

# 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](mailto: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

# LA PREHISTORIA EN EL TEBEO INFANTIL

Antoni Guiral Conti



Qué curioso. A la que indagas un poco, descubres que los cavernícolas no han sido personajes demasiado habituales en el tebeo infantil español, y menos aun en el humorístico, tema central de este texto. Cómics ambientados en la prehistoria ha habido unos cuantos en la historieta de nuestro país, pero la mayoría pertenecen al género de aventuras.

¿Razones? Dificiles de dirimir. En esencia, nuestro tebeo infantil se ha concentrado básicamente o en el protagonismo de animales antropomorfizados o en las desventuras humorísticas de la gente de la calle, con ambientaciones más o menos contemporáneas. Quizá el tema no era el más adecuado, si tenemos en cuenta la censura previa y oficial por la que pasaron los tebeos en el largo franquismo. Lo digo por la teórica presencia de elementos que podrían concitar escenas más o menos violentas, habida cuenta del ambiente primitivo. Tal vez los cavernícolas no inspiraban a nuestros creadores, aunque cabe decir que la sencillez ambiental de esta temática no exigía una gran documentación gráfica que, por otro lado, tampoco existe. También podría ser que la prehistoria nunca haya sido un tema excesivamente popular (salvo casos aislados o coyunturales), y me refiero por ejemplo al cine o a la literatura. Y no es que la historieta humorística española no se haya dedicado a ella. De hecho, muchas series de éxito han visitado la prehistoria; sin ir más lejos, *Mortadelo y Filemón*, *Zipi y Zape* o el *Pulgarcito* de Jan. Y, por supuesto, el tema ha dado mucho de sí en secciones de chistes gráficos, pero ahora y aquí se trata de hablar de historietas.

Por tanto, vayamos al grano sin el ánimo de ser exhaustivos, sino de concentrarnos en algunas de las más destacadas sagas de humor ambientadas en la prehistoria y aparecidas en tebeos de humor hispanos.

**ANACRONISMOS ▶ Y ABSURDOS** De entrada, cabe decir que si alguien busca referencias científicas en el terreno del cómic de humor español infantil y juvenil, que se olvide. Si el

humor, sobre todo durante el franquismo, se vio obligado a alejarse de la historia real, también lo hizo con la prehistoria. Es lógico. Hablamos de caricaturizar situaciones y personajes, y aunque sea factible, reconozcamos que desatar un gag tiempos como la Edad de Piedra, la de los Metales, la de Bronce o la del Hierro no es tarea fácil si queremos otorgarle visos de credibilidad. Por lo tanto, nuestro humor hizo lo más evidente y, también seguramente, lo más interesante desde un punto de vista sociológico: reflejar nuestra sociedad tamizada por el entorno e inundar de anacronismos los argumentos. Los personajes de estas series hablan, expresándose de forma muy parecida a como lo hacíamos en la España de cada década en la que fueron publicadas. Introducen muchos elementos de la actualidad del momento, tanto genéricos como específicos, y, por tanto, generan expresiones que rayan en el surrealismo.

No debe pasarnos por alto algo que ya he comentado: la mayoría de estas sagas prehistóricas fueron publicadas en tiempos de censura. Traducido, significa que, como la mayor parte del resto de series humorísticas (y realistas), bucean en un universo ficticio que puede referirse al contemporáneo, pero manteniendo casi siempre las distancias críticas. De alguna manera, nuestros historietistas y humoristas gráficos conformaron espacios abiertos a un surrealismo que implica irracionalidad e imaginación pero también, en este caso, la búsqueda de un universo libre, un espacio donde el absurdo ha de sustituir a la realidad por imperativos legales. Un espacio, pues, idóneo para la caricaturización de la prehistoria <sup>①</sup>.



┆ Martz Schmidt (1922-1998) ya era un veterano cuando concibió la serie prehistórica *Troglodito*, en 1957, para la revista de Editorial Bruguera *Pulgarcito* (en su segunda etapa, inaugurada a finales de 1946) <sup>②</sup>.

#### ◀ LA TERNURA DE TROGLODITO

Sección de chistes dedicada a los trogloditas. El *DDT*, n.º 642, 1963, obra de Gosset, que se convertiría en un especialista de este subgénero. <sup>①</sup>

Tras iniciarse en revistas como *Nicolás* o *Florita*, a finales de la década de los años cuarenta, aterrizó en Bruguera en 1950, donde crearía, en 1953, a su primer personaje popular, el protagonista de *El doctor Cataplasma*. El suyo era un grafismo heredero pero algo distinto al habitual de la primera escuela Bruguera. De formación académica, Martz Schmidt estaba también muy bien dotado para la caricatura; sus personajes resultaban vívidos, hiperactivos y muy expresivos, y era capaz de sintetizar los ambientes pero retratándolos con una naturalidad envidiable. Tenía, además, una gran facilidad para la puesta en escena y sabía encajar perfectamente la narración en historietas de una sola página. Cuando llega *Troglodito*, en 1957, ya posee ese matiz estilístico que le define: la síntesis de su trazo y una capacidad innata para la elocuencia de sus personajes, adobada con un tratamiento muy moderno y bastante rompedor para su época.

