

# 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@dival.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

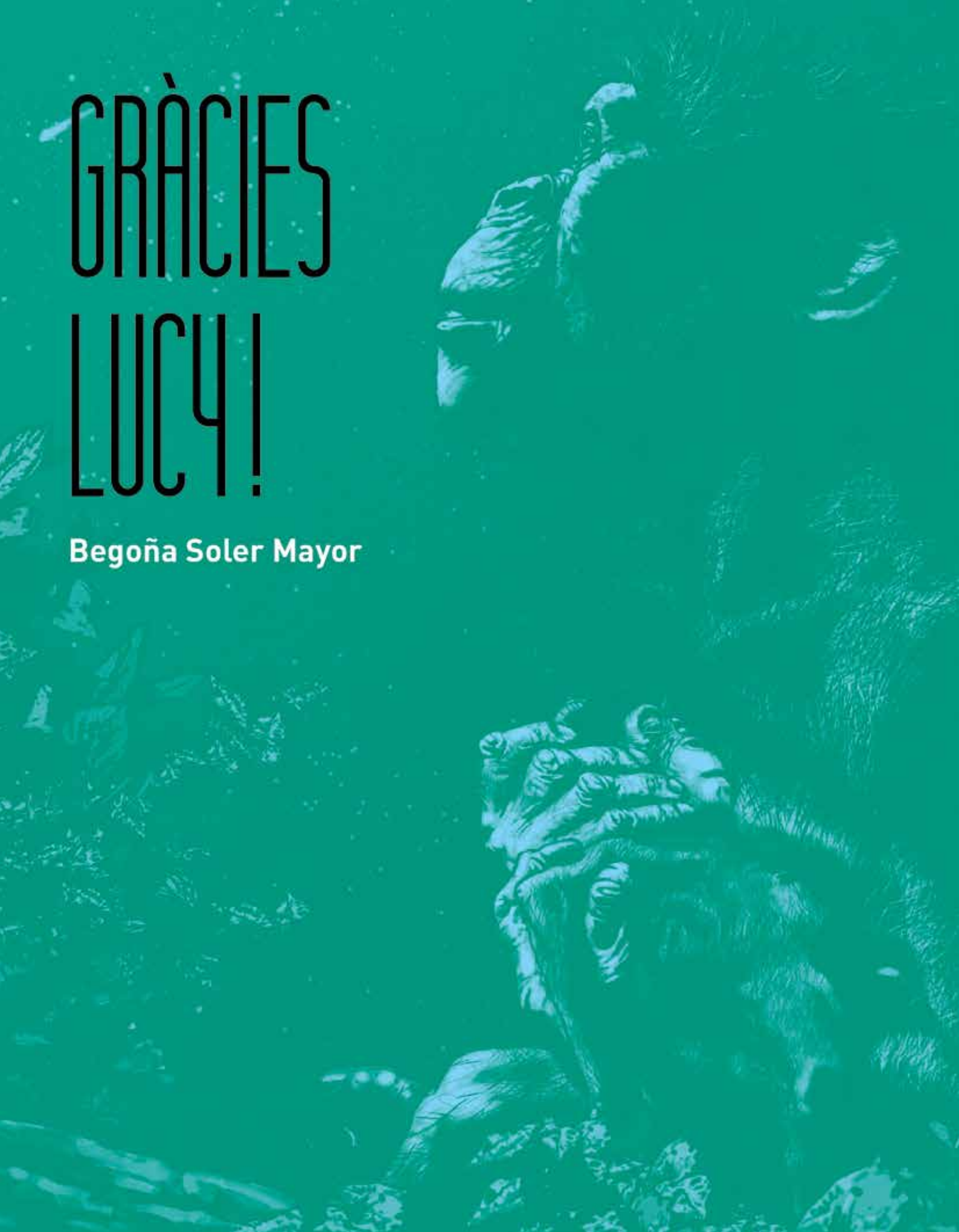
233

**CATÀLEG DE SELECCIÓ DE CÒMICS**

Vicky Menor Cuenca

# GRÀCIES LUCY!

Begoña Soler Mayor



Gràcies a Lucy, aquella austrolopiteca menuda, a penes d'1,30 m d'alçària, descoberta el 1974 a la vall d'Afar, a Etiòpia, el naixement de la humanitat s'ha remuntat a 3,2 milions d'anys, i ha situat el sexe femení, la dona, en l'origen de l'evolució humana. En homenatge a Lucy, aquest article estudia la imatge de la dona en els còmics de temàtica prehistòrica des d'un punt de vista feminista i analitza els estereotips de gènere de les protagonistes en els còmics americans, francobelgues i espanyols al llarg del segle xx i fins a l'actualitat.

El món imaginat de la prehistòria s'ha transmés, amb més o menys rigor i imaginació, en les novel·les i el cine. Servisquen com a exemple la molt reeditada sèrie encapçalada pel *Clan de l'ós de les cavernes* (Auel, 1980) o la no menys famosa pel·lícula *La recerca del foc* (Annaud, 1981), les quals han ajudat a reforçar un imaginari col·lectiu sobre la prehistòria del qual el còmic és partícip.

Com expressa Díaz (2011) el còmic és un mitjà de comunicació «escrit-icònic però estructurat en imatges consecutives (vinyetes), que representen seqüencialment fases d'un relat [...] i en les quals se solen integrar elements d'escriptura fonètica (onomatopeies) [...] normalment és més important la imatge que el text, ja que les històries en el còmic poden existir sense paraules però no sense dibuixos». I a través d'aquestes vinyetes, el còmic ha portat a l'extrem tots els tòpics que sobre la prehistòria s'han anat reproduint al llarg dels últims segles. Conceptes que es repeteixen fins a arribar a perpetuar-se en molts públics, partint de la premissa del seu desconeixement parcial o total del tema. D'aquesta manera s'assenten determinats anacronismes històrics, com la convivència de dinosaures i humans, o es generen estereotips relacionats amb la funció dels membres del grup, des d'una perspectiva patriarcal, que deixa de costat les dones com a éssers humans actius dels grups prehistòrics, amb tòpics com: «els homes cacen, són forts i dominants; les dones són submises».

