

Este libro se editó con motivo de la exposición temporal «Prehistoria y Cómic», inaugurada en junio de 2016.

DIPUTACIÓN DE VALENCIA

Presidente

Jorge Rodríguez Gramage

Diputado de Cultura

Xavier Rius i Torres

MUSEO DE PREHISTORIA DE VALENCIA

Directora

Helena Bonet Rosado

Jefe de la Unidad de Difusión, Didáctica y Exposiciones

Santiago Grau Gadea

EXPOSICIÓN

Proyecto expositivo

Museo de Prehistoria de Valencia

Comisariado

Helena Bonet Rosado

Álvaro Pons Moreno

Equipo de trabajo

Francisco Chiner Vives

Eva Ferraz García

Santiago Grau Gadea

Vanesa Mora Casanova

Begoña Soler Mayor

Con la colaboración de

Josep Lluís Pascual Benito

Bernat Martí Oliver

Alfred Sanchis Serra

Diseño, instalación y montaje

Francisco Chiner Vives

Imagen del cartel y cubierta del catálogo

Paco Roca

Didáctica

Laura Fortea Cervera

Eva Ripollés Adelantado

Ayudante de montaje

Amadeo Moliner Blay

Fondos expuestos

Museo de Prehistoria de Valencia

Colección Helena Bonet Rosado

Emmanuel Roudier

Miguel Quesada

Antonio Fraguas «Forges»

Mikel Begoña e Iñaki Martínez «Iñaket»

Ortifus

Mireia Pérez

Philuc

Museo Arqueológico Municipal Camil

Visedo Moltó de Alcoi

Animaciones 3D

Ángel Sánchez Molina

Audiovisuales

Grabación, edición y montaje

Render Comunicación, SL

Empresas colaboradoras de la producción

Diseño gráfico de la exposición

Vanesa Mora Casanova

Diseño del material impreso

Marc Granell Artal

Impresión del material de difusión

Imprenta Provincial de la Diputación de

Valencia

Transporte de la obra

TTI

Seguros

Muñiz y Asociados. Generali Seguros

Traducciones inglés y francés

Lambe & Nieto

Marc Tiffagom

Producción

Museo de Prehistoria de Valencia

Reinadecoraciones Espacios para el Ocio y la Cultura

PUBLICACIÓN

Proyecto editorial y coordinación

Museo de Prehistoria de Valencia

Equipo de edición

Joaquín Abarca Pérez

Autores de los artículos

Helena Bonet Rosado

Ernestina Badal García

Santiago Grau Gadea

Antoni Guiral Conti

Vicky Menor Cuenca

Didier Pasamonik

Álvaro Pons Moreno

Pedro Porcel Torrens

Emmanuel Roudier

Gonzalo Ruiz Zapatero

Begoña Soler Mayor

Joaquín Soler Navarro

Traducción al valenciano y corrección

Unitat de Normalització Lingüística de la

Diputació de València

Diseño y maquetación

Marc Granell Artal

Impresión

Pentagraf

AGRADECIMIENTOS

Cecilio Alonso Alonso

Emili Aura Tortosa

Jorge Iván Arguiz

Suresh Ariaratnam

Gilles Bourgarel

Adam Brockbank

Maggie Calt

Chantal Chéret

Lora Fountain & Associates

Judit Foz Povill

Gloria García

Manuel Gozalbes Fernández de Palencia

Manel Granell

Ben Haggarty

Tanino Liberatore

Cristina Rihuete

Jose María Segura Martí

Museu Arqueològic Son Fornés

Dude Comics

Editorial Toxosoutos

El Patio editorial

Grupo Planeta

NOTA DE LOS EDITORES

Los autores y los editores de este libro comunican a los derechohabientes de las ilustraciones o de otro tipo de imágenes no encontradas, que pueden ponerse en contacto con la editorial para acreditar su propiedad intelectual o de otra índole. Contacto: Museo de Prehistoria de Valencia, tel: 963 883 627 y gestio.exposicio@ddival.es.

ISBN: 978-84-7795-762-1

DL: V 1292-2016

© de los textos: los autores, 2016.

© de las imágenes: los autores, 2016.

© de la edición: Museo de Prehistoria de Valencia. Diputación de Valencia, 2016.

07

PRESENTACIÓN

Helena Bonet Rosado

09

PREHISTORIA Y CÓMIC: LA MAGIA DE LA IMAGEN

Helena Bonet Rosado

37

PRIMERO LA CIENCIA... DESPUÉS, LA FICCIÓN

Ernestina Badal García y Joaquín Soler Navarro

59

**ILUSTRACIÓN PREHISTÓRICA Y TEBEO DE PREHISTORIA:
¿CAMINOS DIVERGENTES O CONVERGENTES?**

Gonzalo Ruiz Zapatero

87

LA PREHISTORIA EN EL TEBEO INFANTIL

Antoni Guiral Conti

107

**BARBAS, GARROTES Y DINOSAURIOS:
LOS CAVERNÍCOLAS DE PAPEL**

Pedro Porcel Torrens

125

PREHISTORIA EN LOS CÓMICS AMERICANOS

Álvaro Pons Moreno

149

**ENTRE PEDAGOGÍA Y PARODIA, LA PREHISTORIA EN
EL CÓMIC FRANCÓFONO**

Didier Pasamonik

167

¡GRACIAS LUCY!

Begoña Soler Mayor

193

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

Santiago Grau Gadea

219

CONVERSACIONES CON EMMANUEL ROUDIER

Helena Bonet Rosado

233

CATÁLOGO DE SELECCIÓN DE CÓMICS

Vicky Menor Cuenca

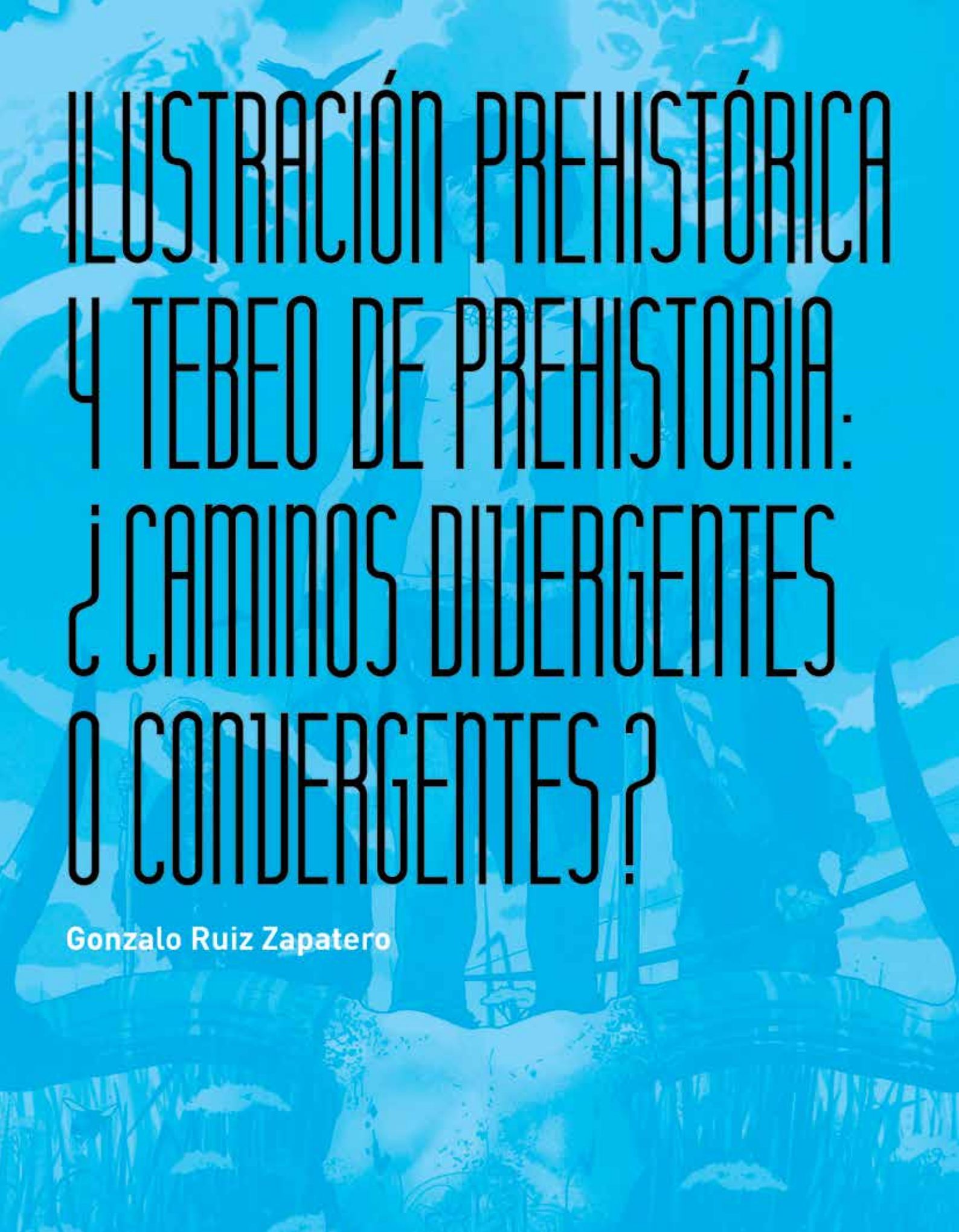


ILUSTRACIÓN PREHISTÓRICA Y TEBEO DE PREHISTORIA: ¿CAMINOS DIVERGENTES O CONVERGENTES?

