

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



CONVERSACIONES CON EMMANUEL ROUDIER

Helena Bonet Rosado

Emmanuel Roudier nos recibe en su casa, en Felines-Minervois (Francia), para realizar esta entrevista en la que tuvimos la ocasión de disfrutar, a lo largo de toda una mañana, de su conversación, de su afición por la prehistoria, de sus comentarios sobre láminas y planchas originales, así como de sus proyectos futuros ^①. Además, nos obsequió con una magnífica Vo'hounâ, que dibujó para el Museo de Prehistoria de Valencia durante la entrevista ^②.

Parisino y diplomado en artes aplicadas por la ENSAAMA en 1992, es el gran ilustrador de la prehistoria de la *bande dessinée*, con las sagas *Vo'hounâ* (tres tomos aparecidos entre 2002 y 2013), *Néandertal* (tres tomos entre 2007 y 2011) y la adaptación de la novela *La guerre du feu* de J.-H. Rosny *ainé* (2012-2014). Él mismo se define como autor de cómics y de juegos de rol, novelista, ilustrador de sus propios cómics y de libros infantiles de temática prehistórica, además de ilustrador de publicaciones científicas y de museos arqueológicos. Su pasión por las recreaciones paisajísticas y su rigor documental a la hora de abordar personajes, gestos, actitudes y ambientes sobre la prehistoria le convierten, sin duda, en el nuevo Z. Burian del siglo XXI.



^① Entrevista a Emmanuel Roudier en su estudio. 3 de diciembre de 2015.



H. B.: ¿De dónde le viene esta pasión por el dibujo, sobre todo dibujar sobre la prehistoria?

E. R.: Viene desde muy pequeño. Mi pasión por el dibujo se remonta a los dos o tres años cuando empecé a dibujar mucho, pero el interés por la prehistoria también desde muy pequeño pues tendría unos siete años, aunque era más bien prehistoria etno-zoológica, dinosaurios, etc. La verdadera pasión por la prehistoria científica, la prehistoria humana, la tuve con 20 o 21 años cuando volví a las lecturas y enriquecí mi curiosidad infantil por la prehistoria con lecturas científicas y estudios etnológicos, sin abandonar los relatos de ficción. Fue el encuentro entre el universo de la ficción prehistórica, como *La guerre du feu* o *Rahan*, y los conocimientos científicos cuando descubrí la discordancia que existía entre esta ficción y lo que se sabía a partir de la prehistoria.

H. B.: ¿Considera que es importante estar en contacto con los científicos, prehistoriadores, antropólogos, incluso visitar los yacimientos arqueológicos?

E. R.: Para mí es realmente importante porque me proporciona varias ideas e informaciones. Con el tiempo he tomado la decisión de no buscar una excesiva

Ilustración del personaje de Vo'hounâ.

2



rigurosidad científica porque lo que yo hago es ficción, y así cuando muestro un yacimiento arqueológico me doy la libertad de hacerlo como a mí me gusta, es como una especie de placer intelectual. Me gusta la idea, como en los casos de *Vo'hounâ* y *Néandertal*, de acercarme a las fuentes arqueológicas y eso me proporciona una gran satisfacción. Me digo a mi mismo: «estoy dando una imagen real de ese momento de nuestros ancestros desaparecidos». Cuando converso con los prehistoriadores siempre aprendo cosas y me sugieren ideas para futuras historias. Por eso es muy importante.

H. B.: Además de autor de cómics, trabaja para museos y exposiciones como ilustrador de la prehistoria. ¿Es una gran responsabilidad?

