

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@dival.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

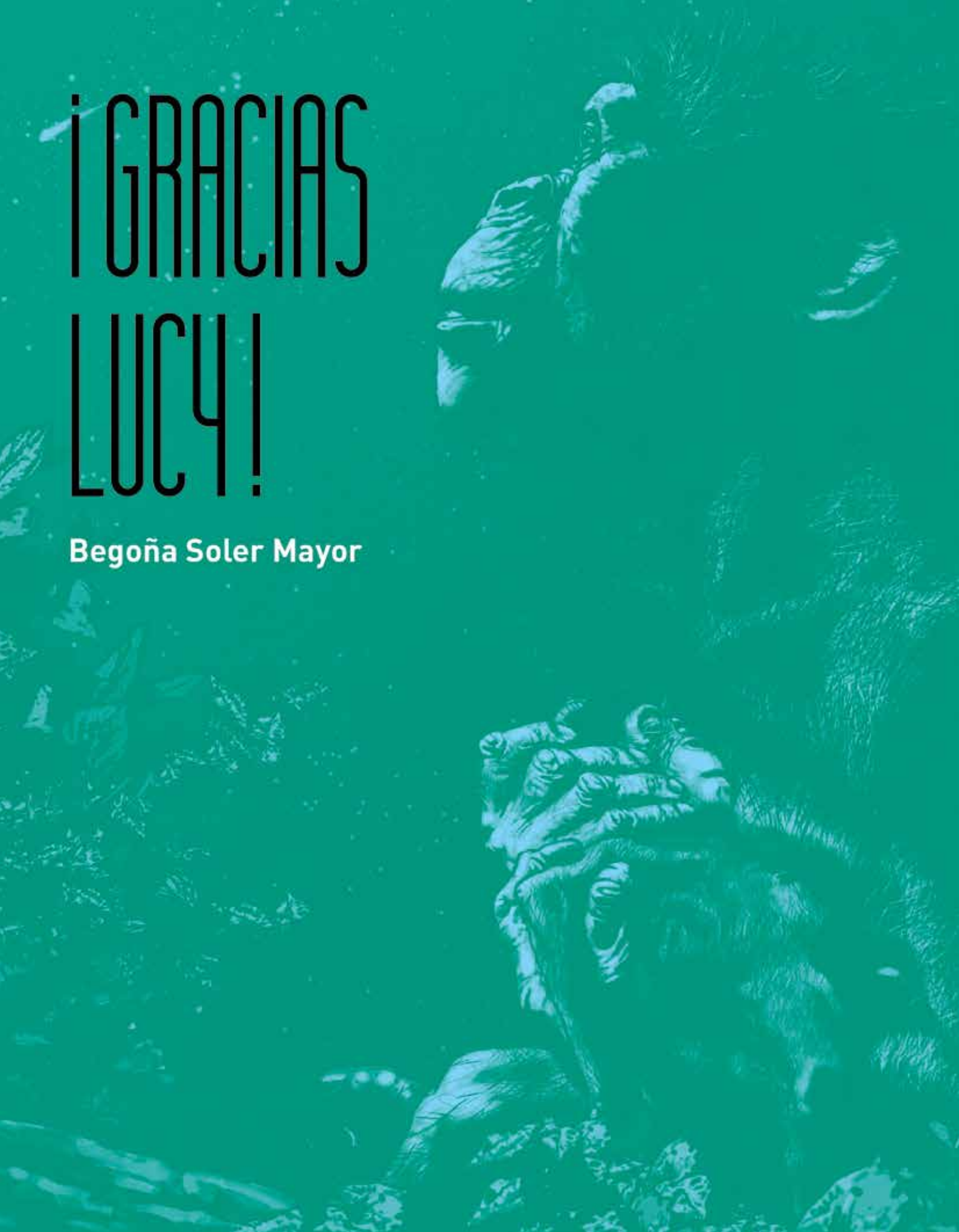
233

CATÁLOGO DE SELECCIÓN DE CÓMICS

Vicky Menor Cuenca

¡ GRACIAS LUCY!

Begoña Soler Mayor



Gracias a Lucy, esa pequeña australopiteca de apenas 1,30 m de altura, descubierta en 1974 en el valle de Afar, en Etiopía, el nacimiento de la humanidad se ha remontado a 3,2 millones de años, situando al sexo femenino, a la mujer, en el origen de la evolución humana. En homenaje a Lucy, este artículo estudia la imagen de la mujer en los cómics de temática prehistórica desde un punto de vista feminista, analizando los estereotipos de género de las protagonistas en los cómics americanos, franco-belgas y españoles a lo largo del siglo xx y hasta la actualidad.

El mundo imaginado de la prehistoria se ha transmitido, con más o menos rigor e imaginación, en las novelas y el cine. Sirvan como ejemplo la muy reeditada serie encabezada por *El Clan del oso carvernario* (Auel, 1980) o la no menos famosa película *En busca del fuego* (Annaud, 1981), las cuales han ayudado a reforzar un imaginario colectivo sobre la prehistoria del cual el cómic es partícipe.

Como expresa Díaz (2011) el cómic es un medio de comunicación «escrito-icónico pero estructurado en imágenes consecutivas (viñetas), que representan secuencialmente fases de un relato (...) y en las que se suelen integrar elementos de escritura fonética (onomatopeyas) (...) normalmente es más importante la imagen que el texto, ya que las historias en el cómic pueden existir sin palabras pero no sin dibujos». Y a través de esas viñetas, el cómic ha llevado al extremo todos los tópicos que sobre la prehistoria se han ido reproduciendo a lo largo de los últimos siglos. Conceptos que se repiten hasta llegar a perpetuarse en muchos públicos, partiendo de la premisa de su desconocimiento parcial o total del tema. De esta manera se asientan determinados anacronismos históricos como la convivencia de dinosaurios y humanos o se generan estereotipos relacionados con la función de los miembros del grupo, desde una perspectiva patriarcal, que deja de lado a las mujeres como seres humanos activos de los grupos prehistóricos, con tópicos como: «los hombres cazan, son fuertes y dominantes; las mujeres son sumisas».

