

PREHISTÒRIA i CÒMIC



Aquest llibre es va editar amb motiu de l'exposició temporal «Prehistòria i Còmic», inaugurada el juny del 2016.

DIPUTACIÓ DE VALÈNCIA

President

Jorge Rodríguez Gramage

Diputat de Cultura

Xavier Rius i Torres

MUSEU DE PREHISTÒRIA DE VALÈNCIA

Directora

Helena Bonet Rosado

Cap de la Unitat de Difusió, Didàctica i

Exposicions

Santiago Grau Gadea

EXPOSICIÓ

Projecte expositiu

Museu de Prehistòria de València

Comissariat

Helena Bonet Rosado

Álvaro Pons Moreno

Equip de treball

Francisco Chiner Vives

Eva Ferraz García

Santiago Grau Gadea

Vanesa Mora Casanova

Begoña Soler Mayor

Amb la col·laboració de

Josep Lluís Pascual Benito

Bernat Martí Oliver

Alfred Sanchis Serra

Disseny, instal·lació i muntatge

Francisco Chiner Vives

Imatge del cartell i coberta del catàleg

Paco Roca

Didàctica

Laura Fortea Cervera

Eva Ripollés Adelantado

Ajudant de muntatge

Amadeo Moliner Blay

Fons exposats

Museu de Prehistòria de València

Col·lecció Helena Bonet Rosado

Emmanuel Roudier

Miguel Quesada

Antonio Fraguas «Forges»

Mikel Begoña i Iñaki Martínez «Iñaket»

Ortifus

Mireia Pérez

Philuc

Museu Arqueològic Municipal

Camil Visiedo Moltó d'Alcoi

Animacions 3D

Ángel Sánchez Molina

Audiovisuals

Gravació, edició i muntatge

Render Comunicación, SL

Empreses col·laboradores de la producció

Disseny de la gràfica de l'exposició

Vanesa Mora Casanova

Disseny del material imprès

Marc Granell Artal

Impressió del material de difusió

Impremta Provincial Diputació de València

Transport de l'obra

TTI

Assegurança

Muñiz y Asociados. Generali Seguros

Traduccions anglès / francès

Lambe & Nieto

Marc Tiffagom

Producció

Museu de Prehistòria de València

Reinadecoraciones Espacios para el Ocio y la Cultura

PUBLICACIÓ

Projecte editorial i coordinació

Museu de Prehistòria de València

Equip d'edició

Joaquín Abarca Pérez

Autors dels articles

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

Traducció al valencià i correcció

Unitat de Normalització Lingüística de la

Diputació de València

Disseny i maquetació

Marc Granell Artal

Impressió

Pentagraf Impresores, s.l.

AGRAÏMENTS

Cecilio Alonso Alonso

Jorge Iván Arguiz

Suresh Ariaratnam

Emili Aura Tortosa

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 DELS EDITORS

Els autors i els editors d'aquest llibre comuniquen als drethavents de les il·lustracions o d'altre tipus d'imatges no trobats, que poden posar-se en contacte amb l'editorial per a acreditar la seua propietat intel·lectual o d'una altra índole. Contacte: Museu de Prehistòria de València, Tel.: 963 883 627 i gestio.exposicio@ddival.es.

ISBN: 978-84-7795-763-8

DL: V 1293-2016

© dels textos: els autors, 2016.

© de les imatges: els autors, 2016.

© de l'edició: Museu de Prehistòria de València. Diputació de València, 2016.

07

PRESENTACIÓ

Helena Bonet Rosado

09

PREHISTÒRIA I CÒMIC: LA MÀGIA DE LA IMATGE

Helena Bonet Rosado

37

PRIMER VA SER LA CIÈNCIA... DESPRÉS, LA FICCIÓ

Ernestina Badal García i Joaquín Soler Navarro

59

**IL·LUSTRACIÓ PREHISTÒRICA I CÒMIC DE PREHISTÒRIA:
CAMINS DIVERGENTS O CONVERGENTS?**

Gonzalo Ruiz Zapatero

87

LA PREHISTÒRIA EN EL CÒMIC INFANTIL

Antoni Guiral Conti

107

**BARBES, GARROTS I DINOSAURES: ELS
CAVERNÍCOLES DE PAPER**

Pedro Porcel Torrens

125

LA PREHISTÒRIA EN ELS CÒMICS AMERICANS

Álvaro Pons Moreno

149

**ENTRE PEDAGOGIA I PARÒDIA, LA PREHISTÒRIA EN
EL CÒMIC FRANCÒFON**

Didier Pasamonik

167

GRÀCIES LUCY!

Begoña Soler Mayor

193

**EL CÒMIC COM A RECURS DIDÀCTIC PER A
L'APRENENTATGE DE LA PREHISTÒRIA ALS MUSEUS**

Santiago Grau Gadea

219

CONVERSACIONS AMB EMMANUEL ROUDIER

Helena Bonet Rosado

233

CATÀLEG DE SELECCIÓ DE CÒMICS

Vicky Menor Cuenca



PREHISTÒRIA
I CÒMIC:
LA MÀGIA DE
LA IMATGE

Helena Bonet Rosado

El mite de l'avantpassat-simi posseeix arrels perdudes en la penombra [...]. Els capitells i els bestiaris, les historietes dibuixades en les revistes i els monstres de les fires, despleguen una imatge de l'home que pertany a la psicologia de les profunditats. Aquesta imatge [...], encara als nostres dies, causa satisfacció als lletrats, però posseeix també els seus dobles populars en l'abominable home de les neus i en el Tarzan dels tebeos i dels cines de barri.

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

Ediciones de la Biblioteca de la Universidad Central de Venezuela, 1971, p. 29.
(És traducció)

L'experiència expositiva de «Prehistòria i Cine», inaugurada al Museu de Prehistòria en 2012 (Jardón *et al.*, 2012), ens va permetre observar l'estreta relació que hi havia entre el cine i la historieta il·lustrada, amb plantejaments molt semblants a l'hora de transmetre el passat i, més concretament, la prehistòria. Ambdós gèneres ens remetent a un món de ficció prehistòrica on es poden veure una sèrie de tòpics que han perdurat al llarg de més d'un segle. Ara, l'exposició dedicada a «Prehistòria i Còmic» reprén aquesta temàtica i ofereix una doble mirada, des del còmic i des de la prehistòria mateixa, a través d'una sèrie d'icones presents en el nostre imaginari que ens remetent directament als temps més remots. El discurs de l'exposició compagina, d'una banda, la visió que els autors de còmics ens han llegat sobre la prehistòria i, d'altra, la nostra reflexió, com a arqueòlegs, sobre aquest gènere en la seua aproximació a la temàtica prehistòrica. Aquesta mirada dual es presenta a través de sis icones universals que ens traslladen als inicis de la història de la humanitat i l'examen de la qual ens permetrà contrastar ficció i realitat. Les hem titulades: l'espècie humana, l'eina, el foc, un món de feres, l'art i el megalitisme. Qualsevol lector identifica la imatge d'un troglodita, d'un os empanyat com a arma, un mamut, o un dolmen, com una referència als temps prehistòrics i, en un sentit més ampli, com una evocació d'allò primitiu i ancestral. Aquests ítems recurrents s'evidencien fins i tot hui en dia en l'art urbà, expressió estètica i social d'un planeta immers en un profund procés de transformació.

Els tebeos, els còmics, o historietes il·lustrades, i, en general, el món de les vinyetes, han tingut una difusió extraordinària entre el públic infantil i juvenil, a pesar de la seua consideració com a subproducte cultural fins ben entrades les últimes dècades del segle passat. Serà a partir dels anys seixanta quan

s'assistirà a la reivindicació artística del còmic, que arribarà a ser considerat com el nové art (López, 2013), tot això afavorit, en gran part, per la difusió que estava aconseguint el cine i la democratització de l'art entre amplis sectors de la població. Figures del *pop-art* com Andy Warhol, Roy Lichtenstein o Richard Hamilton es van apropiari de la iconografia d'arquetips procedents del món de la historieta il·lustrada (Gasca i Mensuro, 2014: 7). Hui en dia, l'estètica del còmic ha envaït sectors importants del món de la publicitat i el disseny, però el seu verdader reconeixement artístic s'està impulsant des de les galeries d'art i els museus d'art contemporani, on cada dia és més freqüent de veure en les seues sales dibuixos originals d'autors de tebeos i còmics.