*Troglodito*, aunque ambientada en alguna parte de la prehistoria, es, en realidad, un trasunto de la realidad contemporánea. Lo es en cuanto el entorno doméstico que delimita (un padre de familia, su mujer, una tía solterona y dos hijos), pertenece claramente al de la familia de clase media española de finales de los años cincuenta. El hombre de la casa trabaja (caza animales para comer), las mujeres realizan tareas hogareñas y cocinan y los niños, libres sin el condicionamiento aquí de la escuela (en una de las historietas el protagonista se lamenta precisamente de que aún no exista), corretean libres y salvajes por un entorno agreste. Por supuesto, viven en una cueva unifamiliar y el ambiente, salvaje y primitivo, está lleno de dinosaurios de todo pelaje y condición. Troglodito es un hombre bajito y regordete, de largos pelos y barba, ataviado con pieles y poseedor de un garrote especialmente grande (o sea, caricaturiza la visión que tenemos de un homínido). Sus desventuras transcurren en una teórica Edad de Piedra, llena de dinosaurios poco verídicos y robustos, y obtusos hombres de las cavernas. Y están llenas de anacronismos, en el sentido de recordar objetos, entidades o situaciones contemporáneas que apenas aparecen pero, en cambio, son citadas a menudo. Eso sí, *Troglodito* es una serie tierna. Los gags son amables, aunque ingeniosos, y los personajes, sobre todo los dos niños pero también los animales antediluvianos, son tratados por Martz Schmidt con un afecto especial.

*Troglodito* es una de las primeras sagas prehistóricas, entendidas como serie de continuidad, de la historieta de humor en España. No aportó, curiosamente, imitadores, al menos de forma inmediata. Quizá fuera porque la serie sobrevivió apenas dos años. O tal vez porque, a pesar de su ternura, no dejaba de ser, en algunos momentos, una suave sátira del entorno familiar.

No fue publicada de forma semanal, aunque aparecía en una revista de esta periodicidad, *Pulgarcito*, una cabecera de Bruguera adscrita sobre todo a las series cotidianas y en la que, por tanto, se convirtió en una *rara avis*. Por las razones que fueran, Martz Schmidt abandonó *Troglodito* en una época en la que, además de sus colaboraciones para Bruguera (en 1959, por ejemplo,

2 Página de *Troglodito*, de Martz Schmidt, aparecida en el n.º 1.394 de *Pulgarcito*. Enero de 1958.





llegaría otra de sus grandes sagas, *El profesor Tragacanto y su clase, que es de espanto*), ejercía también la pintura y la publicidad. Una lástima, aunque en años posteriores algunas de sus entregas serían reeditadas en diversas cabeceras de Editorial Bruguera, por lo que es posible rastrearlas entre los años sesenta y ochenta. Tampoco disponemos de reediciones en forma de libro de la serie, seguramente porque su corta vida no le permitió alcanzar ni de lejos el estrellato en Bruguera. En todo caso, *Troglodito* queda como una hermosa isla llena de posibilidades en el mar de las colaboraciones como historietista del gran Martz Schmidt.

### HUG, UN TROGLODITA CON TODAS LAS DE LA LEY

Jordi Gosset es un autor modesto y discreto, tanto que ni siquiera sabemos exactamente el año en que nació, y conseguir una foto suya es poco menos que imposible. Pero queda su obra. De hecho, Gosset fue uno de los humoristas gráficos que empezó a publicar en Bruguera en 1957, cuando junto a creadores como Raf, Segura o Ibáñez pasó a formar parte de su plantilla de colaboradores gracias, en parte, a que Cifré, Conti, Escobar, Eugenio Giner y Peñarroya habían dejado la editorial para fundar su propia editorial (D.E.R.) y revista (*Tío Vivo*). Bruguera buscaba nuevos autores, y encontró en Gosset a uno de ellos. Después de realizar diversas secciones para las revistas de la casa, concibió alguna serie (*Lironcio*, *Don Pepe*), hasta que, en 1964, creó *Facundo da la vuelta al mundo*, una de sus sagas más famosas. A finales del año siguiente, sería publicada la primera entrega de la otra de sus grandes series, esta vez ambientada en la prehistoria: *Hug, el Troglodita* <sup>3</sup>.