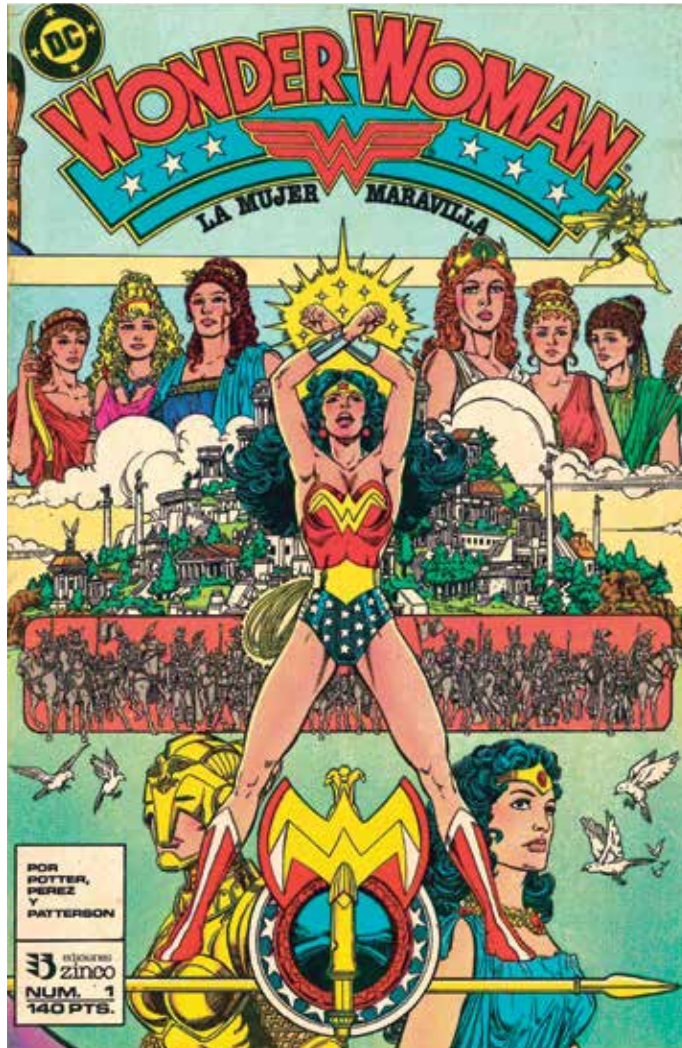
El cómic en general, sin especificar épocas, ha maximizado todos estos tópicos. Son historias que nos hacen sentir protagonistas, evadiéndonos de la realidad y viajando en el tiempo a ese lugar remoto, fantástico y atractivo que es la prehistoria. El cómic consigue generar un impulso a la imaginación en cada viñeta y eso tiene un valor intrínseco indudable.

Pero la comprensión de la prehistoria a través del cómic puede ser especialmente perturbadora, ya que la imagen que se crea sobre ella en la mente del lector puede estar muy alejada de la realidad arqueológica. Y la imagen que se proyecta en las diferentes historias, forma opiniones no sólo sobre elementos del presente sino también sobre tendencias del futuro (Díaz, 2011) o del pasado. Igual que sucede con el cine o la televisión, es un arte con un alto valor social y formativo. ¿Es este un valor negativo? No tendría por qué serlo, ya que como plantea G. A. Toapanta Pérez (2014: 2), el cómic puede servir «como herramienta de comunicación para la población y propender a su participación en la construcción de una conciencia del proceso organizativo y político». Pero si las historietas transmiten tópicos anclados en el patriarcado más rancio o dan una visión sesgada del pasado, entonces sí que transmiten una visión negativa dado que los cómics también son vehículos transmisores de ideología (Díez Balda, 2000).

I Como iremos viendo, el protagonismo de las mujeres en los cómics de temática prehistórica es escaso. Ante más de treinta protagonistas masculinos, desde los primeros años del siglo pasado hasta nuestros días, sólo encontramos una docena de mujeres que hayan sido personajes protagonistas. En la página <http://listas.20minutos.es/lista/buscando-las-mejores-100-heroinas-y-villanas-del-comic-296576/>, donde se presenta a más de 100 mujeres protagonistas de cómics, sólo dos se vinculan de alguna manera al mundo de la prehistoria. Ellas son Jungle Girl y Cavewoman. Aunque no están ambientadas exactamente en un mundo prehistórico, pues debemos recordar que una de las características de estos cómics son los viajes en el tiempo, entre un pasado muchas veces incierto y un presente o futuro más incierto todavía. Las verdaderas protagonistas que iremos conociendo serán Cave Girl, Rima, Shanna the She-devil, Cavewoman, Roquita, Touna Mara, Zukie, Hozna, Ly-Noock, Vo'hounâ, La muchacha salvaje y finalmente Lucy.

◀ BUSCANDO A LAS MUJERES: LAS DOCE MAGNÍFICAS Y LUCY

El profesor Ruiz Zapatero (1997, 2005) es quien más ha estudiado y clasificado los cómics de temática prehistórica. Basándonos en su clasificación, dividiremos los cómics analizados en tres tipos: cómic de ficción fantástico, cómic histórico realista y cómic caricaturesco. Esta elección viene dada por la búsqueda del protagonismo de las mujeres.



Número 1 en castellano de *Wonder Woman*.
La Mujer Maravilla de G. Potter y G. Pérez.
 Ediciones Zinco S.A., 1988.

①

Antes de hablar de ellas, creemos que merece la pena mencionar a una mujer que no es estrictamente *prehistórica* ya que es una princesa guerrera de las amazonas, basada en la mitología griega, pero que sí tiene su origen en un pasado prehistórico. Se trata de *Wonder Woman*, ①. Esta historietita se inicia en el pasado prehistórico -hace 30.000 años-, cuando las mujeres morían a causa de la violencia de los hombres y eran llevadas al Hades, allí están las almas de esas mujeres que las diosas devuelven a la tierra en forma de amazonas. La Mujer Maravilla -como la conocemos aquí- representa una mujer fuerte, resolutiva, afectuosa, es la reina de las amazonas.

Esta protagonista femenina aparece publicada por primera vez el en año 1941 en Estados Unidos. Su autor, William Mourton Marston, decidió crear un nuevo superhéroe, y fue su esposa, Elizabeth, quien le sugirió que fuera una superheroína femenina. En una edición de *The American Scholar*, Marston (1944) escribió: «Ni siquiera las niñas quieren ser niñas tanto tiempo como

nuestro modelo femenino que carecía de la fuerza y poder. No queriendo ser chicas, ellas no quieren que se las vea sensibles, sumisas, como buenas mujeres amantes de la paz. Las cualidades fuertes de las mujeres se han convertido en algo despreciable debido a su debilidad. El remedio obvio era crear un personaje femenino con toda la fuerza de Superman, además de todo el encanto de una mujer buena y hermosa». De esa visión resulta una superheroína que lucha por la justicia, el amor, la paz y la igualdad sexual. Su historia muestra claramente como cambió de manera radical el papel de la mujer con la segunda guerra mundial, momento en el que las distintas necesidades de la contienda obliga a que salgan de las casas y se incorporen a la sustentación de la economía de guerra, como ya sucedió durante la primera guerra mundial. El poder de este personaje fue tan importante que llegó a influenciar en el movimiento feminista de Estados Unidos «Y poderosa lo fue. *Wonder Woman* no solo se convirtió en el tercer cómic más duradero de la historia -detrás de los goliats Superman y Batman-, sino que el personaje de Marston influyó directamente en el movimiento feminista.» (Joyce, 2008). El creador de esta superheroína, a la que concede todo tipo de poderes, es el inventor del polígrafo, de ahí que *Wonder Woman* incluya el Lazo de la Verdad, que obliga a decir la verdad a cualquier sujeto.