E. R.: Cuando trabajo en mis cómics, si necesito tomarme libertades no dudo en hacerlo, pero cuando tengo que hacer el encargo de un dibujo concreto, ahí no puedo hacer cualquier cosa y entonces, efectivamente, tengo una mayor responsabilidad. Ahora se buscan ilustradores que aporten su propio imaginario. Cuando hice el hombre de la Chapelle-aux-Saints para el Musée de l'homme de Néandertal, partí de documentos arqueológicos precisos en relación a la posición del difunto en la pequeña cavidad, lo que se encontró a su alrededor, sobre la orientación de la gruta, pero luego el peinado o la indumentaria, por ejemplo, son ideas más aunque parta de algunas referencias. Entonces es cuando realmente me divierto, aunque, lógicamente, intento ser fiel a los datos arqueológicos para que el público no se sienta engañado.

H. B.: Usted está al corriente de las últimas investigaciones, no solo de las representaciones físicas de los neandertales sino también de cuestiones como la coexistencia entre neandertales y los hombres anatómicamente modernos, de los estudios sobre el genoma humano, del lenguaje, etc.

E. R.: Todo eso me apasiona desde hace muchos años y, de hecho, cuando empecé a interesarme por la prehistoria, hacía ya tiempo que estaba muy atraído por el arte parietal. Pero, en realidad, lo que inicialmente más me interesó fueron los hombres fósiles y, sobre todo, el hombre de Neandertal ^③. Hace ya bastante tiempo, unos veinte años, que reflexiono y trabajo sobre esta idea. Al principio, en los relatos que leía desde los veinte años, el encuentro y la convivencia entre *sapiens* modernos y neandertales eran más novelados. En *Vo'hounâ*, por ejemplo, tenía verdaderas ganas de mostrar que la prehistoria no era sólo un mundo de violencia, aunque también, y que el encuentro entre neandertales y los hombres anatómicamente modernos pudo ser pacífico, posiblemente no todo el tiempo, pero pudo serlo. Entonces en *Vo'hounâ*, tenemos una verdadera historia de amor. Pero cuando recientemente se dieron a conocer las investigaciones de Svante Pääbo sobre el genoma humano, estuve al tanto porque hacía mucho tiempo que se decía que no era posible la hibridación entre neandertales y *sapiens*.

Sí, se comentaba entre pasillos, pero no había evidencias y, de pronto, ahora existen evidencias de ello por la genética. Además, hay pruebas óseas puesto que la antropóloga Silvana Condemi, que investiga esta temática, ha estudiado una posible mandíbula híbrida entre las dos especies. Así que todo es muy interesante.

H. B.: La edición integral de *Neandertal* en España, en 2012, ha tenido muy buena acogida. Es una novela gráfica con un importante trabajo de documentación sobre los neandertales, pero también sobre la flora, la fauna, el paisaje, el clima, los modos de vida ¿Cómo se ha documentado y ha construido esta obra sobre la naturaleza?

E. R.: La idea de hacer el álbum *Néandertal* nació después de *Vo'hounâ*. En *Vo'hounâ*, editada en 2003, ya aparecen los neandertales pero no tal como eran, aunque Vo'hounâ sea una neandertal, pues se trata más bien de una historia, una novela, con la magia y el resto. Yo tenía ganas de centrarme en el hombre de Neandertal en serio, sin el recurso de la magia de los espíritus. El arte parietal nos muestra un estado de pensamiento mágico en los *sapiens* modernos, mientras que en los neandertales carecemos de esta misma información. Entonces me basé en lo concreto, para mostrar dónde vivían, cómo vivían. Entonces me informé simplemente leyendo las publicaciones científicas sobre la fauna y la flora del Pleistoceno, el aspecto del paisaje, ya que todo eso está muy bien documentado y tenemos fuentes sobre el arte y la fauna glacial ⁴. Consulté textos punteros, publicaciones científicas y también imágenes hechas por otros artistas que me han dado ideas para que, después, todo esto vaya tomando cuerpo gráficamente.

