la novela francesa *Ao le dernier néandertal* de Marc Klapczynski (2007), una espectacular aventura sobre el destino de los últimos neandertales, pero cuya adaptación cinematográfica por Jacques Malaterre en 2010 tampoco tuvo el éxito deseado. *El collar de Neandertal* (1999) y *Al otro lado de la niebla* (2005) de Juan Luis Arsuaga abren en España una línea de novelas entre divulgación científica y ficción ambientadas en la prehistoria, donde el peso de los descubrimientos en el yacimiento de Atapuerca es innegable. Algunos novelistas se han atrevido a



Tarzán. *Pellucidar, el mundo fantástico*, de Edgar Rice Burroughs. Serie la Selva, Pantera 4, Hispano Americana de Ediciones, S.A., Barcelona, 1949. 6

seguir esta temática, entre los que cabría destacar a Lorenzo Mediano con *Tras la huella del hombre rojo* (2005) donde, una vez más, la narración se centra en el encuentro entre dos especies diferentes, neandertales y cromañones. Estas novelas abordan, ante todo, aspectos de la evolución humana y temas de actualidad, haciendo especial hincapié en las últimas investigaciones en torno a la extinción de los neandertales. Sin embargo, el celo por una rigurosa documentación científica y la preocupación por estar al día en las últimas investigaciones obliga a una mayor rigidez narrativa, resultando guiones algo repetitivos y similares entre sí. Poco originales en comparación con aquellas novelas fantásticas, de una imaginación desbordante, pero eso sí, con escenarios y personajes que poco tienen que ver con la prehistoria. Trogloditas, hombres mono, tarzanes y, por fin, la especie humana; así es como ven los guionistas y los dibujantes a sus protagonistas en las historietas.

Los tebeos y los cómics transmiten valores e ideologías no sólo a través de la imagen sino también del mensaje escrito, del guion, mediante esos diálogos encapsulados en bocadillos o en los pies de viñetas. De modo que ese doble mensaje, a través de la imagen y del texto, convierte las narraciones gráficas en un referente y un modelo para miles de lectores.

LOS PROTAGONISTAS PREHISTÓRICOS EN LOS CÓMICS ▶

Un recorrido visual por los cómics de temática prehistórica muestra la gran variedad de representaciones humanas que aparecen a lo largo de un siglo. Arquetipos que, por otro lado, están estrechamente marcados por la época, el género y el público al que van dirigidos. En este viaje por la prehistoria, el hombre y la mujer no han caminado solos, han interactuado con el medio; de ahí que el mundo vegetal y animal tengan un protagonismo casi tan importante como el hombre. Los paisajes hostiles, desde los grandes hielos hasta las impenetrables selvas, pasando por la aridez extrema de los desiertos, son eternos adversarios del ser humano, lo que le permite, a éste mostrar su valor, enfrentándose a continuos riesgos y aventuras. Los grandes mamíferos y las fieras representan los peligros más extremos, pero también son la base de la subsistencia, el animal cazado y el consumido, y es por ello que los animales están presentes en todos los cómics. Con todo, aun siendo sabedores de que todos estos elementos son inseparables, vamos a centrarnos ahora en cómo los cómics han retratado al hombre y la mujer prehistóricos, cuyas imágenes agrupamos en cuatro estereotipos.

LA IMAGEN CARICATURESCA

El troglodita es por excelencia el estereotipo en el tebeo caricaturesco, humorístico e infantil y, tal vez, quien mejor resume los tópicos y atributos identitarios del hombre prehistórico. Estos aparecen bien resumidos, por ejemplo, en el personaje el *Troglodita tímido* de Raf (*Mortadelo. Especial Prehistoria*, 1985: 22), donde en la primera viñeta tenemos al robusto y *poco inteligente* troglodita melencólico, ataviado con pieles, porra en mano, un plato de comida con huesos y, de fondo paisajístico, un pterodáctilo que sobrevuela un dolmen. En los tebeos españoles, lo que vemos desde las primeras viñetas de las aventuras del *TBO* ⁷ y de *Daca y Toma* (1938), en multitud de chistes de todas las épocas y en un largo repertorio de pequeños y simpáticos personajes cavernícolas como el *Troglodito* de Schimdt (1958), *El Troglodita Manolo* de Raf, autor también de la portada del número especial de prehistoria de *Mortadelo*, n.º 47, 1978, o los más célebres *Altamiro de la cueva* (1965) de Joan Bernet Toledano y *Hug, el troglodita* (1965) de Jordi Gosset.