Gonzalo Ruiz Zapatero

La prehistoria se configuró como disciplina científica a finales del siglo xx y coincidió, prácticamente, con el nacimiento de los primeros cómics. Por aquellos años la Prehistoria estaba luchando por su estructuración conceptual y las ilustraciones gráficas eran fundamentales en su metodología de estudio (VV. AA., 2003a; VV. AA., 2003b; Moser y Gamble, 1997). El cómic y la prehistoria compartieron la representación gráfica, real o imaginaria, que jugó un papel crucial para los profesionales de ambas actividades (Gasca y Gubern, 2011). Desde entonces la fascinación por la lejana prehistoria ha estado presente en los cómics, incluso los cómics han contribuido notablemente a alimentar concepciones populares sobre la prehistoria (Toussant, 2011). Aunque ciertamente ese encuentro ha sido desigual. Los cómics han incluido a la prehistoria desde hace más de 100 años -E. T. Reed (1894) fue «el hombre que inventó los cómics de cavernícolas» (Bissette, 2008)-, y sin embargo los prehistoriadores sólo nos hemos interesado por el arte secuencial desde hace un par de décadas (Gallay, 2002; Ruiz Zapatero, 1997 y 2005; Van der Plaetsen, 1999). Aunque ahora dibujantes, guionistas y arqueólogos vamos teniendo relaciones más estrechas e interés mutuo en nuestros respectivos trabajos. Incluso en algunos casos colaborando juntos estrechamente. Por otra parte, sin duda alguna, cada generación ha reflejado los tiempos prehistóricos en los cómics según sus perspectivas, valores y prejuicios, y sobre todo lo ha hecho reciclando las iconografías anteriores.

Los cómics con su lenguaje icónico verbal construyen narrativas del pasado (Eisner, 2001; Groensteen, 2009; McCloud, 1995). Y si se repara atentamente, los arqueólogos producimos conocimiento histórico con textos y algunas imágenes, y los cómics crean historias con imágenes y algunos textos breves. No debemos olvidar que la propia arqueología, como bien ha señalado la arqueóloga australiana S. Moser (1998) en un libro fascinante, es una disciplina fuertemente visual. Y es que el pasado prehistórico resulta, en gran medida, reducible a imágenes: las reconstrucciones de los paisajes, el aspecto físico de los propios cazadores-recolectores paleolíticos, sus herramientas de piedra, los animales capturados y las plantas aprovechadas, los lugares de habitación y los escenarios de descuartizamiento de la fauna; casi todo en prehistoria se

puede contar con imágenes (Davidson, 1997; Hodgson, 2000 y Sorrell, 1981). Por tanto no debe resultar sorprendente que los territorios de solapamiento de la prehistoria con los cómics sean reales y puedan resultar interesantes para las dos partes. Además, y no es baladí, el origen remoto de los cómics está en ciertos convencionalismos gráficos del arte paleolítico como muy convincentemente ha demostrado M. Azéma (2005a, 2005b, 2008); incluso la prehistoria del cine nos lleva a las cuevas del Paleolítico superior hace más de 30.000 años (Azéma 2011). ¿Ayuda eso a entender el auge del cine de animación ambientado en la prehistoria? (Lombo *et al.*, 2014).

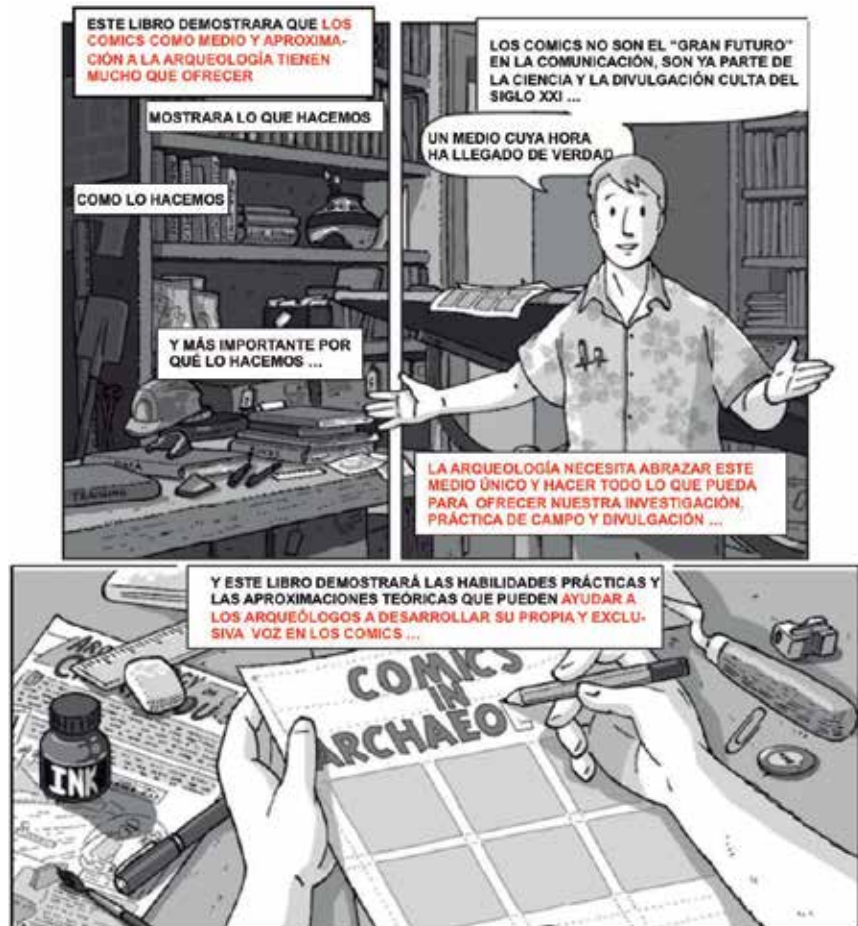
Es evidente que los cómics no proporcionan -no pueden hacerlo en forma alguna- una visión clara y ordenada con elementos explicativos del pasado prehistórico. Un cómic no es un texto científico, ni siquiera divulgativo, por eso un cómic de prehistoria siempre será, de alguna manera, un «pasado-imperfecto» (Ruiz Zapatero, 2012). Pero ¿acaso la prehistoria elabora *pasados perfectos* e incontrovertibles? Con todo, los cómics, los buenos cómics, tienen una poderosa capacidad de evocación y empatía para *meternos* en pasados lejanos (Gallay, 2007). Y no deberíamos olvidar que los cómics pueden ser considerados como fuentes históricas en la medida que traducen ideologías y pensamiento de cada época (Gual Boronat, 2013) y eso es muy importante para valorarlos.

Cada viñeta es un mundo, un mundo eterno, permanente, revisitado continuamente a lo largo del tiempo en cada lectura, cada visualización, un tiempo que permanece apresado en el papel. Pero un mundo que ofrece a nuestra imaginación una visión renovada; cada viñeta es, en definitiva, un mundo en el que uno se puede instalar y vivir siempre que la contemple, como acertadamente ha dicho Paco Roca (2011). Porque, en definitiva, uno no ve con los ojos, o al menos no solo con los ojos, ve con la mente, como nos recuerda Oliver Sacks (2011). Una sola viñeta puede explicar algo de manera inteligible mejor que tres páginas de un ensayo como bien ha resumido el gran Miguel Brieva, para quien una viñeta puede ser «un salto de sinopsis neuronal inmediato. Acelera procesos de pensamiento» (Martínez Pita, 2015). No puede expresarse mejor la fuerza del cómic para abrir ventanas al mundo, a cualquier mundo. También al mundo prehistórico como el propio Brieva ha demostrado, indirectamente, en su primera novela gráfica (2015).

En este ensayo pretendo esbozar el desarrollo histórico paralelo de las ilustraciones de reconstrucción en la investigación prehistórica (Molyneaux, 1997; Moser, 2001) y las ilustraciones en los cómics para ver cómo desde posiciones iniciales que se daban la espalda, sus caminos han ido aproximándose y hoy día mantienen estrechas relaciones. Incluso pienso, con Swogger (2015), que el cómic tiene un gran potencial para crear nuevas e interesantes oportunidades de comunicar arqueología, más allá de los medios habituales hasta hoy día. Y es que la imagen concreta y precisa -independientemente de su

- ① Los cómics como herramienta de documentación arqueológica. La realización de cómics sobre arqueología han llevado a J. G. Swogger a plantearse la idea de hacer un libro-cómic sobre cómo escribir arqueología y cómo dibujarla.