Hay un dato importante, y es que el fondo de la historia fuese, a la vez, una propuesta arqueológica, es decir, que mostrase cómo los hombres de neandertal pudieron vivir, aunque no sepamos exactamente cómo vivían, y, además, mostrase la preocupación de cuál era su nivel cognitivo. Yo me documenté sobre un amplio imaginario, sobre todo un sistema de encuentros entre pueblos pero, además, los he hecho hablar, con un lenguaje totalmente moderno. Este dato es lo que más chocó porque, cuando salió el primer tomo de *Néandertal*, la mayor parte de la gente me decía: «Ah, está superbién documentado, pero en el lenguaje hay una especie de licencia literaria». No es así, he tenido que ser valiente para justificar que tenían un lenguaje moderno y, en el tomo 2, lo justifico.

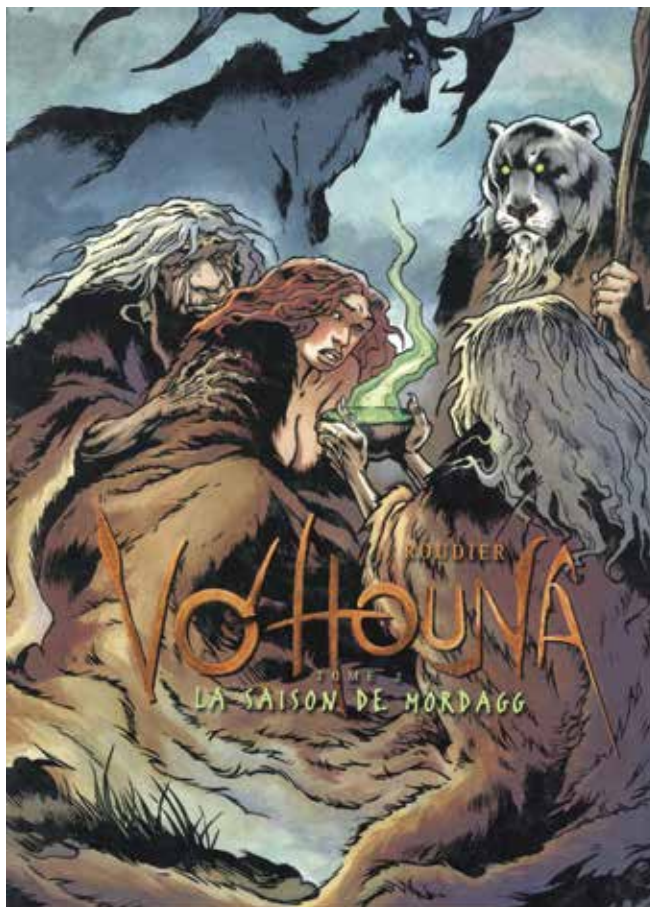
H. B.: Volviendo a los tres álbumes del ciclo de *Vo'hounâ*, que obtuvo el premio Decoincer la boulle, en Angulema en 2003, usted lo ha definido como «realismo mágico». En esta saga, ¿es más importante la narración que los protagonistas, que el héroe o la heroína?

E. R.: Exactamente, de hecho la creación de personajes de *Vo'hounâ* estuvo subordinada a la creación de la narración. En un principio tenía ganas de

⁴ *Neandertal*, edición integral
Norma Editorial, 2012.



5 Vo'hounâ, tomo 2.
Ed. Soleil, 2003.



contar una historia que mostrase el encuentro entre los *sapiens* modernos y los neandertales, y poner en el guión el imaginario de la prehistoria, pero no nuestro imaginario sobre la prehistoria, que sería más bien *La guerre du feu*, sino el de los propios hombres prehistóricos. Entonces, introduzco todo ese imaginario en el guion y construyo un relato, y es esa historia la que conduce a los protagonistas, al héroe o a la heroína. Pero lo más importante es la idea que yo quería transmitir de estos hombres prehistóricos, una nueva visión donde la magia era importante ⁵. Deseaba mostrar que estábamos en un mundo donde no había distancias, no había separación, para la gente que vivía en esa época, entre el mundo natural y el mundo sobrenatural. Eran animistas, y tenemos documentación muy abundante sobre el arte y sobre el pensamiento mágico de esta gente. Las figurita, por ejemplo, de marfil de un hombre con cabeza de león hallada en el Jura suábico y datada en aproximadamente en 35.000-32.000 años, es muy importante. También el bestiario que encontramos en la Grotte Chauvet (Ardèche), por ejemplo, o en la Grotte de l'Aldène (Hérault). Todos estos datos dan cuerpo a este imaginario, de ahí la magia del álbum, que no está concebido de cualquier manera sino inspirado en la documentación arqueológica.