El còmic en general, sense especificar èpoques, ha maximitzat tots aquests tòpics. Són històries que ens fan sentir protagonistes, evadint-nos de la realitat i viatjant en el temps a aquell lloc remot, fantàstic i atractiu que és la prehistòria. El còmic aconsegueix generar un impuls a la imaginació en cada vinyeta i això té un valor intrínsec indubtable.

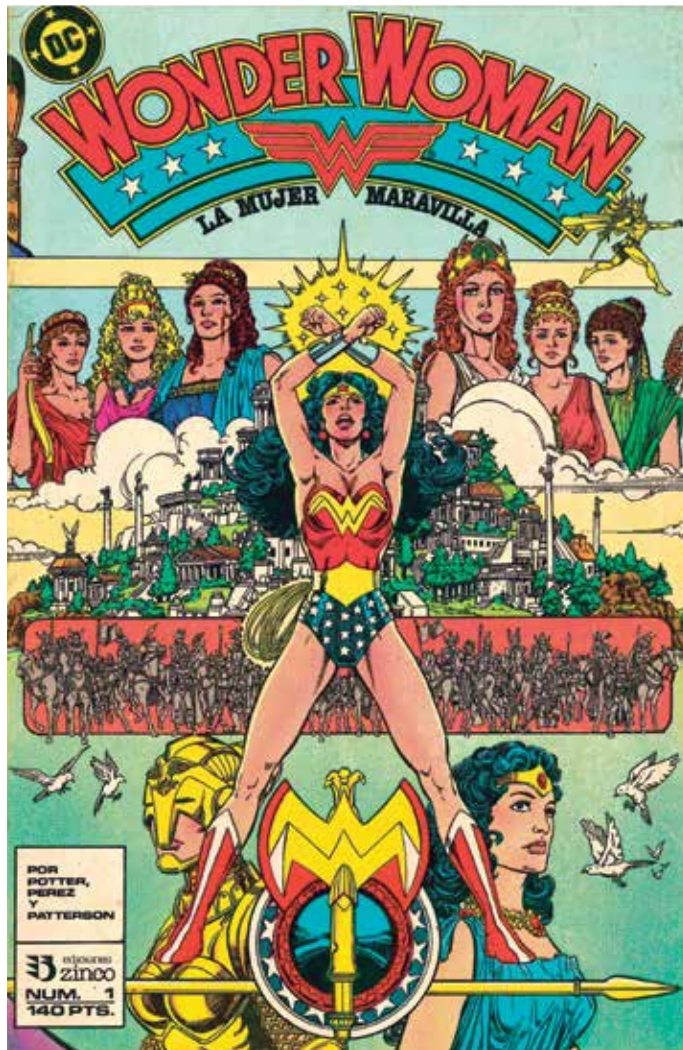
Però la comprensió de la prehistòria a través del còmic pot ser especialment pertorbadora, ja que la imatge que es crea sobre ella en la ment del lector pot estar molt allunyada de la realitat arqueològica. I la imatge que es projecta en les diferents històries forma opinions, no sols sobre elements del present sinó també sobre tendències del futur (Díaz, 2011) o del passat. Igual que ocorre amb el cine o la televisió, és un art amb un valor social i formatiu alt. És aquest un valor negatiu? No hauria de ser-ho, ja que com planteja G. A. Toapanta Pérez (2014: 2), el còmic pot servir «com a eina de comunicació per a la població i propendrer-ne a la participació en la construcció d'una consciència del procés organitzatiu i polític». Però, si les historietes transmeten tòpics ancorats en el patriarcat més ranci o donen una visió esbiaixada del passat, llavors sí que transmeten una visió negativa, ja que els còmics també són vehicles transmissors d'ideologia (Díez Balda, 2000).

Com veurem, el protagonisme de les dones en els còmics de temàtica prehistòrica és escàs. Davant els més de trenta protagonistes masculins, des dels primers anys del segle passat fins als nostres dies, només trobem una dotzena de dones que hagen sigut personatges protagonistes. En la pàgina: <http://listas.20minutos.es/lista/buscando-las-mejores-100-heroinas-y-villanas-del-comic-296576/>, on es presenten més de cent dones protagonistes de còmics, només dues es vinculen d'alguna manera al món de la prehistòria. Aquestes són Jungle Girl i Cavewoman. Encara que no estan ambientades exactament en un món prehistòric, perquè hem de recordar que una de les característiques d'aquests còmics són els viatges en el temps, entre un passat moltes vegades incert i un present o futur més incert encara. Les verdares protagonistes que anirem coneixent seran: Cave Girl, Rima, Shanna the She-devil, Cavewoman, Roquita, Touna Mara, Zukie, Hozna, Ly-Noock, Vo'hounâ, La muchacha salvaje i, finalment, Lucy.

◀ CERCANT LES DONES:  
LES DOTZE MAGNÍFIQUES I LUCY

El professor Ruiz Zapatero (1997, 2005) és qui més ha estudiat i classificat els còmics de temàtica prehistòrica. Basant-nos en la seua classificació, dividirem els còmics analitzats en tres tipus: còmic de ficció fantàstic, còmic històric realista i còmic caricaturesc. Aquesta elecció ve donada per la recerca del protagonisme de les dones.

Abans de parlar d'aquestes, creiem que val la pena citar una dona que no és estrictament *prehistòrica*, ja que és una princesa guerrera de les amazones,



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

①

basada en la mitologia grega, però que sí que té el seu origen en un passat prehistòric. Es tracta de *Wonder Woman* ①. La historieta s'inicia en el passat prehistòric -fa 30.000 anys-, quan les dones morien a causa de la violència dels homes i eren portades a l'Hades, on estan les ànimes d'aquelles dones que les deesses tornen a la terra en forma d'amazones. La Mujer Maravilla -com la coneixem ací- representa una dona forta, resolutiva, afectuosa, és la reina de les amazones.