En las tiras de humor y viñetas americanas, el cavernícola *Alley Oop*, creado en 1934 por V. T. Hamlin ⁸ (*Trucutú* en la versión hispana), compagina su carácter bonachón con el comportamiento de bruto. A lomos de su dinosaurio y hacha

⁷ El origen de algunas cosas. *TBO*. Año XIV, n.º 701. Barcelona, 1928.

10 ENTIMOS TBO 10 ENTIMOS

Año XIV

Redacción y Administración: París, 201 bis.-BARCELONA

Núm. 701

EL ORIGEN DE ALGUNAS COSAS



La primera chichonera usada por el hombre.



El primer encendedor mecánico.



El primer juego de billar



La primera canoa automática.



Las primeras gafas que usó la humanidad.



La primera ascensión aérea.



El primer automóvil.



La primera excursión campestre de la familia humana.

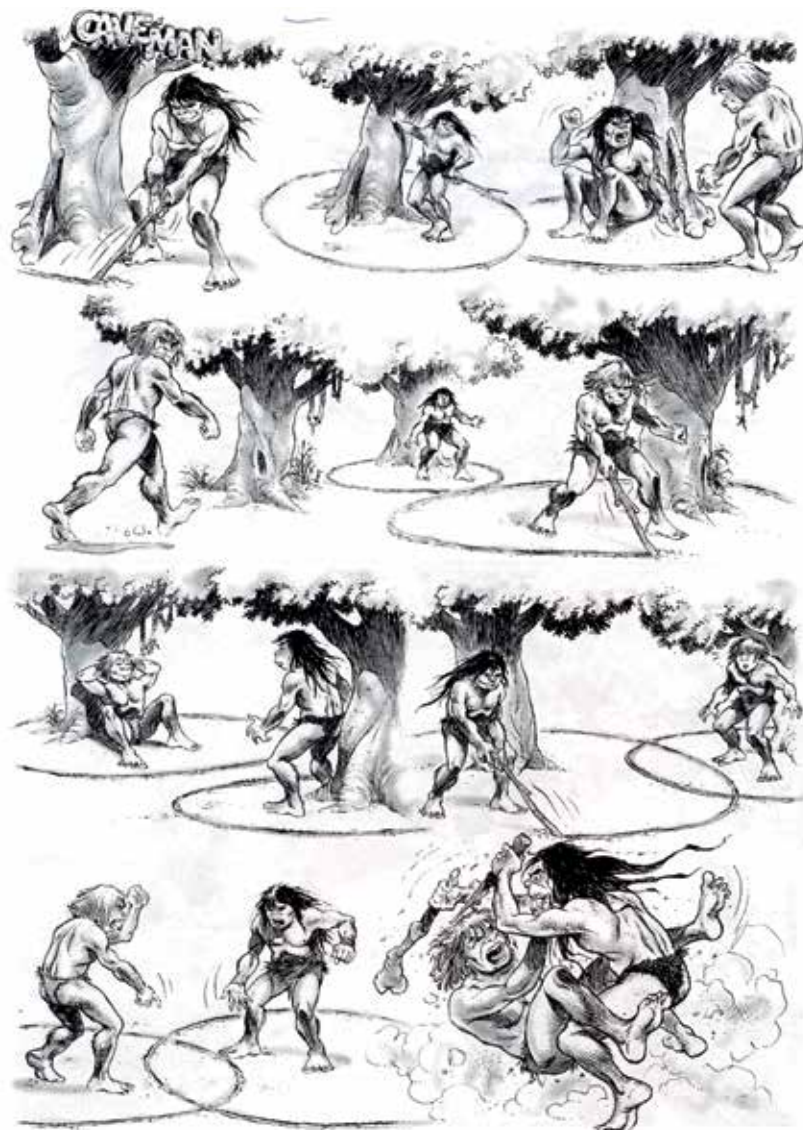
Y el primer hombre que bailó el charleston en época remota.