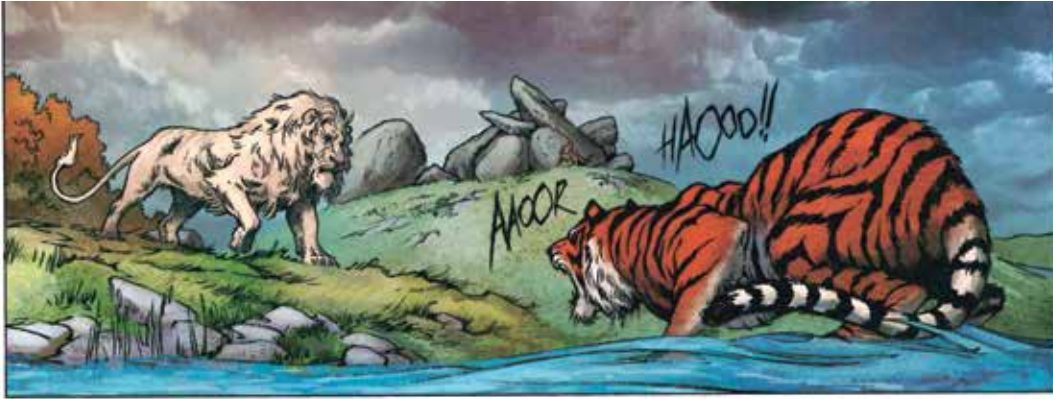
H. B.: ¿Por qué *La guerre du feu*? ¿Qué hay en la novela de Rosny que nos atrae siempre, como otras grandes novelas de ficción como *Viaje al centro de la Tierra* de Julio Verne?

E. R.: Lo que era interesante de *La guerre du feu* era trabajar sobre la prehistoria fantaseada, no sobre la prehistoria a partir de fuentes arqueológicas. No quería coger el libro de Rosny *ainé* y adaptarlo a nuestros conocimientos actuales, eso a mi juicio no tenía sentido, así que hice la novela ilustrada tal y como había sido escrita hace cien años. Quería ver cómo había evolucionado pero, también, ver cuáles eran los elementos invariables, qué quedaba de esa fantasía que Rosny había puesto en el guion, qué queda hoy de actualidad en aquella percepción de la prehistoria. Y, efectivamente, vemos que lo que queda finalmente es una novela sobre la evolución. Lo que pone en juego es un mecanismo, es la pregunta que nos hacemos sobre aquello que provoca la evolución de los humanos. Por ejemplo, Rosny tiene un discurso muy claro sobre lo que quiere y cómo quiere explicar el motor de la evolución humana, y eso es lo interesante. Y ese motor va a ser la generosidad de Naoh, la fraternidad con otros pueblos. El hecho de que Naoh sea valiente y fuerte es importante pero, sobre todo, que sea curioso y solidario con los demás. Entonces yo puse esta idea en el guion y después añadí todo el imaginario de la prehistoria fantástica, el de los tiempos feroces, que no era para nada el imaginario que había hecho para *Néandertal* y *Vo'hounâ*. Yo realmente quería dar vida a todos esos gigantescos animales, esa naturaleza absolutamente fenomenal que dominaba al hombre.

