

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

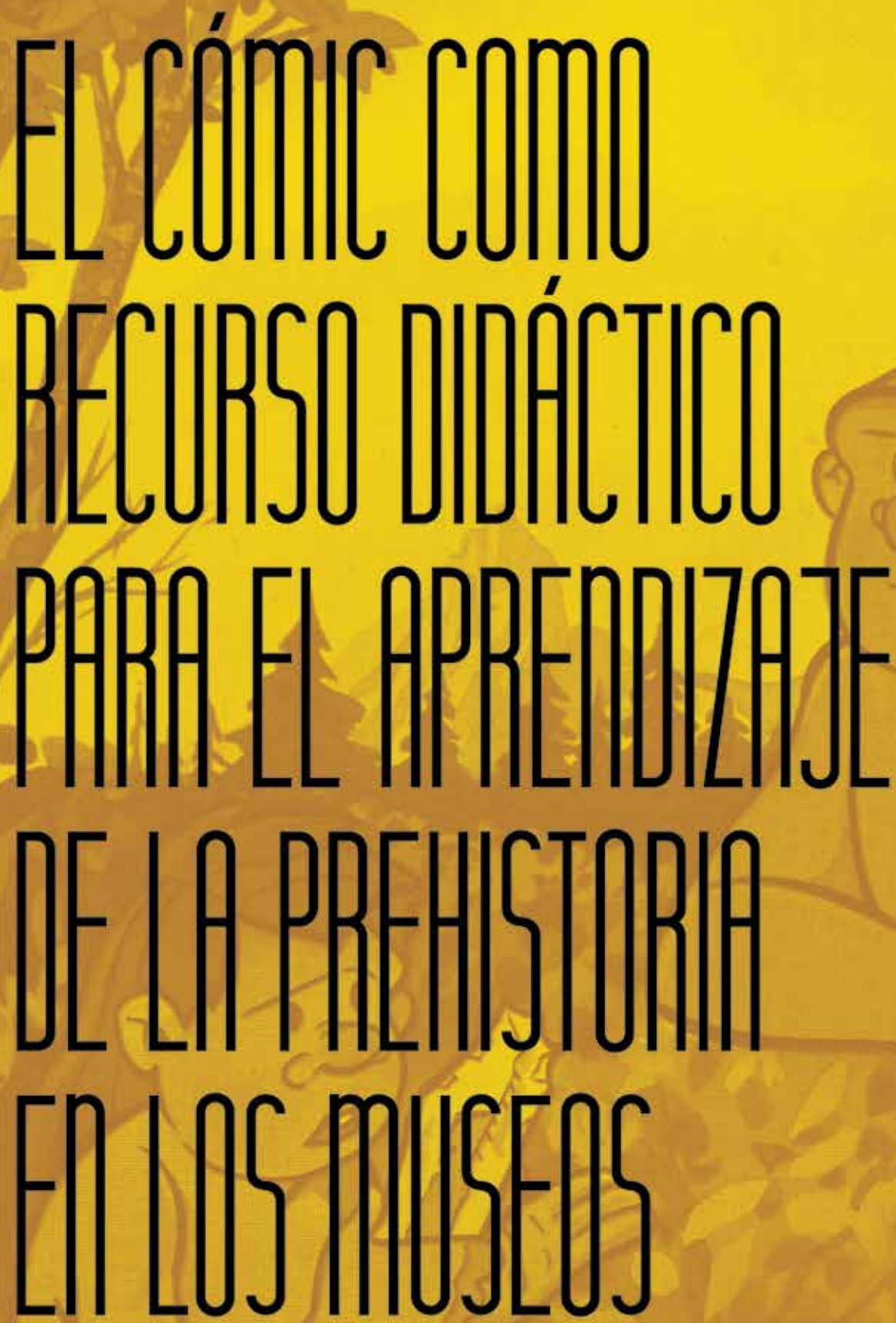
CONVERSACIONES CON EMMANUEL ROUDIER

Helena Bonet Rosado

233

CATÁLOGO DE SELECCIÓN DE CÓMICS

Vicky Menor Cuenca



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

Santiago Grau Gadea

DIBUJOS, ILUSTRACIONES, CÓMICS Y NOVELA GRÁFICA, UN RECURSO PARA LA SOCIALIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO CIENTÍFICO EN LOS MUSEOS DE ARQUEOLOGÍA ▶

El dibujo y la ilustración son un recurso gráfico ampliamente utilizado en la arqueología. En el primer caso es una herramienta fundamental en el trabajo de documentación arqueológica y en el segundo de su presentación museográfica. Los dibujos y croquis de las piezas y estructuras resultan imprescindibles en los cuadernos de excavación, así como lo son las ilustraciones, que reconstruyen los gestos, las técnicas de fabricación, los escenarios o los paisajes del pasado, para las exposiciones. Especialmente los dibujantes e ilustradores son muy valorados por los prehistoriadores, y unos y otros trabajan conjuntamente para poder expresar en imágenes las evidencias materiales y las interpretaciones de nuestro pasado más remoto. En palabras de Luís Caballero Zoreda: «El dibujo arqueológico es una mezcla de representación subjetiva y objetiva, un dibujo más científico que documental y más documental que artístico, en definitiva una representación interpretada.» (Caballero, 2006: 91).

Estas técnicas de expresión gráfica ofrecen a la arqueología algunas ventajas frente a la fotografía: descripción completa de la pieza, medidas exactas de la misma y capacidad de remarcar los detalles específicos y los aspectos significativos frente a los rasgos o características secundarias. Particularmente en las ilustraciones explicativas y recreaciones históricas damos la idea, con un solo golpe de vista, de la pieza, de su uso o de los rasgos más importantes de un momento histórico. Consecuentemente, el dibujo y la ilustración arqueológica son recursos tradicionalmente utilizados en los museos arqueológicos para la presentación e interpretación de materiales y contenidos históricos. Especialmente en el caso de la prehistoria, dado que cuanto más nos retrotraemos en el tiempo, contamos con menos evidencias materiales y necesitamos de un mayor apoyo explicativo.

Los museos arqueológicos desarrollan una función científica primordial en la recuperación y conservación de nuestro pasado, pero esta tarea sería incompleta si no estuviese ligada al desarrollo de su función social: «la socialización del conocimiento científico». Esta acción se haya enmarcada en el ámbito de la comunicación, la divulgación científica y la didáctica, en el campo de la

educación permanente, no formal e incluso informal de la sociedad. Por ello, en los museos nos servimos de todas las herramientas o recursos didácticos a nuestro alcance, y el dibujo y la ilustración siempre han sido unos aliados imprescindibles de los divulgadores y educadores de museos, para facilitar la presentación e interpretación de los temas históricos en su mediación con el público no especializado.

El cómic no ha sido muy utilizado como recurso educativo en el mundo de los museos, aunque hay grandes conocedores y defensores de los mismos en el campo de la arqueología y la museología como Gonzalo Ruiz Zapatero, Enrique Baquedano o Juan Luis Arsuaga, entre otros. En general existe la idea de que el cómic es un medio de entretenimiento para niños y jóvenes que nos aleja de los medios adecuados de aproximación al conocimiento. Es cierto que el cómic, como el cine de subgénero prehistórico, han utilizado habitualmente la prehistoria como un mero escenario donde realizar narraciones de ficción, pero sin que mayoritariamente existiese la preocupación por documentarse en las evidencias arqueológicas e interpretaciones históricas. Aunque en los últimos cuarenta años encontramos cada vez más dibujantes y guionistas que han mostrado interés, incluso de manera sumamente meticulosa, por la documentación prehistórica.

En la elaboración de este artículo desarrollaremos tres apartados que, a modo de secuencias, nos vayan dibujando el contenido del mismo. La primera gran secuencia es la presentación del museo como el escenario donde realizamos nuestra función de aprendizaje de la prehistoria, con sus características propias, muchas veces alejadas de los modelos escolares de enseñanza. La segunda secuencia nos acerca a algunos dibujantes y guionistas que han trabajado el cómic y la novela gráfica con una función de divulgación científica e intención pedagógica. La tercera y última nos aproxima al valor del cómic como recurso comunicativo-didáctico para el aprendizaje de la prehistoria, con el desarrollo de algunas propuestas sobre su utilización en los museos.

- I El museo puede ser un espacio educador, en este caso para la enseñanza y el aprendizaje de la prehistoria, pero debemos de situarlo en su propio contexto educativo que es diferente del escolar. Veamos sucintamente algunas diferencias sustanciales.