Aquesta protagonista femenina apareix publicada per primera vegada l'any 1941 als Estats Units. El seu autor, William Mourton Marston, va decidir crear un nou superheroi, i va ser la seua esposa, Elizabeth, qui li va suggerir que fóra una superheroïna femenina. En una edició de *The American Scholar*, Marston (1944) va escriure: «ni tan sols les xiquetes volen ser xiquetes tant de temps com el nostre model femení que no tenia força i poder. No volent ser xiques, elles no volen que se les veja sensibles, submises, com a dones

bones amants de la pau. Les qualitats fortes de les dones s'han convertit en una cosa menyspreable a causa de la seua debilitat. El remei obvi era crear un personatge femení amb tota la força de Superman, a més de tot l'encant d'una dona bona i bella». D'aquesta visió resulta una superheroïna que lluita per la justícia, l'amor, la pau i la igualtat sexual. La seua història mostra clarament com va canviar de manera radical el paper de la dona amb la segona guerra mundial, moment en què les diferents necessitats de la contesa les obliga a eixir de les cases i incorporar-se a la sustentació de l'economia de guerra, com ja va succeir durant la primera guerra mundial. El poder d'aquest personatge va ser tan important que va arribar a influenciar en el moviment feminista dels Estats Units «I poderosa ho va ser. *Wonder Woman* no es va convertir només en el tercer còmic més durable de la història -darrere dels goliats Superman i Batman-, sinó que el personatge de Marston va influir directament en el moviment feminista» (Joyce, 2008). El creador d'aquesta superheroïna, a qui li concedeix tot tipus de poders, és l'inventor del polígraf, per això *Wonder Woman* inclou el Llaç de la Veritat, que obliga a dir la veritat a qualsevol subjecte.

### CÒMIC DE FICCIÓ FANTÀSTIC

En els còmics d'aventures o fantàstics resulta difícil definir el mitjà on es desenvolupa la narració, la subsistència o les relacions entre els personatges, encara que s'hi reitera l'aparició de selves, deserts o llocs agrestos. Com a exemples tenim la selva on viu Rima, la tundra gelada de Touna Mara o el paisatge volcànic on es desenvolupen les històries de Shanna.

En aquestes historietes de dones aguerrides i valentes és indiferent que elles siguin protagonistes o núvies, cap no n'és mare. El concepte de maternitat en la ficció fantàstica s'oposa al de dona de bellesa exuberant (sempre als ulls occidentals), de guerrera, de fetillera o d'amazona. I açò resulta al mateix temps cridaner i contradictori. Si reflexionem sobre la informació que tenim de les dones prehistòriques a través de les restes arqueològiques, observem que durant molt de temps se les ha vinculat amb la maternitat, en estar representades en figuretes femenines de formes voluminoses, conegudes com «les venus paleolítiques», i interpretades genèricament com unes deesses mare o de la fertilitat <sup>②</sup>. Per aquesta raó s'han representat multitud de vegades en les il·lustracions divulgatives com a mares, alletant al fons de la cova o a la porta de la cabanya. Aquesta visió maternal, que sí que serà arreplegada pel còmic realista històric, desapareix quan es tracta de crear heroïnes fantàstiques, sempre lliures. Però, coneguem-les.

*Cave Girl* <sup>③</sup> apareix per primera vegada el 1952 i els seus creadors, Bob Powell i Gardner Fox, continuen publicant aquesta historieta fins al 1988. Com en altres moltes que en veurem, aquesta historieta no es desenvolupa en la





2 Figureta femenina del Paleolític superior, fa unos 22.000 anys. Willendorf (Àustria).

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

3

prehistòria real, sinó que ambienta els seus personatges en un món selvàtic que recorda la prehistòria. A la protagonista li agrada més la selva que la civilització. És independent, sap lluitar i s'enfronta als seus enemics amb una llança menuda. És forta, com totes les nostres protagonistes, i sempre vist una espècie de mallot que simula la pell d'un animal. Aquest és un personatge inspirat en les protagonistes de les novel·les *The Cave Girl* (1913) i del cicle de *Pellucidar* (1915), creades per E. R. Burroughs, l'autor de *Tarzan* i *Jhon Carter*, el qual va crear Dian, la bella que, com *Cave Girl*, viu també en un món fantàstic entre el passat i el present.

Una altra de les protagonistes americanes és Shanna the She-devil o Shanna la Diablessa, de Carole Seuling i George Tuska. Formava part del pla estratègic de l'editorial Marvel, el 1972, per a obrir el mercat a les lectores femenines als Estats Units al costat d'altres publicacions com *Night Nurse (Infermera de nit)*. La sèrie, no obstant això, no va aconseguir fer-se popular i va durar només cinc números. Els seus autors convertiran Shanna més tard en la parella de Ka-Zar el Salvatge. Tampoc no és aquesta una història ambientada

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



UGLY ONE, TASTE MY ANGER!

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



NONE SHALL ESCAPE ME!

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



SPLAT

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



Aiiiee!

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

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



HA, WHAT A QUEEN SHE WILL MAKE!

WHAP

WE WILL CELEBRATE OUR MATING BY A GREAT FEAST!



HA!

en la prehistòria. Només converteix el personatge principal, una dona forta i musculada, amb mallot que simula la pell d'un lleopard o amb biquini de pell, en algú que recorda una amazona, ja que Shanna naix a l'Àfrica i és filla d'un buscador de diamants. Passa la major part de la infància a les selves de Zaire. Es converteix en veterinària i treballa en un zoològic. Cuida un lleopard anomenat Julani, que morirà pels tirs d'un guàrdia de zoològic, fet que provoca que Shanna agafe els cadells i se'n vaja a l'Àfrica, on protegirà la reserva d'animals dels caçadors furtius, per això el nom de Shanna la Diablessa. En alguna portada diuen «ha nascut la reina de la jungla».