Es divertida una anécdota en relación a lo que decía antes de cuando era muy pequeño, entre dos y cinco años, y dibujaba muchos leones. Cuando ilustré por fin al gran león blanco de *La guerre du feu* del tomo 1, recuperé la satisfacción que tenía de pequeño cuando dibujaba esos grandes leones ⁶. Esto es lo que me produjo verdadero placer, me hizo muchísima ilusión dibujar esa naturaleza salvaje de la novela que, por otro lado, adoro. En este caso hay, efectivamente, una aproximación a la prehistoria distinta a la de otros relatos: en *Vo'hounâ* y *Néandertal* el acercamiento es más científico mientras que en *La guerre du feu* es más una aproximación sobre los mitos. Esto hace que el cómic de *La guerre du feu* nos hable, a la vez, de muchas referencias a los mitos clásicos. Por eso, al protagonista le quise hacer una cabeza de héroe griego, un poco apolíneo, de héroe civilizador.

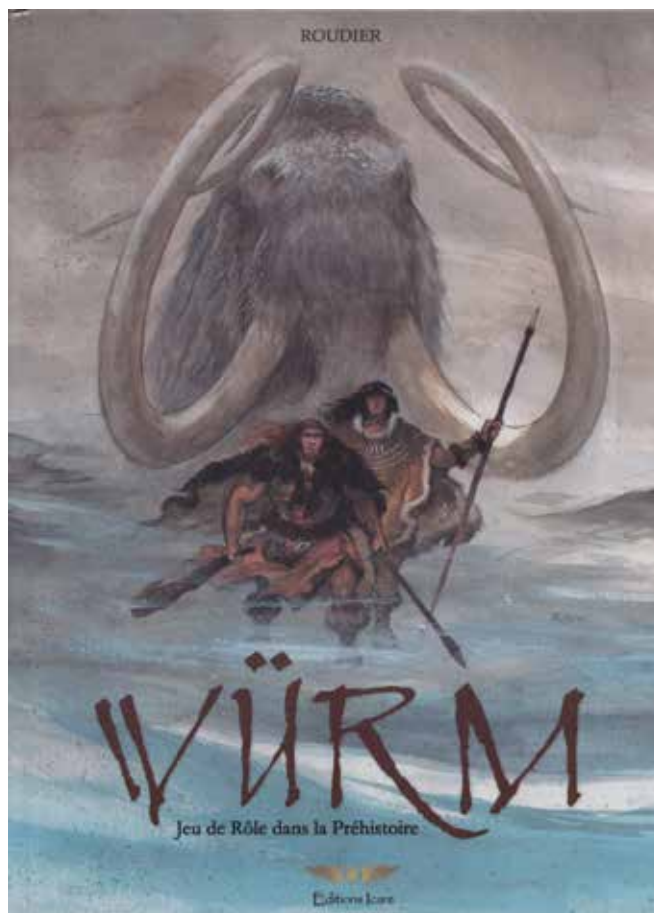
H. B.: ¿Por qué y cómo es concebido el proyecto del juego de rol de *Würm*, que obtuvo el premio Grog d'Or, en 2012?

E. R.: Sí ha obtenido un premio 2012 ⁷. Es curioso, porque yo hago juegos de rol desde que era pequeño, desde los 12 años, y tenía ganas de jugar en este universo. Inicialmente, pensé en el mundo de *Vo'hounâ*, pero después lo dejé un poco de lado porque para mí *Vo'hounâ* ya era una realidad literaria. Tenía ganas de jugar en el universo de la prehistoria con amigos, así que inventé este juego de una



6 *La guerre du feu*, tomo 1.
Éditions Delcourt, 2012.