◀ **EL MUSEO COMO ESPACIO EDUCADOR. VENTAJAS E INCONVENIENTES DEL CÓMIC EN EL TRABAJO EDUCATIVO**

Los centros educativos, escuelas, institutos y universidades desarrollan un tipo de enseñanza formal frente a espacios, como los museos, que la realizan principalmente de manera no formal e incluso informal. La razón es clara, los centros educativos tienen como objetivo desarrollar un proceso de enseñanza/aprendizaje a través de un programa o currículo que, de ser superado,

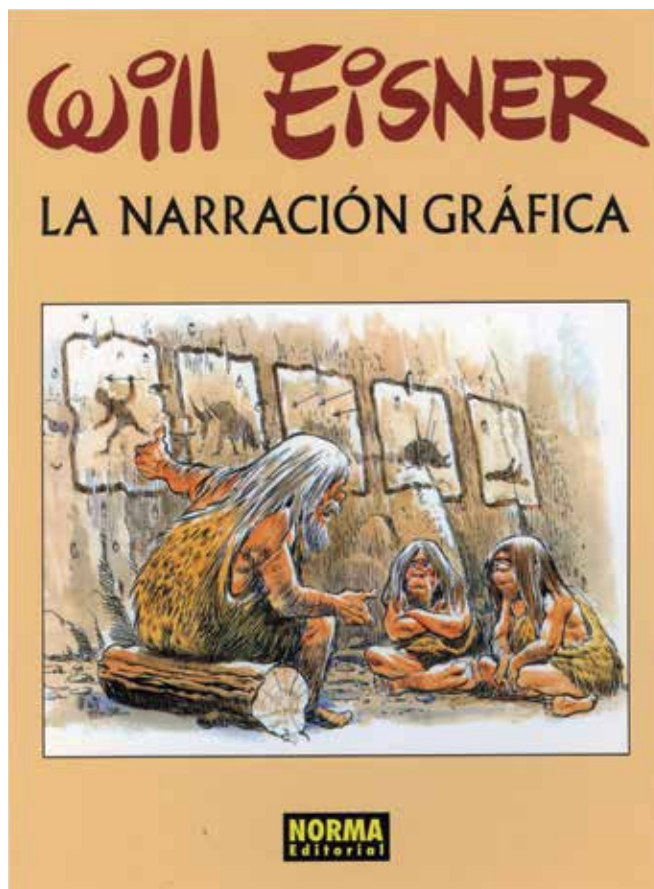
nos capacitará para continuar en otros niveles superiores de aprendizaje o para desarrollar un trabajo o profesión concreto. El museo puede contribuir a este tipo de enseñanza formal, pero fundamentalmente transmite conocimientos, comunica información y motiva sobre las temáticas de sus colecciones o ámbitos de su investigación. En este sentido, los programas educativos de los museos están centrados en propuestas de conocimiento general, o específico, pero muchas veces fuera de los currículos escolares, dado que sirven del acercamiento a los temas a través de la cultura material y, especialmente, tratan de provocar experiencias sensoriales y emocionales, de aproximación al conocimiento científico y artístico. Desde nuestro punto de vista desarrollar la emoción y la motivación por la aventura del conocimiento es casi tan importante como el aprendizaje de más o menos contenidos a través de las actividades museísticas. Por esta razón nosotros no hablamos de alumnos sino de público. Consecuentemente desarrollamos más la teoría de la comunicación y la didáctica como fórmulas de mediación entre el conocimiento científico y el público, que la pedagogía como sistema de enseñanza/aprendizaje. Para finalizar algo que nos define, es que trabajamos desde la educación permanente y continua, y no desde la enseñanza temporal y reglada.

Desde esta posición en el ámbito educativo podemos entender que busquemos nuevas fórmulas y recursos que acerquen la prehistoria al público usuario de una forma rigurosa pero diferente y atractiva. El cómic y la novela gráfica son por tanto un medio que pueden resultar muy adecuados para el acercamiento a la prehistoria, y muy interesante para crear emoción por su conocimiento.

El cómic se caracteriza por ser un recurso narrativo a través de imágenes secuenciales (Eisner, 2003) ^①. El dibujo y la ilustración tiene la ventaja sobre la fotografía de sintetizar aquello que queremos explicar, de poner el foco sobre lo que queremos contar, de centrar la atención sobre el concepto primordial y sobre los detalles significativos (Moles, 1973). Estos recursos gráficos, expresados en formato cómic, tienen la capacidad de adaptarse a diferentes edades, públicos y sensibilidades. Tiene un componente visual que facilita su comprensión a cualquier tipo de público y favorece la construcción de un imaginario que nos permite nuestro acercamiento emocional a las diferentes temáticas prehistóricas.

Por otra parte el cómic, también por estas mismas características, cuenta con algunos puntos en contra, si no es utilizado de una manera adecuada en la comunicación o mediación de contenidos científicos. Simplifica hechos abstractos y puede llegar por tanto a planteamientos excesivamente simplistas. En la construcción de la narración puede derivar con facilidad hacia la fantasía. El dibujo nos acerca a la interpretación de realidades

- ① La narración gráfica de Will Eisner.
Norma Editorial, 2003.



históricas pero también nos puede alejar de lo real, dado que nuestra carga subjetiva a la hora de la presentación e interpretación de los hechos históricos es mayor.

A continuación resumimos las ideas de algunos expertos sobre las ventajas e inconvenientes del uso del cómic en la enseñanza. Para Enrique Martínez-Salanova (1996), director de la revista *Aularia digital*, el cómic para el aprendizaje tiene el atractivo de que suelen ser historias breves, argumentos más simplificados, con imágenes atrayentes y textos cortos, y donde las ideas abstractas son fácilmente presentadas por iconos (la bombilla de las ideas o los diferentes tipos de bocadillos para representar estados emocionales). Las viñetas facilitan el desarrollo y el seguimiento de la historia. Martínez-Salanova (1996) también sostiene que jugando con libros, cómics y revistas el niño es más posible que llegue a ser lector.

Por otra parte, en opinión de Juan Bejar (2009), la educación necesita desarrollar instrumentos y métodos que faciliten la tarea de los educadores y la asimilación de contenidos por parte de los alumnos. Desde esta lógica, el cómic nos puede ayudar, a través de las imágenes, a desarrollar habilidades sociales,

actitudinales y de comunicación; a ejercitar la capacidad de comprender e interpretar representaciones esquemáticas de la realidad del pasado; y a fomentar un aprendizaje creativo, ameno y participativo.

Manuel Barrero (2002) redonda en lo expresado anteriormente, al considerar el cómic como un magnífico recurso motivacional que refuerza tanto la comprensión y la expresión lingüística de nuestros alumnos, como la asimilación de conceptos de otras áreas de ciencias y humanidades, pero advierte que su utilización debe estar adaptada a la edad y madurez de los mismos y su aprovechamiento depende de la complejidad del material seleccionado y de su relación con los contenidos que queremos trabajar.

Finalmente, J. M. Blay (2015), siguiendo a Elisabeth K. Bauer (1978), resume en doce puntos las virtudes del cómic: unifica el lenguaje escrito e icónico; favorece la capacidad analítica; crea hábitos de lectura comprensiva; enriquece las posibilidades expresivas de los adolescentes; facilita el trabajo individual y grupal; mejora la expresión escrita y oral; promueve la creatividad e imaginación, mejora la capacidad crítica a través de los debates; permite aplicar la información recibida; aporta técnica de investigación; se puede utilizar en cualquier nivel educativo, y puede ser el camino al libro. Y según el mismo autor, en seis sus desventajas: puede ser un mero entretenimiento; puede crear situaciones o personajes estereotipados; se necesita conocer el código específico del lenguaje; puede ser artístico pero carente de contenido; se necesita formación en su uso por parte de los educadores, y son escasas las fuentes de información bibliográfica al alcance de los alumnos.

**DIVULGACIÓN CIENTÍFICA E
INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA.
EL CÓMIC DOCUMENTAL
PREHISTÓRICO Y EL CÓMIC DE
CARICATURA DOCUMENTAL
PREHISTÓRICO**

De la clasificación realizada por el profesor Gonzalo Ruiz Zapatero (1997) sobre los cómics de temática prehistórica, hemos escogido el cómic documental prehistórico y el cómic de caricatura documental prehistórico como los dos modelos que mejor pueden desarrollar la función de aprendizaje didáctico de contenido prehistórico desde un museo, aunque el cómic de ficción de inspiración prehistórica realista también puede cumplir una función motivadora y de desarrollo del interés emocional y cognitivo por la prehistoria, como el álbum *Néandertal* de Emmanuel Roudier.