Entre el 1974 i el 1975, també als Estats Units, Nestor Redondo i Joe Kubert creen el personatge femení de còmic *Rima. The Jungle Girl* <sup>4</sup> que procedeix d'una novel·la escrita el 1904 per W. H. Hudson, titulada *Green Mansions: A Romance of the Tropical Forest*, on la protagonista és una dona *primitiva*. El 1959 ja va ser adaptada al cine i la seua protagonista va ser Audrey Hepburn. El 1974 DC Comics publica el primer número d'aquesta sèrie i posteriorment s'adaptarà per a la televisió amb els dibuixos animats realitzats per Hanna i Barbera. La protagonista és una nativa d'una selva de Sud-amèrica que no parla, però que és capaç de comunicar-se amb els ocells i posseeix certs poders. Es desenvolupa en un temps no precís del present, però amb personatges denominats primitius. Rima està enamorada de l'explorador Abel (blanc, ros i que vist amb pantalons vaquers). Com quasi totes les xiques protagonistes és forta, independent, sap lluitar i vist aquells mallots que simulen la pell d'un animal.

Ja el 1993, Budd Rott comença a dibuixar *Cavewoman* <sup>5</sup>, que en la realitat de la historieta s'anomena Meriem Cooper i, encara que naix a Oregon, per una sèrie de successos en la seua vida acaba viatjant en el temps al Cretaci, l'era dels dinosaures. És una superdona de la jungla amb habilitats extraordinàries, forta i exuberant i vestida amb biquini. Té poders sobrehumans i lluita amb un ganivet que sempre porta damunt. Possiblement és una de les protagonistes més hipersexualitzades, ja que resalta en totes les portades la seua voluptuositat per damunt de qualsevol altre concepte.

L'última de les protagonistes americanes és *Jungle Girl*, publicada el 2007 i 2008 i creada per Frank Cho, James Murray i Adriano Batista. La seua protagonista és Jana Sky, habitant d'una illa plena de bèsties i dinosaures perillosos. Ella tria el nom de Jungle Girl. Jana ha perfeccionat les seues habilitats naturals a un nivell més alt que qualsevol altra dona i és molt enginyosa. La vida de Jana es va detindre abruptament quan un avió, amb uns aventurers, es va estavellar en la seua selva. Ella decideix mantindre'ls fora de perill fins que un altre avió vinga a rescatar-los. Aquest personatge té molta similitud amb el del mateix nom que van crear Hanna i Barbera. Vestida sempre amb un biquini escàs, forta, sensual, intel·ligent i lluitadora, s'enfronta a qualsevol



classe d'animals i monstres. En les seues aventures usa un ganivet i una espècie de llança amb punta que sembla de pedra tallada com les prehistòriques.

I l'última protagonista del còmic fantàstic és Touna Mara <sup>6</sup>, creada per Patrick Galliano i Mario Milano. Publicat l'any 2008, és la primera heroïna que coneixerem de la denominada *bande dessinée*. Touna va ser una xiqueta prehistòrica educada pels llops que, ja adulta, jura venjar-se del dirigent sanguinari que ha violat i esclavitzat sa mare. En paral·lel a aquesta història es narra una altra ambientada en el present, que es basa en la recerca de xiquets llop en una tribu a Sibèria per part d'una científica anomenada Mara. És una història que viatja en el temps entre la prehistòria i el present i que té com a protagonistes una dona lloba que defensa la humanitat de la maldat, representada en un estrany monòlit de pedra en forma de bifaç que va arribar a la terra fa 50.000 anys. Ambdues dones estan connectades per un llaç invisible.

Malgrat que és una història fantàstica, la part que narra la prehistòria presenta per primera vegada una dona prou real, embarassada, parint, lluitant i formant part del grup.

<sup>4</sup> Rima. *The Jungle Girl*., Vol. 1, núm. 4. Coberta J. Kubert. DC, National Periodical Publications, INC, New York, 1974.

<sup>5</sup> *Cavewoman*. Cover Gallery. Budd Root. Basement Comic. San Diego, 2002.



## CÒMIC REALISTA HISTÒRIC

En aquest apartat destaca sens dubte el món de la *bande dessinée*, on el còmic de ficció d'inspiració prehistòrica té el seu màxim exponent en la figura d'Emmanuel Roudier. Aquest il·lustrador ha publicat històries fonamentades per la investigació arqueològica i ha utilitzat com a protagonistes aquells que van poder ser-ho en el passat més remot. Aquest seria l'exemple de la sèrie *Neandertal* (Roudier, 2012), d'*Ao le petit néandertal* (2010) i de la sèrie *Vo'hounâ* (2003).

*Vo'hounâ* <sup>7</sup> és una sèrie que consta de quatre números, la protagonista de la qual és una xamana neandertal que ha rebut els poders de la deessa mare Ao. És una història ambientada fa 35.000 anys, amb una documentació arqueològica exhaustiva que recrea un viatge iniciàtic pel sud de la França actual, en el qual s'encreuaran cromanyons i neandertals. La protagonista és una dona independent de cabellera rogenca, vestida amb pells, musculada i amb grans pits. Perseguida per Thuriaq que vol posseir-la a la força; ella es nega i es revela, i lluitarà per alliberar-se'n. Enamorada d'un caçador cromanyó, l'autor ens mostra una dona que és capaç de rebel·lar-se per amor contra allò establert, arriscant-se a la seua pròpia mort, alhora que ens presenta la possibilitat que alguns grups de neandertals i cromanyons compartiren un temps i un espai comú al sud d'Europa. A diferència d'altres tractaments, les dones dibuixades per Roudier tenen la característica de participar en les activitats del grup i d'arribar a convertir-se en protagonistes absolutes.