(<https://johngswogger.wordpress.com/page/2/>)



soporte- ha tenido siempre una gran importancia que puede resumirse en la expresión *ver es creer* y quizás, incluso, *comprender*. Como ha señalado Jordanova (2012: 1) la diversidad y complejidad de lo que fue visto y hecho para ser visto exige, como (pre)historiadores, nuestra atención. Los tebeos o cómics también. ①

Primero analizaré cómo la ilustración ha sido importante para los estudios de Prehistoria, desde su inicio, a pesar de que las imágenes de reconstrucción del pasado fueron limitadas al principio porque se consideraban poco *científicas*. Al mismo tiempo los tebeos o cómics, por el contrario, daban rienda suelta a la imaginación de los artistas que no tenían preocupación alguna por ajustarse a la información arqueológica disponible. En una segunda etapa, las publicaciones de investigación prehistórica fueron acogiendo imágenes de reconstrucción del pasado remoto y, poco a poco, los arqueólogos se empezaron a implicar en la elaboración de aquellas ilustraciones. Por su parte los cómics iniciaron tímidamente un acercamiento a pasados prehistóricos, pasados informados arqueológicamente en un esfuerzo por dibujar pasados plausibles. Por último, en una tercera etapa, los arqueólogos han asesorado cómics, han incorporado a sus publicaciones una amplia gama de

ilustraciones que tienen paralelos en los cómics y más aún se está tratando de utilizar el cómic como una forma diferente de comunicar la prehistoria. Primero algunos cómics pretendían *mostrar* el pasado prehistórico pero con una *narración* que permaneciera próxima a los conocimientos arqueológicos del momento. Más adelante algunos dibujantes se hicieron arqueólogos de manera que hoy día, como bien dice J. G. Swogger (2015) de lo que se trata es de aceptar que «el cómic, como cualquier buena herramienta de comunicación, ofrece la posibilidad de redefinir la manera en que el trabajo arqueológico es percibido, recibido, sostenido y financiado». Cómics y arqueología deberían ser primos naturales porque, al fin y al cabo, casi todas las lenguas antiguas, como la jeroglífica egipcia, explotan la misma sinergia texto-imagen que los cómics (Swogger, 2012 a y b). Casi lo extraño es que el papel de los cómics haya sido tan limitado en el discurso formal e informal arqueológico, si tenemos en cuenta que, como ha demostrado S. Moser (1998), la arqueología es una disciplina altamente visual aunque no lo reconozca explícitamente. ②

Hoy la relación entre prehistoria y cómics se ha estrechado mucho; los prehistoriadores construimos conocimiento sobre el pasado mediante narrativas e ilustraciones, y los cómics tienen mucha fuerza para combinar información visual y textual de una forma que puede mejorar a ambas (Swogger, 2015). Porque resulta imposible leer el texto o las imágenes independientemente, la comunicación solo funciona en la intersección de las dos. Ahí reside su enorme potencial. Esta capacidad de los cómics no impide que nos rodeen cómics, películas, series televisivas y otros productos de consumo que falsean notoriamente la prehistoria (Cueto y Camarós, 2012). Y es que la prehistoria es excitante porque es cuando se ha construido nuestra humanidad, ahí está la base de lo que nos configura como seres humanos. Es un periodo que nos enfrenta con las cuestiones más esenciales de lo que nos hace humanos. Pero como la ciencia no podrá jamás despejar todas las zonas de sombra, la prehistoria se convierte en un excelente territorio para la imaginación (Semonsout y Pisani, 2015: 69). Hoy, afortunadamente, los caminos entre arqueología y ficción se entrelazan y se alimentan mutuamente.

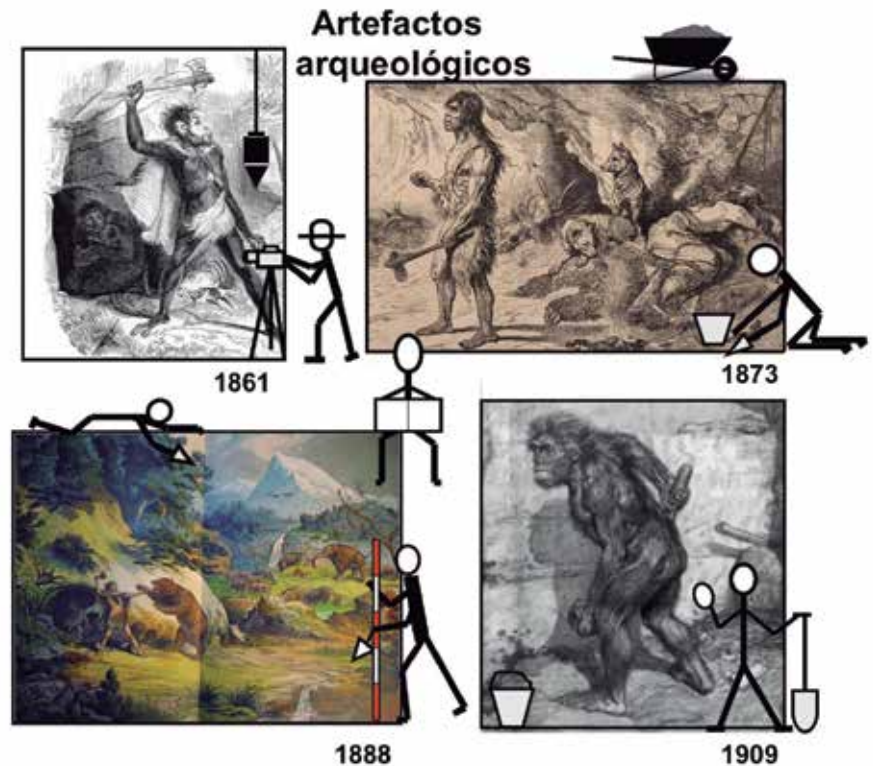
▮ La prehistoria del último tercio del siglo XIX pretendía ser positivista y científica y por ello favoreció por un lado los dibujos realistas de objetos y piezas arqueológicas y por otro lado, la fotografía. Esta última se consideró la forma más objetiva y rigurosa de presentar los materiales arqueológicos por más que hoy día seamos conscientes de que las fotografías no son ventanas al pasado con cristales transparentes (Ruiz Zapatero, 2014). Pero se trataba de que las imágenes fueran fiel representación de la realidad arqueológica y la fotografía se consideró «espejo de la realidad», en ese sentido las fotografías funcionaban como verdaderos *textos visuales* (Riego, 1996: 192). Un problema de los vestigios arqueológicos que han sobrevivido a los estragos del tiempo

◀ CAMINOS SEPARADOS:
LOS ORÍGENES DE LA ILUSTRACIÓN
DE RECONSTRUCCIÓN
PREHISTÓRICA Y LOS PRIMEROS
CÓMICS DE PREHISTORIA

es que constituyen solo una parte -habitualmente pequeña- de los mundos pasados y desaparecidos para siempre. Por eso la materialidad del pasado no permite acercarse a una visión completa de las poblaciones prehistóricas. Existen *agujeros negros* importantes, lagunas en el registro arqueológico que sólo pueden ser rellenadas mediante la interpretación arqueológica recurriendo a la analogía etnográfica y etnohistórica y la etnoarqueología (Gallay, 2007: 23); en definitiva a lo que se ha llamado la *imaginación arqueológica* (Shanks, 2012), es decir la capacidad de los arqueólogos para imaginar escenarios y procesos plausibles que mejor expliquen los datos, incompletos, del registro arqueológico. Algo que en historia ya se había denominado *imaginación histórica*, en palabras de Collingwood (1946), necesaria para «salvar los huecos» entre los documentos y la información disponible y por tanto algo consustancial a la tarea del historiador. Y por tanto no tiene nada que ver con las acepciones de imaginación como algo irreal o una mera fantasía arbitraria. De ahí que la novela histórica, como ficción dentro de coordenadas históricas, tenga un estrecho contacto con la historia con mayúscula como bien ha argumentado J. Serna (2012: 52-80).

Pero al mismo tiempo hay que recordar que las imágenes de reconstrucción, que añaden lo que no está en el registro arqueológico -detalles como el pelo y vello corporales, las vestimentas, los gestos y actitudes, las formas de empleo de útiles, etc.-, ofrecen una visualización *total y estática*. Una iconografía detallada y cerrada que *narra y muestra* un pasado concreto que no admite matizaciones frente al discurso textual. Una viñeta de cómic, como imagen, es en ese sentido una *Gestalt*, una visión completa y simultánea. Y la pregunta obvia, realizada desde las primeras reconstrucciones gráficas prehistóricas: ¿se puede conciliar el respeto y fidelidad a los datos arqueológicos con la creatividad y subjetividad de las recreaciones artísticas? (Gallay, 2007: 21). Los arqueólogos de las últimas décadas del siglo XIX y las primeras del siglo XX pensaron que no. Por eso las ilustraciones de reconstrucción artística de los primeros homínidos solo encontraron acomodo en libros de divulgación, como *L'Homme Primitif* de Figuier (1870) con los espléndidos grabados a plumilla de Bayard que crearon un canon para las décadas venideras (Blanckaert 1993) y en las páginas de revistas generalistas ilustradas como *The Illustrated London News*. Las publicaciones académicas se quedaban solo con los *huesos fósiles*. Porque las imágenes de reconstrucción de las poblaciones paleolíticas se entendía que eran subjetivas y artísticas y por ende no científicas. El discurso científico escrito se oponía claramente a la ficción gráfica inventada. La demarcación ciencia/popularización pretendía ser nítida y contundente. Es más, incluso antes de contar con restos fósiles humanos hubo representaciones artísticas de las gentes de antes de la historia, las ilustraciones de escenas *antediluvianas* a comienzos de 1830, (Blanckaert, 2000; Stoczkowski, 1997 y 2000), una suerte de, aquí en sentido fantástico, *prehistoria imaginada* (Mann, 2003) que solo recientemente la

- 2 Las ilustraciones pioneras de prehistoria como artefactos arqueológicos. Podemos excavar las imágenes para deconstruir su composición y entender las claves y los contextos en que fueron producidas. La imagen de una novela (1861) fija el arquetipo de hombre de las cavernas, con abundante pilosidad, vestido con pieles, hacha enmangada, y cueva y prole que protege.



lúcida obra de S. Moser (1998) *Ancestral Images* ha analizado y diseccionado en profundidad. Porque, a fin de cuentas, los hombres prehistóricos fueron *inventados* antes de ser descubiertos (Stozkowski, 2000).