- 8 *Alley Oop*, de Vincent T. Hamlin.
All new stories. Dell, New York, 1962.



en mano, se convirtió en un icono americano de la cultura pop, como luego lo serían *Los Picapiedra*, creados como serie de animación en 1960 por Hanna-Barbera. Una imagen opuesta, pequeños e inteligentes cavernícolas, son el personaje de *B. C.* de Johnny Hart, donde lo importante de las tiras cómicas es la narración y los gags; o *Altamiro de la cueva*, donde el periodo histórico es mera anécdota, ya que la mayoría de estos personajes funcionarían igualmente ambientados en cualquier otro periodo histórico. En general, el paisaje ocupa aquí un papel muy secundario, reduciéndose a un mero decorado, mientras que los animales, en cambio, cobran un mayor protagonismo. Se humanizan y forman parte del reparto de actores en numerosas historietas como los mamuts de *Girighiz* (1972) de Enzo Lunari, o los amables animales de compañía representados por las mascotas Dinny de *Alley Oop* o Dino de *Los Picapiedra*.

- 9 *Caveman*, de Tayyar Özkan.
Dude Comics, Barcelona, 2001.



En este apartado podríamos incluir *The Cartoon History of the Universe* (1978) del matemático e ilustrador Larry Gonick, que, a través de un dibujo lleno de humor, narra la historia de la humanidad. El autor utiliza la caricatura y la narrativa gráfica para difundir los últimos conocimientos sobre la prehistoria de forma pedagógica a la vez que divertida. En esta misma línea, el humorista gráfico Forges en *La Historia de aquí* (1980) parodia el mundo de la prehistoria e ilustra todos sus tópicos como nadie. Sus conversaciones hilarantes, juegos de palabras y personajes *forgianos*, han llegado hasta el imaginario colectivo de varias generaciones de españoles. Por el contrario, en *Caveman*, del turco Tayyar Özkan (2001), encontramos una feroz parodia de la sociedad actual. Con un enérgico lenguaje narrativo mudo muestra cómo las pasiones más bajas del ser humano, la violencia o el individualismo, no han cambiado desde la prehistoria hasta nuestra supuesta sociedad civilizada. 9

En este género satírico y humorístico, las mujeres aparecen igualmente estereotipadas, aunque bastante peor consideradas: arrastradas por los pelos, gordas y gruñonas, o como objetos de deseo que hacen babear a sus compañeros de viñetas. Las *picapiedras* Wilma y Betty, con sus modelitos de pieles y preocupaciones domésticas, a pesar de ser más listas que sus parejas, lo cual no es muy difícil, ofrecen la imagen de esposa ideal, ama de casa. A finales de los años 70, en el tebeo infantil solo una niña, *Roquita*, de Jordi Gosset, puede considerarse un personaje con carisma que, sin llegar al reconocimiento de *Hug, el troglodita* del mismo autor, llegó a inmortalizarse con su sopa de huesos.