André Chéret, l'autor de *Rahan*, l'heroi prehistòric més popular de França, publica amb Michel Rodrigue, *Ly-Noock*, una sèrie francobelga de dos toms (2003 i 2004) on Chéret va voler crear una heroïna de còmic <sup>8</sup>. La historieta està ambientada a l'Edat del Bronze. *Ly-Noock* és una dona pantera que no té passat i que ha sigut educada per Selene, que li ensenya tots els recursos de la naturalesa. Caça ocells amb arc i fletxes i és capaç d'amar apassionadament, va vestida amb pells i també és presentada com una dona molt sensual. Ella lluita per la seua llibertat i reivindica el paper de les dones. L'autor li va voler donar una independència i una força màgica a través de Selene, la qual li diu: «No deixes que cap home t'impose la seua llei, el teu cos i el teu destí només et pertanyen a tu». Es converteix així en una heroïna forta i independent, a pesar de les agressions a què es veu sotmesa al llarg del relat. A diferència de la sèrie de *Vo'hounâ*, *Ly-Noock* és una història d'aventures i fantasia on es mesclen déus, mortals i animals amb aquesta heroïna que busca el lloc de les dones en un món d'homes.

Una altra publicació interessant és *Les chasseurs de l'aube*, una obra del belga René Hausman, publicada a França el 2003. Ambientada fa uns 30.000 anys, Kanh, el caçador, i el seu grup viuen dominats per Hozna, la dona sàvia que els assegura protecció i la clemència de la naturalesa. Reeh, una jove d'un clan



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

diferent, es troba amb Kanh i es genera una història d'amor, però també de venjança, d'odi, de zels i de còlera. Aquest autor ambienta en la prehistòria un relat on es desencadenen tots els sentiments humans i dona protagonisme en la narració també a les dones. Així les veiem que transmeten coneixements fent tasques quotidianes, com ara raspar la pell (una adulta i una xiqueta juntes fan la mateixa tasca) ⑨, també tallen la pedra, preparen l'aliment o recol·lecten llenya. De totes les protagonistes que hem analitzat Reeh, amb el cabell escarotat, uns grans pits descoberts i escassament coberta amb pells, és una dona que pateix, que ama i que és mare. Veiem el seu part, com alleta i cuida el seu nadó i com s'enfrontarà al futur sola amb el seu fill, després que Kanh muira.