Aunque, de hecho, esa primera historieta fuera publicada en el *Almanaque* para 1966 de *Tío Vivo* (1965) <sup>\*</sup>, aquel hombre primitivo y melencólico que sólo asoma ojos, nariz y boca de su rostro no regularizó su presencia semanal hasta mayo de 1966, más concretamente a partir del n.º 269 de la segunda etapa de *Tío Vivo*. No puede ser casual que su presencia obedezca al momento en que esta cabecera amplía páginas -de 20 a 36-, con la consiguiente aparición de nuevas series, como *El agente 0077*, de Torá o *Pepe Gotera y Otilio, chapuzas a domicilio*, de Ibáñez. Lo que, tal vez, podría haber quedado como una historieta anecdótica y única para un almanaque, adquiere por tanto espacio propio y semanal, recuperando para los tebeos de humor de Bruguera una serie de ambientación prehistórica, tras la ya citada y bastante fugaz aparición del *Troglodito*, de Martz Schmidt en 1957. Ambientada, como se asegura en la propia serie, en el período Cuaternario -sin especificar si en la época geológica del Pleistoceno o del Holoceno-, coincide con la aparición del *Homo sapiens*, uno de cuyos más peculiares representantes será, sin duda, Hug, bien apodado *el Troglodita*, ya que responde perfectamente a dos de las definiciones que de esta palabra aporta el diccionario de la Real Academia Española: 'que habita en cavernas' y 'muy comedor'.

<sup>\*</sup> Por entonces, cabecera que pertenece a Editorial Bruguera.

- 3 Portada del n.º 483 de *Tío Vivo*, 1970, con una historieta de Hug, el troglodita, de Gosset.



Hug vive en un mundo pretérito, salvaje, abrupto, volcánico y desertizado, donde pululan aquellos animales vertebrados conocidos como dinosaurios, con géneros reconocibles -aunque originarios de épocas y lugares muy diversos- como los diplodocus, los pterodáctilos o los mamuts, a los que Gosset une variedades como las de los pepesaurios o los vegetarianosaurios. Nuestro protagonista comparte cueva con un gusano que acostumbra a quejarse de su inquilino humano y, por lo menos durante el primer periodo de la serie, se muestra como un *Homo sapiens* de cerebro y clarividencia considerables, hasta el punto de que destaca por sus labores de inventor.

Pero Hug es ya un hombre social, consciente de pertenecer a una tribu con la que comparte cultura, tradiciones y espacio físico. Por aquello de que el hombre es como es, y por no contradecir a los antropólogos, la tribu de Hug anda siempre enfrentada a otros clanes significativamente adjetivados por Gosset con nombres referidos a tribus urbanas de los años cincuenta y sesenta -Los Beatles, Los Ye-Yes, Los Beatniks-, plantas -Los Chumberas-, ciencias -Los Agrónomos y Los Tecnológicos-, alimentos -Los Gourmets y Los Vegetarianos- o niveles del coeficiente intelectual -Los Tarugos y Los Sabiondos-. No deja de ser significativo que cuando Hug parta hacia la zona donde se supone que habita la civilización, se dirija siempre hacia el Norte, y más concretamente a Europarok; significativo en cuanto que en aquella España todavía franquista, Europa era, por lo menos para algunos, el modelo de civilización occidental que había que imitar.

#### LA INTELIGENCIA LA PONE PITÁKORAS ▶

Poco a poco, Gosset va definiendo no sólo las principales características de su criatura, sino el entorno que la cobija. Hug va convirtiéndose en un ser cada vez más primitivo en toda su extensión, más básico; pierde su capacidad para inventar, evidencia su torpeza tanto física como intelectual, no sabe leer -capacidad que recuperará con el tiempo-, vaguea y, de tanto en tanto, cansado de su dieta vegetariana de nabos, tubérculos y lechugas, intenta cazar algún que otro dinosaurio para ingerir las proteínas que tanto necesita. Gosset concibe también algunos personajes secundarios que irán apareciendo regularmente en la serie, como el pintor cubista Picasso o Pitákoras, como Hug afirma, «el percebe intelectual de la tribu», que acabará por convertirse en coprotagonista de la serie, hasta el punto de que sus inventos serán el motor de muchas de sus historietas. A pesar de los intentos de Pitákoras para que prevalezca la inteligencia por encima de la fuerza bruta, los mamporros, carreras y caídas serán el pan nuestro de cada día para Hug, quien, como suele sucederle a todos los personajes de Bruguera, está marcado por el mal fario.

Gosset, un dibujante de estilo sencillo y minimalista capaz de dar vida a sus personajes con muy pocos trazos, utiliza en *Hug, el troglodita* los habituales recursos del gag para, sin aportar técnicas excesivamente originales, conferir a la serie un espíritu muy coherente que pasa, básicamente, por la espléndida definición de la personalidad de su protagonista principal. Torpe hasta decir basta, ingenuo en ocasiones e infeliz de cuna, Hug protagoniza anécdotas que, gracias a la sencilla pero contundente caracterología de esta criatura, conectan con lectores de todas las edades. Perfecto conocedor del tempo narrativo para el desarrollo del gag, Gosset utiliza una puesta en escena sencilla en apariencia, pero dotada de una inteligencia intuitiva, resultado sin duda de su experiencia como humorista.