CÓMIC DE FICCIÓN FANTÁSTICO

En los cómics de aventuras o fantásticos, resulta difícil definir el medio en el que se desarrolla la narración, la subsistencia o las relaciones entre los personajes, aunque se reitera la aparición de selvas, desiertos o lugares agrestes. Como ejemplos tenemos la selva en la que vive Rima, la tundra helada de Touna Mara o el paisaje volcánico en el que se desarrollan las historias de Shana.

En estas historietas de mujeres aguerridas y valientes, es indiferente que ellas sean protagonistas o novias, ninguna es madre. El concepto de maternidad en la ficción fantástica se opone al de mujer de belleza exuberante (siempre a los ojos occidentales), de guerrera, de hechicera o amazona. Y esto resulta a la vez llamativo y contradictorio. Si reflexionamos sobre la información que tenemos de las mujeres prehistóricas a través de los restos arqueológicos, observamos que se las ha vinculado, durante mucho tiempo, a la maternidad al estar representadas en figuritas femeninas de voluminosas formas, conocidas como «las venus paleolíticas», e interpretadas genéricamente como diosas madre o de la fertilidad ^②. Por esta razón han sido representadas multitud de veces en las ilustraciones divulgativas como madres, amamantando al fondo de la cueva o en la puerta de la cabaña. Esta visión maternal, que sí será recogida por el cómic realista histórico, desaparece cuando se trata de crear heroínas fantásticas, siempre libres. Pero conozcámoslas.



② Figurita femenina del Paleolítico superior, hace unos 22.000 años. Willendorf (Austria).

Cave Girl. Powell y Fox. Savage jungle beauty. Special Limited Edition. AC Comics Florida, 1988.

③

Cave Girl ③ aparece por primera vez en 1952 y sus creadores, Bob Powell y Gardner Fox, continúan publicando esta historietita hasta 1988. Como en muchas otras de las historietas que veremos, ésta no se desarrolla en la prehistoria real sino que ambienta a sus personajes en un mundo selvático que recuerda a la prehistoria. A la protagonista, le gusta más la selva que la civilización. Es independiente, sabe luchar y se enfrenta a sus enemigos con una pequeña lanza. Es fuerte, como todas nuestras protagonistas, y siempre viste una especie de maillot que simula la piel de un animal. Es este un personaje inspirado en las protagonistas de las novelas *The Cave Girl* (1913) y del ciclo de *Pellucidar* (1915) creadas por E. R. Burroughs, el autor de *Tarzán* y *Jhon Carter*, quien creó a Dian, la hermosa que, como *Cave Girl*, vive también en un mundo fantástico entre el pasado y el presente.

Otra de las protagonistas americanas es Shanna The She-devil o Shanna la Diabla, de Carole Seuling y George Tuska. Formaba parte del plan estratégico de la editorial Marvel, en 1972, para abrir el mercado a las lectoras femeninas en Estados Unidos junto con otras publicaciones como *Enfermera de noche*.

CAVE GIRL IS NO FRIGHTENED MAID! WITH TERRIBLE ACCURACY, HER SPEAR FLASHES THROUGH THE SUNLIGHT—



UGLY ONE, TASTE MY ANGER!

HER BOW IS POWERFUL! IT DRIVES HER SLIM ARROWS SWIFTLY TO THEIR TARGET...



NONE SHALL ESCAPE ME!

HER CLUB IS LIKE A LIVING THING AS SHE SWINGS IT TO AND FRO...



SPLAT

EVEN POOD HIMSELF, MIGHTIEST OF THE BEAST MEN, FEELS THE WEIGHT OF HER WRATH!



Aiiiee!

SCREAM AGAIN, MONSTER MAN! HOWL YOUR PAIN TO THE SKY!

BUT THE ODDS ARE TOO GREAT—EVEN FOR CAVE GIRL! POOD PROVES HIS LOVE BY NOT USING HIS CLUB—ONLY HIS HAIRY FIST—ON THIS AMAZON QUEEN!



HA, WHAT A QUEEN SHE WILL MAKE!

WHAP

WE WILL CELEBRATE OUR MATING BY A GREAT FEAST!



HA!

La serie, sin embargo, no logró hacerse popular y duró sólo cinco números. Sus autores convertirán a Shanna más tarde en la pareja de Ka-Zar el Salvaje. Tampoco es ésta una historia ambientada en la prehistoria. Sólo convierte al personaje principal, una mujer fuerte y musculada, con maillot que simula la piel de un leopardo o con bikini de piel, en alguien que recuerda a una amazona ya que Shanna nace en África y es hija de un buscador de diamantes. Pasa la mayor parte de la infancia en las selvas de Zaire. Se convierte en veterinaria y trabaja en un zoológico. Cuida a un leopardo llamado Julani que morirá por los disparos de un guardia de zoológico, lo que da lugar a que Shanna coja a los cachorros y se vaya a África, donde protegerá la reserva de animales de los cazadores furtivos y de ahí el nombre de Shanna la Diabla. En alguna portada dicen «ha nacido la reina de la jungla».

Entre 1974 y 1975, también en Estados Unidos, Néstor Redondo y Joe Kubert crean el personaje femenino de cómic *Rima. The Jungle Girl*⁴ que procede de una novela escrita en 1904 por W. H. Hudson, titulada *Green Mansions: A Romance of the Tropical Forest*, donde la protagonista es una mujer primitiva. En 1959 ya fue adaptada al cine, siendo su protagonista Audrey Hepburn. En 1974 DC Comics publica el primer número de esta serie y posteriormente se adaptará para la televisión con los dibujos animados realizados por Hanna y Barbera. La protagonista es una nativa de una selva de Sudamérica que no habla, pero que es capaz de comunicarse con los pájaros y posee ciertos poderes. Se desarrolla en un tiempo no preciso del presente pero con personajes denominados primitivos. Rima está enamorada del explorador Abel (blanco, rubio y que viste pantalón vaquero). Como casi todas las chicas protagonistas es fuerte, independiente, sabe luchar y viste esos maillots que simulan la piel de un animal.

Ya en 1993, Budd Root comienza a dibujar a *Cavewoman*⁵, que en la realidad de la historieta se llama Meriem Cooper y, aunque nace en Oregón, por una serie de sucesos en su vida acaba viajando en el tiempo al Cretácico, la era de los dinosaurios. Es una supermujer de la jungla con habilidades extraordinarias, fuerte y exuberante y vestida con bikini. Tiene poderes sobrehumanos y lucha con un cuchillo que siempre lleva encima. Posiblemente es una de las protagonistas más hipersexualizadas, ya que resalta en todas las portadas su voluptuosidad por encima de cualquier otro concepto.