En aquest període de creixent reconeixement i impuls creatiu experimentat pel còmic, s'observa un escàs interès d'aquest gènere per la prehistòria, a excepció potser de les il·lustracions satíriques per a les quals els temps prehistòrics han sigut un dels escenaris més recurrents on ambientar tot tipus d'humor. No obstant això, les albors de la humanitat pareix un marc idoni, *a priori*, per a narrar històries fantàstiques, de misteri, de terror fins i tot, ja que permet d'imaginar un món ancestral i enigmàtic que adopta tota classe de llicències històriques i narratives. I així pareix que s'haja reconegut en les últimes dècades, en les quals els mitjans de comunicació -premsa, revistes, xarxes socials, documentals i el cine mateix- han jugat un paper determinant en la difusió dels descobriments científics.

La importància dels nous descobriments arqueològics i la seua difusió han despertat en el públic un interès major cap a la prehistòria, del qual han participat, com no podia ser d'una altra manera, els autors de les historietes gràfiques i les editorials. Aquest potencial narratiu ha significat un abans i un després en el còmic històric ambientat en la prehistòria ja que tracta de relatar el passat d'una manera diferent, amb grans possibilitats de difusió i a l'abast de tots els públics gràcies al seu potent grafisme i a la seua específica forma narrativa.

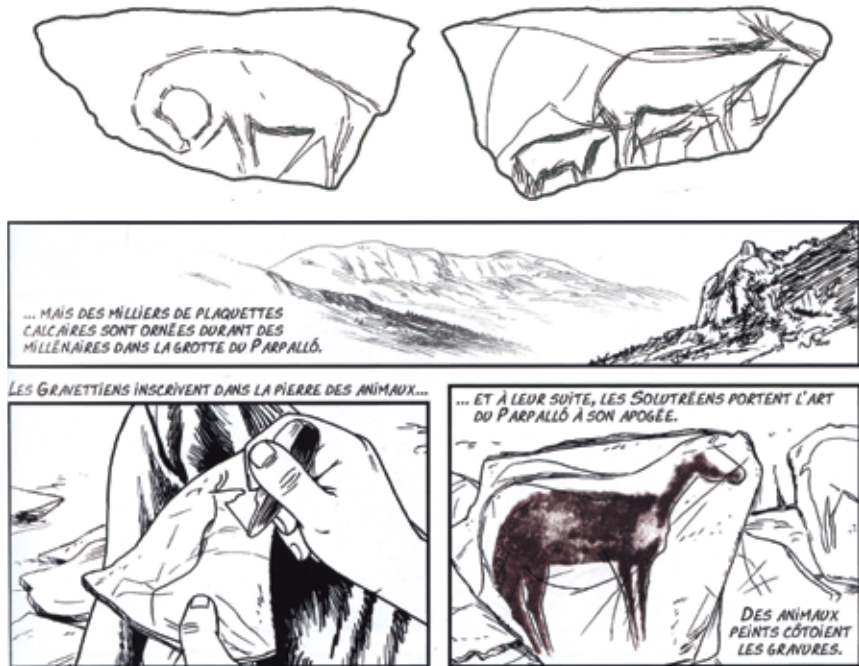
En aquest article ens hem volgut aturar, a tall d'introducció de l'exposició «Prehistòria i còmic», en alguns aspectes que han contribuït a crear un imaginari col·lectiu que es veu reflectit en les historietes i les narracions gràfiques: temes com ara l'art prehistòric, les reconstruccions científiques sobre els primers éssers humans i la seua relació amb les il·lustracions i la narrativa fantàstica.

| L'*Homo sapiens* és l'única espècie del planeta que ha mostrat inquietud i necessitat de comunicar els seus pensaments i les seues sensacions a través de la imatge. Com a espècie social que és, ha buscat formes de representar i transmetre el seu món cognoscitiu, i aqueixa inquietud i materialització

◀ LES PRIMERES NARRACIONS GRÀFIQUES: L'ART PREHISTÒRIC

- 1 Plaqueta gravada de la Cova del Parpalló (Gandia). Cap al 12.000 aC. Museu de Prehistòria de València.

L'art préhistorique en bande dessinée, d'Éric Le Brun, vol. 2, 2013, on es fa referència a les plaquetes pintades de la Cova del Parpalló.



del seu pensament la coneixem a través de l'art prehistòric. Les primeres manifestacions de pintures rupestres es remunten a l'inici del període del Paleolític superior, fa uns 35.000 anys, que ha deixat verdaderes obres mestres, com les pintures de la Cova dels Somnis, de Chauvet (Ardèche, França). En les coves amb art parietal del sud de França i nord d'Espanya, les seqüències de grans animals -cavalls, bisons, lleons, cabres, bous- pintats o gravats en les profunditats de les galeries mostren un realisme i un dinamisme propi del llenguatge narratiu. Recentment, les investigacions sobre les escenes de l'art paleolític han donat un nou gir a l'estudiar la representació del moviment en les figures dels animals vinculant les primeres imatges de la humanitat a un art narratiu en 3D. Marc Azéma, arqueòleg i cineasta, ens ensenya que els artistes prehistòrics ja utilitzaven en les seues pintures i els seus gravats algunes tècniques que recorden les de l'animació actual, de manera que eren capaços de crear dibuixos animats en tres dimensions, gràcies al volum de les parets sobre les quals es van pintar, a la superposició i la duplicació de traços i figures, i a l'efecte de moviment que produiria la il·luminació de les torxes (Azéma, 2011).

En terres valencianes, aquesta capacitat de l'home paleolític de transmetre experiències a través de l'art la tenim molt ben representada en un dels conjunts més importants d'art moble prehistòric: la col·lecció de milers de plaquetes pintades i gravades de la Cova del Parpalló, de Gandia, datades entre el 21.000 i el 12.000 aC. Algunes d'elles mostren escenes que evoquen moviment, com la plaqueta que recrea l'alletament d'un cervatell, amb el detall del doble dibuix del cap que busca la mamella de la mare, o la plaqueta

amb dues cerves a corre-cuita, i també la gravada per ambdues cares, en una de les quals dos cervatells corren entre les potes de sa mare, mentres que en el revers, en animació coordinada, un cavall inclina el cap per a llepar-se la pota ^① (Villaverde, 1994: fig. 35, 140 i 157).

Però on l'art narratiu aconseguix el seu major dinamisme i expressivitat és en els conjunts d'art rupestre postpaleolític de l'arc mediterrani peninsular, anomenat art rupestre levantí. Sens dubte, és la manifestació artística més genuïna de la nostra prehistòria, extraordinàriament representada en els abrics valencians, i declarada Patrimoni de la Humanitat el 1998. És un art que s'expressa en les parets dels abrics rocosos a l'aire lliure, en el qual la figura humana cobra un gran protagonisme, orquestrant escenes de caça, enfrontaments i desfilades de guerrers, o escenes de la vida quotidiana, com la recol·lecció de la mel de la Cova de l'Aranya, de Bicorn. Aquestes primeres narracions, de fa uns 7.000 a 5.000 anys, materialitzen escenes d'una vida diària els contextos orals de les quals s'han perdut per sempre. En alguns plafons els seus creadors van voler plasmar seqüències narratives, com en l'Abric del Barranc de la Palla, a Tormos (Marina Alta), on un caçador segueix el rastre de sang i les empremtes deixades per un cervo ferit (Hernández *et al.*, 1988: 223), o la curiosa escena de la Cova Remígia, a Ares del Maestrat (Sarrià, 1989: 12-14), on un bou malferit per una fletxa persegueix un caçador que pega a fugir.