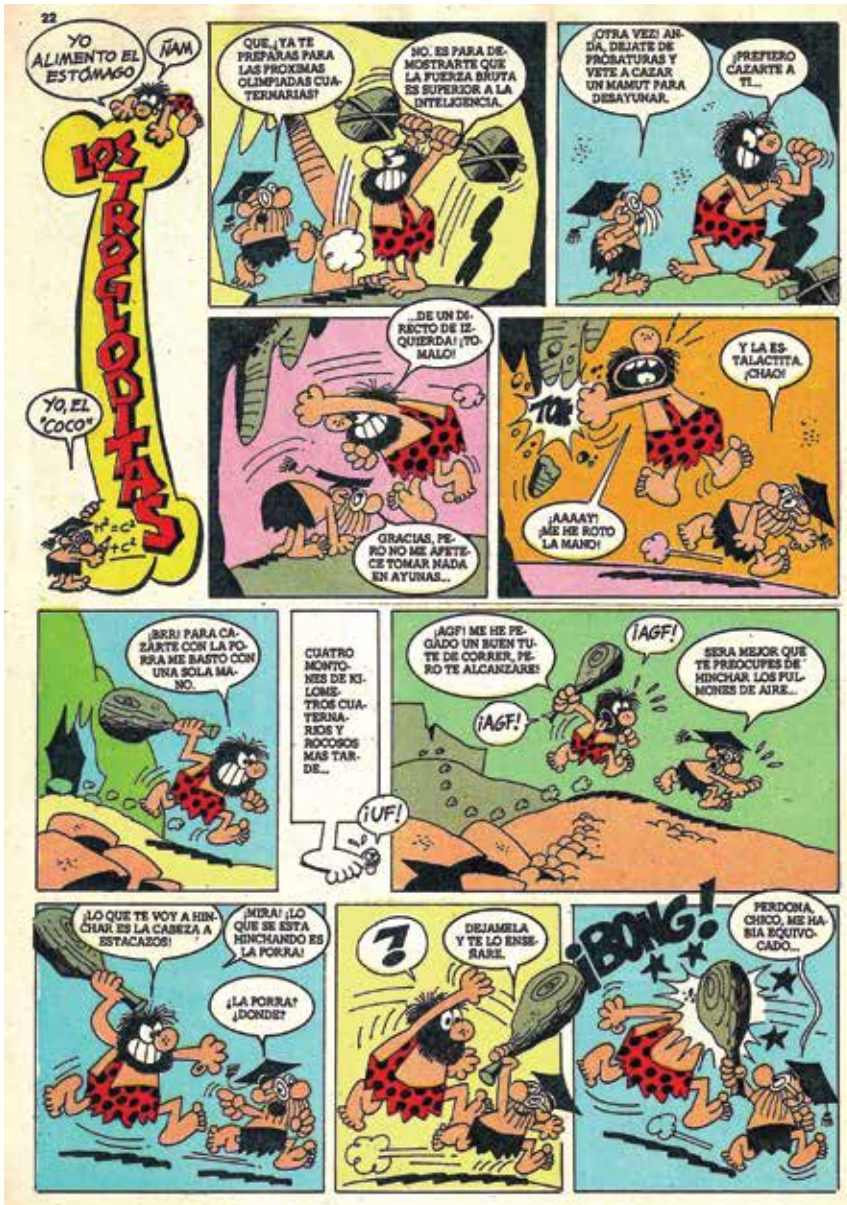
Otra de las constantes de la serie son sus referencias al siglo xx. Los personajes aluden a él como algo real aunque lejano en el tiempo futuro y, como ya sucediera con la serie televisiva *Los Picapiedra*, Gosset recicla elementos de la actualidad para aplicarlos al mundo primitivo, como lo demuestra la existencia de dinosaurios-autobús, orugas-metro, periódicos -*El Pedrusco*, hecho de piedra, por supuesto-, o la presencia de timos inmobiliarios, agencias de viaje y hasta de un sastre que persigue a Hug para cobrar sus facturas. *Hug, el troglodita* ocupó la portada de la cabecera *Tío Vivo* entre 1969 y 1971, y continuó publicándose en diversas revistas hasta el cierre de Editorial Bruguera en 1986, en ocasiones como *Hugh, el troglodita* -con hache- o con el título de *Los trogloditas*, serie aparecida en *Pulgarcito* y *Tío Vivo* que contaba con el protagonismo conjunto de Hug y de Pitákoras. En 1987, tras adquirir Ediciones B el fondo editorial de Bruguera, Gosset volvió a escribir y a dibujar nuevas aventuras de *Hugh, el troglodita* -con hache de nuevo-, esta vez en la revista *Súper Mortadelo*.

Es esta una serie que forma parte por derecho propio tanto de la crónica sentimental de muchos españoles como del legado cultural de nuestra historieta humorística. Y, como suele ocurrir en nuestra industria de la historieta con los clásicos, no ha sido reeditada, a excepción del tomo n.º 31 de *Clásicos del Humor* de Salvat (2009), una colección vendida exclusivamente en quioscos y, lamentablemente, descatalogada ④.

- I Casi al mismo tiempo que *Hug, el troglodita*, nace otra serie de ambientación cavernaria, pero bastante distinta: *Altamiro de la cueva*, obra del guionista Carles Bech (1914-1999) y del dibujante Joan Bernet Toledano (1924-2009), aparecida en la cabecera más clásica de la historieta española, *TBO*, en 1965 ⑤.