La última de las protagonistas americanas es *Jungle Girl*, publicada en 2007 y 2008 y creada por Frank Cho, James Murray y Adriano Batista. Su protagonista se llama Jana Sky, habitante de una isla llena de bestias y dinosaurios peligrosos. Ella escoge el nombre de Jungle Girl. Jana ha perfeccionado sus habilidades naturales a un nivel mayor que cualquier otra mujer y es muy ingeniosa. La vida de Jana se detuvo abruptamente, cuando un avión con aventureros se estrelló en su selva. Ella decide mantenerlos a salvo hasta que



otro avión venga a rescatarlos. Este personaje tiene mucha similitud con el del mismo nombre que crearon Hanna y Barbera. Vestida siempre con un escaso bikini, fuerte, sensual, inteligente y luchadora se enfrenta a toda clase de animales y monstruos. En sus aventuras usa un cuchillo y una especie de lanza con punta que parece de piedra tallada como las prehistóricas.

Y la última protagonista del cómic fantástico es Touna Mara ^④, creada por Patrick Galiano y Mario Milano. Publicada en el año 2008, es la primera heroína que vamos a conocer de la denominada *bande dessinée*. Touna fue una niña prehistórica educada por los lobos, quien de adulta jura vengarse del jefe sanguinario que ha violado y esclavizado a su madre. En paralelo a esta historia se narra otra ambientada en el presente que se basa en la búsqueda de niños lobo en una tribu en Siberia por parte de una científica llamada Mara. Es una historia que viaja en el tiempo entre la prehistoria y el presente y que tiene como protagonistas a una mujer lobo que defiende a la humanidad de la maldad, representada en un extraño monolito de piedra en forma de bifaz que llegó a la tierra hace 50.000 años. Ambas mujeres están conectadas por un lazo invisible.

Rima. *The Jungle Girl*. Vol. 1, n.º 4. ^④
Cubierta J. Kubert.
DC, National Periodical Publications,
INC, New York, 1974.

Cavewoman. Cover Gallery. Budd Root. ^⑤
Basement Comic. San Diego, 2002.



A pesar de ser una historia fantástica, la parte que narra la prehistoria presenta por primera vez a una mujer bastante real, embarazada, pariendo, luchando y formando parte del grupo.

CÓMIC REALISTA HISTÓRICO

En este apartado destaca sin duda el mundo de la *bande dessinée*, donde el cómic de ficción de inspiración prehistórica tiene su máximo exponente en la figura de Emmanuel Roudier. Este ilustrador ha publicado historias fundamentadas por la investigación arqueológica, utilizando como protagonistas a quienes pudieron serlo en el pasado más remoto. Este sería el ejemplo de la serie *Neandertal* (2012), de *Ao le petit néandertal* (2010) y la serie *Vo'hounâ* (2003).

Vo'hounâ ⁷ es una serie que consta de cuatro números, cuya protagonista es una chamana neandertal que ha recibido los poderes de la diosa madre Ao. Es una historia ambientada hace 35.000 años, con una exhaustiva documentación arqueológica que recrea un viaje iniciático por el actual sur de Francia en el que se cruzarán cromañones y neandertales. La protagonista es una mujer independiente de melena rojiza, vestida con pieles, musculada y con grandes pechos. Perseguida por Thuriaq para poseerla a la fuerza. Ella se niega y se revela, y luchará por librarse de él. Enamorada de un cazador cromañón, el autor nos muestra a una mujer que es capaz de rebelarse contra lo establecido por amor, arriesgándose a su propia muerte, al mismo tiempo que nos presenta la posibilidad de que grupos de neandertales y cromañones compartieran un tiempo y un espacio común en el sur de Europa. A diferencia de otros tratamientos, las mujeres dibujadas por Roudier tienen la característica de participar en las actividades del grupo y de llegar a convertirse en protagonistas absolutas.

André Chéret, el autor de *Rahan* el héroe prehistórico más popular de Francia, publica junto a Michel Rodrigue, *Ly-Noock*, una serie franco-belga de dos tomos (2003 y 2004) donde Chéret quiso crear una heroína de cómic ⁸. La historietta está ambientada en la Edad del Bronce. *Ly-Noock* es una mujer pantera que no tiene pasado y que ha sido educada por Selene, quien le enseña todos los recursos de la naturaleza. Caza pájaros con arco y flechas y es capaz de amar apasionadamente, viste con pieles y también es presentada como una mujer muy sensual. Ella lucha por su libertad y reivindica el papel de las mujeres. El autor le quiso dar una independencia y fuerza mágica a través de Selene, quien le dice: «No dejes que ningún hombre te imponga su ley, tu cuerpo y tu destino sólo te pertenecen a ti». Se convierte así en una heroína fuerte e independiente a pesar de las agresiones a las que se ve sometida a lo largo del relato. A diferencia de la serie *Vo'hounâ*, *Ly-Noock* es una historia de aventuras y fantasía donde se mezclan dioses, mortales y animales con esta heroína que busca el lugar de las mujeres en un mundo de hombres.



⑦ Vo'hounâ. Le souffle de Montharoumone, Roudier, vol. 3 Ed. Soleil, 2005.