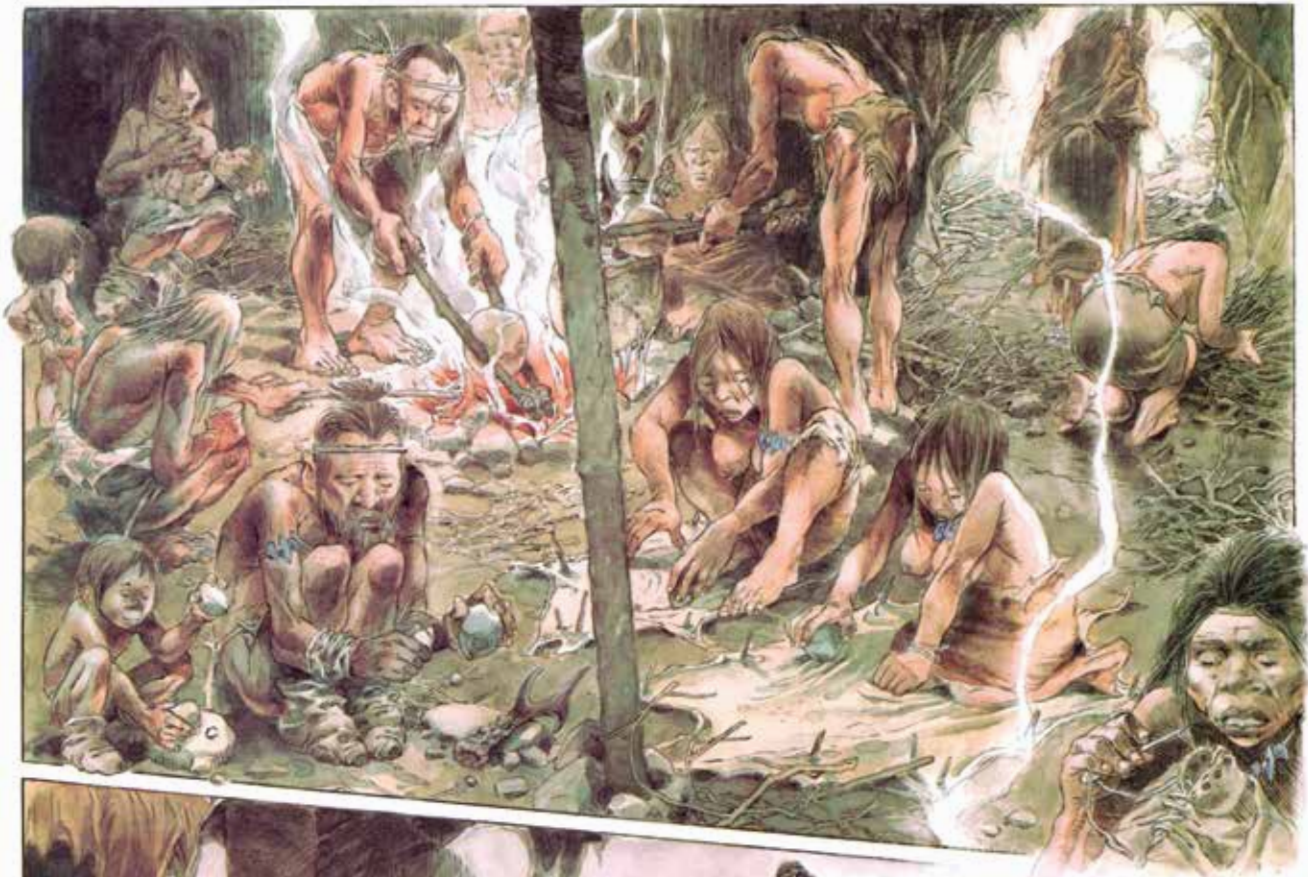


*La muchacha salvaje* <sup>10</sup> és l'únic còmic basat en la prehistòria escrit i dibuixat per una dona, Mireia Pérez, des d'una òptica que l'autora considera feminista, i es publica a Espanya l'any 2011. Aquest còmic conta la història d'una jove que pertany a una tribu nòmada i com descobreix que n'és diferent i inicia un viatge que la portarà a conèixer altres tribus i altres personatges amb nous costums que l'ajudaran a comprendre millor la seua identitat. La protagonista és una xica de quinze anys, pèl-roja i salvatge, que es nega a recol·lectar o deixar-se muntar per qualsevol home. En paraules de l'autora, «la xicota és lliure en tot moment, trenca la voluntat de son pare, abandona aquells que s'encreuen pel seu camí i roman curiosa». És muda, perquè el seu estat és contemplatiu, és una xicota que aprén, que absorbeix amb els seus grans ulls oberts i, com descriu Santiago García en el seu blog (<http://santiagogarciablog.blogspot.com.es/2011/12/la-chica-silvestre.html>): «Des de Laura Mulvey, la mirada ha sigut un punt de discussió clau per a la història de l'art feminista, i en certa manera és la mirada de la xica silvestre, la que desconstrueix la invenció social del gènere contra la qual es rebel·la en la seua recerca». Com hem esmentat, l'autora d'aquest treball és l'únic exemple que coneixem en l'àmbit de la prehistòria d'una dona que dibuixa còmics i faça protagonistes les dones. Mireia Pérez ens relata, en diferents entrevistes, com ha volgut dibuixar una dona que vol ser independent, que ama el seu cos i la seua sexualitat, que experimenta i aprén per si mateixa. És un exemple de com les joves creadores volen trencar amb l'herència d'una història basada en el patriarcat que els ha impedit ser protagonistes de la seua pròpia història.

Ana Merino (2000a) explica com les dones han creat, a partir dels anys setanta del segle xx, un còmic alternatiu i feminista on narren amb humor vivències pròpies o de dones reals, creïbles i pròximes; on, a més, trobem el reflex dels sentiments i de la sexualitat femenins no distorsionats per la

*Ly-Noock*, vol. 2 A. Chéret i M. Rodrigue. <sup>8</sup>  
Joker editorial, 2004.





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

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



visió androcèntrica. Aquest còmic és una novetat, moltes vegades és autobiogràfic i les lectores ens hi reconeixem. En el còmic feminista les autores expressen el seu malestar en sentir-se marginades en el món actual, injust, desigual i patriarcal.

I per fi arribem a ella, a *Lucy. L'Espoir*. El 2007, T. Liberatore i P. Norbert porten al còmic la història novel·lada de la nostra avantpassada comuna més coneguda, l'australopiteca Lucy. El guionista compta amb la col·laboració del prestigiós prehistoriador francès Yves Coppens, qui l'ajuda a donar consistència i versemblança al personatge. Lucy apareix com una femella en totes les seues facetes, la veiem embarassada, que pareix, alleta i cuida el seu nadó, però al mateix temps s'enfronta als perills que els aguaiten i aconseguen que sobrevisquen els dos<sup>11</sup>. L'aspecte del personatge és el que podria tindre una femella d'*Australopithecus* i és en aquests detalls on és evident la presència de Coppens, encara que, pel que fa al desenvolupament de la història, no deixa de ser una aventura una mica romàntica de final agredolç on se'ns suggereix la presència d'una *família* ambientada fa milions d'anys.

### CÒMIC CARICATURESC INFANTIL

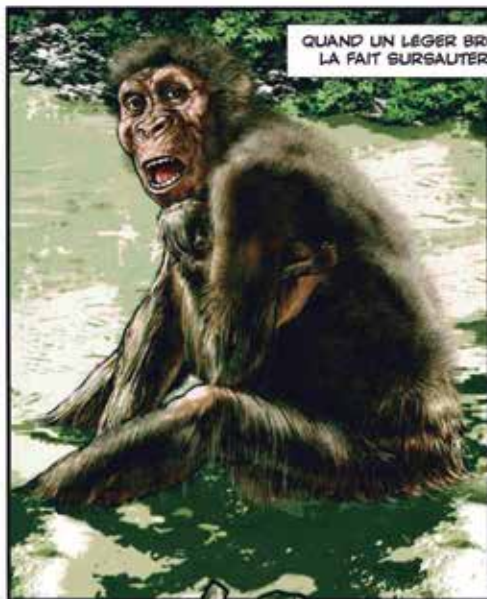
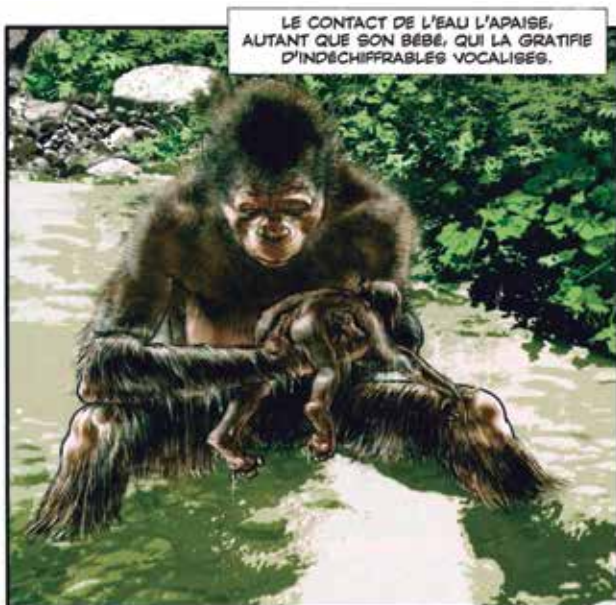
Són les historietes narrades en els còmics infantils com *Els Picapedra*, *Roquita* o *Saki i Zunie*. Les primeres són més descriptives del món prehistòric imaginat que descriuen. En aquestes podem fer-nos una idea en dues vinyetes de com és la realitat dels personatges, el seu mode de subsistència, les seues relacions socials i familiars, etc. Mentre que la resta són mers còmics humorístics.