#### ◀ ALTAMIRO, EL CAVERNÍCOLA INGENIOSO

A pesar de la presencia en el mercado de 1965 de tebeos infantiles y juveniles como *Pulgarcito*, *Tío Vivo* o el recientemente aparecido *Din Dan* por parte de Bruguera, y de *Pumby* o *Jaimito* por parte de Editorial Valenciana, *TBO* mantenía todavía el liderazgo en cuanto a ventas y popularidad se refiere. Fue precisamente ese año cuando la cabecera de Ediciones TBO aportaría algunas novedades a su contenido. Manteniendo series y secciones clásicas como *La familia Ulises* (Bech y Benejam), *Los Grandes Inventos de TBO* (Sabatés), *Historias ejemplares* (Batllori Jofré) o *Visiones de Hollywood* (Liza), en *TBO* empezarían a colaborar por entonces creadores de la talla de Iranzo (en la vertiente caricaturesca del creador de *El Cachorro*), Pañella, C. Ibor (firma por entonces de Cubero), Raf (muy activo también en Bruguera) y Fraper. La única serie incorporada a *TBO* en 1965 fue *Altamiro de la cueva*, que disfrutaría de una excelente recepción entre sus lectores y que se publicó de forma regular hasta 1975.



4 Primera página de una de las historietas de *Los trogloditas*, también de Gosset. Pulgarcito, n.º 2.596, 1981.

5 El protagonista de *Altamiro de la cueva*, de Bech y Bernet Toledano, siempre dispuesto a echar una mano. TBO 2000, n.º 2.013, 1973.

*Altamiro de la cueva* parte de unos parámetros muy básicos, pero, a la vez, muy aditivos. De entrada, Bernet Toledano era un profesional con mucho bagaje, que había iniciado su carrera a principios de los años cuarenta, habiendo colaborado en diversas revistas infantiles y humorísticas, como *Nicolás*, *Selecciones de Humor del DDT* o *PZ*, amén de ejercer de animador en el largometraje *Los sueños de Tay-Pi*. El suyo era un grafismo sencillo y agradable, de personajes estilizados y con un excelente dominio de la puesta en escena. Sin duda, era el dibujante ideal para *Altamiro de la cueva* y para los guiones de Carles Bech, escritor y guionista que, desde 1963, era responsable de los guiones de *La familia Ulises*, y que en *TBO* firmaba una sección de relatos y realizaba una larga lista de colaboraciones como escritor de diversas historietas.

# ALTAMIRO de la CUEVA

FOR BERNEY COLEDANO.



Bech plantea una sociedad tribal perfectamente organizada. Están mancomunados en una villa llena de cuevas unifamiliares y muy cómodas, y cada uno de los personajes ostenta un cargo concreto. Es más, estamos ya en una economía agrícola y trashumante, un entorno relativamente cálido a pesar del momento prehistórico en el que está ambientado. Y es que el universo de Altamiro es plácido. Los cavernícolas trabajan, comen, beben y viven con cierta comodidad, no hay encontronazos excesivos con animales antediluvianos, más bien al contrario, han aprendido a utilizar animales *de granja* o *de labor* para sus propios fines. Y la convivencia es bastante apacible.

Altamiro empieza siendo una especie de artista, pintor, escultor, decorador de interiores, que poco a poco va revelándose como un hombre ingenioso, capaz no sólo de mantener la paz entre los suyos cuando surge algún altercado, sino de generar inventos que hacen la vida más atractiva a toda la tribu, como los pendientes, la mantequilla o el matamoscas. En una historieta, incluso, se inventa la palabra *tebeo*, para definir ‘cuentos que se ven’, que Altamiro dibuja para los niños. Bech y Bernet Toledano rodean a su protagonista de un largo elenco de secundarios, prácticamente todos los vecinos de la aldea, a los que el guionista bautiza con nombres significativos y singulares: Pedrusco, Peñón, Escayola, Marmolín, Cantalapiedra, Piedraluenga, Guijarro, Peñasco o Racadura. Los anacronismos están presentes, pero siempre a partir de objetos o conceptos adaptados a la prehistoria.

De hecho, *Altamiro de la cueva* es una serie más para sonreír que para reír; los hechos están descritos desde una vertiente muy anecdótica y, en ocasiones, no son más que meros pasajes que Bech utiliza para generar una especie de pedagogía adaptada a la filosofía de *TBO*. No se trata de historietas de carreras y mamporros, sino de argumentos más cotidianos que reflejan el día a día de los habitantes de aquellas cavernas. La serie fue publicada durante algún tiempo en una página de cuatro tiras, reservando la tira inferior a otro autor y a otro personaje, hasta que a partir de cierto momento se plantea como una página completa.

Por tanto, podríamos decir que *Altamiro de la cueva* era más bien una serie didáctica, que proponía a sus lectores un entorno apacible en el que los problemas podían solucionarse con el diálogo. Muy en la línea de *TBO*.