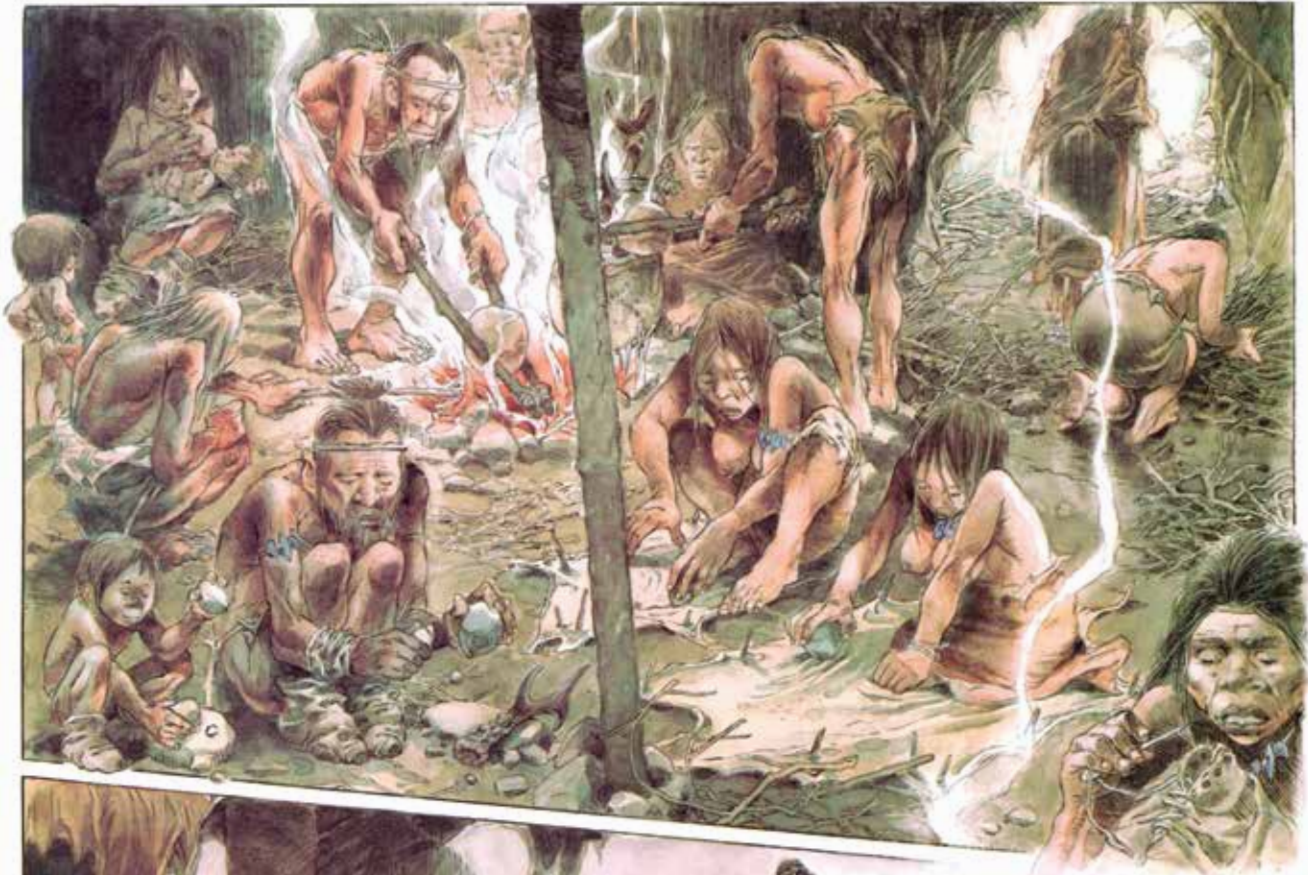
Otra publicación interesante es *Les chasseurs de l'aube*, una obra del belga René Hausman publicada en Francia en 2003. Ambientada hace unos 30.000 años, Kanh, el cazador, y su grupo viven dominados por Hozna, la mujer sabia que les asegura protección y la clemencia de la naturaleza. Reeh, una joven de un clan diferente, encuentra a Kanh y se genera una historia de amor, pero también de venganza, de odio, celos y cólera. Este autor ambienta en la prehistoria un relato donde se desencadenan todos los sentimientos humanos, dando protagonismo en su narración también a las mujeres. Así las vemos que transmiten conocimientos haciendo tareas cotidianas como raspar la piel (una adulta y una niña juntas realizando la misma tarea) ⑨,



que tallan la piedra, que preparan el alimento o recolectan leña. De todas las protagonistas que hemos analizado Reeh, con el pelo alborotado, grandes pechos descubiertos y escasamente cubierta con pieles, es una mujer que sufre, que ama y que es madre. Vemos su parto, cómo amamanta y cuida a su bebé y sola se enfrentará al porvenir con su hijo, después de que Kanh muera.

Ly-Noock, vol. 2 A. Chéret y M. Rodrigue. 8
Joker editorial, 2004.

La muchacha salvaje ¹⁰ es el único cómic basado en la prehistoria escrito y dibujado por una mujer, Mireia Pérez, desde una óptica que la autora considera feminista y se publica en España en 2011. Este cómic cuenta la historia de cómo una joven perteneciente a una tribu nómada descubre que es diferente a los demás e inicia un viaje que le llevará a conocer a otras tribus y a otros personajes, con nuevas costumbres que le ayudarán a comprender mejor su identidad. La protagonista es una quinceañera pelirroja y salvaje que se niega a recolectar o a dejarse montar por cualquier hombre. En palabras de su autora, «la muchacha es libre en todo momento, quebranta la voluntad de su padre, abandona a los que se cruzan en su camino y permanece curiosa». Es muda, porque su estado es contemplativo, es una muchacha que aprende, que absorbe con sus grandes ojos abiertos y como describe Santiago García en su blog (<http://santiagogarciablog.blogspot.com.es/2011/12/la-chica-silvestre.html>): «Desde Laura Mulvey, la mirada ha sido un punto de discusión clave para la historia del arte feminista, y en cierta medida es la mirada de la chica silvestre, la que deconstruye la invención social del género contra la que se rebela en su búsqueda.» Como hemos mencionado, es el único ejemplo que conocemos en el ámbito de la prehistoria de una mujer que dibuje cómics y haga protagonistas a las mujeres. Mireia Pérez nos relata, en diferentes entrevistas, como ha querido dibujar a una mujer que quiere ser independiente, dueña de su cuerpo y su sexualidad, que experimenta y aprende por sí misma. Es un ejemplo de cómo las jóvenes creadoras quieren



9 *Les chasseurs de l'aube*. Hausman
Ed. Aire libre Dupuis, 2003.

La muchacha salvaje. M. Pérez 10
Ed. Sins entido, 2011.



romper con la herencia de una historia basada en el patriarcado que les ha impedido ser protagonistas de su propia historia.

Ana Merino (2000a) explica cómo las mujeres han creado, a partir de los años setenta del siglo xx, un cómic alternativo y feminista en el que se narran con humor vivencias propias o de mujeres reales, creíbles y próximas; en ellos además encontramos el reflejo de los sentimientos y de la sexualidad femeninos no distorsionados por la visión androcéntrica. Este cómic es una novedad, muchas veces es autobiográfico y en él las lectoras nos reconocemos. En el cómic feminista las autoras expresan su malestar al sentirse marginadas en el mundo actual, injusto, desigual y patriarcal.

Y por fin llegamos a ella, a *Lucy. L'espoir*. En 2007, T. Liberatore y P. Norbert llevan al cómic la historia novelada de nuestro ancestro común más conocido, la australopiteca Lucy. Cuenta el guionista con la colaboración del prestigioso prehistoriador francés Yves Coppens, quien le ayuda a dar consistencia y verosimilitud al personaje. Lucy aparece como hembra en todas sus facetas, la vemos embarazada, pare, amamanta y cuida de su bebé, pero al mismo

tiempo se enfrenta a los peligros que les acechan y consigue que sobrevivan los dos ¹¹. El aspecto del personaje es el que podría tener una hembra de *Australopithecus* y es en esos detalles donde la presencia de Coppens es evidente aunque, por lo que respecta al desarrollo de la historia, no deja de ser una aventura algo romántica de final agri dulce donde se nos sugiere la presencia de una *familia* ambientada hace millones de años.