Les pintures paleolítiques i neolítiques són les primeres narracions il·lustrades de la humanitat i així ho explica gràficament el guionista i il·lustrador nord-americà Will Eisner en el seu llibre *Graphic storytelling and visual narrative* (1996; trad. cast.: *La narración gráfica*, 2002). No obstant això, en la majoria dels còmics el seu acostament a l'art prehistòric és tangencial i anecdòtic, fins i tot a vegades és un element merament decoratiu i amb nul·la documentació sobre la pintura parietal prehistòrica (Gasca i Mensuro, 2014: 25), com podem veure en *Altamiro de la cueva* (1965) de Joan Bernet o en *BC* de Johnny Hart (1957), per citar només personatges molt coneguts. Veiem com en la majoria dels tebeos i còmics és freqüent, per no dir recurrent, la mescla d'imatges de l'art rupestre paleolític, com les mans i els grans mamífers, amb les esveltes figures humanes de l'art neolític levantí ^②. Una excepció a aquesta tendència general seria el volum *La légende de la grotte de Niaux* (2009) de Jean-François Lécureux i André Chéret, en què la narració discorre entre el misteri de l'entrada a la cova i el grup humà protector de les seues magnífiques pintures paleolítiques. L'àlbum destinat al públic infantil *Ticayou, le petit cro-magnon* (2009) d'Éric Le Brun i Priscille Mahieu ofereix una visió molt didàctica sobre l'art paleolític, però, sens dubte, *L'art préhistorique en bande dessinée* (2012 i 2013) d'Éric Le Brun és el treball més complet i de major rigor científic sobre l'art prehistòric europeu. Luis Gasca i Asier Mensuro en *La pintura en el cómic* (2014: 40-41), després

2 Girighiz, d'Enzo Lunari.
Libri edizioni, Milano, 1972.



d'analitzar-ne els principals exemples, destaquen el còmic *Rupestres* (2011), en el qual sis autors ens ofereixen la seua visió del món màgic i sensorial de l'art paleolític a través de la seua pròpia experiència en relació amb les coves del sud de França.

L'HOME PREHISTÒRIC A TRAVÉS DE LA IL·LUSTRACIÓ: EL PODER DE LA IMATGE

Si bé les pintures en les coves paleolítiques es remunten a fa uns 35.000 anys, amb figures d'animals i signes, la imatge més antiga que tenim de l'ésser humà data de fa uns 15.000 o 20.000 anys, en el Paleolític superior avançat. Davant de l'enorme riquesa d'animals representats en les coves, crida l'atenció la pràctica absència de figures humanes de qualsevol tipus, siga aïllades o siga compartint plafó amb la fauna. Les excepcions que confirmen la regla són els coneguts xamans, o bruixots dansaires, abillats amb pells i cornamentes, de la cova de Trois-Frères (Arieja, França), o l'home ocell de la cova de Lascaux (Dordonya, França). Més antiguitat s'atribueix a les figuretes que es tallen en banya, marfil, pedra o fusta, conegudes com *venus paleolítiques*, que mostren l'important paper de la dona en aquelles societats prehistòriques. Amb tot, desconeixem de quina forma imaginaven els inicis del món i dels éssers vius. Caldrà esperar a temps històrics, amb l'aparició de l'escriptura i les civilitzacions urbanes, per a tindre evidències artístiques i narratives de com es conceben els orígens de la humanitat.

Si en les civilitzacions antigues i en el món clàssic l'origen del món i de la humanitat s'expliquen a través de diferents mites i llegendes, amb el cristia-

nisme serà el Gènesi el que substituirà qualsevol especulació sobre la creació del món i l'ésser humà. L'ancestralitat s'identificarà amb monstres, dimonis i éssers semihumans en contraposició amb els «nostres primers pares», de raça blanca, com a únic origen de l'espècie humana. Aquest panorama canviarà gradualment a partir del Renaixement, amb el descobriment de nous continents i amb les cada vegada més nombroses expedicions a tots els racons del planeta. Aquests mons obriran un ampli univers d'estranyes criatures, de gent i races molt diverses, que si bé finalment es consideraran humanes, en molts casos seran vistes com a salvatges enfront dels conquistadors, els civilitzats. Stephanie Moser arreplega les imatges i il·lustracions més significatives i inquietants d'aquestes èpoques en què el diví, l'humà, l'exòtic i l'atàvic s'hibriden fins a oferir imatges com la de *L'Homme sauvage ou l'État de nature*, de Jean Bourdichon (cap al 1500), on una família, amb el cos recobert de pèl, posa davant d'una gruta en un ambient bucòlic (Moser, 1998: 51).

En aquesta nova *Edat Moderna*, filòsofs, científics, historiadors i lliurepensadors començaran, cada vegada més, a plantejar-se interrogants sobre la primera humanitat, encara que serà durant el segle XVIII, el segle de la Il·lustració, quan es faça el gran salt en el coneixement científic de la història natural. Els avanços en els estudis de geologia i zoologia i, en especial, la publicació de la classificació dels éssers vius de Carl von Linné el 1735, faran que la imatge de l'home bíblic done pas, a poc a poc, al concepte de primat. Linné, en la seua obra *Systema naturae*, inclou homes i simis en un mateix ordre, els antropomorfs, que després reanomenarà com a *primats*. L'adscripció de l'home a l'àmbit de la zoologia va teixir un llarg període de discussions i de crítiques per banda dels seus contemporanis científics que va sembrar el precedent del que serien els futurs debats sobre l'evolució de la nostra espècie (Núñez *et al.*, 2012: 96). L'aparició, a principi del segle XIX, de restes fòssils humanes permetrà ampliar els coneixements sobre els primers homínids, al mateix temps que la paleontologia humana s'anirà consolidant al llarg d'aquest segle.

Juntament amb l'avanç del coneixement científic apareixen les primeres il·lustracions que recreen els temps i els ambients prehistòrics, i que ofereixen imatges d'éssers d'aspecte simiesc com a representants de la naixent espècie humana. Així ho podem contemplar en la primera imatge de l'home fòssil ³ publicada el 1838 pel biòleg, zoòleg i geòleg francès Pierre Boitard en *Le Magasin Universel*. En aquest treball, Boitard, basant-se en les restes humanes fòssils trobades a Europa en dècades anteriors, reconstrueix la figura del primer ésser humà amb trets simiescos i característiques morfològiques semblants a les dels pobles indígenes d'Àfrica, Oceania i Sud-amèrica (Boitard, 1838: 240). Tan sols dos anys després es donarà a conèixer a Espanya en la revista de divulgació *Semanario Pintoresco Español* (19-01-1840, núm. 3: 17-19) l'article de Boitard. Aquest va suscitar grans crítiques i, de fet, constituí

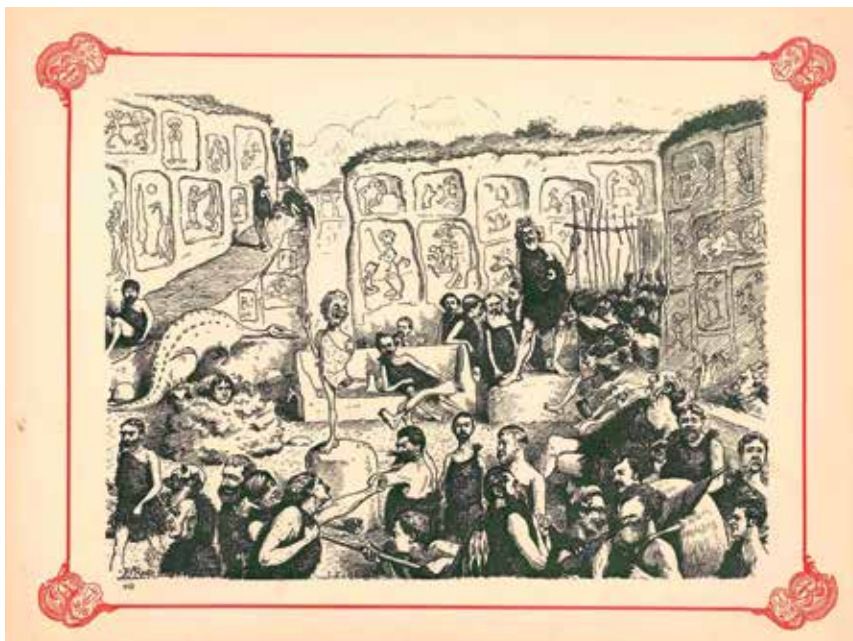


③ *L'Homme fossile*, de Pierre Boitard.
Le Magasin Universel. Vol 5é.
Paris, 1838.

una contribució primerenca a la teoria evolucionista, prou anys abans de la publicació de *L'origen de les espècies* de Darwin, el 1859.