**VUELVE GOSSET: ▶  
ROQUITA**

Gosset no abandonó su querencia por la prehistoria. De hecho, posee el récord de ser el humorista gráfico español que más series le ha dedicado. Y es que el entorno prehistórico alentó la presencia de otra saga de Gosset, *Roquita*, que desde 1979 sería publicada en las revistas de Bruguera *Zipi y Zape*, *Súper Zipi y Zape* y *Zipi y Zape Especial*. Roquita, que habitaba las peligrosas tierras del período Cuaternario, y que vivía junto a su esforzada madre, era una niña de unos ocho años, menuda e inteligente, morena y con gafas -un símbolo de las buscadas arbitrariedades históricas de la serie-, que vestía con un taparrabos



de piel roja y llevaba un hueso decorativo en la parte superior del pelo <sup>6</sup>. Su madre, morena también y con dos huesos a modo de ornamento en su cabellera, era una mujer fuerte, de complexión amplia, semejante a la de Obélix -la complexión, no la madre-. Roquita posee un alto coeficiente intelectual, sí, pero también es algo rebelde e inquieta, amén de egoísta. Odia la sopa -como Mafalda- pero le encantan los plátanos. Es algo maniática y arbitraria en su actitud, y la mayor parte del tiempo, sencillamente, se aburre. Su madre se pasa el día cuidando de la cueva en la que viven y cocinando, a expensas de los caprichos de su única y amada hija. Sus aventuras, en ocasiones, giran en torno a su perro, Pocaspulgas, un can muy holgazán dotado de la capacidad de hablar, que es el principal objetivo de las bromas y trucos que genera la avispada protagonista.

Una entrega de *Roquita*, de Gosset. <sup>6</sup>  
Zipi y Zape, n.º 367, 1979.



Como ya hiciera en *Hug, el troglodita*, Gosset aplica a *Roquita* un entorno antediluviano lleno de referencias al siglo xx. Pero, a diferencia de su otra serie cavernícola, plantea ésta como un producto más infantil, centrado en las veleidades de su mudable protagonista. En realidad, y sobre todo en su segunda etapa aparecida en Ediciones B, ésta sería una serie bastante popular entre los lectores, al menos entre los más pequeños. Porque Roquita, como queda dicho, es un personaje claramente destinado a los consumidores más menudos de tebeos, aquellos que leían revistas con edades situadas entre los 6 y los 10 años, lo que diferencia la serie de otras concebidas por Gosset, más dirigidas a lectores preadolescentes. Por tanto, Gosset destila aquí un humor más sencillo y directo, exento de ironías y dobles lecturas, y lo hace con un grafismo algo más sintético que en *Hug, el troglodita*, perdiendo algo de *nervio* en el trazo para favorecer unas figuras más concretas, consciente sin duda de que se estaba dirigiendo a un público infantil.

La serie desaparecería, inicialmente, cuando Bruguera cerró sus puertas en 1986, pero, como ya queda dicho, en la década de los años noventa, reaparecería en *Súper Zipi y Zape* y *Zipi y Zape Extra*, revistas de Ediciones B, esta vez con el título de *Roquita y Roco*.

#### ESPECIALES PREHISTÓRICOS

Las pocas series humorísticas cavernícolas del tebeo español infantil y juvenil encontrarían un complemento, por un lado, en las diversas secciones de chistes gráficos que estas albergaban y, por otro, en algunos números especiales.

Por ejemplo, la revista *Mortadelo Especial*, surgió en 1975 por parte de Editorial Bruguera como una fase del éxito tanto de la serie de Ibáñez como de la revista *Mortadelo* (1970). La estructura de *Mortadelo Especial* aportaba la singularidad de que cada número estaba dedicado en teoría (y así lo expresaba su portada) a un tema distinto. El *en teoría* se debe a que, en realidad, tan sólo las historietas de *Mortadelo* y *Filemón* o de *Sir Tim O'Theo* (Raf), alguna sección o un cómic de grafismo realista atendían a esa temática. *Mortadelo Especial* dedicó a la prehistoria sus números 47 (1978) y 191 (1985), y a los cavernícolas el n.º 124 (1982). En ellos, destaca por encima de todo *El vivir en una cueva no es cosa que sea nueva*, una historieta de dos páginas realizada por Raf (1928-1997), que siempre confeccionaba una sección dedicada al tema de cada número de *Mortadelo Especial*. En este caso, el talento de Raf bromea con algunos de los tópicos del hombre de las cavernas y sus usos y costumbres, generando algunas referencias anacrónicas a objetos y máquinas del siglo xx. Curiosamente, ninguna de las historietas de *Mortadelo* y *Filemón* de estos tres números fue realizada por Ibáñez: *Viaje al pasado* (n.º 47) y *Cazar a un cavernícola!* (n.º 124) fueron dibujadas por Casanyes, por entonces uno de los más diestros imitadores del maestro, mientras que *A la caza del Chotta* (n.º 191), realizada por Jesús de Cos y Juan M. Muñoz, no es más que la publicación de seis páginas de una historieta apócrifa de larga extensión de los agentes de la T.I.A. <sup>7</sup>