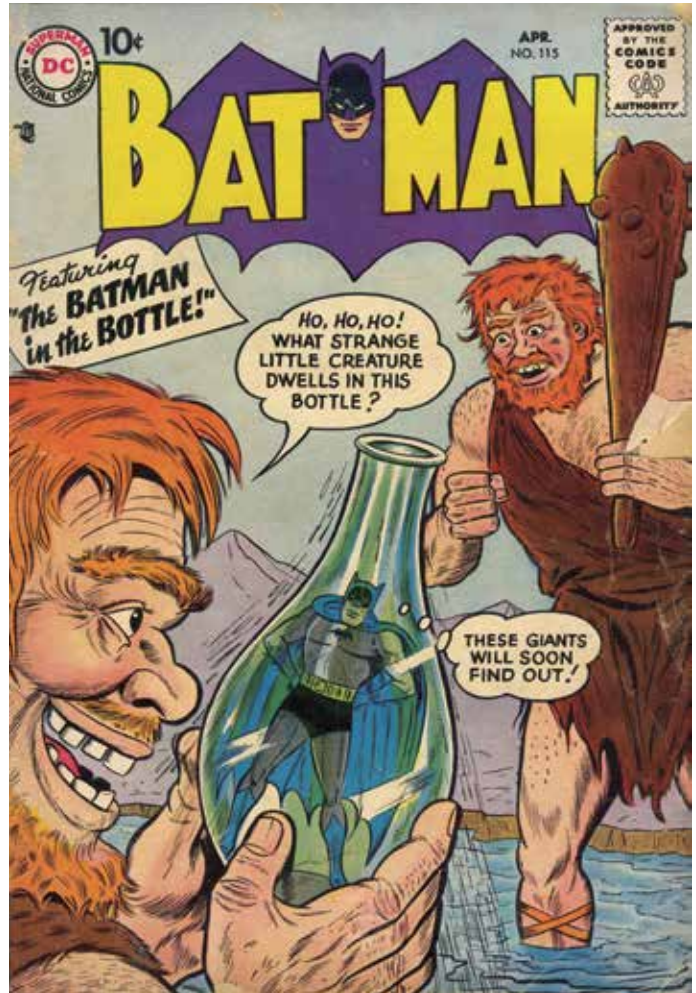
LA IMAGEN SIMIESCA

La referencia al hombre mono es recurrente en aquellos tebeos fantásticos y de ficción, en los que el protagonista, siempre un hombre moderno y occidental, se enfrenta a seres simiescos que remiten al eslabón perdido. Barrero (2011) señala la fascinación que ha despertado siempre entre nosotros la imagen de aquel eslabón perdido, entre la bestia y el *hombre civilizado*, que se ha ido construyendo con imágenes fantaseadas a lo largo del siglo xx, por supuesto sin contrastar con la ciencia, y que ha resultado, como no podía ser de otro modo, un estereotipo.

La representación del hombre prehistórico como ser monstruoso, medio hombre medio mono, remite a las leyendas y a la propia historia de la investigación sobre la evolución de la humanidad, como hemos visto anteriormente. El interés y la atracción que despertó la leyenda del yeti, el abominable hombre de las nieves, que popularizaron a mediados del siglo xix los montañeros que escalaron el Everest, contribuyó en gran medida a crear esa imagen aterradora y misteriosa que la cultura popular vinculó erróneamente a nuestros orígenes. También la mítica película *King Kong* (1933), un habitante de una perdida *isla prehistórica*, contribuiría a forjar esa imagen terrible pero humanizada de los grandes primates. Todo ello ha proporcionado un enorme caudal imaginativo a la hora de crear enemigos y situaciones terroríficas en las que se establece una clara equivalencia entre lo primitivo, lo atávico y lo monstruoso.

Así lo vemos en numerosos cómics de todas las épocas y géneros, donde el malvado es un ser simiesco y brutal que surge de las profundidades, o del más allá, y cuya única arma suele ser una gran maza capaz de abrir la cabeza del contrincante de un solo golpe mortal. Los superhéroes americanos, Superman y Batman, también defienden a la humanidad de gigantes cavernícolas venidos de remotos mundos, siempre con una gran porra en la mano ¹⁰. Incluso Flash Gordon pelea contra hombres mono venidos de *El satélite de los Skorpi* (1980). Brutales monos antropizados, parlantes, los vemos en los tebeos españoles de los años 50 y 60, luchando contra personajes medievales en *El Jabato* o *El Capitán Trueno*, pero quien mejor ilustra estos primeros hombres prehistóricos es Miquel Quesada en las cubiertas y

- 10 *Batman*. Superman DC National Comics, 115. New York, 1958.



viñetas de *Pequeño Pantera Negra* (1958). Señalar que esta imagen simiesca es siempre masculina, cuando el sexo femenino toma las riendas del mal es siempre bajo el aspecto de una bruja malvada, pero que puede convertirse en una belleza seductora, o bien en una anciana decrépita.