Los cómics o *bande dessinée* (BD) incluyeron desde sus primeros momentos historietas ambientadas en la prehistoria. Y aunque podemos señalar algunos hitos importantes, su estudio pormenorizado está por realizar. Lo mismo sucede con el estudio de los cómics como *narrativa gráfica*, término que funciona como paraguas pretendidamente aséptico, ya que la teoría de la narrativa gráfica o visual está en su etapa inicial (Cohn, 2013; Stein y Thon, 2013).

Es posible que una de las primeras historietas sea la del sueco Oskar Andersson (1877-1906), *Urhunden*, una tira de humor protagonizada por un voraz animal que parece una mezcla de perro y dinosaurio y su amo, un hombre prehistórico que vive en una cueva [[https://sv.wikipedia.org/wiki/Oskar_Andersson_\(tecknare\)](https://sv.wikipedia.org/wiki/Oskar_Andersson_(tecknare))] que apareció alrededor de 1900. Los desplazamientos a tiempos modernos de sus protagonistas originan divertidas situaciones. Siguiendo el interesante estudio de Toussant (2011: 61), en la prensa americana apareció poco después *Gertie, the Dinosaur* de W. McCay (1909) que inspiró un cortometraje animado en 1914, que habría de influir en varias generaciones de animadores con el tema de dinosaurios. En el *TBO* (1917), editado en Barcelona, apareció una plancha de Equis, seguida del *Foc* del dibujante J. García Junceda en la revista catalana *En Patufet* (1923).



- 3 Mural de Ch. R. Knight que representa un grupo de neandertales, conocido como «Los talladores de sílex Neandertales» en el American Museum of Natural History de Nueva York (años 1920), bajo las indicaciones de Henry F. Osborn, director del Museo.

La primera BD francófona es posible que fuera *Les aventures de Ra et Ta. Écoliers de l'Âge de Pierre* (1928) de Maurice Cuivillier (Toussant, 2011: 61). La tradición francesa continuó con tiras que recurrían a los viajes en el tiempo como *Mitou et Toti à travers les âges* (1938) de Alain Saint-Ogan y las adaptaciones del mito de Tarzán de E. R. Burroughs que tuvieron amplio eco, caso de *Tumak fils de la jungle* (1948-1949) de Poïvet que preludian las *bandes dessinées* de los años 1960 de corte *seudorealista* que alcanzaran gran éxito con personajes como *Tounga* (1962) y *Rahan* (1969).

CONECTANDO CAMINOS: ▶ LA ILUSTRACIÓN ACADÉMICA Y LOS CÓMICS ESTRECHAN RELACIONES

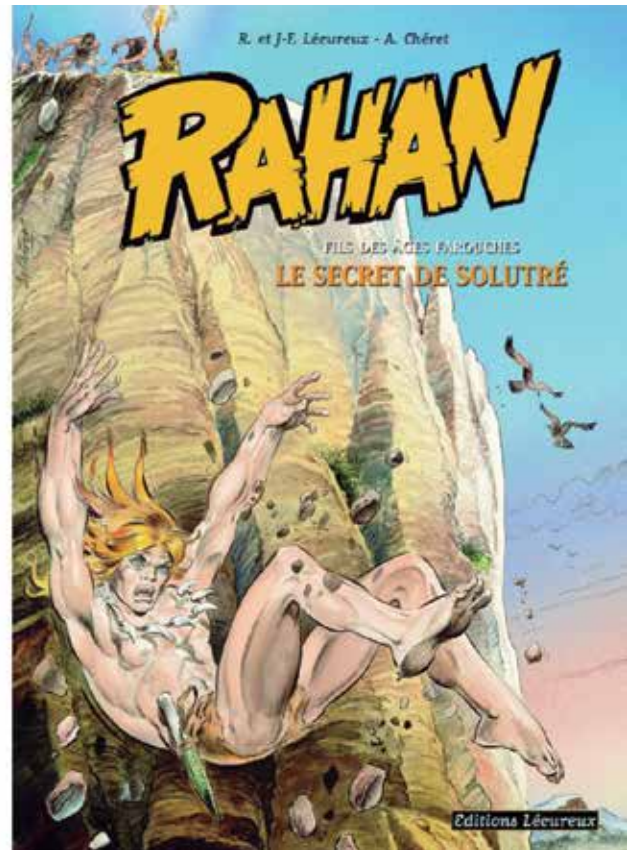
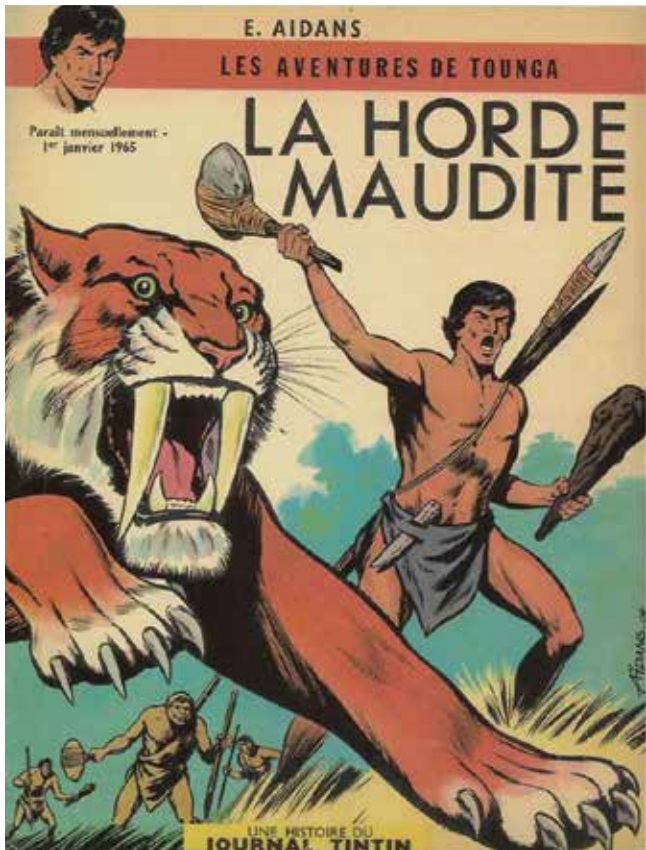
En las décadas centrales del siglo pasado, la ilustración de la remota prehistoria en las publicaciones arqueológicas se centraba en las herramientas de piedra y hueso, algunas plantas de cuevas y estructuras de habitación al aire libre. Las reconstrucciones de homínidos y formas de vida durante el Paleolítico eran muy escasas. La tradición científica seguía la norma de que los dibujos de reconstrucción estaban bien solo para los trabajos de divulgación y escenografías de museos. Uno de los primeros en lograr impactantes reconstrucciones de homínidos fue el estadounidense Ch. Knight (1874-1953) que colaboró extensamente con el director del Museo Americano de Historia Natural de Nueva York (Berman, 2003). Sus extraordinarios murales tuvieron un amplio eco en la realización posterior de reconstrucciones en muchos museos y distintos medios (Milner, 2012). Pero Knight, el «hombre que vió a través del tiempo», defendió que sus trabajos eran en primer lugar obras artísticas y que la parte científica era secundaria, aunque no conocemos

los detalles de sus controversias con los especialistas (Hochadel, 2013: 275). Todavía hoy sus dibujos presiden museos americanos ³ e ilustran textos escolares. El propio H. Breuil (1949), *padre* del arte paleolítico, escribió e ilustró un curioso librito con unos dibujos de cierto aire naif que prueba la importancia que concedía a visualizar la prehistoria.

A partir de 1960 se fueron incluyendo en libros académicos algunos dibujos de reconstrucción, especialmente los del gran pintor de la prehistoria, el checo Z. Burian (Oliva, 1990; Velasco, 2001a) que, a fuerza de repetirse paulatinamente, se convirtieron en el canon del Paleolítico dibujado (Augusta y Burian, 1960). Aunque es importante destacar que esa tradición pictórica se alimentaba también de las reconstrucciones escultóricas sobre restos fósiles. Probablemente la primera fue la de E. Dubois sobre el famoso pitecantropo de Java, escayola pintada, que se pudo ver en la Exposición Universal de París en 1900. Después el soviético Gerasimov (1907-1970) en los años 1920 alcanzó fama internacional como escultor paleontológico y desde entonces ha tenido un gran desarrollo en las últimas décadas con los trabajos de los americanos J. Gurche, los hermanos Kennis y la francesa E. Daynès (Balter, 2001; Hochadel, 2013: 253 ss; Moser, 1999). La calidad de las reconstrucciones escultóricas ha sido sin duda un referente para los dibujantes de la prehistoria, incluido los autores de cómics. Los hiperrealistas dibujos del estadounidense J. Matternes, que alcanzó fama mundial con la representación de Lucy en el influyente libro de D. Johanson (1982), constituyen un paso adelante en la plena madurez de la ilustración prehistórica.