A continuación vamos a analizar especialmente la obra de los dibujantes de cómic que se puede situar en los dos tipos objeto de nuestro artículo, pero también de manera secundaria la de otros artistas que realizan otro tipo de cómic que nos parece interesante para desarrollar los objetivos del artículo:

- El guionista Alberto Cabado y el dibujante Eugenio Zoppi, ambos argentinos, realizan una importante obra para la divulgación de la historia con una evidente intencionalidad pedagógica, *La Gran Aventura de la Historia* (1979),

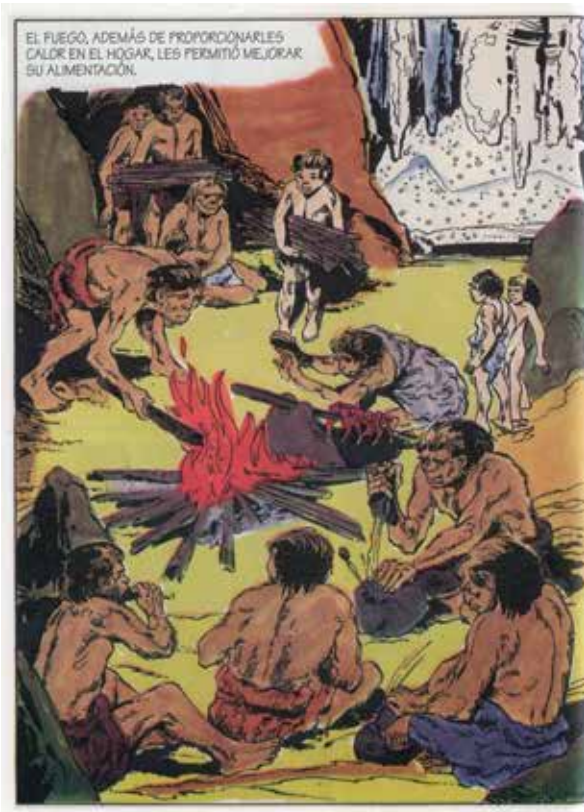
la cual cuenta con variadas ediciones en el tiempo: *Historia de la Humanidad* (1885) y *La Gran Historia Universal* (1990). Todas estas publicaciones son un referente del tipo de cómic documental prehistórico, para el mundo hispanohablante.

El objetivo de todas estas colecciones era elaborar una enciclopedia ilustrada destinada al gran público. Los números completos en formato de bolsillo estaban editados en rústica y salían con periodicidad mensual, una forma de venta muy común en los años ochenta, frente a los fascículos coleccionables que había sido la forma predominante de los años setenta. Su edición más moderna, *La Historia de la Humanidad* en su versión de 2004, estaba asociada a otra forma de distribución muy popular en la década de 2000: su venta asociada a un diario. Si nos fijamos en la primera *La Gran Aventura de la historia* de 1979, (base de las demás ediciones y versiones) desarrolla 52 títulos, de los cuales solo dos están destinados a la prehistoria: *El hombre prehistórico* y *Las primeras civilizaciones*. Su versión más actual de 2004 cuenta con un prólogo del catedrático de Prehistoria Eudald Carbonell y unos apéndices con una interesante sinopsis cronológica. Las ilustraciones han sido remozadas, se han humanizado frente a los rasgos simiescos de las versiones más antiguas (1979). También los textos han sido actualizados, acercándolos más a las actuales teorías arqueológicas. ^②

En líneas generales tienen guiones simples y muy breves y sus ilustraciones resultan muy convencionales, aunque no debemos quitarles el mérito de haberse convertido en la base de muchas bibliotecas familiares, especialmente durante la transición política, donde el conocimiento de la historia fue una reivindicación ampliamente demandada por la sociedad.

- *Historia del Universo en cómic* (1995) del matemático, guionista y dibujante Larry Gonick es una referencia mundial para el aprendizaje de la historia ^③. Abarca, como reza el subtítulo de la versión original en inglés de 1990, entre el Big-Bang y Alejandro Magno. Los capítulos son introducidos por un personaje, matemático de Harvard, el cual realiza un viaje en el tiempo narrándonos los momentos históricos más importantes, en un tono didáctico y entretenido, a veces cómico. También encontraremos a lo largo de la narración anotaciones muy interesantes, identificadas con un icono similar a un asterisco (*), donde el autor realiza notas a modo de pie de página, siempre con el lenguaje didáctico y humorístico que le caracteriza.

A parte de su amplia bibliografía en cómics relacionados con la historia, Gonick es especialmente valorado en el mundo científico por su trabajo de divulgación a través del cómic de otros campos de la ciencia y la tecnología tales como: las computadoras (1983), la genética (1983), la física (1991), la estadística (1994), la química (2005) o el cálculo (2011) entre otros.



Para Gonzalo Ruiz Zapatero este cómic es un buen ejemplo de cómic de caricatura documental histórica. Según sus palabras «Su capítulo 2 recoge en algo más de cincuenta páginas llenas de un humor inteligente y brillante, la historia de la humanidad desde los primeros homínidos africanos a la Edad de los Metales. Dentro de la narración general se intercalan lúcidas críticas contra el machismo de los prehistoriadores o algunas ingenuidades y simplezas del método Arqueológico» (Ruiz Zapatero, 1997: 303-304).

- La obra más representativa para el aprendizaje de la historia de España en clave de humor, es la famosa serie *Historia de aquí* (1980) del escritor y humorista gráfico Antonio Fraguas de Pablo (Forges) ⁴. Esta obra tuvo un primer banco de pruebas, en el final del franquismo, con «Historia de España (vista con buenos ojos)» (1974), con tiras cómicas de los principales humoristas gráficos del momento: Forges, Cesc, Perich y Romeu. Actualmente se ha reeditado una versión actualizada agrupada en tres volúmenes bajo el título *Lo más de la historia de aquí* (2015). En ella se han actualizado algunos datos a la luz de los descubrimientos acaecidos en las últimas décadas, como es el caso de Atapuerca.

Al principio *Historia de aquí* fue editado por Sedmay y posteriormente, por Bruguera en fascículos coleccionables. Los títulos de los primeros cuatro capítulos referidos a la prehistoria nos dan idea del tono divertido con que el autor aborda un tema tan controvertido en la transición como era la historia de España: capítulo I «Los orígenes de esto»; capítulo II «Los primeros nosotros», capítulo III «Juntos; pero si revueltos», y capítulo IV «Simplemente Iberos». En opinión del autor, *Historia de aquí* nace por su gran afición a la historia y, especialmente, como declara en una entrevista, «del agobio de un joven, que era yo, ante el cúmulo de falsedades que nos habían endilgado nuestros mayores y que llamaban, pomposamente, Historia.» (Capdevila y Barrero, 2008:1).

El Ministerio de Educación y Ciencia declaró, al principio de la década de los ochenta, esta obra como libro de apoyo para el estudio de la asignatura de Historia en el bachillerato y eso la hizo muy popular entre los docentes. Forges manifiesta también en esa entrevista, con una escueta frase pero muy perspicaz, que: «La letra con sonrisa entra.» (Capdevila y Barrero, 2008:4). Lo cual es sin duda toda una declaración sobre la finalidad del humor gráfico en el aprendizaje de la historia.

Esta obra representa al tipo de cómic de caricatura documental - histórica, pero desde el humor gráfico. ⁵

- *Érase una vez... el hombre* (1978) es un referente del cómic de caricatura documental prehistórico. Obra del dibujante Jean Barbaud y del guionista y cineasta de TV, Albert Barillé, es uno de los cómics más celebres para el

² *La gran aventura de la historia, 1979*, de Alberto Cabado y el dibujante Eugenio Zoppi, y *La Historia de la Humanidad* en su versión de 2004, con las ilustraciones y los textos actualizados.

aprendizaje de la historia, basado en la serie de dibujos animados del mismo título. Emitida por primera vez en 1978 en la cadena francesa FR3, y destinada al público infantil, varias generaciones cultivaron su gusto por la historia y la ciencia a través del visionado de esta exitosa serie en la pequeña pantalla. Los personajes (de todas las aventuras) encarnan dos grupos humanos antagónicos: aquellos que están a favor de hacer progresar la historia, como el Maestro, Pedro, el Gordo, Flor y sus hijos Pedrito, Florcita y el Gordo Pequeño, y aquellos que obstaculizan el avance de la humanidad protagonizados por Nabot y Tiñoso. El Maestro es un personaje clave de todas las historias, hace de inventor o de genio de todas las artes y ciencias.

Existe una versión más actualizada editada en castellano por Planeta - Agostini en 1991, aunque según Ruiz Zapatero «...ofrece una historia “amable” del género humano. Cuenta con una aceptable documentación, aunque algo desfasada, y una estructura narrativa que combina las aventuras de ficción del Maestro (...) con páginas de divulgación e ilustraciones realistas.» (Ruiz Zapatero, 1997: 305). «A nivel iconográfico resulta llamativas las inverosímiles posiciones de los hombres paleolíticos, siempre son hombres los que tallan y los gestos de talla lítica, a todas luces imposibles.» (Ruiz Zapatero, 1997: 306).

En la actualidad, recordemos que hace casi cuarenta años de su creación, algunos de sus contenidos no están actualizados, y quizá los estereotipos de sus personajes se hallen superados, pero su mérito como precursor en la divulgación de la historia y la ciencia a través de los dibujos animados y la historieta es incuestionable.

- *Homo sapiens, il va changer la face du monde* (2005) es la adaptación al cómic del documental de TV del mismo título, realizado bajo la dirección científica de Yves Coppens y dirigido por el director de cine Jacques Malaterre. La versión en cómic con ilustraciones de Loïc Malnati y guión de Jacques Malterre, Frédéric Fougea y Pierre Pelot es rigurosamente fiel al documental en su contenido y especialmente en la construcción de las escenas gráficas.