Si bien este tipo de hombre primitivo es recurrente en los cómics de ficción y de misterio de todas las épocas, véase *Delito en la Prehistoria* o *El misterio de Stonehenge* de la serie *Martin Mystere*, de Castelli y Alessandrini (1982), en las últimas décadas este estereotipo ha cambiado sustancialmente debido a la difusión y divulgación de los avances científicos sobre la evolución humana. La visión ingenua e infantil de aquellos hombres mono es cada vez menos frecuente, y ahora los *Australopithecus*, el *Homo erectus*, *Homo habilis*, el *antecesor* o los neandertales van abandonando sus roles de bestias peligrosas para convertirse en verdaderos protagonistas humanos de sus historias. Una vez más, cómics como *Lucy. L'espoir* de Norbert y Liberatore, *On a marché sur la Terre* de Houot (1990) o *Néandertal* de Roudier (2007-2011) se acercan con una gran sensibilidad y humanidad a la vida y pasiones de estos primeros humanos.

LA IMAGEN TARZANESCA

La influencia de la figura de Tarzán, el rey de la selva, de Edgar Rice Burroughs (1912) en el mundo del cómic es innegable. A partir de los años 20 del siglo xx el hombre prehistórico seguirá manteniendo su aspecto simiesco pero aparecerá una nueva figura a modo del mito del «buen salvaje» de Rousseau: un hombre libre, noble y plenamente integrado en la naturaleza que irá tomando cada vez más protagonismo. La publicación de las novelas de jungla de este mismo autor, *The Cave Girl* (1913) y *El eterno salvaje* (1925), confirman el éxito de este género con una aportación muy importante: la introducción de la mujer salvaje *prehistórica* como protagonista y heroína. Por supuesto, estas imágenes de hombre y mujer *prehistóricos*, responden en realidad al hombre actual y occidental que habita en la jungla y que nada tiene de prehistórico, ni siquiera las armas defensivas. En este tipo de cómics veremos el eterno enfrentamiento del héroe contra simios humanizados y fieras salvajes, pero también contra tribus africanas ambientadas en su pasado.

En España, el máximo exponente de este perfil tarzanesco es *Purk, el hombre de piedra* (1950), de Manuel Gago, seguidos de *Piel de lobo* y *Castor*, todos ellos ambientados en una mítica prehistoria llena de licencias. *Tamar* (1961) de Ricardo Acedo y Antonio Borrell, en realidad es una copia de la saga de Tarzán donde igual que su progenitor lucha contra trogloditas y toda clase de fieras salvajes incluidos los dinosaurios.

Rahan, el héroe del guionista Roger Lécureux y del dibujante André Chéret (1969) ha sido leído por tres generaciones de franceses y traducido a más de 17 lenguas. Es el personaje que mejor representa el éxito de esta caracterización del hombre salvaje y tarzanesco del paleolítico ⁽¹⁾. Con su taparrabos de cuero, su cuchillo de marfil y su collar de garras de oso vuela a través de las viñetas con un gran dinamismo y fuerza corporal, solo comparable con el guerrero prehistórico norteamericano *Tor*. De los álbumes de *Rahan* cabe destacar los dedicados a yacimientos y cuevas paleolíticas francesas, como *L'homme de Tautavel* (1997), *Le secret du Solutré* (2008) o *La légende de la grotte de Niaux* (2009). En el primer volumen, Chéret realiza también el guion y nos narra una emotiva historia de amistad entre Rahan y Tau-toa, un preneandertal de la cueva de Tautavel.