Por otro lado los trabajos de A. Gallay y su interés por la *bande dessinée* (Gallay, 1995, 2002 y 2007) hicieron que la colaboración con A. Houot (https://fr.wikipedia.org/wiki/Andr%C3%A9_Houot), como veremos el primer autor de cómics fidedignos de prehistoria, se tradujera también en ilustraciones dentro de publicaciones académicas (http://www.archeo-gallay.ch/7_01Publications.html). De forma que algunas viñetas de Houot en *Le Couteau de pierre* (1987) o *Le Soleil des Morts* (1992) eran prácticamente idénticas a ilustraciones de un texto académico (Gallay, 2006). El mismo autor dibujaba cómics e ilustraciones de investigación. Los caminos del cómic y la investigación arqueológica empezaban a acercarse hasta el punto de que algunos trabajos eran realmente interdisciplinarios, colaborando en pie de igualdad artistas gráficos y prehistoriadores. De esta forma las imágenes de la prehistoria empezaban a difuminar las fronteras entre arte y ciencia.

El interés de las revistas infantiles francesas por la prehistoria, continuando la saga de *Tumak* (1948), se tradujo en la aparición de las aventuras de *Timour* (1953) en *Spirou*, mientras en *Mickey* se publicaban buenas adaptaciones de las novelas de Rosny como *La guerre du feu* (1953), *Le félin géant* (1955) y *Helgvor du fleuve bleu* (1965). Ya en 1961 apareció *Tounga*, de E. Aidans



④ *Tounga* y *Rahan*, muy populares en Francia en los años 1960 y 1970. En el segundo caso su popularidad se extiende hasta nuestros días.

en la revista *Tintin*, que habría de alcanzar bastante éxito en esa década y la siguiente. Toda esta gran tradición de aventuras prehistóricas seguía las referencias novelescas de más éxito y empezaban a alimentarse de lo que otros medios como el cine y la televisión iban produciendo en este género. En 1969 aparecía el que habría de ser -y es todavía hoy- el gran héroe prehistórico en Francia, *Rahan* de R. Lécureux y A. Chéret, problememente inspirado en *Tounga* ④. Nacido en las páginas de *Pif Gadget* se mantuvo hasta 1992 (Velasco, 2001b). Los años 1970 fueron su época dorada y en las últimas décadas ha sido objeto de numerosas reediciones. Los dos *héroes* de la Edad del Piedra comparten una serie de rasgos (Semonsut, 2010) que explican su éxito popular y sus reediciones continuas.

Pero *Tounga*, *Rahan* y el resto de prehistóricos en taparrabos se inspiraban en la pura ficción construida con muchos materiales, algunos de derribo y, desde luego, casi ninguno ajustado a la información histórica y arqueológica. Eran simplemente aventuras en *bandes dessinées*, situadas en un pasado prehistórico ucrónico, que solo buscaban vender y entretener, en la medida que lo primero permitía asegurar lo segundo.

En EE.UU. por aquellas décadas tuvieron cierto éxito los cómics de *prehistoria ficción* -con trama de ficción total, difusos y ucrónicos contextos prehistóricos

y grafismo realista-, también llamados «*cavemen comics*» (Barrero, 2001 y 2011) de los años 1950 y 1960, como *Tor* (1953) de Joe Kubert y *Anthro* (1968) de Howie Post (Ruiz Zapatero, 2010). Ni los detalles ni los argumentos tenían fundamentación arqueológica, eran simplemente cómics para la evasión en mundos fantasiosos, que acabarían llegando a los dibujos animados con *Los Picapiedra* de Hanna y Barbera a comienzos de los años 1960, perpetuando estereotipos que vienen del siglo XIX (Moynour, 2013). En cualquier caso, más para bien que para mal, fijaron la imagen de las gentes del Paleolítico en el imaginario popular. Los cavernícolas españoles fueron *Purk, el Hombre de Piedra* (1950) del prolífico M. Gago, *Piel de Lobo* (1959) y *Castor* (1962).

Los primeros éxitos de cómics que introducen deliberadamente rigor científico y exhiben asesoramiento arqueológico son los del francés A. Houot en su trilogía *Chroniques de la nuit des temps* (Toussant, 2011: 63). El autor, con un planteamiento nuevo -ficción dentro de un mundo prehistórico muy ajustado a la investigación y en diálogo con arqueólogos- se propone construir pasados basados en el conocimiento arqueológico conocido. En cualquier caso aunque sus obras, según ha declarado (Interview, 2009), fueron el contrapunto de *Rahan* y tuvieron cierto éxito, nunca llegaron al gran público de la *bande dessinée*. En su primer volumen, *Tête-Brûlée* (1989) Houot presenta una historia de cazadores magdalenenses, con el asesoramiento de un paleontólogo y un arqueólogo, que al final incluyen un pequeño ensayo sobre el trasfondo histórico del cómic. Es una manera de decir que su trabajo de dibujante no es pura ficción. Hay viñetas magníficas que interpelan poderosamente al lector. Pienso que cada viñeta tiene éxito si su contenido esencial se imprime inmediatamente en la retina del observador; cierto, pero además tiene que proporcionar interés por el detalle, hacer que la mirada se demore y crear un discreto sentimiento de complacencia, una complacencia derivada de una comprensión omnisciente, integral y segura. Vemos, sentimos y comprendemos. Pero es evidente que los huecos entre las viñetas -uno de los rasgos definitorios de la historieta- son fisuras que nos recuerdan lo que el dibujante ha dejado fuera y nuestra imaginación rellenará sin duda aunque al mismo tiempo resalten la potencia del encuadre del creador (Mendelsund, 2015: 305).

El álbum de Houot (1990), *On a marché sur la terre* nos lleva a nuestros remotos orígenes ⁵. Estamos hace 2,5 o 2 millones de años en la sabana africana y la historia desarrolla las peripecias entre dos grupos, los robocs (australopitecos) y los ossilons (*Homo habilis*). Las diferencias entre unos y otros están bien inspiradas en las anatomías fósiles de *Australopithecus* y *Homo habilis*. Los paisajes son ajustados a las reconstrucciones paleoambientales y la percepción de aquel mundo lejano, muy próximo a nuestra pura dimensión animal, consigue transmitir la *otredad* de aquellos homínidos (Ruiz Zapatero, 1997: 292-293). Es un cómic envolvente que nos mete en la vida del Pleistoceno inferior africano, en la que acabamos

descubriendo por qué autor y lector tienen los mismos deberes ante la ficción, ya que como se ha señalado para la buena novela, con los personajes se empieza por «andar entre ellos», para luego «andar con ellos» y, al final «andar en ellos» (Mainer, 2015). Eso es lo que sucede con las bandas de australopitecos y *Homo habilis* de *On a marché sur la terre*.

Cuando leemos un cómic de prehistoria los aspectos de los personajes -que probablemente son más importantes que los paisajes, estructuras y objetos porque resultan más familiares- los contrastamos rápida e inconscientemente con nuestros *referentes personales* y, en consecuencia, los aprobamos o desaprobamos, nos agradan o desagradan, en suma, les otorgamos credibilidad o, mejor dicho, plausibilidad. Plausibilidad quiere decir que el fondo de la historieta es perfectamente verosímil según nuestro conocimiento histórico del periodo, no es anacrónico ni ucrónico, pero ello no quiere decir que sea *cierto*.

**TRANSITAR LOS MISMOS CAMINOS: ▶
¿LA MISMA ILUSTRACIÓN AL SERVICIO
DE DOS GÉNEROS DIFERENTES?**

Cuando A. Gallay publicó en 2006 el catálogo de una exposición sobre la prehistoria de Suiza, con el subtítulo de *Images de la préhistoire*, empleando unas excelentes ilustraciones de A. Houot, estaba abriendo las páginas de una publicación académica a un creador de cómics, como hemos visto más arriba. Pero si reparamos con atención las ilustraciones del catálogo de Houot y las de sus álbumes son prácticamente indistinguibles. Y como muy bien ha mostrado Semonsout (2013) la imagen de la prehistoria, en la segunda mitad del siglo xx está construida sobre *fantasmas* que provienen de muchos ámbitos -pintura, libros escolares, literatura, cómic, cine y televisión, videojuegos- y sería sensato admitir y analizar ese hecho irrefutable.

5 Viñetas de *On a marché sur la terre* de A. Houot, 1990.



La misma mano de ilustrador realizaba cómics de prehistoria y catálogos arqueológicos, la frontera entre los dos géneros deviene difusa y permeable. De alguna forma, el estatus de los dibujos de reconstrucción arqueológica -aunque provinieran del cómic- es reconocido por la academia. Y si esto sucedió fue porque la ilustración prehistórica había evolucionado y alcanzado una madurez en las últimas décadas del siglo xx. ¿Cómo fue ese proceso de maduración?

La utilización de buenos dibujos de reconstrucción en trabajos de divulgación arqueológica fue el camino a través del cual las ilustraciones se abrieron paso en la arqueología de los años 1970 y 1980. En 1998, S. Moser publicó la primera monografía sobre las imágenes de la prehistoria a lo largo del tiempo desde la antigüedad clásica, ¡más de un siglo después de los primeros grabados aparecidos en revistas de divulgación! Todo un síntoma de cómo la propia arqueología ha ignorado o desdeñado la reflexión sobre cómo se *dibujaba* el pasado.