Pòstumament, el 1861, Boitard publica *Paris avant les hommes*, una versió novel·lada de l'article de *Le Magasin Universel*; es tracta d'un text de divulgació paleontològica, on es presenta una nova imatge de l'home primigeni amb la seua *família*, d'aspecte igualment simiesc i negroide, que, erròniament, s'ha considerat moltes vegades com la primera il·lustració de l'home fòssil. L'autor descriu la seua trobada amb aquest grup familiar de la manera següent:

«La dona es va amagar al fons de la cova portant al seu menut fortament aferrat al seu pit. No obstant això, el mascle va donar un rugit gutural i feroç, em va llançar una mirada rutilant, s'alçà sobre les seues potes posteriors, va empunyar amb les de davant el *tomahawk* de sílex, i, d'un bot furiós, s'abalançà cap a mi alçant l'arma terrible sobre el meu cap. En aquell instant, vaig



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

cridar de terror, perquè acabava de reconèixer l'espècie més perillosa de tots els monstres... era un home.» (Boitard, 1861: 218)

El profund debat que es va desencadenar en la segona meitat del segle XIX entre creacionistes i evolucionistes es veurà ben reflectit en les publicacions acadèmiques, però també en les revistes divulgatives de l'època, on la sàtira i les caricatures d'un Darwin d'aspecte simiesc perduraran fins ben entrat el segle XX. En aquest sentit, cal mencionar la visió de la prehistòria que ofereix el britànic E. T. Reed en *Mr. Punch's Prehistory Peeps* (1894), precedent del còmic caricaturesc (Ruiz Zapatero, 1997: 287), en què aborda tots els tòpics iconogràfics dels temps prehistòrics. En vint-i-sis làmines, homes vestits amb pells i llargues cabelleres, proveïts de porres, arcs amb fletxes i destrals de pedra, que conviuen amb un bestiar a cavall entre els dinosaures i els dracs dels contes medievals, duen a terme moltes de les activitats del present. En moltes de les làmines es parodia la societat anglesa, com en les divertides imatges de la tertúlia literària campestre o la visita a la Royal Academy d'altres personalitats del món de l'art transformades en troglodites 4; el discurs, se suposa que sobre l'evolució humana, pronunciat davant d'un públic d'homes-simi somnolents, els partits de beisbol i de futbol, on les porteries són dòlmens, o també les carreres de dinosaures, o les caceres amb bèsties inimaginables.

A aquests primers intents de posar rostre i cos a l'home primigeni seguirien altres imatges no menys conegudes, com la família de pitecantrops de Gabriel von Max (1894), o l'antecessor de František Kupka (1909), reconstrucció assessorada pel paleontòleg francès Marcellin Boule posterior a la trobada



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

de les restes fòssils neandertals de Chapelle-aux-Saints (Corresa, França). Mentrestant, de forma coetània, els investigadors creacionistes continuaran representant els primers humans a semblança de l'home actual, mantenint el model romàntic d'il·lustració, per bé que mostren una major documentació sobre les formes de vida d'acord amb les noves descobertes d'hàbitats i instruments prehistòrics. Ho veiem en les magnífiques il·lustracions d'Emile Bayard en l'obra de Louis Figuier *L'Homme primitif* (1882), en què la història de la humanitat s'inicia en «l'època dels mamuts i dels óssos», negant com a explicació del nostre origen la teoria darwinista d'un passat en comú amb el simi: «Calia refutar la teoria que dóna una explicació tan miserable al nostre origen; nosaltres considerem l'home en el moment que, dèbil i malaltís, va ser llançat a la terra, rodejat d'una naturalesa inclement i salvatge» (Figuier, 1882: 29 i 34).

A mitjan segle xx, l'il·lustrador de la prehistòria més conegut, el txec Zdeněk Burian, féu, en col·laboració amb el paleontòleg Joseph Augusta, centenars de recreacions de distints passatges de la història de la humanitat (Augusta i Burian, 1960). Els seus magnífics dibuixos han il·lustrat manuals i sales de museus de tot el món, sent les seues figures humanes i les seues escenes de caça imitades o reproduïdes per infinitat de dibuixants (Velasco, 2001: 8). Rudolph Zallinger, un altre gran il·lustrador de la prehistòria, és quasi exclusivament conegut pel gran públic per la seua famosa seqüència evolutiva de l'home titulada *La marcha del progrès*, de 1965. No obstant això, Zallinger va tindre una gran influència en la divulgació de la prehistòria durant les dècades dels anys 50 i 60 per les seues il·lustracions realistes, editades a Espanya el 1962 per Time Life en *La epopeya del hombre* 5. Totes aquestes imatges, que són un clar reflex dels avanços de la investigació, han inspirat i han influït els paleoartistes posteriors a l'hora de recrear la prehistòria i, per extensió, en els il·lustradors

de llibres educatius i d'obres de divulgació. I són moltes les escenes d'aquests artistes les que reconeixem en els còmics realistes quan recreen, per exemple, la caça de mamuts, la dansa ritual de l'ós, el xaman pintant en les parets de la cova, etc. Unes escenes de les quals, en molts casos, desconeixem l'autoria, o l'original, però que formen ja part del nostre imaginari col·lectiu.

En les últimes dècades, la imatge de l'home prehistòric s'ha vist revolucionada per la investigació paleoantropològica i, en especial, per l'aplicació de les noves tecnologies informàtiques a les reconstruccions facials i a d'altres parts del cos a partir de les restes fòssils. Tot això permet tindre imatges molt pròximes a la realitat de com seria la nostra espècie, des dels primers homínids fins als neandertals. Aquesta documentació que ha sigut esplèndidament arplegada en còmics com *Lucy. L'espoir*, de Tanino Liberatore i Patrick Norbert (2007).

El poder de la imaginació, aqueixa capacitat humana per a representar mentalment històries o imatges que no existeixen en la realitat, és, com l'art, una cosa exclusiva de l'home. I aqueixa facultat de fer volar la imaginació li ha permés crear, per a la literatura universal, epopeies, llegendes i novel·les fantàstiques, des de l'*Odissea*, d'Homer, fins a la novel·la èpica d'*El senyor dels anells*, de J. R. R. Tolkien (1937-1949). En aquest sentit, la *novel·la de ficció*, terme que es va originar a mitjan segle XIX per a descriure en la literatura els elements de ficció amb una terminologia científica, ha creat històries, personatges, paisatges i animals que ens submergeixen en mons imaginaris i ha construït narracions que han perdurat fins als nostres dies.

◀ LA NOVEL·LA DE FICCIÓ D'AMBIENTACIÓ PREHISTÒRICA

Les grans novel·les d'aventures de mitjan i de final del segle XIX, com *Viatge al centre de la Terra*, de Jules Verne, editada el 1864 en ple debat sobre la teoria de l'evolució, *La màquina del temps*, d'Herbert George Wells (1895), que presenta un món futurible marcat per les diferències de classes, o, ja en 1912, *El món perdut*, d'Arthur Conan Doyle, en són bons exemples. Amb diverses versions cinematogràfiques de gran èxit, totes elles estan ambientades en el món actual des d'on el protagonista, sol o acompanyat d'un equip de científics i aventurers, viatja a través del temps, bé a períodes pre-diluvians, o bé a un futur interplanetari, descobrint nous mons imaginaris i fantàstics. A pesar de la bona acollida per part del gran públic d'aquestes novel·les de ficció, són poques les versions realitzades en tebeos o còmics, com la de *Viaje al centro de la Tierra* il·lustrada per Chiqui de la Fuente, ja en 1987. El que és evident, en tot cas, és que aquestes novel·les han sigut un referent, conscientment o inconscient, per a il·lustradors i guionistes a l'hora d'ambientar personatges i paisatges prehistòrics, tant en el món de la narrativa com en el de les vinyetes.

Una altra novel·la, poc coneguda però de gran interès, és l'obra de Jack London *Before Adam* (1907), que ens ofereix una lectura molt avançada per a la seua època sobre l'origen de l'home. Desafiant els Homes dels Arbres i els Homes del Foc, el protagonista, un «quasi-home», viu una llarga aventura a la recerca de la seua identitat, del seu propi procés evolutiu. El protagonista reviu en somnis la història del seu jo profund, Ullal Llarg, el seu altre jo, i ens transmet l'ansietat que li causa la seua doble personalitat i la recerca dels seus orígens.