También en la década de los años 70, el ilustrador italo-argentino Juan Zanotto y los guionistas Ray Collins y Diego Navarro, crean el personaje prehistórico de *Henga, el cazador* (1974) (*Yor* en Italia y España) que viaja, acompañado de su compañera Ka-laa, entre dos civilizaciones distintas en un mundo primitivo ambientado en el Neolítico y el futuro. A partir de 1975 se gesta la saga *Hor*, el hijo de Henga, que conservará las mismas características que la historieta original entre mundos prehistóricos y futuros. Poco conocida en otros países fuera de Italia y Argentina, esta serie fantástica de ciencia ficción



fue llevada al cine sin demasiado éxito en 1983, *Yor, el cazador del futuro*, por el director Antonio Margheriti (Barrero, 2011).

Rahan, de R. Lécureux y A. Chéret. 11
Tomo 10 de la edición integral en blanco y negro de la editorial Soleil, 2014.

Lógicamente es en Estados Unidos donde la figura de Tarzán dará lugar a un mayor número de personajes muy similares entre sí y que tendrán una gran acogida a partir de los años 60 y 70, como *Korak*, el hijo de Tarzán, *Ka-Zar* con su novia la diablesa Shanna, o *Kong, el salvaje*, que se enfrentarán a todo tipo de cavernícolas, fieras y dinosaurios en supuestos periodos prehistóricos, o *Traggy los dioses del cielo*, donde se mezcla ciencia ficción y prehistoria (Barrero, 2011). Pero, sin duda, *Tor, in the world 1,000,000 years ago* (1953), creado por Joe Kubert, es el guerrero prehistórico que tuvo mayor éxito, muy influenciado por la película de 1940 dirigida por Hal Roach (Golden Caster, 2013). Es éste uno de los personajes más queridos por Kubert, que le acompañó a lo largo de toda su vida artística hasta su muerte en 2012. *Anthro* (1968), el primer niño cromañón nacido de padres neandertales, o *Naza, Stone Age Warrior*, se apartan de la influencia tarzanesca, creando un personaje prehistórico propio 12. También será en Estados Unidos donde triunfarán, a partir de los años 50, las heroínas



12 Naza. *Stone Age Warrior: Ice entombed monsters*. Ilustraciones de Jack Sparling. Dell, New York, 1966.

de perfil selvático con un fuerte componente erótico, como Cave Girl, Rima, o Shanna, todas ellas valientes guerreras ataviadas con escasas pieles de felino.

Otro tipo de héroe prehistórico que incluimos en este apartado, aunque no se ambienta en la selva ni su perfil es el del buen salvaje, son los indios americanos *prehistóricos*. Hay que recordar que hasta bien entrado el siglo xx, los indios de las praderas se consideraban los primeros pobladores de América, por lo que los autores de cómics no dudaron en crear superhéroes prehistóricos indios. Así nace, en 1954, *Turok, son of stone* (en castellano *Turok, el guerrero de piedra*), un verdadero piel roja paleolítico que lucha contra hombres cavernícolas y fauna prehistórica americana, pero sobre todo contra animales antediluvianos.

LA IMAGEN REALISTA

La escuela franco-belga, con su tradición de cómics históricos, es la que mejor recrea e ilustra la prehistoria. Guionistas e ilustradores se asesoran sobre los últimos avances de la investigación prehistórica, visitan los yacimientos

y museos e, incluso, colaboran con prestigiosos prehistoriadores. *Tounga*, (1961), en las ediciones españolas *Tunga*, fue creado por el ilustrador belga Édouard Aidans y se puede considerar como el precedente del cómic realista prehistórico que compagina la ficción y la documentación arqueológica, con una fauna creíble, contemporánea al Paleolítico medio y superior (Vich, 1997: 16). Pero será el guionista e ilustrador André Houot, con sus cuatro volúmenes sobre *Chroniques de la nuit des temps* (1987-1992), el primero que narra la historia de la humanidad desde sus orígenes hasta la Edad del Bronce con una clara voluntad pedagógica y con el asesoramiento científico ¹³.