La temática es la historia de los grandes hitos en la evolución del *Homo sapiens* desde nuestros ancestros *Homo erectus*, hasta nuestro proceso de sedentarización en el Neolítico. El cómic narra de una manera entretenida a la vez que educativa, los grandes procesos en la evolución de nuestra especie que nos han permitido conquistar la tierra, pero sobretodo descubrir la existencia de un mundo invisible, el de las ideas, a través del conocimiento y la expresión de lo simbólico.

Según Benoît Cassel (2005), los autores han encontrado un perfecto equilibrio, en esta aventura homérica (la odisea de la especie), entre el rigor científico, y el entretenimiento. El resultado es a la vez educativo, emocionante y entretenido. Malnati, fan del personaje Rahan de André Chéret, no podía dejar

3 La obra de Gonick es un buen ejemplo de divulgación científica en historia, ciencia y tecnología. *La Historia del Universo en cómic*, de Larry Gonick. Ediciones B, S.A., 1995.

BUT THE BEST THING ABOUT SEEDS IS THEIR **DURABILITY**: ONCE HARVESTED, A KERNEL OF WHEAT WILL LAST FOR YEARS!



BY TILLING, PLANTING, AND WEEDING, THE WOMEN BEGAN TRYING TO RAISE ENOUGH GRAIN TO FEED **EVERYONE YEAR-ROUND**.



AND SO BEGAN **AGRICULTURE** — AND **HARD WORK**.



WHEN PEOPLE REALIZED THAT THE EARTH WOULD BEAR FRUIT WHEN SEEDED, THEY BEGAN THINKING OF IT AS **MOTHER EARTH**.

PRESUMABLY THIS BEGAN THE CULT OF THE **MOTHER GODDESS**, THE FIRST DIVINE BEING WITH HUMAN FORM. HER WORSHIP WAS WIDESPREAD IN THE ANCIENT WORLD.



OF COURSE, MOTHER EARTH IS SOMETIMES **BARREN**, SO THE ANCIENTS DEvised A WAY TO APPEASE HER WHEN CROPS WERE BAD: **HUMAN SACRIFICE**.

Hace 200.000 años un hombre sabe manejar el fuego. Es el Pithecanthropus, ya tiene 930 cm³ de cabezamen. Aquí hay restos de él en los valles del Guadiana, del Zújar, del Manzanares, del Tajo; en Bañuges (Asturias), en Ciriego (Santander) y cerca de la Laguna de la Janda, en Cádiz. Como nada nos lo impide, vamos a dejar bien claro que los Pithecanthropus de aquí fueron los inventores del fuego. (Nosotros lo dejamos caer y si cuea, cuea.) ¿Cómo se hizo un peninsular con el fuego? Pues a lo mejor fue así:



- 4 *Historia de aquí*, de Forges. Vol I.
Editorial Bruquera, 1980.

Portada del número 1 de la serie
televisiva *Érase una vez... el hombre*,
de A. Barillé y J. Barbaud.
Editorial Grijalbo, 1990.

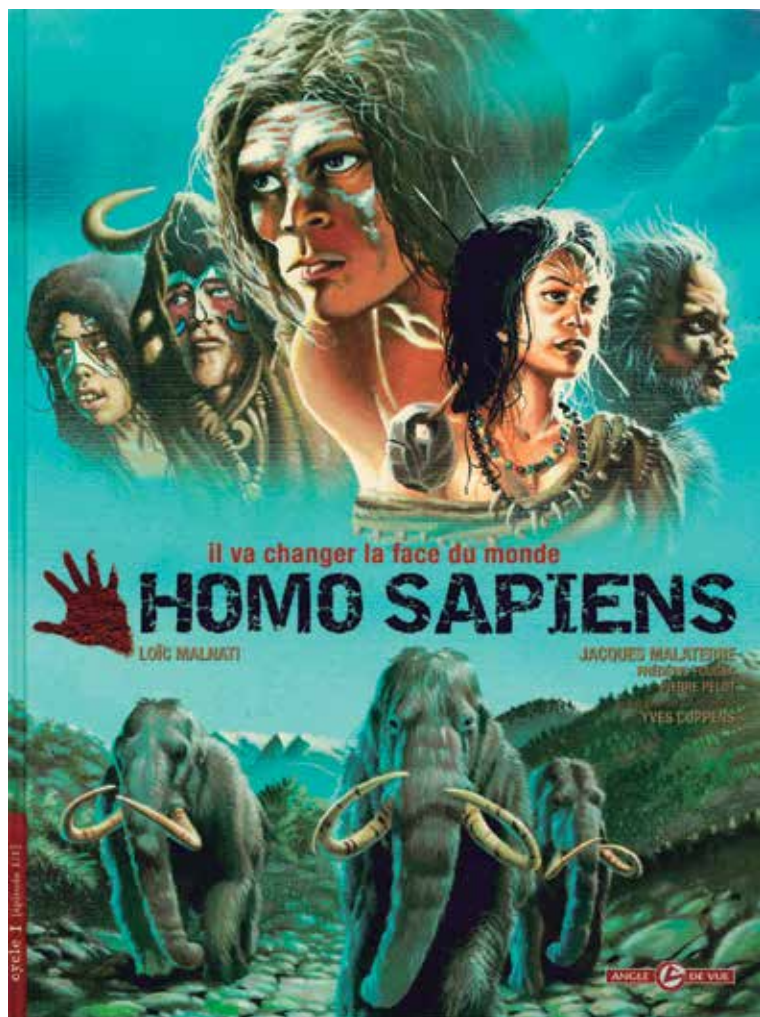
5



de hacer un paralelo con este otro héroe de ficción prehistórico. Como él, los *Homo sapiens* transmiten el conocimiento que permite el avance de la humanidad, pero a diferencia de los héroes creados por el cómic prehistórico de ficción, lo realizan a través de un aprendizaje empírico constante y real. 6 El álbum de *Le Sacre de l'Homme*, continuación de *Homo Sapiens*, narra la historia del hombre desde el neolítico hasta las grandes civilizaciones del Oriente Próximo y cuenta con magníficas ilustraciones, muy bien documentadas, de Chéret.

- *Würm, Jeu de rôle dans la Préhistoire*, del ilustrador científico y dibujante de cómics Emmanuel Roudier es un juego de rol de mesa sobre la prehistoria. Cuenta con unas ilustraciones magníficas y con unos contenidos muy bien documentados, que lo convierten en un juego de rol de divulgación científica pero concebido desde la perspectiva del cómic de documentación prehistórica, esto es, al servicio de la educación y el entretenimiento de calidad.

El título de este juego hace referencia a la glaciación del mismo nombre (*Würm*) y sus contenidos están basados, en esencia, en los datos arqueológicos que se conocen de este período. En el manual de instrucciones del



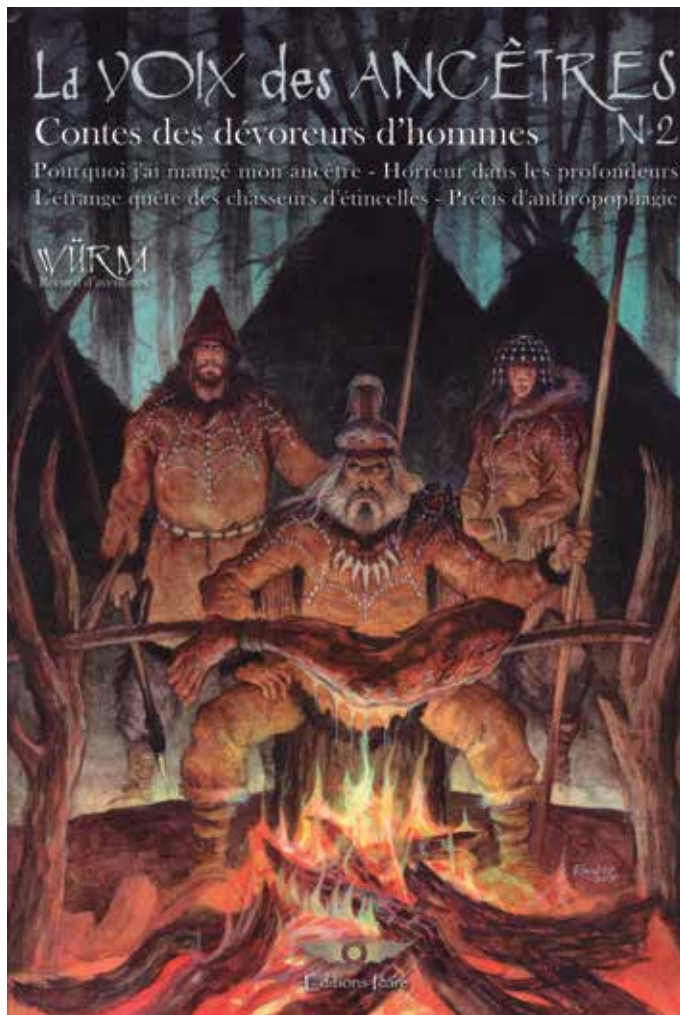
juego y a través de los suplementos posteriores que lo desarrollan: *La voix des ancêtres*, n.º 1 «Contes des porteurs de bois» (2013), y n.º 2 «Contes des dévoreurs d'hommes» (2013), se ofrece una información detallada sobre la fauna y la flora, las culturas humanas y la vida en general durante esta glaciación. Además de las ilustraciones de Roudier, los suplementos de *Würm* llevan imágenes dibujadas por otros grandes dibujantes e ilustradores científicos y de divulgación, como: Éric Le Brun y Florent Rivère. ⑦

Para Paleorama es «una obra muy recomendable si lees francés. Vale la pena tanto si te gustan los juegos de rol como si buscas una lectura amena y divulgativa sobre la vida en el Paleolítico, o por el simple disfrute de las ilustraciones de tan notables artistas.» (Paleorama, 2010: 1).