CÓMIC CARICATURESCO INFANTIL

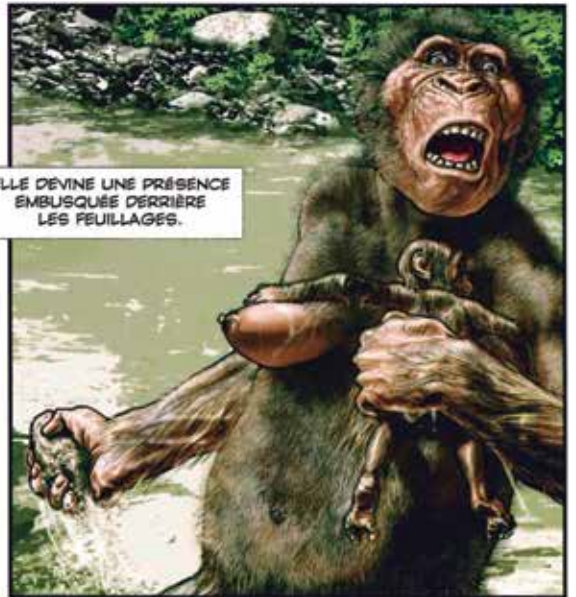
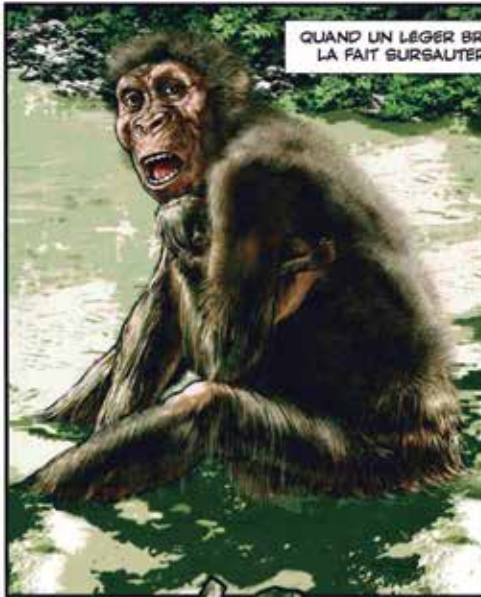
Son las historietas narradas en los cómics infantiles como *Los Picapiedra*, *Roquita* o *Saki y Zunie*. Las primeras son más descriptivas del mundo prehistórico imaginado que describen. En ellas podemos hacernos una idea en dos viñetas de cómo es la realidad de los personajes, su modo de subsistencia, sus relaciones sociales y familiares, etc. Mientras que el resto son meros tebeos humorísticos.

En 1958, el belga René Hausman, el mismo autor de *Les chasseurs de l'aube*, con guión de Yvan Delporte, crea a *Saki y Zunie*, un niño y una niña de las cavernas que aparecerán en un principio en la revista *Spirou*. Son historietas de humor y de aventura, donde la naturaleza y los animales están muy cuidados. Saki es un niño que está solo en busca de un amigo y, después de encontrar a un mamut, un tigre y un mono, descubre a su amiga Zunie, y juntos irán en busca de la verdadera tribu de ésta. En un momento posterior, el personaje de Zunie se emancipa, siendo ella la heroína de las historietas. Es una feminista adelantada a su tiempo y con mucha personalidad.

En la España de 1979 aparece *Roquita* ¹² dibujada por J. Gosset i Rubio para la editorial Bruguera, que es el único personaje infantil protagonista femenino. Es una niña *cavernícola* que vive en una cueva con su madre, Doña Roca, su perro, Pocas Pulgas, y una araña lista. Siempre está discutiendo con su madre a causa de la sopa de huesos que ella no quiere comer y que su madre le da cada día. En esta historieta no hay hombres, hay personajes alrededor de los dos principales que son quienes soportan el peso de las historias. Fue creada por el mismo autor de *Hug, el troglodita* y es la versión en femenino de *Zipi y Zape*. La protagonista es una niña de pelo oscuro con coleta y gafas que comete divertidas travesuras.

Y no podíamos dejar de hablar de Vilma y Betty ¹³, las Picapiedra. Los dibujos de *Los Picapiedra* fueron creados por Hanna-Barbera en los años sesenta e, inicialmente, buscaban una identificación con la clase media americana blanca y con el mantenimiento de su estatus, su conformidad y su inmovilismo. Y aunque ellas son tan protagonistas como sus maridos, Pedro y Pablo, en realidad son tratadas en un segundo plano. No dejaremos de subrayar que en estas historietas, las inteligentes (una más que otra), las previsoras, las que realmente son resolutivas, son ellas, haciendo uso del sentido común, pero siempre quedando en ese discreto segundo plano. Se ocupan de la casa, de los hijos y de mantener *contentos* a sus maridos estando

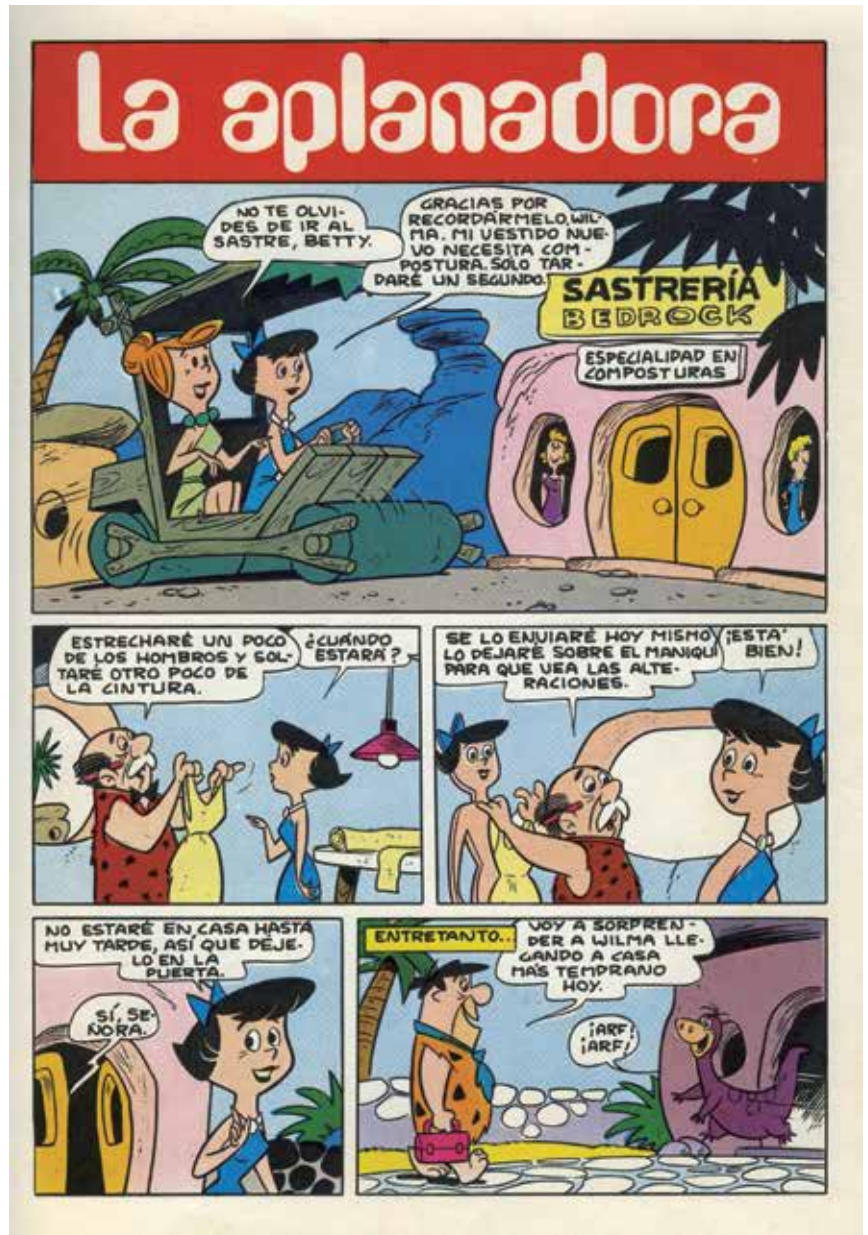
¹¹ Lucy. *L'espoir*. P. Norbert y T. Liberatore. Capitol Editions, Paris, 2007.