Würm. 7
Éditions Icare, 2009.



manera totalmente informal. Luego lo he difundido en Internet gratuitamente en una primera versión que ha gustado mucho a toda una comunidad de fans. Y de repente las ediciones Icare, un editor muy simpático, se interesó por el proyecto, de hecho yo tenía un premio de un juego de rol alternativo, difundido gratuitamente. Lo montamos juntos, de manera que esta edición del juego de rol ha sido revisada y actualizada. La idea partió por la inexistencia de juegos de rol serios sobre la prehistoria, había juegos de rol, claro, que permitían jugar en un mundo prehistórico humorístico, tipo *Flintstones*, pero no en un ambiente documentado, riguroso e interesante sobre la prehistoria. Yo tenía realmente ganas de hacerlo y ha funcionado muy muy bien, porque es pionero sobre el tema, con mecanismos de juego que son bastante innovadores.

H. B.: Hablando de su técnica de dibujo ¿cómo trabaja la composición de las planchas, la importancia del color, etc.?

E. R.: Yo trabajo a la antigua, no trabajo con ordenador, trabajo sobre grandes planchas con lápices, pinceles, etc. 8. He utilizado formatos muy grandes para *Néandertal* y *Vo'hounâ* y, también, para *La guerre du feu*. Sin embargo,

para los cómics que estoy haciendo ahora, que no son sobre prehistoria, trabajo sobre papel un poco más pequeño. Pero, para los relatos prehistóricos necesito poder hacer grandes gestos con mucho dinamismo y para ello dibujar sobre grandes hojas. Intento crear imágenes y componer con el máximo vigor. Primero dibujo con un pincel para hacer las grandes masas en negro y blanco y, después, hago los pequeños detalles con pequeñas plumas y pequeños rotuladores. El color para mí es esencial, sobre todo por lo que aporta de interés para la luz. De entrada, en realidad, no soy un colorista, soy más bien un diseñador que prefiere el blanco y negro antes que el color, pero cuando me pongo a colorear me gusta trabajar sobre todo con la luz, más que el color o incluso la tinta, aunque la tinta es muy interesante. Creo que los colores que prefiero son aquellos que transmiten las luces de otoño, la luz de crepúsculo, la luminosidad del amanecer, eso me encanta, en la medida que reajusta y refuerza la narración. Cuando se elige situar una escena en el crepúsculo es por una razón precisa, lo mismo para la noche, etc.

H. B.: Para terminar, ¿cuáles son sus proyectos de futuro en el marco de la prehistoria?

E. R.: Bueno, en el tema de la prehistoria tengo muchos proyectos, veremos cuales se concretan. Por ejemplo, *Vo'hounâ* tiene una continuación en novela, un gran relato que estoy escribiendo y que va a ser algo muy denso a mi juicio. De hecho, es una trilogía que se desarrolla en el universo de *Vo'hounâ*. Junto con un amigo, hemos creado todo un mundo muy completo y muy coherente lleno de tribus, que va a estar basado en fuentes arqueológicas pero también sobre nuestro propio imaginario. Así que, ahí tenemos una gran novela, que se desarrolla veinte años después de la historia del cómic de *Vo'hounâ*, ese es mi gran proyecto.

Después tengo otros proyectos, un libro científico sobre el hombre de Neandertal en el que yo haré grandes ilustraciones, junto con Antoine Balzeau, un gran especialista del hombre de Neandertal que trabaja en el Museo Nacional de Historia Natural, en París. Además, tengo varios proyectos de ilustraciones para otros museos.

Estos son mis proyectos futuros, sin embargo voy a dejar un poco de lado la prehistoria, solo las ilustraciones y las novelas, y voy a renovar mi universo gráfico de la *bande dessinée* haciendo otras cosas. Así estamos empezando a trabajar en un álbum que se desarrolla en una Edad Media fantástica, donde me divierto mucho y es verdaderamente muy hermoso. También tengo previsto proyectos para otros periodos históricos, algunos como guionista y otros como diseñador, para distintas colaboraciones.

Y una buena noticia, que acabo de recibir por correo electrónico, la editorial Ponent Mon LDT, va a publicar la *La guerra del fuego* en español, en formato integral, y saldrá a la venta en diciembre de 2016.



Emmanuel Roudier dibujando a Vo'hounâ en su estudio. 8