- Éric Le Brun, especialista en dibujo arqueológico, es el guionista y dibujante de la serie *L'art préhistorique en bande dessinée*: primera época, Auriñaciense 2012; segunda época, Gravetiense y Solutrense 2013; (la tercera época, Mag-

- 6 *Homo Sapiens: il va changer la face du monde*, de Loïc Malnati y Jacques Malaterre, 2005.

Würm. La voix des ancêtres. 7
Juego de rol de E. Roudier, 2013.



daleniense, está en preparación). Es una serie de cómic claramente ubicada en el tipo de cómic documental prehistórico y además cuenta con un anexo informativo muy interesante para el trabajo didáctico sobre los principales sitios arqueológicos que puedes visitar, vocabulario básico y una bibliografía actualizada sobre el Auriñaciense, Gravetiense y Solutrense según el título que consultes. El primero de los títulos tiene, además, un prólogo de Jean Clottes especialista en arte prehistórico. También se puede consultar el interesante blog del autor donde encontrarás una amplia información: <http://elebrun-canalblog.com>

Le Brun es un apasionado del arte parietal, conocedor de la mayoría de las cuevas y grutas con pinturas de España, Francia y demás países del sur de Europa. Esto le ha permitido convertirse en uno de los más importantes ilustradores especializado en el tema y por ello ampliamente reclamado para trabajar en la divulgación científica de museos, sitios arqueológicos y libros y revistas especializados.

Nos hallamos ante una de las obras, con formato de cómic, con mayor calidad divulgativa y valor didáctico, no solo la obra está exhaustivamente documentada, sino que la narración es muy comunicativa. Las ilustraciones, muy fidedignas, realizadas con una línea clara y realista, son muy atractivas para el lector que comprende con un solo golpe de vista la técnica y la importancia de este tipo de arte (Gasca y Mensuro, 2014).⁸

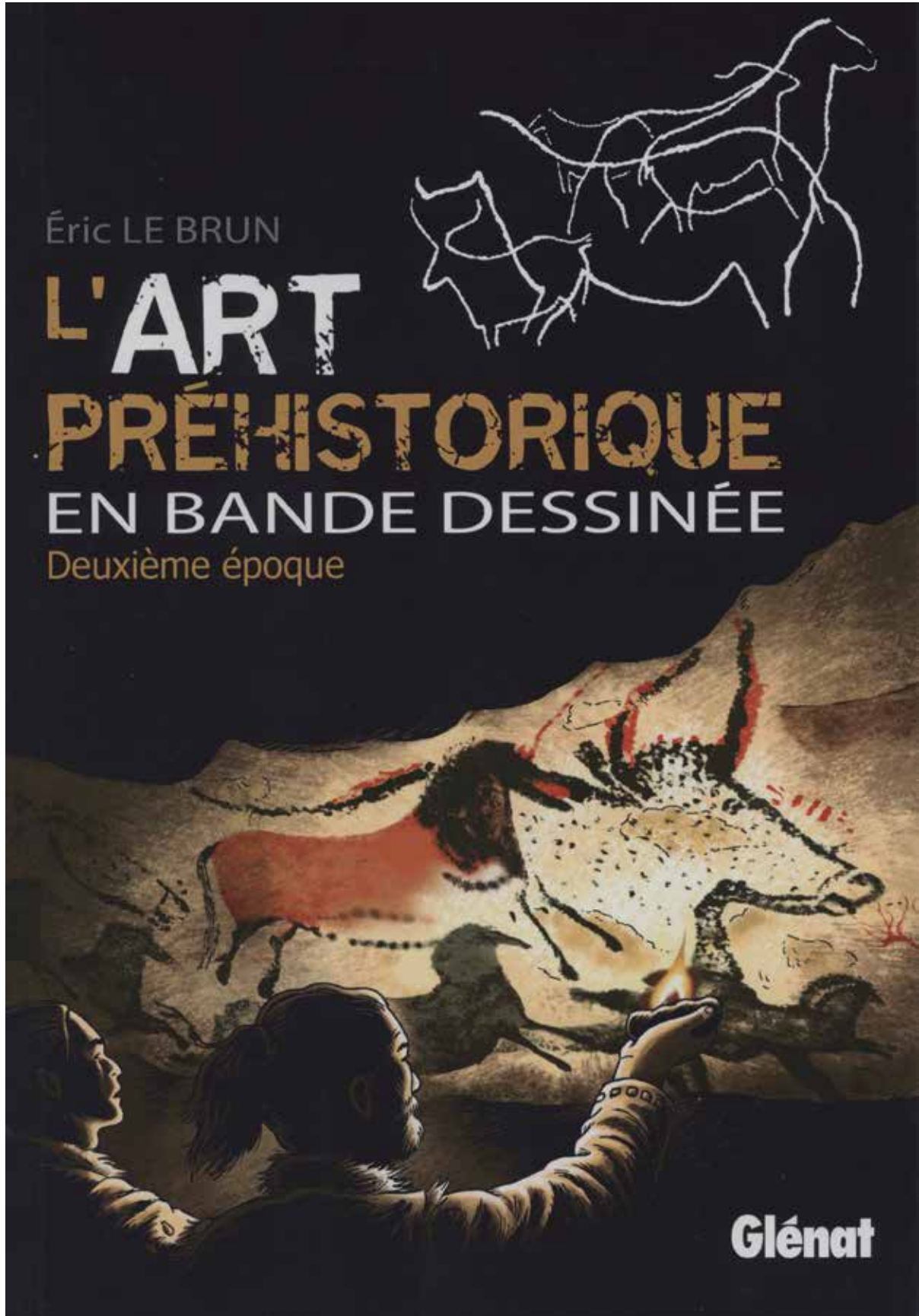
- *Ticayou* con Ilustraciones de Priscille Mahieu y guión de Éric Le Brun, es una serie enfocada al público infantil *no lector*, protagonizada por un niño Cromagnon. Hasta el momento han aparecido dos títulos: «El pequeño Cromagnon» y «El cazador de la Prehistoria», ambos en 2009. El primer episodio de *Ticayou* trata de la invención del dibujo en todas sus formas⁹. El personaje dibuja en el barro el rastro de una serpiente que ha visto sobre la arena, o con carbón un oso y un mamut en las paredes de una cueva. Pero sus compañeros de tribu se burlan de este niño especial y solitario, y Ticayou tiene la intención de tomar venganza. Él imagina una pequeña broma donde sus dibujos sobre las paredes serán determinantes. En el segundo volumen, a pesar de su sencillez, *Ticayou* nos hace comprender la importancia de la caza para los hombres prehistóricos y la impaciencia de los niños en participar en la misma.