El 1958, el belga René Hausman, el mateix autor de *Les chasseurs de l'aube*, amb guió de Yvan Delporte, crea *Saki i Zunie*, un xiquet i una xiqueta de les cavernes que en un principi apareixeran en la revista *Spirou*. Són historietes d'humor i d'aventura, on la naturalesa i els animals estan molt cuidats. Saki és un xiquet que està a soles a la cerca d'un amic i, després de trobar un mamut, un tigre i una mona, descobreix la seua amiga Zunie, i junts aniran a la cerca de la verdadera tribu d'aquesta. En un moment posterior, el personatge de Zunie s'emancipa, i és ella l'heroïna de les historietes. És una feminista avançada al seu temps i amb molta personalitat.

A l'Espanya del 1979 apareix *Roquita*<sup>12</sup>, dibuixada per J. Gosset i Rubio per a l'editorial Bruguera, que és l'únic personatge infantil protagonista femení. És una xiqueta cavernícola que viu en una cova amb la seua mare, Doña Roca; el seu gos, Pocas Pulgas, i una aranya llesta. Sempre està discutint amb la mare a causa de la sopa d'ossos que no vol menjar i que la mare li dóna cada dia. En aquesta historieta no hi ha homes, hi ha personatges al voltant dels dos principals que suporten el pes de les històries. Va ser creada pel mateix autor d'*Hug, el troglodita* i és la versió en femení de *Zipi i Zape*. La protagonista és una xiqueta de cabell fosc amb cua i ulleres que comet maldats divertides.

I no podíem deixar de parlar de Wilma i Betty<sup>13</sup>, les Picapedra. Els dibuixos d'*Els Picapedra* van ser creats per Hanna i Barbera els anys seixanta i, inicialment, buscaven una identificació amb la classe mitjana americana blanca i amb el manteniment del seu estatus, la seua conformitat i el seu immobilisme. I encara que elles són tan protagonistes com els seus marits, Fred i Barney, en realitat són tractades en un segon pla. No deixarem de subratllar que en aquestes historietes, les intel·ligents (una més que l'altra), les previsoras, les que realment són resolutives, són elles, fent ús del sentit comú, però sempre quedant-se en aquest segon pla discret. S'ocupen de la casa, dels fills i de mantindre *contents* els seus marits estant guapes (els encanta anar de compres per a anar a la moda). L'èxit d'aquesta sèrie de dibuixos va ser espectacular, de la televisió va passar a la gran pantalla i es va mantindre en antena fins als anys huitanta amb uns canvis lleugers. La recreació d'una part del món occidental *prehistoritzat* i el fet d'estar dirigida a la classe mitjana, sens dubte en va ser part de l'èxit. No entrarem a valorar

<sup>11</sup> Lucy. *L'espoir*. P. Norbert i T. Liberatore. Capitol Editions, Paris, 2007.





amb més detall aquestes coprotagonistes, ja que elles soles mereixen un article; només hem d'afegir que durant més de trenta anys hem vist una vegada i una altra, generació rere generació, aquestes dues dones encantades de ser *senyores de*, sense independència econòmica, reivindicant el sentiment judeocristià de família i assumint que la seua realitat és la millor i l'única possible.

### LES ALTRES

En molts dels còmics de temàtica prehistòrica protagonitzats per herois masculins apareixen dones com a núvies o companyes. Aquestes són les

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



que hem denominat «les altres», perquè encara que són dones amb un paper destacat o secundari, no ho fan com a protagonistes.

Ací hem de fer una distinció entre els còmics de ficció i els més realistes amb base documental. En els primers, les dones que apareixen amb els herois mai no són protagonistes, encara que les seues aventures en transcorren prop. Amb exemples com Ohama, la dona associada a les històries de Toungea; de Naouna, que es casarà amb Rahan i tindran dos fills que compartiran aventures amb el seu pare, o de Lila, l'eterna núvia de Purk. També és el cas de Yor, de Juan Zanotto (1975) i la seua parella Ka-laa, sense que deixen d'aparèixer altres dones al llarg de la història, totes elles

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



belleses europees espectaculars <sup>14</sup>. Sempre dones esculturals segons els cànons estètics a l'ús, a penes vestides el més just per a destacar les seues proporcions a l'ombra de l'heroi que les salva i les protegeix.

En el còmic francòfon, més narratiu, les dones que apareixen com a companyes, o formant part del grup, tenen un tractament completament diferent. En *Néandertal*, Roudier (2007-2011), Mana és la companya de Laghu, el protagonista de la història que se n'acabarà enamorant. En *Homo sapiens* (adaptació al còmic del documental de Jacques Malaterre), figuren algunes dones al llarg de la historieta. En aquestes vinyetes la relació entre els personatges masculins i femenins és diferent; el primer *sapiens* que naix és una

dona, i apareixen Noaki; Nata, la xamana, i altres. També hi ha una relació distinta en *Le sacré de l'homme* de Chéret, Malaterre i Malnati (2007) on, a pesar del títol en masculí de l'obra, en l'interior trobem dones que formen part del grup i en participen en les activitats quotidianes. Probablement, és el còmic que més s'ocupa del paper de les dones.

I encara que el tractament és molt més positiu que en els còmics americans i espanyols, tots els caps de clans i grups que apareixen en aquestes històries són homes i també ací les dones són dominades i agredides sexualment. D'aquesta manera comprovem que, malgrat el gran esforç dut a terme per aquests autors per a transmetre una realitat prehistòrica el més ajustada possible a les dades que proporciona la investigació arqueològica, el paper submís i sexual de les dones continua sent el que el *mainstream* i l'Acadèmia li han atorgat al llarg dels últims trenta anys, sense incorporar les investigacions que l'arqueologia feminista, de gènere, o de les dones han aportat a aquest camp. A través d'aquestes anàlisis s'ha reivindicat el paper de les dones mitjançant l'estudi de les diferents activitats en què van participar, com el treball del part i el manteniment dels nadons, o en les quals van poder participar, com el processament dels aliments, l'atenció de les persones o la transmissió de valors, entre altres.