La novel·la més cèlebre ambientada en la prehistòria, que es llig encara amb enorme delit, és *La guerre du feu*, de Joseph-Henri Rosny (1911), coneguda internacionalment per la versió cinematogràfica dirigida per Jean-Jacques Annaud (1981). És un dels pocs exemples, si no l'únic, en què una novel·la d'ambientació prehistòrica serveix d'inspiració a posteriors edicions de còmic, des de la versió per entregues de Martine Berthelemy en la revista *Le Journal de Mickey* (1953), o el còmic de René Pellos de 1976, fins als tres volums d'Emmanuel Roudier recentment editats (2012-2014). Els personatges humans i semihumans que es descriuen en *La guerre du feu* -els wah, els nans rojos, els gegants de pèl blau o els devoradors d'homes- els reconeixem en nombrosos tebeos i còmics.

I, com a referent de moltes altres novel·les i personatges de ficció, no podia faltar el prolífic escriptor americà Edgar Rice Burroughs, autor de les sagues d'*El mundo de Pellucidar* (1915) ⁶, *Tarzan de les mones* (1912 i 1914) o *Cave Girl* (1913). Aquests personatges van inspirar, i continuen inspirant, una infinitat d'herois i heroïnes d'aspecte presumptament prehistòric però ambientats en la selva africana, on conviuen amb pobles indígenes, molts d'ells equiparats en la seua forma de vida i les seues actituds a suposats primers estadis prehistòrics de l'home. L'èxit de *Tarzan*, el major heroi salvatge de la història del cel·luloide, va sumar el component selvàtic a la prehistòria de ficció.

En les últimes dècades ha canviat substancialment el concepte de la novel·la de ficció d'ambientació prehistòrica. El supervendes *El clan de l'ós de les cavernes*, de l'americana Jean Marie Auel, publicat el 1980, iniciava la saga *Els fills de la terra* amb un èxit de supervendes sense precedents en el món editorial. Portada al cine pel director Michael Chapman el 1986, no va tindre l'acollida esperada, com també li va ocórrer a la novel·la francesa *Ao le dernier néandertal*, de Marc Klapczynski (2007), una espectacular aventura sobre el destí dels últims neandertals, en què l'adaptació cinematogràfica, feta per Jacques Malaterre el 2010, tampoc no va tindre l'èxit desitjat. *El collar del Neandertal* (1999) i *Al otro lado de la niebla* (2005) de Juan Luis Arsuaga obrin a Espanya una línia de novel·les ambientades en la prehistòria que se situen entre la divulgació científica i la ficció, on el pes dels descobriments al jaciment d'Atapuerca és innegable. Alguns novel·listes s'han atrevit a



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

seguir aquesta temàtica, entre els quals cabria destacar Lorenzo Mediano amb *Tras la huella del hombre rojo* (2005) on, una vegada més, la narració se centra en la trobada entre dues espècies diferents, neandertals i cromanyons. Aquestes novel·les aborden, abans que res, aspectes de l'evolució humana i temes d'actualitat, parant una atenció especial a les últimes investigacions entorn de l'extinció dels neandertals. No obstant això, el zel per una documentació científica rigorosa i la preocupació per estar al dia en les últimes investigacions obliga a una major rigidesa narrativa, per la qual cosa resulten guions un tant repetitius i pareguts entre ells, poc originals en comparació amb aquelles novel·les fantàstiques, d'una imaginació desbordant, però, això sí, amb escenaris i personatges que poc tenien a veure amb la prehistòria. Troglodites, homes simi, tarzans i, per fi, l'espècie humana; així és com veuen els guionistes i els dibuixants els seus protagonistes en les historietes.

Els tebeos i els còmics transmeten valors i ideologies, no només per mitjà de la imatge, sinó també del missatge escrit, del guió, mitjançant aquests diàlegs encapsulats en bafarades o en els peus de vinyetes. De manera que aquest doble missatge, a través de la imatge i el text, converteix les narracions gràfiques en un referent i un model per a milers de lectors.

ELS PROTAGONISTES PREHISTÒRICS EN ELS CÒMICS

Un recorregut visual pels còmics de temàtica prehistòrica mostra la gran varietat de representacions humanes que apareixen al llarg de prop d'un segle. Arquetips que, d'altra banda, estan estretament marcats per l'època, el gènere i el públic a qui van dirigits. En aquest viatge per la prehistòria, l'home i la dona no estaven sols, sinó que interactuaven amb el medi; per això que el món vegetal i animal tingueren un protagonisme quasi tan important com els humans. Els paisatges hostils, des dels grans gels fins a les impenetrables selves, passant per l'aridesa extrema dels deserts, són eterns adversaris de l'ésser humà, la qual cosa li permet, a aquest, mostrar el seu valor, enfrontant-se a riscos i aventures continus. Els grans mamífers i les feres representen els perills més extrems, però també en són la base de la subsistència: l'animal caçat i el consumit; i és per això que els animals estan presents en tots els còmics. Malgrat això, fins i tot sent sabedors que tots aquests elements són inseparables, ara ens centrarem en com els còmics han retratat l'home i la dona prehistòrics, les imatges dels quals agrupem en quatre estereotips: caricaturesc, simiesc tarzanesc i realista.

LA IMATGE CARICATURESCA

El troglodita és per excel·lència l'estereotip en el còmic caricaturesc, humorístic i infantil i, tal vegada, qui millor resumeix els tòpics i atributs identitaris de l'home prehistòric. Aquests tòpics apareixen ben resumits, per exemple, en el personatge del troglodita tímid de Raf (*Mortadelo: Especial Prehistoria*, 1985: 22), on en la primera vinyeta tenim al robust i poc intel·ligent troglodita cabellut, abillat amb pells, porra en mà, un plat de menjar amb ossos i, de fons paisatgístic, un pterodàctil que sobrevola un dolmen. En els còmics espanyols, ho veiem des de les primeres vinyetes de les aventures del TBO⁷ i de *Daca y Toma* (1938), en multitud d'acudits de totes les èpoques i en un llarg repertori de xicotets i simpàtics personatges cavernícoles com el *Troglodito*, de Schimdt (1958), *El Troglodita Manolo*, de Raf, autor també de la portada del número especial de prehistòria de *Mortadelo*, núm. 47, 1978, o els més cèlebres *Altamiro de la cueva* (1965), de Joan Bernet Toledano, i *Hug, el troglodita* (1965), de Jordi Gosset.

En les tires d'humor i vinyetes americanes, el cavernícola *Alley Oop*, creat el 1934 per V. T. Hamlin⁸ (*Trucutú* en la versió hispana), compagina el seu caràcter bonàs amb el seu comportament com a brutal. A cavall del

⁷ El origen de algunas cosas. TBO. Any XIV, núm. 701. Barcelona, 1928.

⁸

10 TBO 10 ENTIMOS ENTIMOS

Año XIV

Redacción y Administración: París, 201 bis.-BARCELONA

Núm. 701

EL ORIGEN DE ALGUNAS COSAS



La primera chichonera usada por el hombre.



El primer encendedor mecánico.



El primer juego de billar



La primera canoa automática.



Las primeras gafas que usó la humanidad.



La primera ascensión aérea.



El primer automóvil.



La primera excursión campestre de la familia humana.