Los autores han dibujado hábilmente una historia breve y sencilla con un argumento que atrapa al lector infantil. *Ticayou*, tienen una gran facilidad para abordar los conceptos básicos sobre la prehistoria, pensado para niños entre 3 y 5 años, sin textos ni bocadillos, permite a los adultos introducirlos en el conocimiento del Paleolítico y disfrutar de este descubrimiento juntos. A la vez que llena un vacío existente en el cómic destinado al público infantil *no lector*. Vale la pena visitar el sitio <http://ticayou.canalblog.com>, donde encontraremos explicaciones sencillas y didácticas sobre la prehistoria, íntimamente relacionados con los dibujos de este cómic

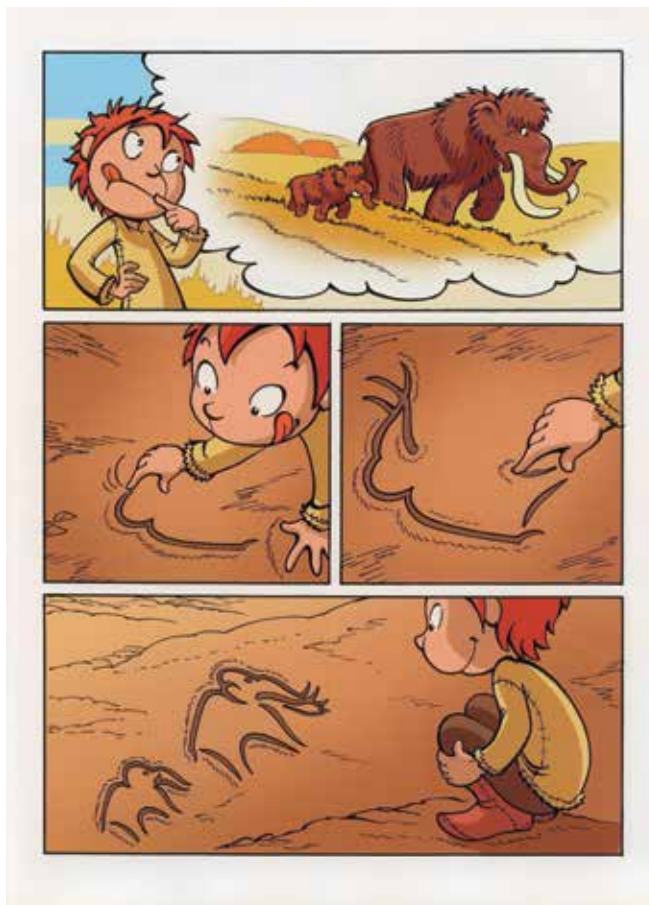
- En 2007, el artista e ilustrador Francesc Capdevilla, más conocido como Max, y el guionista y dibujante Pau Rodríguez, Pau, publican conjuntamente el cómic *El bosc negre. Una aventura talaiòtica*, con guión del Museu Arqueològic de Son Fornés, a partir de la idea original de Marc Ferré, en el cual la adaptación de guión y la creación y dibujo de los personajes, han sido realizadas por Max; y los fondos y los animales por Pau. Fue publicado por la Consejería de Educación y Cultura del Gobierno de las Islas Baleares. Han repetido experiencia con *La cova des Mussol*, con guión, también, de Marc Ferré, maquetación y personajes de Pau, y fondos de Max, publicado por el Consejo Insular de Menorca en 2011¹⁰.

En *El bosc negre* se cuenta, a través de una amena historia, cómo vivían los habitantes de la isla de Mallorca en la época talayótica. Un niño de la

⁸ *L'art préhistorique en bande dessinée*, de Éric Le Brun, vol. 2, 2013.



9 Ticayou. *Le petit cro-magnon*, de Priscille Mahieu y Éric Le Brun, 2009.

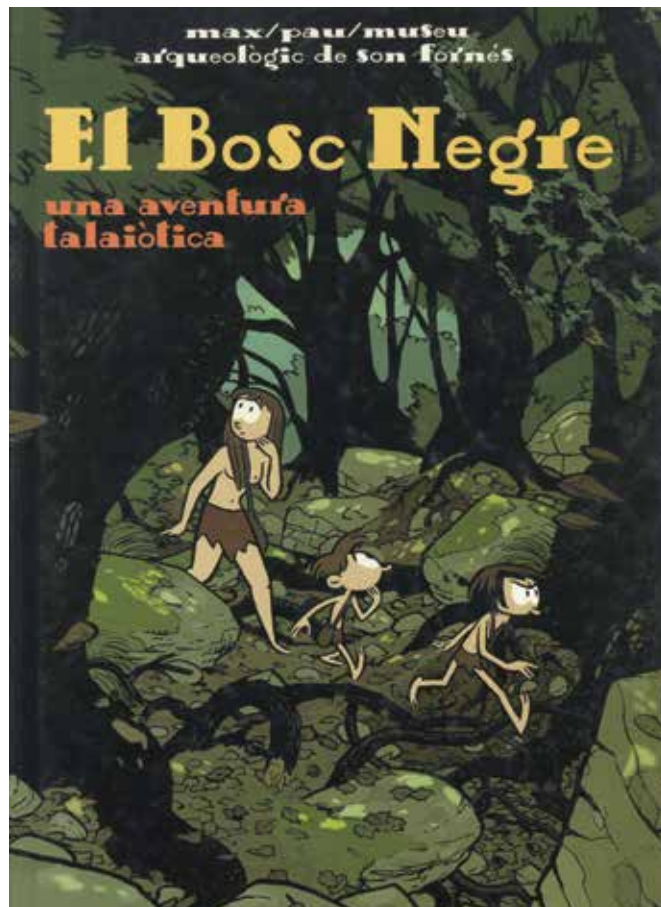


prehistoria que vive en el talayot de Son Fornés tiene que salir de su poblado para encontrar solución al problema de la sequía y de los animales domésticos que mueren por una epidemia. A través de sus peripecias nos explicará la manera de vivir y las creencias de estas poblaciones prehistórica de una manera atractiva y entretenida.

Mediante este cómic nos acercamos al conocimiento del yacimiento de Son Fornés y a la cultura talayótica que lo construyó y habitó. Además el cómic cuenta con un anexo o un CD-ROM, según ediciones, con una propuesta didáctica que nos ayuda a situar esta cultura en la prehistoria. Consecuentemente este cómic lo clasificamos claramente como de *caricatura documental prehistórica* por su finalidad de divulgación científica y carácter educativo.

- Finalmente, *Génesis* (2009), la novela gráfica del americano Robert Dennis Crumb, fundador del cómic *underground*, consideramos que debíamos incluirla en este artículo, dado que es una obra divulgativa con intencionalidad pedagógica, de uno de los mitos del origen de la humanidad, que más ha influido en el pensamiento y la cultura occidental.

- 10 *El bosc negre. Una aventura talaiòtica*, de Max y Pau. Un buen ejemplo de cómic editado por el Museu Arqueològic de Son Fornés, 2007.

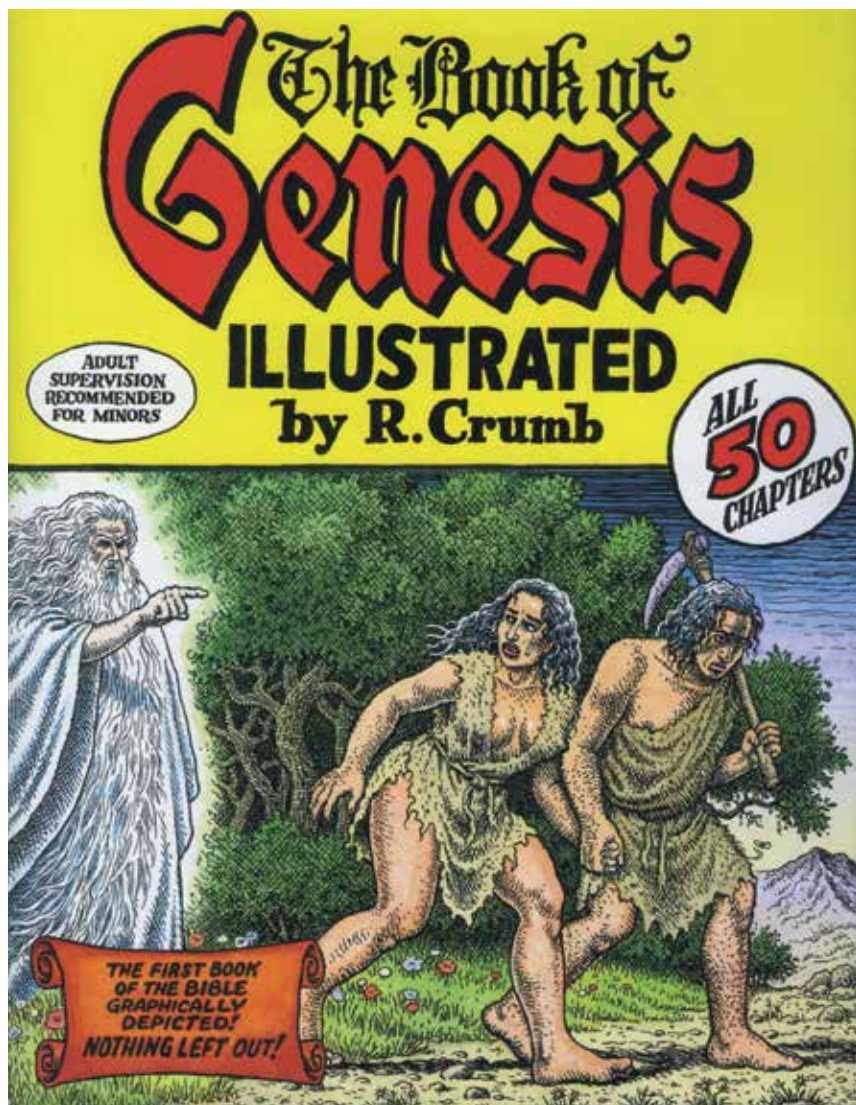


Por esto, *Génesis* (2009), resulta muy apropiada para el conocimiento de este mito por dos razones: la primera, formulada por el mismo Crumb en su prólogo, «todas las versiones en historieta de La Biblia que he visto contienen pasajes de narrativa y diálogos completamente rehechos en un intento de aligerar y *modernizar* las viejas escrituras. Y aún así, esas Bibles claman creer que son “la palabra de Dios” o que están “inspiradas por Dios”, mientras que yo, irónicamente, no creo que La Biblia sea “la palabra de Dios”, sino la palabra de los hombres. No obstante, es un texto poderoso con muchas capas de significado que profundizan en nuestro inconsciente colectivo, nuestro inconsciente histórico, si así lo preferís.» (Crumb, 2009: introducción).¹¹

La segunda, como expone Ana Teruel (2009) en su crítica del diario *El País*, «En *Génesis* (Crumb) firma una adaptación literal del origen bíblico del universo basada en la traducción de la Torá al inglés de Robert Alter de la Biblia del King James. (...) El artista estadounidense se ha ceñido a ilustrar “cada pequeño detalle” del texto, sin añadidos ni tampoco censuras. Violencia, incestos, violaciones y un papel de la mujer diferente al asumido. (Según Crumb) Descubrimos que hay toda una serie de historias matriarcales escondidas, aspectos enteros de unos personajes femeninos fuertes que se han pasado por alto» (Teruel, 2009: 1).