guapas (les encanta ir de compras para ir a la moda). El éxito de esta serie de dibujos fue espectacular, de la televisión pasó a la gran pantalla y se mantuvo en antena hasta los años ochenta con ligeros cambios. La recreación de una parte del mundo occidental *prehistorizado* y el estar dirigida a la clase media, sin duda fue parte del éxito. No entraremos a valorar en más detalle a estas coprotagonistas, ya que ellas solas merecen un artículo; añadir tan solo que durante más de 30 años hemos visto una y otra vez, generación tras generación, a estas dos mujeres encantadas de ser *señoras de*, sin independencia económica, reivindicando el sentimiento judeocristiano de familia y asumiendo que su realidad es la mejor y única posible.

13 *Los Picapiedra de Hanna-Barbera*
Ediciones Laida. Colección Comicsor, Bilbao,
1975.



LAS OTRAS

En muchos de los cómics de temática prehistórica protagonizados por héroes masculinos, aparecen mujeres como novias o compañeras. Estas son las que hemos denominado «las otras» porque aunque son mujeres con un papel destacado o secundario, no lo hacen como protagonistas.

Aquí debemos hacer una distinción entre los cómics de ficción y los más realistas con base documental. En los primeros, las mujeres que aparecen con los héroes nunca son protagonistas aunque sus aventuras transcurren cerca de ellos. Con ejemplos como Ohama, la mujer asociada a las historias

14 Yor, il cacciatore. J. Zanotto.
Ed. Eura, Roma, 1978.



de Tounga, de Naouna, que se casa con Rahan y tendrán dos hijos que compartirán aventuras con su padre, o de Lila, la eterna novia de Purk. También es el caso Yor de Juan Zanotto (1975) y de su pareja Ka-laa, sin que dejen de aparecer otras mujeres a lo largo de la historia, todas ellas espectaculares bellezas europeas ¹⁴. Siempre mujeres esculturales según los cánones estéticos al uso, apenas vestidas lo justo para destacar sus proporciones a la sombra del héroe que las salva y las protege.

En el cómic francófono, más narrativo, las mujeres que aparecen como compañeras, o formando parte del grupo, tienen un tratamiento completamente diferente. En *Néandertal*, Roudier (2007-2011), Mana es la compañera

de Laghu, el protagonista de la historia que acabará enamorado de ella. En *Homo sapiens* (adaptación a cómic del documental de Jacques Malaterre), figuran varias mujeres a lo largo de la historieta. En estas viñetas la relación entre los personajes masculinos y femeninos es diferente; el primer *sapiens* que nace es una mujer, y aparecen Noaki, Nata la chamana y otras. También hay una relación distinta en *Le sacré de l'homme* de Chéret, Malaterre y Malnati (2007) donde, a pesar del título en masculino de la obra, en el interior encontramos mujeres que forman parte del grupo y participan en las actividades cotidianas del mismo. Probablemente, el cómic que más se ocupa del papel de las mujeres.

Y aunque el tratamiento es mucho más positivo que en los cómics americanos y españoles, todos los jefes de clanes y grupos que aparecen en estas historias son hombres y también aquí las mujeres son dominadas y agredidas sexualmente. De esta manera comprobamos que, a pesar del gran esfuerzo realizado por estos autores para transmitir una realidad prehistórica lo más ajustada posible a los datos que proporciona la investigación arqueológica, el papel sumiso y sexual de las mujeres sigue siendo el que el *mainstream* y la Academia le han otorgado a lo largo de los últimos treinta años, sin incorporar las investigaciones que la arqueología feminista, de género, o de las mujeres han aportado a este campo. A través de estos análisis se ha reivindicado el papel de las mujeres mediante el estudio de las diferentes actividades en las que participaron, como el trabajo del parto y mantenimiento de los bebés, o pudieron participar, como el procesado de los alimentos, el cuidado de las personas o la transmisión de valores, entre otros.

Como vemos, todas estas mujeres también están presentes, pero hemos querido dejarlas a un lado en este repaso, ya que su papel es siempre secundario y en muchos casos bastante negativo: sumisas novias, fieles acompañantes de sus protagonistas.

I Sin duda alguna el género de aventuras y fantástico es el que más se ha utilizado para dar protagonismo a las mujeres, seguido por el de corte histórico más realista. En el que encontramos una menor presencia es en el caricaturesco infantil donde sólo Roquita y Zunie son protagonistas y cuenta con las chicas de *Los Picapiedra* que tienen mucho peso por su repercusión posterior en otros medios como el cine o la televisión.

◀ LOS GÉNEROS Y LOS TEMAS DE LAS HEROÍNAS

Las mujeres protagonistas en las historias de aventuras se enfrentan a grandes dinosaurios en el caso de Cavewoman o de Shana -descrita como una perfecta máquina de matar-, son atacadas pero sobreviven, como Rima la chica de la jungla, luchan contra los hombres mono, usan arco y flechas y saben defenderse como Cave Girl.