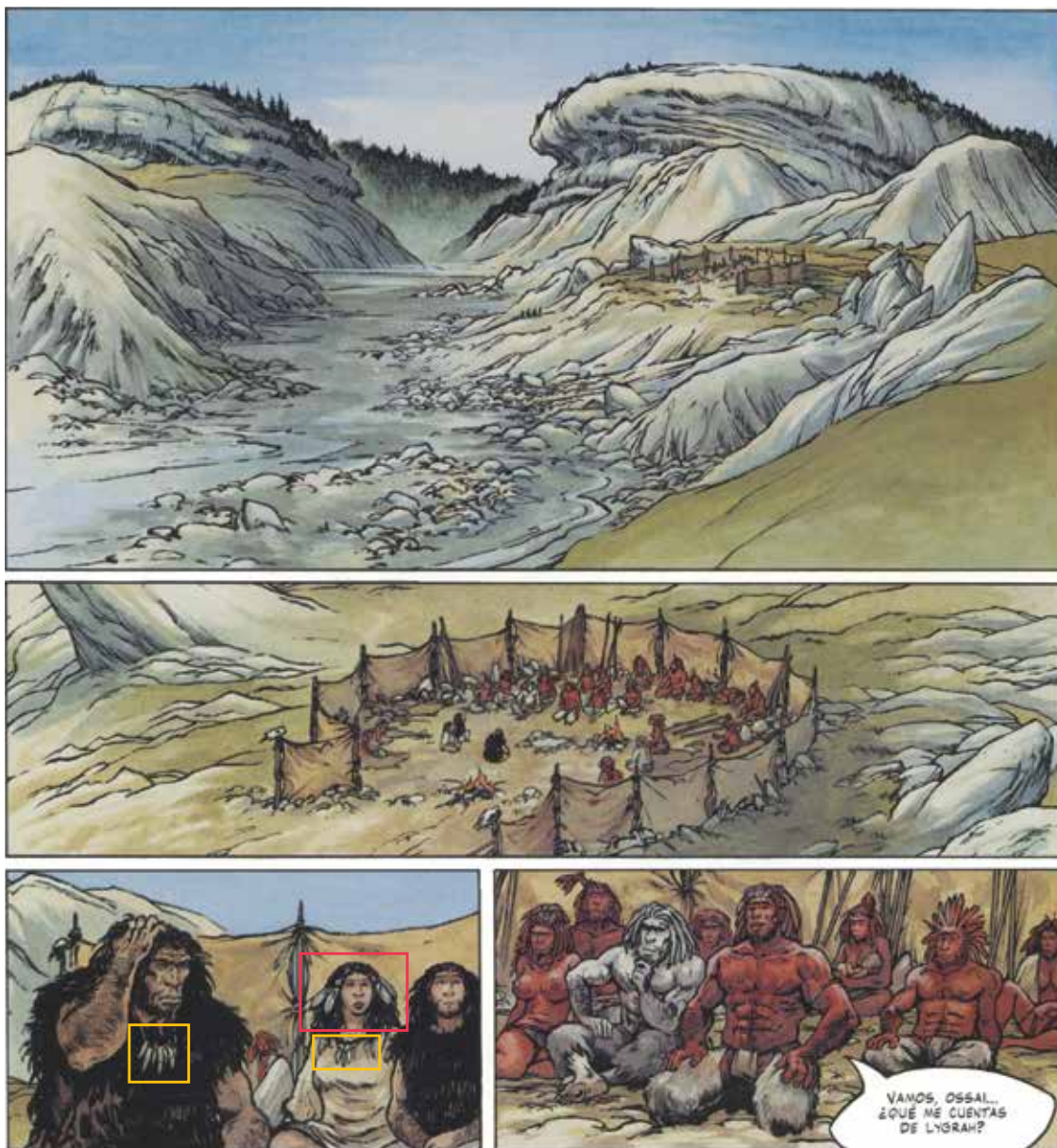
Moser (1992: 831) ha destacado que «la imagen es más que una síntesis de datos, es un documento que contiene una teoría». Las imágenes son cápsulas teóricas y como las cápsulas se pueden administrar de forma eficaz y masiva. Y eso es lo que ha sucedido en los últimos veinte años. Porque además, el ámbito académico y la esfera pública no pueden separarse con claridad, como ha dicho O. Hochadel (2013: 266) «el flujo de información circula en ambos sentidos». Las imágenes al mostrar propenden a la certeza, al hecho cierto, lo que se ve es la verdad. Ya sabemos ahora que eso dista de ser así; las imágenes deberían considerarse como hipótesis, interpretaciones plausibles pero no *auténticas* (Flon, 2015). Incluso la prudencia invita a recordar que «la única certeza que tenemos de una reconstrucción es que es falsa» (James, 1997). Los ilustradores buscan producir simultáneamente una *verdad* y un juicio subjetivo sobre el pasado, y los dos tipos de discurso son legitimados por la posición del ilustrador, conformado por la comunidad científica y más ampliamente por la aceptación del público según Flon (2015), para quien las imágenes acaban siendo «una memoria social del pasado arqueológico». Por ejemplo, en *Mezolith* (Haggarty y Brockbank, 2010), una inmersión muy sugestiva en el mundo de los cazadores mesolíticos del postglacial, las escenas de caza incorporan el propulsor y el arco y las flechas apoyándose en datos arqueológicos ⁶. Pero la historia también se aventura en el mundo simbólico y espiritual donde la imaginación necesariamente tiene que desarrollarse sin dejar de resultar perfectamente plausible. Y aún así el enterramiento de una mujer y su bebé con alas de cisne está inspirado en el hallazgo reciente de una tumba natufiense en la cueva de Hilazon Tachtit (Israel) en la búsqueda de esa plausibilidad arqueológica.

Al menos ahora la atención de los arqueólogos está dispuesta a analizar la construcción y diseminación de las ilustraciones como parte integral de la

- 6 Página con una escena de caza de un uro, de la edición inglesa de *Mezolith* de B. Haggarty y A. Brockbank, 2010.



disciplina. Y también los llamados *paleoartistas* han ganado merecidamente un prestigioso estatus, de igual a igual con prehistoriadores y paleantropólogos, y escriben reflexiones propias sobre los procesos de su trabajo, como es el caso de Mauricio Antón (2007), un artista que ha creado la imagen de Atapuerca y cuenta con proyección internacional, y G. Tosello (1990), pionero en esta cuestión. Esa cierta autonomía e independencia de los ilustradores indica, como dice Flon (2015), que sus interpretaciones subjetivas del conocimiento ofrecen una inteligibilidad del pasado legitimado por el reconocimiento social de su estatus. En ese sentido, de alguna manera, los ilustradores contribuyen a la construcción social de nuestro pasado.



VIAJE AL INTERIOR DE UNA VIÑETA

Las viñetas, como imágenes, congelan el tiempo de una acción. El tiempo está detenido, apesado, en el dibujo y sólo se disipará cuando el personaje que habla pase a tener una respuesta, cuando la acción en la viñeta siguiente continúe, cuando el viento siga soplando y arrastrando más palabras y gestos. En el álbum de *Néandertal* ⁷, hay cuatro viñetas que en realidad son una, porque son prácticamente simultáneas -con el tiempo solo quizás roto por las palabras del personaje de la última viñeta-, ya que son zums de aproximación a una única acción: la presentación o salutación entre un grupo de neandertales y unos visitantes (Roudier, 2012).

Viñetas de *Néandertal*, uno de los mejores ejemplos de calidad de la *bande dessinée* francesa de E. Roudier. Norma Editorial, 2012.

7

En conjunto son como una cápsula del tiempo, y su contemplación nos enfrenta con la experiencia visual acumulada sobre las formas de vida en el Paleolítico, tanto en el caso del especialista como en el del profano, que no por ello carece de ideas o visiones previas aunque sean erróneas.

Los paisajes del Pleistoceno final europeo fueron relativamente variados pero los paisajes glaciales de montaña, como el de la primera viñeta, fueron ciertamente numerosos. La grandiosidad de los parajes de la Edad de Piedra se acentúa con la mínima presencia de una estructura con cazadores. El frío y la desolación del paisaje de primer plano se sienten a primera vista. La estructura, una especie de paravientos construido con unos postes de madera clavados y pieles unidas para proteger de los fuertes vientos, esta inspirada directamente en la excavación del sitio de La Folie (Poitiers, Francia). Allí se documentó una estructura a modo de paravientos con áreas funcionales internas. El autor del cómic, el francés Roudier, conoce bien los paisajes y los resultados de la investigación arqueológica de La Folie y pretende un uso fidedigno de la estructura.

Los personajes, hombres y mujeres neandertales, no llevan demasiadas pieles, que tienen toscos arreglos -no se conoce la aguja de coser-, muchos van con los torsos desnudos, lo que hace presumir una estación cálida. El físico de los neandertales es una versión ligeramente modificada de los pintados por Z. Burian, el mejor artista en crear una imagen del neandertal que se ha convertido en canon iconográfico (Debus, 2004; Lagardère, 1990; Oliva, 1990). Algunos individuos llevan adornos: plumas y collares. Las plumas se han inferido de hallazgos de cortes en huesos de las alas de aves en yacimientos como Cueva Gorham (Gibraltar), Combe Grenal (Francia) y Riparo Fumane (Italia); aunque el empleo como adorno sea muy plausible, no esta plenamente demostrado (Finlayson *et al.*, 2012). Y los colgantes con dientes de animales se basan en algunos hallazgos franceses como los de Arcy-sur-Cure.