The book of Genesis,
ilustrado por Robert Crumb, 2009.

11



Con la obra de Crumb entendemos mejor el significado cultural del mito cristiano de la creación, a la vez que disfrutamos del estilo del autor que nos lleva, como en una *montaña rusa*, de los aspectos más íntimos a los más épicos, de las situaciones más prodigiosas a las más bárbaras, sin desviarse del texto original y con soluciones gráficas sencillas y no intencionalmente sesgadas.

**EL CÓMIC Y LA NOVELA GRÁFICA, ►
UN RECURSO PARA CONTAR
LA PREHISTORIA DESDE EL
MUSEO. ALGUNAS PROPUESTAS
Y DIFICULTADES**

El famoso dibujante y teórico de la novela gráfica Will Eisner, en su conocida obra *La narración gráfica* (Eisner, 2003), utiliza este arte secuencial como recurso gráfico, y el periodo Paleolítico como escenario para dar vida a sus ideas. Los personajes, hombres y mujeres de la prehistoria, explican dibujando en las paredes de sus cuevas el valor de este recurso narrativo. Eisner crea también con este juego entre cómic y prehistoria, una brillante alegoría sobre cual pudo ser el inicio de esta técnica gráfica.

Lo que para Eisner es solo un recurso creativo, en Marc Azéma (2011), cineasta y doctor en prehistoria, se convierte en una hipótesis, que relaciona algunos paneles concretos de arte rupestre, como una forma de cómic prehistórico, utilizado por los humanos desde la prehistoria, para contar historia desde la fuerza de lo visual.

Gonzalo Ruiz Zapatero mantiene la existencia de una íntima relación entre dos universos aparentemente tan diferentes como la arqueología y el cómic: «No debemos olvidar que la propia arqueología, (...) es una disciplina fuertemente visual. Y es que el pasado prehistórico resulta en gran medida reducible a imágenes: las reconstrucciones de los paisajes, el aspecto físico de los propios cazadores-recolectores paleolíticos (...), casi todo en la prehistoria se puede contar en imágenes. Por tanto no debe resultar sorprendente que los territorios de solapamiento de esta disciplina con los tebeos sean reales y puedan resultar interesantes para las dos partes.» (Ruiz Zapatero, 2010: 66-67).

Sin entrar en estos planteamientos e hipótesis, pensamos que el cómic y la novela gráfica son un magnífico recurso comunicativo, para transmitir los contenidos de los museos de prehistoria, a un público no especializado. Y más cuando defendemos que el sistema de comunicación del museo dirigido al *gran público* descansa sobre un amplio triángulo formado por tres vértices: el concepto y la imagen que la institución transmite o quiere transmitir de sí misma de manera explícita o implícita; el programa expositivo, y los programas de actividades específicamente didácticas y divulgativas.

EL CONCEPTO Y LA IMAGEN QUE QUEREMOS TRANSMITIR DE LA INSTITUCIÓN

Todos los elementos que el público encuentra antes, durante y después de su visita al museo contribuyen a transmitir de una forma consciente o inconsciente las ideas y la forma de ser de esta institución.

Si queremos que nuestros visitantes tengan una percepción de nosotros como una institución didáctica, el uso del cómic como estrategia de comunicación puede resultar bastante provechosa. Estos recursos son especialmente interesantes para diseñar campañas de posicionamiento entre usuarios potenciales, para promocionar la actividad didáctica orientada al público escolar y familiar, y para la difusión del programa de actividades complementarias. Recientemente el Instituto Valenciano de Arte Moderno está realizando una campaña de promoción de su Asociación de Amigos del IVAM, a través de unos personajes creados por el conocido ilustrador valenciano Sento, los cuales desde la fachada del Museo, invitan a los viandantes a entrar y a hacerse «amigo» del mismo.

LA EXPOSICIÓN COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN

La exposición, como el lenguaje que mejor caracteriza la actividad difusora del museo, debería ser didáctica. Entendido este concepto más como una forma de comunicación, que pretende hacer emocionante y accesible el conocimiento científico a diferentes tipos de público, que como su más literal sentido pedagógico de enseñanza/aprendizaje.

El cómic y la novela gráfica como recurso museográfico nos pueden ayudar especialmente a hacer más accesibles y atrayentes las presentaciones expositivas. Sobre todo desarrollando la capacidad comunicativa e integradora del lenguaje visual de las imágenes en las exposiciones. De la misma manera que fotografías, dibujos y audiovisuales pueden constituir líneas narrativas específicas en una exposición (como es habitual que lo sean los textos y los objetos), también lo podría ser el cómic y la novela gráfica. En nuestra opinión, sería diseñando una línea discursiva propia, que explique la exposición a través de viñetas introducidas en la instalación o bien en soporte impreso de mano, que como hilo conductor nos ayude a seguir los contenidos expuestos a lo largo de su recorrido. Actualmente, con el desarrollo de las nuevas tecnologías de la comunicación, podemos introducir este recurso en soporte digital a partir de la descarga de estas aplicaciones en nuestros teléfonos móviles o tabletas en formato de imágenes fijas o animadas.

El recién inaugurado Musée des Confluences de Lión utiliza en sus modernas salas de exposición una línea explicativa a base de dibujos/cómics animados, instalada en pantallas táctiles. Estos puntos de información, existentes en todas sus salas, explican a través de esta técnica gráfica, preferentemente ideas y principios complejos del ámbito de la ciencia y de la sociedad, con un magnífico resultado basado en la calidad de los dibujos, la sencillez de las animaciones y la amenidad de las narraciones. Si utilizáramos los dibujos y el estilo narrativo de Éric Le Brun para explicar el sentido y la técnica del arte paleolítico en nuestras exposiciones, el resultado sería igual de bueno. También si lo hiciésemos con las ilustraciones de Priscile Mahieu y su personaje Ticayou, en este caso para explicárselo a nuestros visitantes más jóvenes.

El cómic es un recurso magnífico, sin variar una instalación expositiva pensada para público que haya alcanzado el pensamiento *abstracto* (a partir de los 12 años), para poder introducir otras líneas de comunicación adaptadas al pensamiento *concreto* (a partir de los 6 años) o a las experiencias significativas de los visitantes pertenecientes a otras culturas o con necesidades especiales (Piaget, 1964).

PROGRAMA ESPECÍFICO DE ACTIVIDADES DIDÁCTICAS Y COMPLEMENTARIAS

Una vez analizado el concepto de *museo que queremos transmitir y la exposición como medio de comunicación*, llegamos al núcleo de la comunicación

específicamente divulgativa en los museos, que son sus programas de actividad didáctica y complementaria. Estas son actividades de mediación de contenidos científicos diseñados para sectores de público concretos; alumnos de diferentes niveles: infantil, primaria, secundaria y bachillerato; personas con necesidades especiales; familias; personas mayores; asociaciones, y turistas u otros grupos no especializados pero interesados en estas temáticas. Es en este apartado donde el recurso comunicativo del cómic se ha utilizado más extensamente y tiene un mayor potencial comunicativo.

El cómic documental prehistórico, tanto de dibujo realista como el de caricatura, puede ser aprovechado antes y después de la realización de visitas comentadas, o de talleres didácticos en los museos, como una forma de motivar y preparar la visita, o taller, o como forma de recapitular o concluir estas actividades. El cómic de ficción de inspiración prehistórica también puede usarse, pero especialmente para motivar el interés de los visitantes por el periodo que vamos a tratar durante la visita o taller. Incluso el cómic de ficción o fantasía con anacronismo también puede mostrarse al final de la visita, pero principalmente como elemento de contraste para consolidar aquello que no fue, ni pudo ocurrir nunca en la prehistoria. Para estos usos también será muy importante saber elegir el tipo de cómic realista o de caricatura que mejor se adapte a las edades de nuestros visitantes.