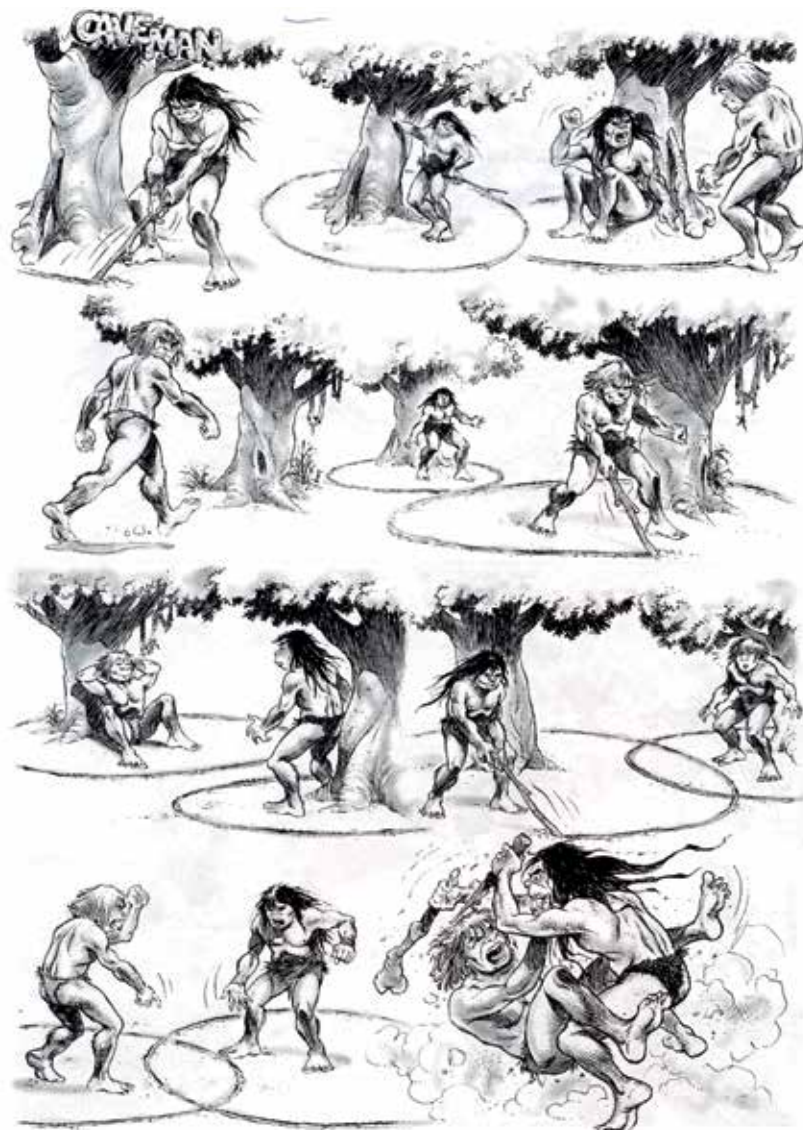
Y el primer hombre que bailó el charleston en época remota.

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



seu dinosaure i destrat en mà, es va convertir en una icona americana de la cultura *pop*, com després ho seria *Els Picapedra*, creats com a sèrie d'animació en 1960 per Hanna-Barbera. Una imatge oposada, cavernícoles xicotets i intel·ligents, són el personatge de *BC* de Johnny Hart, on l'important de les tires còmiques és la narració i els gags; o *Altamiro de la cueva*, en el qual el període històric és mera anècdota, ja que la majoria d'aquests personatges funcionarien igualment ambientats en qualsevol altre període històric. En general, el paisatge ocupa ací un paper molt secundari i es redueix a un mer decorat, mentre que els animals, en canvi, cobren un protagonisme més gran. S'humanitzen i formen part del repartiment d'actors en nombroses historietes, com els mamuts de *Girighiz* (1972), d'Enzo Lunari, o els amables animals de companyia representats per les mascotes Dinny d'*Alley Oop* o Dino d'*Els Picapedra*.

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



En aquest apartat podríem incloure *The Cartoon History of the Universe* (1978) del matemàtic i il·lustrador Larry Gonick que, a través d'un dibuix ple d'humor, narra la història de la humanitat. L'autor utilitza la caricatura i la narrativa gràfica per a difondre els últims coneixements sobre la prehistòria de forma pedagògica al mateix temps que divertida. En aquesta mateixa línia, l'humorista gràfic Forges en la *Historia de aquí* (1980) parodia el món de la prehistòria i il·lustra tots els seus tòpics com ningú. Les seues conversacions hilarants, els jocs de paraules i els personatges *forgians*, han arribat fins a l'imaginari col·lectiu de diverses generacions d'espanyols. Per contra, en *Caveman*, del turc Tayyar Özkan (2001), trobem una paròdia feroç de la societat actual. Amb un enèrgic llenguatge narratiu mut mostra com les passions més baixes de l'ésser humà, la violència o l'individualisme, no han canviat des de la prehistòria fins a la nostra suposada societat civilitzada 9.

En aquest gènere satíric i humorístic, les dones apareixen igualment estereotipades, encara que prou pitjor considerades: arrossegades pels cabells, grosses i remugones, o com a objectes de desig que fan bavejar els seus companys de vinyetes. Les *picapedra* Wilma i Betty, amb els seus modelets de pells i les seues preocupacions domèstiques, tot i que són més espavilades que la seua parella respectiva -la qual cosa no era molt difícil-, ofereixen la imatge d'esposa ideal, ama de casa. Al final dels anys 70, en el còmic infantil només una xiqueta, Roquita, de Jordi Gosset, es pot considerar un personatge amb carisma que, sense aconseguir el reconeixement d'*Hug, el troglodita*, del mateix autor, quedarà immortalitzada amb la seua sopa d'ossos.

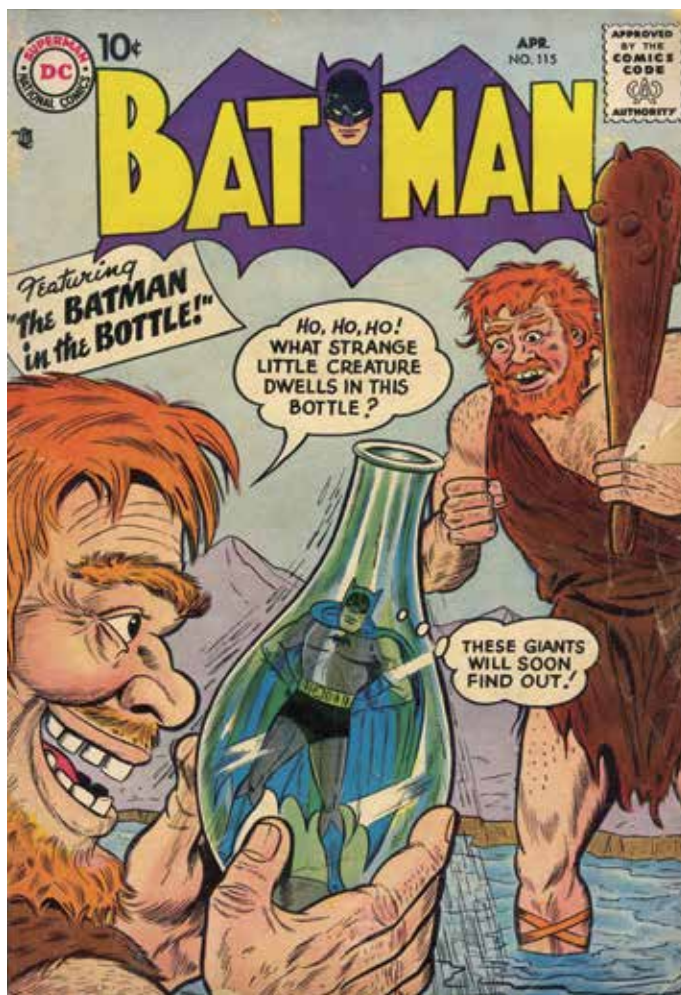
LA IMATGE SIMIESCA

La referència a l'home simi és recurrent en aquells còmics fantàstics i de ficció en els quals el protagonista, sempre un home modern i occidental, s'enfronta a éssers simiescs que remeten a l'esclavó perdut. Barrero (2011) assenyala la fascinació que ha despertat sempre entre nosaltres la imatge d'aquell esclavó perdut entre la bèstia i l'home *civilitzat*, i que s'ha anat construint amb imatges fantasiejades al llarg del segle xx, per descomptat sense contrastar amb la ciència, i que ha resultat, com no podia ser d'una altra manera, un estereotip.

La representació de l'home prehistòric com a ésser monstruós, mig home mig simi, remet a les llegendes i a la pròpia història de la investigació sobre l'evolució de la humanitat com hem vist anteriorment. L'interés i l'atracció que despertà la llegenda del ieti, l'abominable home de les neus, que a mitjan segle XIX van popularitzar els muntanyistes que escalaven l'Everest, contribuï en gran manera a crear aqueixa imatge aterridora i misteriosa que la cultura popular va vincular erròniament als nostres orígens. També la mítica pel·lícula *King Kong* (1933), un habitant d'una perduda *illa prehistòrica*, contribuiria a forjar aqueixa imatge terrible però humanitzada dels grans primats. Tot això ha proporcionat un cabal imaginatiu enorme a l'hora de crear enemics i situacions terrorífiques en què s'estableix una clara equivalència entre l'element primitiu, l'atàvic i el monstruós.