El proceso de creación de estas viñetas, como el propio proceso de investigación arqueológica, resulta algo inherentemente subjetivo y creativo (Watterson, 2015: 120). Roudier (s. f.) ha dicho que sus cómics: «son un ejercicio de comunicación científica, a un humilde nivel, para combatir los clichés anticuados y equivocados, para hacer que evolucione la imagen de nuestros ancestros entre el gran público». Su creación artística esta embebida en la información arqueológica. La plancha con los detalles de talla de una lasca Levallois ⁸ es la mejor explicación de este tipo de talla lítica que he visto nunca, mejor que las descripciones de buenos manuales. Son viñetas, sí, pero realizadas a partir de un estudio concienzudo de largas sesiones de fotografías con especialistas en la talla experimental (Roudier, 2015).



Allí donde la investigación prehistórica no llega, se queda en la plausibilidad, la mano del artista rellena, una extremos fragmentados, distribuye sombras, crea difuminados, en definitiva, otorga visos de credibilidad a la imagen construida y realiza auténtica divulgación arqueológica. Porque esa mezcla de experiencia personal y conocimientos científicos es lo que está en el corazón de un buen trabajo de ilustración científica. Aunque como bien dice Perry (2009): «es raro que eso sea abiertamente admitido o apreciado». Así los trabajos pueden ser fidedignos, en la medida que se esfuerzan en acercarse a lo que actualmente sabemos de ese pasado.

Aunque si califico de *fidedignos* los álbumes de Roudier, habría que preguntarse: ¿qué es ser fidedigno en un cómic de prehistoria? En principio debería ser lo que da testimonio de la realidad pero, ¿qué realidad? Creo con Mendelsund (2015: 159) que nos estamos refiriendo simultáneamente a la eficacia evocativa de sus narrativas gráficas y la belleza del propio grafismo. Porque las viñetas -al igual que las palabras- son como flechas, son algo en sí mismo y, al mismo tiempo, apuntan a otra cosa, disparan nuestra imaginación dentro de la narrativa (Mendelsund, 2015: 340).

Detalle de la preparación de un núcleo levallois para la obtención de una lasca, en *Néandertal* de E. Roudier, 2012.

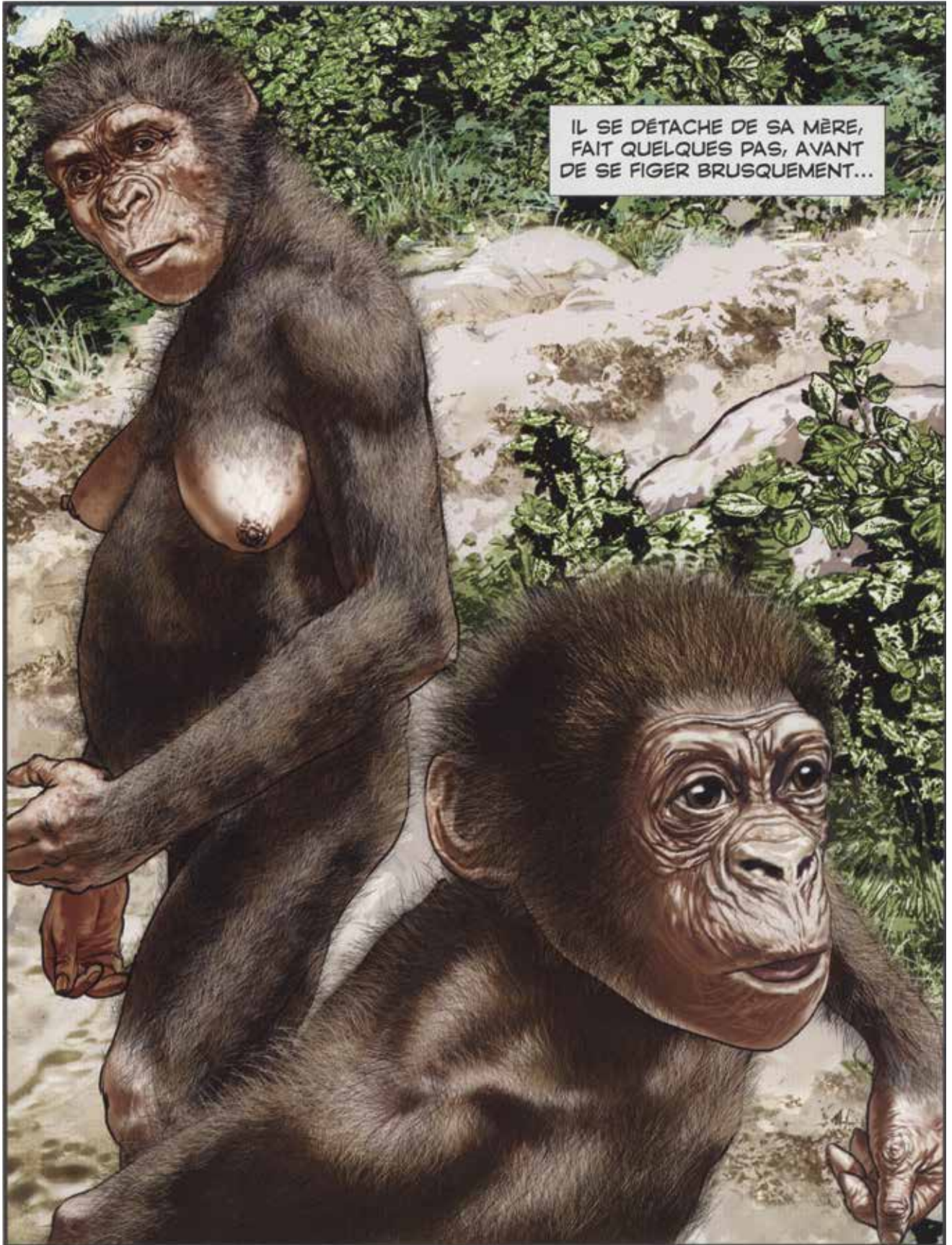
Como reflexión final, me pregunto: ¿acaso no funcionan igual las imágenes de un cómic de esta naturaleza que las imágenes dibujadas por los artistas siguiendo orientaciones de los prehistoriadores para una obra de investigación?, ¿cuál es la diferencia? Al final, la visualización arqueológica de un cómic de Roudier es el proceso de *pintar* el pasado, desde el presente, incorporando datos científicos y construyendo un *storyboard*, de forma artesanal y artística, transmitiendo una historia veraz y plausible, para capturar la imaginación de sus audiencias (Watterson, 2015: 122).

El mundo del cómic actual sobre la prehistoria está dominado por la escuela francesa que en calidad y cantidad se sitúa incuestionablemente en primera posición. En la gran tradición de la *bande dessinée* francesa -y también belga- hay álbumes con errores porque no pretenden una aproximación rigurosa como el de R. Hausman (2003) *Les chasseurs de l'aube*, mientras otros buscan ese rigor. Un álbum destaca poderosamente. La historia de Lucy, la famosa *Australopithecus afarensis* de Afar de cerca de 3,2 millones de años se ha convertido en un bello cómic de P. Norbet y T. Liberatore (2007), *Lucy. L'espoir*, que recrea la historia del hallazgo y ha dibujado una fantástica historia de la *primera mujer* conocida con magistrales trazos hiperrealistas y unos colores deslumbrantes que remiten a lo más primigenio que podamos imaginar ⁹ (www.lucy-bd.com).

Pero en la actualidad, sin duda alguna para mí, el mejor y más prolífico creador de cómics de prehistoria es el francés Emmanuel Roudier (n. d. y 2015). Roudier es autor de la serie *Vo'hounâ*, iniciada en 2002, que es una crónica, en varios volúmenes, de los últimos neandertales y su encuentro con los primeros humanos modernos (cromañón). Recientemente se ha publicado una edición integral (Roudier, 2013), con textos al final de los prehistoriadores B. Mauveille y J. Clottes. Pero todavía mejor es *Néandertal*, que ha tenido una edición integral española (Roudier, 2012). Es una obra magnífica, fruto de sus estudios de prehistoria, contactos y relaciones con especialistas paleolíticos, que cuenta con un gran talento en el dibujo, unos escenarios grandiosos, un cuidado estudio de personajes y un esfuerzo enorme por manejar información arqueológica rigurosa. El autor confiesa que sus cómics «son un ejercicio de comunicación científica, a un humilde nivel, para hacer que evolucione la imagen de nuestros antepasados entre el gran público». Y ciertamente lo son. Su última obra, con tres volúmenes publicados, es *La guerre du feu* ¹⁰, que renueva anteriores versiones en *bande dessinée* de la famosa novela de J.-H. Rosny (1911) con el mismo título y que J.-J. Annaud (1981) llevó al cine en un espléndido film.

Otro autor francés destacado por su empeño en el conocimiento serio de la prehistoria es É. Le Brun (2012), quien desde 2009 sostiene un interesantísimo

⁹ Viñeta de *Lucy. L'espoir* de P. Norbet y T. Liberatore, 2007.



Viñetas de *La guerre du feu*,
volumen 2, de E. Roudier, autor, y
S. Champelovier, colorista, 2013.

10



blog personal que da cuenta de toda su obra y ofrece mucha información relacionada con el cómic, la ilustración prehistórica y la investigación. Inició una serie de gran calidad artística con evocadores y maravillosos fondos de paisajes y cuevas con arte paleolítico que le fascinan hasta el punto de haber visitado más de 130 e incluso haber sido el descubridor de una nueva cueva con arte. En 2012 la serie *L'Art Préhistorique en BD*, comenzó con un volumen sobre el Auriñaciense y un segundo sobre el Gravetiense y Solutrense (2013). Se ha anunciado un tercero sobre el arte Magdaleniense. Su trabajo tiene clara vocación didáctica porque como dice: «el interés de la *bande dessinée* es que es muy visual, eso permite abordar los temas pintados, comentar los conocimientos actuales y hacerlo accesible a todo el mundo». Sus trabajos han merecido también prólogos de prestigiosos arqueólogos como J. Clottes.