El maestro de la *bande dessinée* de la narración ilustrada sobre la prehistoria es Emmanuel Roudier. Desde la publicación de *Vo'hounâ* en 2002, definida por su autor como una narración mágico-realista sobre neandertales y cromañones, ha estado en contacto con numerosos arqueólogos franceses, asesorándose sobre la fauna, la flora y el clima, además de seguir de cerca las últimas propuestas de reconstrucciones anatómicas y faciales de los neandertales. Este interés, unido a su pasión por la prehistoria, ha dado como resultado magníficas ilustraciones y ambientaciones de la prehistoria europea, como las de su álbum más conocido de *Néandertal* (editado en castellano en 2012). Los avances de la investigación prehistórica también se reflejan en la imagen y las acciones de los protagonistas de otros excepcionales cómics, como el ya mencionado álbum de *Lucy. L'espoir* de P. Norbert y T. Liberatore (2007), una historia de supervivencia y amor protagonizada por los primeros homínidos. El cómic de Matthieu Bonhomme *L'Âge de raison* (2002) nos presenta un homínido en el alba de su historia, en el que prevalecen más los impulsos del deseo, la amistad y la violencia sobre la razón. La fuerza narrativa y el colorido de este cómic hacen que resulten innecesarias las palabras para transmitirnos su mensaje sobre la violencia y las pasiones humanas, como también ocurre en el comic igualmente mudo *Neanderthal*, del norteamericano Frank Frazetta (2009) ¹⁴.

En *Mesolith* (2010), los británicos Ben Haggarty y Adam Brockbank, crean un ambiente mágico, en el que se entrelazan las situaciones de peligro, sueños y pesadillas, pero en un mundo real de los cazadores-recolectores del mesolítico y neolítico. Destacaremos, en el ámbito peninsular, el interesante álbum *Ötzi. Por un puñado de ámbar* (2015) de Mikel Begoña y el ilustrador Iñaket, un cómic de aventuras, un «wéstern calcolítico» como gusta definirlo a sus autores (www.rtve.es › Noticias › Especiales › El cómic en RTVE.es), sobre la momia descubierta en los Alpes italianos, de hace 5.000 años ¹⁵.

Todos estos cómics son un buen ejemplo de cómo la suma de una rigurosa documentación científica, una original narrativa y unas potentes ilustraciones, pueden convertir este arte secuencial en un excelente manual gráfico de la prehistoria. Y en este sentido, los museos somos cada vez más conscientes

CE SOIR-LÀ,
LE MAÎTRE AVAIT
PARLÉ DUREMENT
ET BIEN QUE SES
PAROLES NE SOIENT
PAS TOUJOURS CLAIRES,
J'AVAIS COMPRIS
QUE "NAK" POURSUI-
VAIT UN BUT.

D'APRÈS
CE QU'IL
A DIT
....



- 13 *Tête-Brûlée. Chroniques de la nuit des temps*, de André Houot. Editorial Le Lombart, Bruxelles, 1989.

Neanderthal de Frank Frazetta. 14
Image Comic, Berkeley, 2009.



del potencial comunicativo que tienen la imagen y la narración gráfica como transmisores de conocimiento, de ahí la importancia de que exista una estrecha colaboración entre ilustradores y los conservadores-investigadores del museo en el desarrollo de un correcto discurso expositivo. Un buen ejemplo a seguir desde las instituciones es el álbum *El bosc negre. Una aventura talaiòtica* de Max y Pau (2007), editado por el Museo Arqueològic de Son Fornés, en Montuiri (Mallorca) y ambientado ya en el umbral de la protohistoria. El guion está escrito por los propios responsables científicos del museo y relata la vida cotidiana en el poblado talayòtico de Son Fornés, hace unos 2.000 años. También el cómic *Explorador en la Sierra de Atapuerca* (2004) de Jesús Quintanapalla, editado por la Fundación Atapuerca, cuenta

15 *Ötzi. Por un puñado de ámbar*, de Mikel Begoña e Iñaket. Norma Editorial, Madrid, 2015.