I No se crean que nos hemos olvidado de Gosset, ya que su relación con la historieta de la prehistoria no acaba con *Hug, el Troglodita* o *Roquita*. En 1986, fenecida Editorial Bruguera y antes de que un año después Ediciones B recuperase su filosofía y su fondo editorial, hubo algunos intentos por reverdecer el mercado del tebeo infantil. Empresas como Intermagen (propiedad del historietista Josep Maria Beà) con la revista *Caníbal*, Ediciones Junior con *Guai!* (con Ibáñez como principal reclamo) y Compañía General de Ediciones, con *Bichos* y *Garibolo*, lo intentaron, sin demasiada suerte.

◀ Y MÁS GOSSET, SÍ

De hecho, muchos de los humoristas de Bruguera se desperdigaron en estas cabeceras, sobre todo en *Guai!* y *Garibolo*. Gosset colaboró en ellas, y más concretamente en *Garibolo* propondría, en 1986, su nueva saga prehistórica: *Burrus and Sapiens*.

Publicada con una estructura más liviana de cuatro tiras por página, y en historietas de tres páginas, *Burrus and Sapiens* era, de hecho, una especie de continuidad de *Hug, el troglodita*. De nuevo, Gosset ofrece su grafismo más austero pero igualmente expresivo, en una saga protagonizada por Pepedrusco, el Burrus, un cavernícola de cortas luces, y por un sabio muy parecido a Pitágoras, el Sapiens, que como su referente va tocado de un birrete (muestra de su sapiencia), y que se dedica a fabricar inventos que tardarían algunos siglos en llegar para que el pobre Pepedrusco los pruebe, y con ello se genere la consabida crisis de la viñeta final. Gosset recupera en *Burrus and Sapiens* a los gusanos que hablan y reflexionan sobre la estupidez de los humanos, y en alguna entrega incorpora a su querido Hug como personaje secundario <sup>ⓑ</sup>.

I No me gustaría acabar este texto sin hacer una referencia a un personaje cavernícola muy singular, que en realidad no es el protagonista absoluto de la serie en la que aparece (pero casi), y que forma parte de la excelsa tradición de la historieta chilena. O sea que, por un momento, vamos a desviarnos del tebeo español, aunque mantengamos el mismo idioma de origen.

◀ UN CAVERNÍCOLA CHILENO

Me refiero a *Mampato*, un clásico muy popular de la historieta de Chile, un país con una gran tradición en este medio que, por desgracia, es bastante desconocida en España <sup>ⓐ</sup>. *Mampato* fue creada por Eduardo Armstrong (1932-1973) en 1968, e inicialmente dibujada por Óscar Vega (1945-2007), para pasar muy pronto a las manos de un grande del cómic chileno, Themo Lobos (1928-2912), que se encargaría también de los guiones. Mampato (Patricio, en realidad <sup>\*\*</sup>) es un chaval de entre 10 a 13 años, perteneciente a la clase media chilena, un chico inquieto dotado de una inteligencia extraordinaria, que en su primera aventura se ve inmerso por casualidad en un mundo alienígena. Gracias a la pericia del protagonista, la aventura llega a buen término, y es

<sup>\*\*</sup> Mampato surge del diminutivo Pato de Patricio, la pequeña estatura del protagonista y al hecho de que en Chile se llama «mampato» a los ponis.