La violencia es un tema recurrente en los cómics ambientados en la prehistoria, ya sean de un tipo u otro. Esta violencia se desarrolla tanto entre humanos (contra los otros, los diferentes, los salvajes) como entre humanos y animales, ya sean reales o fantásticos. Sin duda los dinosaurios son los principales rivales, seguidos de diferentes especies de monos u hombres mono, tal como vemos en *Cave Girl*. Es destacable la violencia contra las mujeres, ya que en muchos de los cómics aparecen escenas de sexo forzado, rapto y violación, aunque esas mujeres sean protagonistas de las historias, como en el caso de Touna Mara y Ly-Noock ¹⁵.

Como ya se ha comentado, en los cómics fantásticos el tema de la maternidad no existe, sólo en los cómics históricos realistas documentados aparece formando parte de la historia de vida de la protagonista. Así pasa con *Vo'hounâ*, *Ly-Noock*, *Reeh*, *Touna Mara* y finalmente con *Lucy* ¹¹. Aquí encontramos viñetas en las que se ve a las protagonistas gestando, pariendo y amamantando, solas o con otros personajes. También en los personajes femeninos no protagonistas aparecen mujeres embarazadas, partos y bebés, en un intento de aproximar la realidad prehistórica a la sociedad actual.

La magia y sabiduría es otro de los temas que encontramos relacionados con algunas de las protagonistas. Son chamanas, normalmente de edad madura, que usan pócimas y bebedizos para ver el futuro y dar consejos al grupo.

Los arquetipos de personajes femeninos que hemos visto a lo largo de estas páginas nos remiten a heroínas blancas, chamanas, guerreras o mujeres indefensas casi siempre hipersexualizadas. El cómic de corte fantástico es el que da una visión más negativa de las mujeres, ya que en él aparecen siempre no sensuales sino sexuales, con marcadas caderas y melena al viento, desnudas o vestidas con pieles, delgadas y de pechos prominentes: un guiño a los lectores masculinos para quienes se realizaban este tipo de publicaciones. Sólo en algunos casos, como *Rima*, son creadas para que el público femenino se identifique y compre esas historietas.

◀ REFLEXIONES FINALES

Las mujeres que encontramos en los cómics más realistas, no sólo las protagonistas, también las que aparecen formando parte de los grupos, son el reflejo de lo que la investigación prehistórica ha transmitido a los diferentes creadores. En este caso, los artistas han tratado de emular una realidad prehistórica descrita por quienes la han investigado, pero dándole ese toque de magia que requiere la historieta para ser atractiva, y así, nos han presentado mujeres como *Vo'hounâ* o *Hozna* que son chamanas con grandes poderes o como *Ly-Noock* que, para ser poderosa, ha tenido que ser educada por una diosa.

Pero también hemos conocido mujeres que se enamoran, sufren, paren y crían, con las que podrían identificarse muchas mujeres de hoy en día. Y eso es posible porque como explica Merino (2000), «el parecido que encontramos entre una persona cualquiera (una mujer) y la visión de esa misma mujer en un cómic (...) es producto de la educación social/cultural... que nos permite justamente encontrar ese parecido». Sin embargo no hemos visto mujeres como jefas de clan organizando los grupos y tomando decisiones. Cuando lo hacen es porque están solas y deben tomarlas para sobrevivir. Y esto encaja perfectamente en la realidad de las mujeres de hoy, donde muchas trabajan pero muy pocas están en los puestos de decisión, el fenómeno conocido como «techo de cristal». «El cómic funciona no solo como forma de representación de la sociedad en la que se encuadra, a través de las ideas de los autores: funciona también como forma de reivindicar ese modelo social». (McCloud, 2012); pero también puede servir para cambiarlo y, en ese sentido, el cómic feminista da una buena prueba de ello presentando a las mujeres con sus propias vivencias y sentimientos. Creemos que el cómic es un medio de difusión potente, es didáctico, atractivo y permite reivindicar al mismo tiempo que soñar y aprender a evadirse, disfrutar y abandonarse al placer de la imaginación. Hace tiempo que se habla de la distancia que existe entre quienes investigan el pasado y el cómic (Ruíz Zapatero, 1997, 2005). Es hora de que la arqueología feminista entre por la puerta grande del cómic, para explicar a través de los ojos y las manos de quienes tienen la capacidad de crear, el papel de las mujeres en los distintos momentos de la prehistoria.

Representar a las mujeres de la prehistoria, ya sean imaginadas en el cómic, o reales, estudiando sus restos arqueológicos, ha de tener siempre un componente de vindicación, de reconocimiento, de lucha contra la invisibilidad que las ha retenido ocultas en el pasado y aún en el presente.

BIBLIOGRAFÍA

- AUEL, J. (1980): *El clan del oso cavernario*. Madrid, Ed. Maeva.
- BRUNO, L. (2013): *Modelos de mujer en el cómic norteamericano y el manga japonés en los años 80*. Trabajo de fin de grado, curso académico: 2012-2013. Grado de sociología. Universidad de La Coruña.
- DÍAZ BALDA, M. A. (2011): *El cómic feminista: Un poco de historia*. Universidad de Salamanca.
- Disponible en: http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/112914/1/DGL_DiezBalda_comic.pdf.
- MARSTON, W. M. (1944): «Why 100,000,000 Americans read comics». *The American Scholar*, 13 (1), p.35-44.
- McCLOUD, S. (2012): *Hacer Comics: Secretos Narrativos del comic, el manga y la novela gráfica*. Bilbao, Astiberri Ediciones.
- MERINO, A. (2000a): «Se admiten mujeres». *Dentro de la viñeta (ddLV)*, n.º 11, p. 20-21.
- (2000b): «Se admiten mujeres». Segunda parte, *Dentro de la Viñeta (ddLV)* n.º 12, p. 31-32.
- JOYCE, N. (2008): «Wonder Woman: A psychologist's creation». William Moulton Marston's contribution to pop culture was ahead of its time. *Time Capsule*, 39, n.º 11, p. 20.
- RUÍZ ZAPATERO, G. (1997): «Héroes de piedra en papel: la prehistoria en el cómic». *Complutum*, 8, p. 285-310.
- (2005): «Comics and prehistory a european perspective». *The SAA Archaeological Record, special issue: cartoons in archaeology*. Vol. 5, n.º 5, p. 27-29.
- TOAPANTA PÉREZ, G. A. (2014): *El cómic como herramienta de comunicación: Realización de un cómic sobre la historia del Caso Texaco dirigido a un público piloto del cantón Lago Agrio, Sucumbíos- Ecuador*. Trabajo de grado. Ecuador.
- Disponible en: <http://www.tebeosfera.com/1/Seccion/DMH/01/MujeresDibujadas.htm>.
- Disponible en: <http://listas.20minutos.es/lista/buscando-las-mejores-100-heroinas-y-villanas-del-comic-296576/>.
- Disponible en: <http://www.trussel.com/prehist/prehist4.htm#J>.
- Disponible en: <http://www.theflagrants.com/blog/category/artes/comic/de-purk-a-atila-comic-e-historia/>.