con la asesoría científica de Juan Carlos Díez. En esta misma línea, el Museo de Prehistoria de Valencia ha editado dos cuentos, *El misterio de la cueva* (2006) y *El encuentro entre dos mundos* (2013), argumentados por Eva Ripollés y Laura Fortea, arqueólogas-monitoras del Museo, y con ilustraciones de Gerard Miquel, donde los niños protagonistas viven los cambios que se suceden en el devenir de los tiempos prehistóricos. La excelente acogida de estos trabajos entre el público infantil y familiar demuestra el valor de la narración gráfica como recurso comunicativo y museográfico para acercarnos a la prehistoria. Por esto, desde estas líneas, reivindicamos la magia de la imagen y del arte secuencial como medio para construir relatos sobre la prehistoria por su lenguaje internacional y su capacidad para suscitar y evocar emociones.

BIBLIOGRAFÍA

- AUGUSTA, J. y BURIAN, Z. (1960): *Les hommes préhistoriques*. Paris. Editions La Farandole.
- AZÉMA, M. (2011): *La préhistoire du cinéma*. Paris. Éditions Errance.
- BARRERO, M. (2011): El trogloditismo en los cómics. *Tebeosfera*, 2.ª época, 8. Disponible en: http://www.tebeosfera.com/obras/documentos/el_trogloditismo_en_los_comics.html
- BOITARD, P. (1838): «L'Homme fossile». *Le Magasin Universel*. Tome cinquième. Paris, p. 209-240.
- (1961): *Paris avant les hommes. L'homme fossile, etc. Études antédiluviennes*. Paris. Passard, Librairi-Editeur.
- GASCA L. y MENSURO, A. (2014): *La pintura en el cómic*. Madrid. Cátedra, Signo e imagen.
- GOLDEN CASTER (2013): de Purk a Atila. Cómic e historia. Una aproximación. I. Hace un millón de años. Disponible en: www.the-flagrants.com/blog/.../comic/de-purk-a-atila-comic-e-historia/ist.
- HERNÁNDEZ, M., FERRER, P. y CATALÁ, E. (1988): *El arte rupestre en Alicante*. Banco de Alicante.
- JARDÓN, P., PÉREZ C. y SOLER, B. (eds) (2012): *Prehistoria y cine*. Museo de Prehistoria de Valencia.
- LÓPEZ, P. (2013): El origen de la historieta. Disponible en: <https://prezi.com/3akm30sajmc/el-origen-de-la-historieta/>
- MORTADELO (1985): *Especial prehistoria* n.º 191. Barcelona. Editorial Bruguera.
- MOSER, S. (1998): *Ancestral Images. The Iconography of Human Origins*. Stroud. Sutton Publishing.
- RUIZ ZAPATERO, G. (1997): Héroes de piedra en papel: la prehistoria en el cómic. *Complutum*, 8, p. 285-310.
- (2010): «Prehistoria y cómic. Ciencia y ficción». *BBC Historia*, p. 64-71. Disponible en: www.academia.edu/1516842/Prehistoria_y_comics_ciencia_y_ficcion
- SARRIA, E. (1989): «Las pinturas rupestres de Cova Remigia (Ares del Maestre, Castellón)», *Lucentum* VII-VIII, p. 7-34.
- NUÑEZ CENTELLA, R. SÁNCHEZ RON J. M. y ORDOÑEZ, J. (2012): *Libros inmortales, instrumentos esenciales*. Catálogo de Exposición. Dirección: Ramón Núñez Centella. Comisarios: Jose Manuel Sanchez Ron y Javier Ordoñez. Madrid. Museo Nacional de Ciencia y Tecnología.
- VELASCO, F. (2001): «La prehistoria en los cómics», *Black & White. Cómic y Prehistoria*, p. 7-11.
- VILLAVERDE, V. (1994): *El arte paleolítico de Cova del Parpalló. Estudio de la colección de plaquetas y cantos grabados y pintados*. Valencia. Museo de Prehistoria de Valencia.
- VICH, S. (1997): *La historia en los cómics*. Biblioteca Cuto. Barcelona. Ediciones Glénat.