Així ho veiem en nombrosos còmics de totes les èpoques i de tots els gèneres, on el malvat és un ésser simiesc i brutal que sorgeix de les profunditats, o del més enllà, i l'única arma del qual sol ser una gran maça capaç d'obrir el cap del contrincant d'un sol colp mortal. Els superherois americans, Superman i Batman, també defenen la humanitat de gegants cavernícoles vinguts de mons remots, sempre amb una gran porra en la mà¹⁰. Fins i tot Flash Gordon lluita contra homes simi vinguts d'*El Satélite de los Skorpi* (1980). Brutals simis antropitzats, parlants, els veiem en els còmics espanyols dels anys 50 i 60, lluitant contra personatges medievals com en *El Jabato* o *El Capitán Trueno*, però qui millor il·lustra aquests primers homes prehistòrics és Miquel Quesada

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



en les cobertes i vinyetes de *Pequeño Pantera Negra* (1958). Cal assenyalar que aquesta imatge simiesca és sempre masculina; quan el sexe femení pren les regnes del mal és sempre sota l'aspecte d'una bruixa malvada, però que es pot convertir en una bellesa seductora o bé en una anciana decrepita.

Si bé aquest tipus d'home primitiu és recurrent en els còmics de ficció i de misteri de totes les èpoques, vegeu *Delito en la Prehistoria* o *El misterio de Stonehenge* de la sèrie «Martin Mystère», de Castelli i Alessandrini (1982), en les últimes dècades aquest estereotip ha canviat substancialment a causa de la difusió i divulgació dels avanços científics sobre l'evolució humana. La visió ingènua i infantil d'aquells homes simi és cada vegada menys freqüent i ara els *Australopithecus*, l'*Homo erectus*, l'*Homo habilis*, l'*antecessor* o els neandertals van abandonant els seus rols de bèsties perilloses per convertir-se en veritables protagonistes humans de les seues històries. Una vegada més, còmics com *Lucy. L'espoir*, de Norbert i Liberatore, *On a marché sur la Terre*, d'Houot (1990), o *Néandertal*, de Roudier (2007-2011), s'acosten amb una gran sensibilitat i humanitat a la vida i les passions d'aquests primers humans.

LA IMATGE TARZANESCA

La influència de la figura de Tarzan, el rei de la selva, d'Edgar Rice Burroughs (1912) en el món del còmic és innegable. A partir dels anys 20 del segle xx l'home prehistòric continuarà mantenint el seu aspecte simiesc però apareixerà també una nova figura de l'estil del mite del bon salvatge de Rousseau: un home lliure, noble i plenament integrat en la naturalesa, que anirà prenent cada vegada més protagonisme. La publicació de les novel·les de jungla d'aquest mateix autor, *The Cave Girl* (1913) i *The eternal savage* (1925), confirmen l'èxit d'aquest gènere, amb una aportació molt important: la introducció de la dona salvatge *prehistòrica* com a protagonista i heroïna. Per descomptat, aquestes imatges d'home i dona *prehistòrics*, responen en realitat a l'home actual i occidental que habita en la jungla i que no té res de prehistòric, ni tan sols les armes defensives. En aquest tipus de còmics veurem l'etern enfrontament de l'heroi contra simis humanitzats i feres salvatges, però també contra tribus africanes ambientades en el seu passat.

A Espanya, el màxim exponent d'aquest perfil tarzanesc és *Purk, el hombre de piedra* (1950), de Manuel Gago, seguits de *Piel de lobo* i *Castor*, tots ells ambientats en una mítica prehistòria plena de llicències. *Tamar* (1961), de Ricardo Acedo i Antoni Borrell, en realitat és una còpia de la saga de Tarzan on, igual que el seu progenitor, lluita contra troglodites i tota classe de feres salvatges inclosos els dinosaures.

Rahan, l'heroi del guionista Roger Lécureux i del dibuixant André Chéret (1969) ha sigut llegit per tres generacions de francesos i traduït a més de dèsset llengües. És el personatge que millor representa l'èxit d'aquesta caracterització de l'home salvatge i tarzanesc del Paleolític ¹¹. Amb el seu tapall de cuir, el seu ganivet de marfil i el seu collar d'urpes d'ós vola a través de les vinyetes amb un gran dinamisme i força corporal, només comparable amb el guerrer prehistòric nord-americà Tor. Dels àlbums de *Rahan* cal destacar els dedicats a jaciments i coves paleolítiques francesos, com *L'homme de Tautavel* (1997), *Le secret du Solutré* (2008) o *La légende de la grotte de Niaux* (2009). En el primer volum, Chéret realitza també el guió i ens narra una emotiva història d'amistat entre Rahan i Tau-toa, un preneandertal de la cova de Tautavel.

També en la dècada dels anys 70, l'il·lustrador italo-argentí Juan Zanotto i els guionistes Ray Collins i Diego Navarro creen el personatge prehistòric d'Henga, el caçador (1974) (Yor a Itàlia i Espanya) que viatja, acompanyat de la seua companya Ka-laa, entre dues civilitzacions distintes en un món primitiu ambientat en el Neolític i en el futur. A partir del 1975 es gesta la saga *Hor*, el fill d'Henga, que conservarà les mateixes característiques que la historieta original entre mons prehistòrics i futurs. Poc coneguda en altres països fora d'Itàlia i Argentina, aquesta sèrie fantàstica de ciència-ficció va



ser portada al cine, sense massa èxit, en 1983 (*Yor, el cazador del futuro*), pel director Antonio Margheriti (Barrero, 2011).

Rahan, de R. Lécoureur i A. Chéret. 11
Vol. 10 de l'edició integral en blanc i negre de l'editorial Soleil, 2014.

Lògicament és als Estats Units on la figura de Tarzan donarà lloc a una quantitat més gran de personatges, molt semblants entre ells, i que tindran una gran acollida a partir dels anys 60 i 70, com Korak, el fill de Tarzan, Ka-Zar amb la seua núvia la diablessa Shanna, o Kong, el Salvatge, que s'enfrontaran a tot tipus de cavernícoles, feres i dinosaures en suposats períodes prehistòrics, o *Tragg y los dioses del cielo*, on es mescla ciència-ficció i prehistòria (Barrero, 2011). Però, sens dubte, *Tor, in the world 1,000,000 years ago* (1953), creat per Joe Kubert, és el guerrer prehistòric que més èxit va tindre, molt influït per la pel·lícula de 1940 dirigida per Hal Roach (Golden Caster, 2013). És aquest un dels personatges més volguts per Kubert, que el va acompanyar al llarg de tota la seua vida artística fins a la seua mort el 2012. *Anthro* (1968), el primer xiquet cromanyó nascut de pares neandertals, o *Naza, Stone Age Warrior*, s'aparten de la influència tarzanesca, i creen un personatge prehistòric propi¹². També serà als Estats Units on triomfaran, a partir dels anys 50, les heroïnes de perfil



12 Naza. *Stone Age Warrior: Ice entombed monsters*. Il·lustracions de Jack Sparling. Dell 12 Comics, New York, 1966.

selvàtic amb un fort component eròtic, com Cave Girl, Rima, o Shanna, totes elles valentes guerrers abillades amb escasses pells de felí.

Un altre tipus d'heroi prehistòric que incloem en aquest apartat, encara que no s'ambienta en la selva ni el seu perfil és el del bon salvatge, és el dels indis americans *prehistòrics*. Cal recordar que fins ben entrat el segle xx, els indis de les praderies es consideraven els primers pobladors d'Amèrica, per la qual cosa els autors de còmics no van dubtar a crear superherois prehistòrics indis. Així naix, en 1954, *Turok, son of stone* (en castellà *Turok, el guerrero de piedra*), un autèntic pelloja paleolític que lluita contra homes cavernícoles i fauna prehistòrica americana, però sobretot contra animals antediluvians.