# EL VIVIR EN UNA CUEVA NO ES COSA QUE SEA NUEVA

MONOS, TEXTOS Y RÍOS TROGLÓDITOS: RAF

**Panel 1:** ¿CUANTOS MILLONES DE AÑOS FALTAN PARA LOS PISITOS CON BAÑO Y TERRAZA, PAPI?

**Panel 2:** LA TIRA, HIJI, LA TIRA.

**Panel 3:** OJALA NO LO FUERA TANTO. ¡AY!

**Panel 3:** ES QUE TODAVIA NO SE HA INVENTADO EL BESO.

**Panel 3:** LEER EL PERIODICO RESULTA DE UN PESADO... BGF...

**Panel 4:** ¡HUY!

**Panel 4:** COSA MALA EL AFEITARSE.

**Panel 4:** PUES NO QUEDA NADA HASTA QUE SE INVENTE LA "PHILIS" DE TRIPLE CABEZAL...

**Panel 5:** ERA PEDRITO ROCOSO, CON SU ESPOSA, CARIÑOSO.

**Panel 5:** GUSTABA DE LA LECTURA, AFICION BASTANTE DURA.

**Panel 5:** SE RASURABA A DIARIO, PESE A SUFRIR UN CALVARIO.

**Panel 6:** ¡OTRA VEZ TE HAS EQUIVOCADO, PEDAZO DE TARUGO!

**Panel 6:** ¡AQUI ES DONDE TIENES QUE ECHAR EL AGUA! ¡AQUI!

**Panel 6:** ¡SOLO TRAES UN ERIZO PEQUEÑAJO! ¡EL DINOSAURIO ES MEJOR Y CUNDE MAS!

**Panel 6:** PARECE EL RODRIGUEZ PATACHUN...

**Panel 7:** Y DOMESTICO A ESTA FIERA, QUE LE SIRVE DE MANGUERA.

**Panel 7:** TAMBIEN ERA CAZADOR, PERO DE CAZA MENOR.

**Panel 8:** CON ESTO DE FUMAR UN PURO DESPUES DE CENAR, CADA DIA TE ACUESTAS MAS TARDE.

**Panel 8:** FRAS FRAS FRAS FRAS

**Panel 8:** ¡LLEVAS HORA Y MEDIA DANDO-LE A LAS RAMITAS!

**Panel 8:** ¡POR FIN! ¡POR FIN!

**Panel 8:** BRROBRROMM

**Panel 8:** ¡NO... AHORA NO!

**Panel 9:** ¿VIENES A DORMIR O QUE?

**Panel 9:** ¡ESTA DILUVIAN-DO!

**Panel 9:** YA LO SE. ¡BRRR!

**Panel 9:** CUANDO AL FIN LO CONSEGUIA, AQUELLA NOCHE LLOVIA.

Dos páginas de una sección de Raf, dedicada a los cavemícolas, publicadas en el n.º 124 de Mortadelo Especial, 1982.



POR SU CHICA ESTA COLADO EL TROGLODITA CONRADO.

NO LE HA CAUSADO LESIONES PORQUE TOMO PRECAUCIONES.



PERO LE HUNDIO A BEATRIZ EL GORRO HASTA LA NARIZ.



Y TOMANDOLA DEL PIE MUY SATISFECHO SE FUE.



SE MOSTRABAN MUY CONTENTOS CON SUS PETREOS MONUMENTOS.



FUNDARON, CON MUCHA VISTA, SU PARTIDO FEMINISTA.



LOS DEL PRIMERO TERCERA DESCUBRIERON LA ESCALERA.



SUPONEMOS QUE UN BUEN DIA NACIO LA GASTRONOMIA.



ERAN BASTANTE FELICES, PESE A NO COMER PERDICES.



Y AUNQUE NUNCA USABAN GORRA NO ABANDONABAN LA PORRA.

00798

FIN



Primera página de una entrega de *Burrus and Sapiens*, otra serie cavernícola de Gosset. *Garibolo*, n.º 2, 1986.

8

entonces, cuando un extraterrestre del que se hace amigo, Xse, le regala un cinto espacio-temporal, un dispositivo que permitirá a Mampato viajar a través del tiempo. *Mampato* sería publicada en la revista del mismo título entre 1968 y 1977, para ser posteriormente recopiladas sus entregas en formato de libros hasta el día de hoy. Entre 1986 y 1993 fue reeditada en la revista de Themo Lobos, *Cucalón*, y en 1996 fue publicada en formato de *comic book*.

En uno de sus primeros viajes por el tiempo, Mampato arriba a la prehistoria, donde conocerá a Ogú, un hombre de las cavernas. Este animoso y amistoso troglodita de cuerpo peludo se convertirá, desde entonces, en compañero inseparable del protagonista, con el que comparte diversas aventuras en distintas épocas de nuestra historia, viajando a lugares como Persia, la isla

de Pascua, el Chile de la Reconquista, la prehistoria (de nuevo) o la Atlántida. Ogú es un hombre primitivo, sí, pero con una gran capacidad para adaptarse y un hambre canina, que no rehúye (más bien al contrario) el enfrentamiento físico, y que está *casado* con tres mujeres y tiene varios hijos. Habla de manera muy *primitiva* (sus diálogos se reproducen tal y como habla) y a pesar de ser un prehistórico de carácter infantil, puede tornarse una bestia terrible cuando alguno de sus amigos está en peligro. Como evidencia de la popularidad de este personaje, digamos que en 2002 se estrenó la película de dibujos animados *Ogú y Mampato en Rapa Nui* (dirigida por Alejandro Rojas Téllez).

Themo Lobos es uno de los nombres básicos de la historieta chilena. Publicó en periódicos y revistas como *La Nación*, *El Péneca*, *Barrabases*, *El Pingüino*, *Mampato*, *Cucalón* o *La Tercera*. Ha creado diversos personajes muy populares en su país como, aparte de Mampato y Ogú, Máximo Chambónez, Ferrilo, Nick Obre o Alaraco. Como historietista, posee una especial habilidad para el dibujo caricaturesco con que genera personajes dúctiles y expresivos, integrados en una narrativa que ejerce con soltura.

El tiempo (aunque sea prehistórico) y el espacio se nos acaban. Espero que hayan disfrutado leyendo las vicisitudes de estos cavernícolas de tebeo tanto como yo describiéndolas. Como han visto, no son muchos los que están con nombre propio, pero están para quedarse en la historia (o prehistoria) de los cómics.



Portada del n.º 23 de la revista chilena *Cucalón*, 1987, con Mampato y Ogú en primer término.