Com veiem, totes aquestes dones també estan presents, però hem volgut deixar-les a un costat en aquest repàs, ja que el seu paper és sempre secundari i en molts casos prou negatiu: núvies submises, acompanyants fidels dels seus protagonistes.

▮ Sens dubte el gènere d'aventures i fantàstic és el que més s'ha utilitzat per a donar protagonisme a les dones, seguit pel d'estil històric més realista. En aquell on trobem una menor presència és el caricaturesc infantil, on només Roquita i Zunie són protagonistes, i compta amb les xiques d'*Els Picapedra* que tenen molt de pes per la seua repercussió posterior en altres mitjans com el cine o la televisió.

#### ◀ ELS GÈNERES I ELS TEMES DE LES HEROÏNES

Les dones protagonistes en les històries d'aventures s'enfronten a grans dinosaures en el cas de Cavewoman o de Shanna -descrita com una màquina de matar perfecta-, són atacades, però sobreviuen, com Rima la xica de la jungla, lluiten contra els homes simi, usen arc i fletxes i saben defendre's com Cave Girl.

La violència és un tema recurrent en els còmics ambientats en la prehistòria, ja en siguen d'un tipus o d'un altre. Aquesta violència es desenvolupa tant entre humans (contra els altres, els diferents, els salvatges) com entre humans i animals, ja siguen reals o fantàstics. Sens dubte els dinosaures són





els principals rivals, seguits de diferents espècies de mones o homes simi, tal com veiem en *Cave Girl*. És destacable la violència contra les dones, ja que en molts dels còmics apareixen escenes de sexe forçat, de rapte i violació, encara que aquestes dones siguin protagonistes de les històries, com en el cas de *Touna Mara* i *Ly-Noock* <sup>(15)</sup>.

Com ja s'ha comentat, en els còmics fantàstics el tema de la maternitat no existeix, només en els còmics històrics realistes documentats apareix i forma part de la història de la vida de la protagonista. Així passa amb *Vo'hounâ*, *Ly-Noock*, *Reeh*, *Touna Mara* i finalment amb *Lucy* <sup>(11)</sup>. Ací trobem vinyetes en què es veu les protagonistes gestant, parint i alletant, soles o amb altres personatges. També en els personatges femenins no protagonistes apareixen dones embarassades, parts i nadons, en un intent d'aproximar la realitat prehistòrica a la societat actual.

La màgia i saviesa és un altre dels temes que trobem relacionat amb algunes de les protagonistes. Són xamanes, normalment d'edat madura, que usen pocions i beuratges per a veure el futur i donar consells al grup.

I Els arquetips de personatges femenins que hem vist al llarg d'aquestes pàgines ens remetent a heroïnes blanques, xamanes, guerreres o dones indefenses quasi sempre hipersexualitzades. El còmic d'estil fantàstic és el que dóna una visió més negativa de les dones, ja que hi apareixen sempre no sensuals sinó sexuals, amb malucs marcats i cabellera al vent, nues o vestides amb pells, primes i de pits prominents: un missatge als lectors masculins per als quals es fa aquest tipus de publicacions. Només en alguns casos, com *Rima*, són creades perquè el públic femení s'hi identifique i compre aquestes historietes.

#### ◀ REFLEXIONS FINALS

Les dones que trobem en els còmics més realistes, no sols les protagonistes, també les que apareixen formant part dels grups, són el reflex d'allò que la investigació prehistòrica ha transmés als diferents creadors. En aquest cas, els artistes han tractat d'emular una realitat prehistòrica descrita per aquells que l'han investigada, però donant-li el toc de màgia que requereix la historieta per a ser atractiva, i així, ens han presentat dones com *Vo'hounâ* o *Hozna* que són xamanes amb grans poders, o com *Ly-Noock* que, per a ser poderosa, ha hagut de ser educada per una deessa.

Però també hem conegut dones que s'enamoren, pateixen, pareixen i crien, amb les quals es podrien identificar moltes dones de hui en dia. I això és possible perquè, com explica Merino (2000), «el paregut que trobem entre una persona qualsevol (una dona) i la visió d'aquesta mateixa dona en un còmic [...] és producte de l'educació social/cultural que ens permet

justament trobar aquest paregut». Malgrat això, no hem vist dones com a caps de clan que organitzen els grups i prenguen decisions. Quan ho fan és perquè estan soles i les han de prendre per a sobreviure. I açò encaixa perfectament en la realitat de les dones de hui, on moltes treballen, però molt poques ocupen els llocs de decisió, el fenomen conegut com «sostre de vidre». «El còmic funciona no sols com a forma de representació de la societat en què s'enquadra, a través de les idees dels autors: funciona també com a forma de reivindicar aquest model social». (McCloud, 2012); però també pot servir per a canviar-lo i, en aquest sentit, el còmic feminista en dóna una bona prova presentant les dones amb les seues pròpies vivències i sentiments. Creiem que el còmic és un mitjà de difusió potent, és didàctic, atractiu i permet reivindicar alhora que somiar i aprendre a evadir-se, gaudir i abandonar-se al plaer de la imaginació. Fa temps que es parla de la distància que hi ha entre els qui investiguen el passat i el còmic (Ruiz Zapatero, 1997, 2005). És hora que l'arqueologia feminista entre per la porta gran del còmic per a explicar, a través dels ulls i les mans d'aquells que tenen la capacitat de crear, el paper de les dones en els diferents moments de la prehistòria.

Representar les dones de la prehistòria, ja siguen imaginades en el còmic o reals, estudiant-ne les restes arqueològiques, ha de tindre sempre un component de vindicació, de reconeixement, de lluita contra la invisibilitat que les ha retingut ocultes en el passat i encara en el present.

## BIBLIOGRAFIA

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