LA IMATGE REALISTA

L'escola franco-belga, amb la seua tradició de còmics històrics, és la que millor recrea i il·lustra la prehistòria. Guionistes i il·lustradors s'assessoren sobre els últims avanços de la investigació prehistòrica, visiten els jaciments i

els museus i, fins i tot, col·laboren amb prestigiosos prehistoriadors. *Tounga*, (1961), *Tunga* en les edicions espanyoles, va ser creat per l'il·lustrador belga Édouard Aidans i es pot considerar com el precedent del còmic realista prehistòric, que compagina la ficció i la documentació arqueològica amb una fauna creïble, contemporània al Paleolític mitjà i superior (Vich, 1997: 16). Però serà el guionista i il·lustrador André Houot, amb els seus quatre volums sobre *Chroniques de la nuit des temps* (1987-1992), el primer que narra la història de la humanitat des dels seus orígens fins a l'Edat del Bronze amb una clara voluntat pedagògica i amb assessorament de científics ¹³.

El mestre de la *bande dessinée* de narració il·lustrada sobre la prehistòria és Emmanuel Roudier. Des de la publicació de *Vo'hounâ* el 2002, definida pel seu autor com una narració màgico-realista sobre neandertals i cromanyons, ha estat en contacte amb nombrosos arqueòlegs francesos, assessorant-se sobre la fauna, la flora i el clima, a més de seguir de prop les últimes propostes de reconstruccions anatòmiques i facials dels neandertals. Aquest interès, unit a la seua passió per la prehistòria, ha donat com a resultat magnífiques il·lustracions i ambientacions de la prehistòria europea, com les del seu àlbum més conegut, *Néandertal* (editat en castellà en 2012). Els avanços de la investigació prehistòrica també es reflecteixen en la imatge i les accions dels protagonistes d'altres còmics excepcionals, com el ja mencionat àlbum de *Lucy. L'espoir*, de Patrick Norbert i Tanino Liberatore (2007), una història de supervivència i amor protagonitzada pels primers homínids. El còmic de Matthieu Bonhomme *L'Âge de raison* (2002) ens presenta un homínid en l'alba de la seua història, en el qual prevalen més els impulsos del desig, l'amistat i la violència sobre la raó. La força narrativa i el colorit d'aquest còmic fan que resulten innecessàries les paraules per a transmetre'ns el seu missatge sobre la violència i les passions humanes, com també ocorre en el còmic, igualment mut, *Neanderthal*, del nord-americà Frank Frazetta (2009) ¹⁴.

En *Mesolith* (2010), els britànics Ben Haggarty i Adam Brockbank, creen un ambient màgic en el qual s'entrellacen les situacions de perill, somnis i malsons, però en un món real de caçadors-recol·lectors del Mesolític i el Neolític. Destacarem, en l'àmbit peninsular, l'interessant àlbum *Ötzi: por un puñado de ámbar* (2015) de Mikel Begoña i de l'il·lustrador Iñaket, un còmic d'aventures, un *western calcolític*, com agrada definir-lo als seus autors (www.rtve.es › Noticias › Especiales › El cómic en RTVE.es), sobre la mòmia descoberta als Alps italians de fa 5.000 anys ¹⁵.

Tots aquests còmics són un bon exemple de com la suma d'una rigorosa documentació científica, una narrativa original i unes il·lustracions potents, poden convertir aquest art seqüencial en un excel·lent manual gràfic de la prehistòria. I en aquest sentit, els museus som cada vegada

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

D'APRÈS
CE QU'IL
A DIT
....



13 *Tête-Brûlée. Chroniques de la nuit de temps*, d'André Houot. Editorial Le Lombard, Bruxelles, 1989.

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

14



més conscients del potencial comunicatiu que tenen la imatge i la narració gràfica com a transmissors de coneixement, per això la importància que té el fet que hi haja una estreta col·laboració entre els il·lustradors i els conservadors-investigadors del museu en el desenrotllament d'un discurs expositiu correcte. Un bon exemple que s'ha de seguir des de les institucions és l'àlbum *El bosc negre: una aventura talaiòtica* de Max i Pau (2007), editat pel Museu Arqueològic de Son Fornés, a Montuïri (Mallorca) i ambientat ja en el llinar de la protohistòria. El guió està escrit pels mateixos responsables científics del museu i relata la vida quotidiana al poblat talaiòtic de Son Fornés fa uns 2.000 anys. També el còmic *Explorador en la Sierra de Atapuerca* (2004), de Jesús Pinilla, editat per la Fundación Atapuerca,

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



disposa de l'assessoria científica de Juan Carlos Díez. En aquesta mateixa línia, el Museu de Prehistòria de València ha editat dos contes, *El misteri de la cova* (2006) i *La trobada entre dos mons* (2013), argumentats per Eva Ripollés i Laura Fortea, arqueòlogues-monitores del Museu, amb il·lustracions de Gerard Miquel, on els xiquets protagonistes viuen els canvis que se succeeixen en l'esdevindre dels temps prehistòrics. L'excel·lent acollida d'aquests treballs entre el públic infantil i familiar demostra el valor de la narració gràfica com a recurs comunicatiu i museogràfic per acostar-nos a la prehistòria. Per açò, des d'aquestes línies, reivindicuem la màgia de la imatge i de l'art seqüencial com a mitjà per a construir relats sobre la prehistòria, pel seu llenguatge internacional i per la seua capacitat per a suscitar i evocar emocions.

BIBLIOGRAFIA

- AUGUSTA, J. i BURIAN, Z. (1960): *Les hommes préhistoriques*. París. La Farandole.
- AZÉMA, M. (2011): *La préhistoire du cinéma*. París. Éditions Errance.
- BARRERO, M. (2011): «El trogloditismo en los cómics», *Tebeosfera* [2.ª època], n.º 8. Disponible en: http://www.tebeosfera.com/obras/documentos/el_trogloditismo_en_los_comics.html
- BOITARD, P. (1837-1838): «L' Homme fossile», *Le Magasin Universel*, vol. V, París, p. 209-240.
- (1961): *Paris avant les hommes. L'homme fossile, etc. Études antédiluviennes*. París. Passard, Librairi-Éditeur.
- GASCA L. i MENSURO, A. (2014): *La pintura en el cómic*. Madrid. Cátedra.
- GOLDEN CASTER (2013): «De Purk a Atila. Cómic e historia. Una aproximación. I. Hace un millón de años». Disponible en: www.the-flagrants.com/blog/.../comic/de-purk-a-atila-comic-e-historia/ist.
- HERNÁNDEZ, M., FERRER, P. i CATALÁ, E. (1988): *El arte rupestre en Alicante*. Alacant. Banco de Alicante.
- JARDÓN, P., PÉREZ C. i SOLER, B. (ed.) (2012): *Prehistoria y cine*. València. Museu de Prehistòria de València.
- LÓPEZ, P. (2013): «El origen de la historieta». Disponible en: <https://prezi.com/3akm30sajmc/el-origen-de-la-historieta/>
- MORTADELO (1985): *Especial prehistoria*, n.º 191. Barcelona. Bruguera.
- MOSER, S. (1998): *Ancestral images. The iconography of human origins*. Stroud. Sutton Publishing.
- RUIZ ZAPATERO, G. (1997): «Héroes de piedra en papel: la prehistoria en el cómic», *Complutum*, 8. p. 285-310.
- (2010): «Prehistoria y cómics: ciencia y ficción». *BBC Historia*, p. 64-71. Disponible en: www.academia.edu/1516842/Prehistoria_y_comics_ciencia_y_ficcion
- SARRIÁ, E. (1989): «Las pinturas rupestres de Cova Remígia (Ares del Maestre, Castellón)», *Lucentum*, VII-VIII, p. 7-34.
- NÚÑEZ CENTELLA, R., SÁNCHEZ RON J. M. i ORDÓÑEZ, J. (2012): *Libros inmortales, instrumentos esenciales*. [Catàleg d'exposició]/ Direcció: Ramón Núñez Centella; comissaris: José Manuel Sánchez Ron i Javier Ordóñez. Madrid. Museo Nacional de Ciencia y Tecnología.
- VELASCO, F. (2001): «La prehistoria en los cómics», *Black & White. Cómic y Prehistoria*, p. 7-11.
- VILLAVERDE, V. (1994): *El arte paleolítico de Cova del Parpalló. Estudio de la colección de plaquetas y cantos grabados y pintados*. Museu de Prehistòria de València.
- VICH, S. (1997): *La historia en los cómics*. Biblioteca Cuto. Barcelona. Glénat.