Cada cómic tiene un rango de edad más adecuado para ser leído o en nuestro caso para ser utilizado didácticamente, aunque para los amantes de este género este hecho no resulta significativo. Obviamente, *Ticayou* es un cómic adecuado para niños no lectores o neolectores entre 3 y 5 años. *Érase una vez... el hombre*, pese a estar algo desfasado, sigue siendo muy recomendable para niños entre 6 y 12 años, especialmente la serie de animación. También para este rango de edad puede ser adecuado *El bosc negre*. Por otra parte, el grado de contenidos *Homo Sapiens*, *Historia del Universo en cómic* y *El arte prehistórico en cómic* pueden ser atractivos para jóvenes a partir de 12 años. *Génesis*, el juego de rol *Würm*, y la *Historia de aquí* necesitan, para su correcto aprovechamiento, de una explicación previa del contexto cultural en el que han sido creados y de un mayor grado de formación por parte de los lectores, por lo que podrían ser interesantes para jóvenes a partir de 15 o 16 años.

Una opción muy interesante es la elaboración por parte de los museos de materiales didácticos específicos en formato cómic, para desarrollar visitas o itinerarios especiales utilizando este recurso como el hilo conductor de la visita. En nuestro Museo las profesionales responsables de la didáctica junto con el ilustrador Gerard Miquel, han elaborado cuentos ilustrados sobre la prehistoria: *El misterio de la cueva* y *Epi y Nea* (Fortea y Ripolles 2008 y 2013), pensados para los más pequeños, donde aparte de la narración se

trabaja con la observación y manipulación de reproducciones de objetos y el descubrimiento de los originales en las vitrinas del Museo ⁽¹²⁾. A nuestro entender, esto mismo podría ser realizado con cómic para trabajar temas específicos de la prehistoria y para grupos de visitantes jóvenes y adultos con los mismos excelentes resultados.

El Museo de Prehistoria de Valencia también desarrolla un programa de Biblioteca Infantil para público familiar, donde se pone a disposición de niños, jóvenes y adultos, cuentos y libros ilustrados, así como cómics de temática histórica y arqueológica*. Éstos son consultados de manera libre durante los domingos en un espacio de las salas permanentes habilitado informalmente como biblioteca. La consulta de este material bibliográfico se refuerza con el desarrollo de actividades de animación a la lectura. Todo ello está orientado al desarrollo del placer por la literatura entre los más jóvenes pero también, y no por ello menos importante, para motivar el gusto por la prehistoria y los temas arqueológicos entre el público familiar.

En cuanto a las actividades complementarias, con respecto al cómic y a la novela gráfica, los museos tienen la capacidad de promocionar a los ilustradores, guionistas y educadores que están trabajando este medio con una intencionalidad divulgativa y pedagógica. Gonick, Le Brun, Mahieu, Forges, Malnati, Malaterre, Max, Pau, Jul o Roudier no solamente representan un estilo gráfico y una forma de concebir este arte secuencial, sino un concepto y una forma muy personal de mostrarnos la prehistoria. Por ejemplo, con cualquiera de ellos podemos construir un programa de actividad complementaria sobre la temática «Prehistoria y Cómic» de gran calidad y con una amplia proyección pública asegurada. Por otra parte también es interesante reivindicar la estrecha relación entre cómic y cine de animación de temática prehistórica: *Érase una vez... el Hombre* o la versión animada de *Silex and the City*, y especialmente la serie documental francesa *L'odyssée de l'espèce* que ha dado versiones en cómic tan interesantes como *Homo sapiens* y *Le Sacre de l'homme*. Estos programas son excelentes para vincular la prehistoria con diferentes expresiones artísticas, en esta ocasión: dibujo, ilustración, cómic, cine y literatura, y con ello comprenderla desde otras perspectivas diferentes a la científica.

Podríamos sintetizar el valor del cómic y la novela gráfica como recurso didáctico para el aprendizaje de la prehistoria en los museos en los siguientes términos: este recurso gráfico/narrativo utilizado de una forma innovadora y creativa, nos ayuda a motivar el interés y a facilitar la reconstrucción del espacio y el tiempo de la prehistoria, de una manera visual, dinámica y

* Las bibliotecarias del Museo: Consuelo Martí, Yolanda Fons y Celeste Serra han sido las creadoras de este programa, puesto en marcha desde diciembre de 2012. Para más información consultar: www.museuprehistoriavalencia.es



El dia abans d'anar-se'n Epi baixà de nou a l'amagatall que tenia prop del riu per veure les cabres. Quan li faltava poc per arribar va escoltar un soroll que venia d'una coveta que hi havia en el vessant de la muntanya.

-De segur que és un conill-, va pensar. Es va acostar sigil·losament i va veure que dins estava Nea pintant en la paret una gran figura amb els braços alçats. -Quin dibuix més estrany, eixos braços tan llargs semblen voler tocar el cel-, va pensar.

entretenida, construyendo, tanto intelectual como emocionalmente en nuestros visitantes, un valioso imaginario sobre la prehistoria. Aplicando la teoría del insigne pedagogo Bruner (2001), descrita en su obra *El proceso mental en el aprendizaje*, estos recursos nos pueden ayudar a crear un «aprendizaje significativo».

Hemos intentado destacar algunos aspectos del uso del cómic y la novela gráfica en los museos, y así reivindicar la capacidad comunicativa y didáctica de este medio de expresión. Hemos apuntado solo algunas propuestas, pero el campo de la comunicación y la educación es muy amplio y permite elaborar muchas otras sugerencias que ayuden al desarrollo de este sensorial recurso en el ámbito museístico. Solo nos cabe desear que con nuestro artículo hayamos contribuido a cumplir con este objetivo.

Epi y Nea. Encuentro entre dos mundos de Eva Ripollés y Laura Fortea con ilustraciones de Gerard Miquel, editado por el Museu de Prehistòria de València, 2013.

BIBLIOGRAFÍA

- AZÉMA, M. (2011): *La Préhistoire du cinéma: Origines paléolithiques de la narration graphique et du cinématographe*. Paris. Errance.
- BARRERO, M. (2002): «Los cómics como herramienta pedagógica en el aula». *Jornadas sobre Narrativa Gráfica*, Jerez de la Frontera.
- BAUER, E. K. (1978): *La historieta como experiencia didáctica*. México. Ed. Nueva Imagen.
- BEJAR, J. (2009): «El cómic como recurso educativo». *Aula Virtual CEP Castillejo de la Cuesta*.
- BLAY MARTÍ, J.M. (2015): «Dibujando la historia. El cómic como recurso didáctico en la clase de Historia». *Supervisión 21*, 36, p. 1-14.
- BRUNER, J. (2001): *El proceso mental en el aprendizaje*. Madrid. Narcea.
- CABALLERO ZOREDA, L. (2006): «El dibujo Arqueológico: notas sobre el registro gráfico en arqueología». *Papeles del Partal: revista de restauración monumental*, 3, p. 75-95.
- CAPDEVILA, J. y BARRERO, M. (2008): «Entrevista a Forges. La desmemoria histórica». Disponible en: http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/entrevista_a_forges:la_desmemoria_historica.html.
- CASSEL, B. (2005): «Homo sapiens». Disponible en: <http://www.planetebd.com/bd/bamboo/homo-sapiens/-/1308.html>.
- CRUMB, R. (2009): *Génesis*. Barcelona. La Cúpula.
- EISNER, W. (1985): *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona. Norma Editorial.
- (1996): *La narración gráfica*. Barcelona. Norma Editorial.
- FORTEA, L. y RIPOLLES, E. (2008): *El misterio de la cueva*. Museo de Prehistoria de Valencia.
- (2013): *Epi y Nea. El encuentro de dos mundos*. Museo de Prehistoria de Valencia.
- GASCA, L. y MENSURO, A. (2014): *La pintura en el cómic*. Madrid. Cátedra.
- MARTÍNEZ-SALANOVA, E. (1996): «El cómic como elemento educativo». Disponible en: <http://www.uhu.es/cine.educacion/chiste-seducacion/comics.htm>.
- MOLES, A. (1973): *Théorie de l'information et perception esthétique*. Paris, Denoël.
- PALEORAMA, BLOG. (2010): Disponible en: <http://paleorama.wordpress.com/2010/11/09/wurm-juego-de-rol-de-mesa-con-neandertales-y-gratis-pdf/>.
- PIAGET, J. (1964): *Seis estudios de Psicología*. Barcelona. Ed. Labor.
- RUIZ ZAPATERO, G. (1997): «Héroes de piedra en papel: la prehistoria en el cómic». *Complutum*, 8, p. 285-310.
- (2010): «Prehistoria y cómics. Ciencia y Ficción». *BBC Historia*, p. 64-71.
- TERUEL, A. (2009): «Robert Crumb presenta su versión en cómic del Génesis». Disponible en: http://elpais.com/diario/2009/09/29/cultura/1254175205_850215.htm.