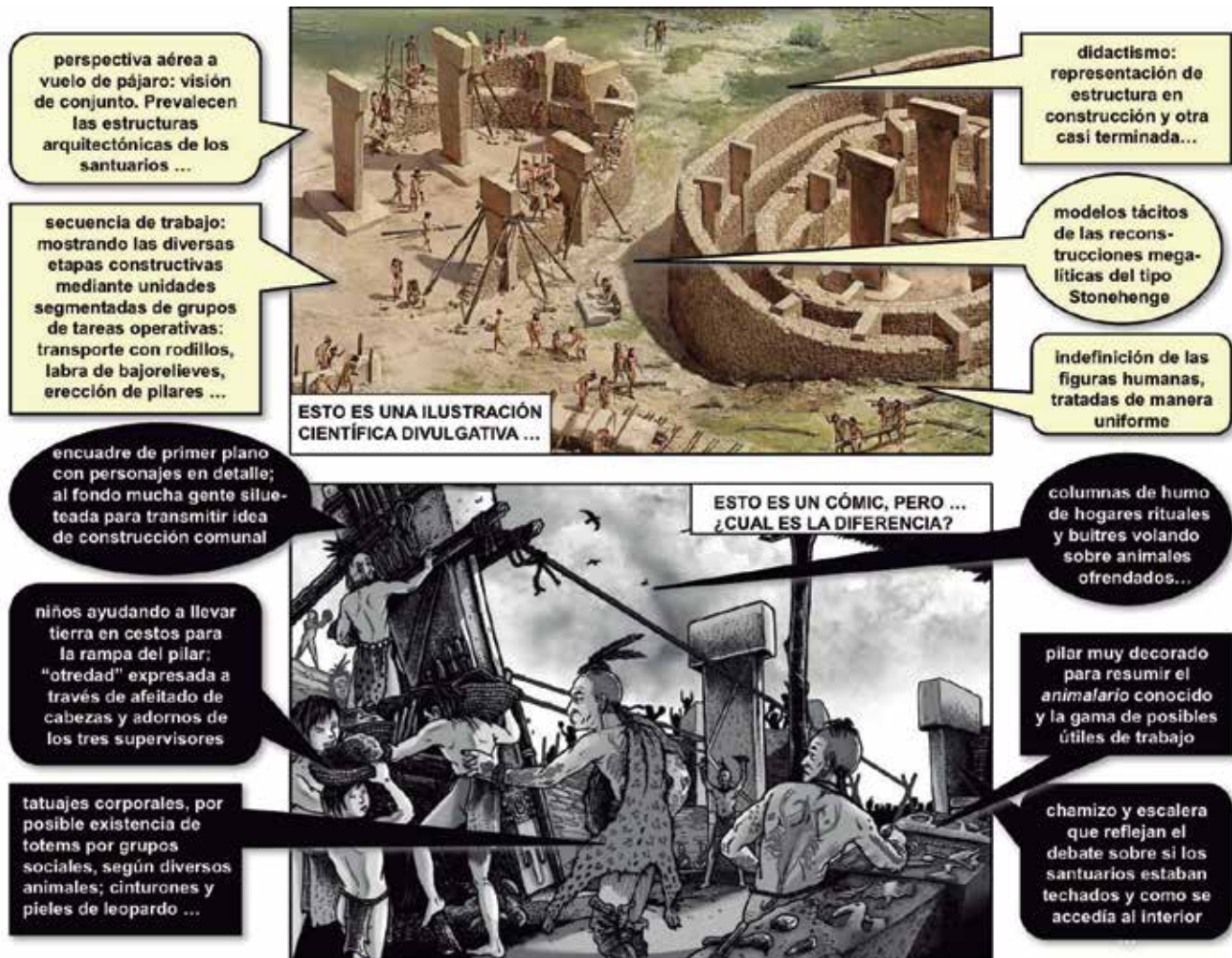
En realidad esta especialidad del cómic francés se beneficia de dos hechos fundamentales: que Francia ha sido la *cuna* de los estudios de Paleolítico y que tiene una gran pasión por los cómics. Sorprende por ejemplo que diariamente varios canales franceses de televisión emitan películas animadas para adultos.

LA ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA DE DIVULGACIÓN Y EL CÓMIC ARQUEOLÓGICO

Göbekli Tepe es un extraordinario sitio en el sureste de Turquía que revela cómo desde hace 11.500 años, una gran comunidad de cazadores-recolectores empezó a construir los primeros santuarios de la historia de la humanidad (Schmidt, 2015). Ha sido probablemente el hallazgo arqueológico más espectacular de los últimos 25 años, que nos está obligando a repensar los orígenes de las primeras sociedades agricultoras y ganaderas. Las impresionantes construcciones -de hasta 30 m de diámetro con grandes bloques de piedra, pilares en T, de varias toneladas de peso y la amplia variedad de figuras animales y pictogramas en bajorelieve-, constituyen la punta del iceberg de un mundo que empieza a rastrearse por otros lugares del Oriente Próximo.

Pero aquí quiero llamar la atención sobre unas ilustraciones de *National Geographic* (junio, 2011) que reflejan bien el carácter de las imágenes producidas para divulgar con *seriedad* (Mann, 2011). Los dibujos, de gran calidad artística, tienen un claro objetivo didáctico y lo hacen siguiendo tres principios que bien valen para cualquier imagen de esta naturaleza: *a)* adopción de una perspectiva aérea para ofrecer vistas de conjunto, totalizadoras y omnicomprendivas; *b)* representación de grupos de constructores por tareas específicas, reflejando todas las actividades: transportar bloques, desplazar rodillos de madera, desbastar bloques, labrar decoraciones y levantar los bloques, y *c)* representación gráfica de estructuras en distinta fase de construcción para ayudar a la comprensión de procesos. Las estructuras pétreas son las protagonistas y las figuras humanas son iguales y convencionales. En conjunto, resulta inevitable asociar las imágenes con las de los constructores de megalitos europeos que sin duda han inspirado a los dibujantes ¹¹.

La otra imagen es una ilustración de un proyecto de cómic de Swogger (2012b) que tiene un gran realismo en el dibujo. Pero ciertamente no se parece a las ilustraciones de *National Geographic*, y es el resultado de pensar el sitio y su interpretación a través del cómic. La visualización del pasado ha creado esta imagen pero, como bien dice su autor, también ha supuesto pensar sobre la imagen, sobre su propio proceso de creación para desvelar lo que hay detrás, lo que no se ve pero, de alguna manera, sí está en la iconografía. La viñeta de Swogger apuesta por una perspectiva humana, no aérea, son las figuras humanas las que adquieren el protagonismo y las construcciones quedan en segundo plano. Así los lectores están más involucrados. Además el protagonismo de



11 Escenas de construcción de santuarios en Göbekli Tepe: arriba, según Mann (2011) y debajo, según J. G. Swogger (2012b).

los distintos personajes exige un tratamiento distinto a la imagen anterior, aquí se individualizan rasgos anatómicos, vestimentas y adornos. Y como no hay información arqueológica directa actúa la *imaginación arqueológica*; se conjetura sobre bases indirectas: tatuajes con animales representados en los bloques, la posible existencia de agrupaciones totémicas y, en definitiva, se construye una *otredad* que al mismo tiempo crea una conexión visual entre las acciones de la imagen y algunas discusiones sobre el sitio. Esta viñeta baja a nivel de suelo, se mete en la acción directa y construye una poderosa empatía. Nos acerca a los niños trabajando, a los supervisores de las obras, respiramos los humos, oímos la percusión del grabador, contemplamos el vuelo de los buitres, etc. En suma, la viñeta tiene vida y al mismo tiempo transpira datos arqueológicos filtrados por la reflexión y la voluntad de comunicar con mucha fuerza. Va más allá de las ilustraciones científicas de divulgación. De repente, en palabras del artista, vemos el pasado a través de lentes que nos ofrecen una visión del mundo completamente diferente. El lápiz no se interpone entre el artista y el pasado recreado; no marca la distancia sino que



la anula. Lo que el cómic está haciendo es intentar atrapar algo de lo menos obvio, el contexto más tangible de lo que podríamos llamar la experiencia de ser arqueólogo (Swogger 2015), en definitiva, de *pensar arqueológicamente*.

¿Qué Göbekli Tepe es más *verdadero*, más *auténtico*, la imagen científica o la del cómic? Para mí, sin duda alguna, la del cómic.

La fuerza del cómic se está proyectando en nuevos formatos digitales, fuera del papel. Siguiendo con Göbekli Tepe y con estilo caricaturesco un cómic animado de Paul Klawiter (2014), empleando voces en *off*, explica muy bien lo esencial del yacimiento, una especie de «sepa *todo* sobre Göbekli Tepe»... en tres minutos. Es una fórmula que se encuentra entre el cine de animación y el cómic.

En otros casos se mantienen las viñetas, pero se juega con *travellings* y animaciones internas y voces en *off* con el guión de las palabras de cartuchos y bocadillos que van apareciendo en pantalla sincronizadas con las voces. ¿Acabarán siendo así la mayoría de los cómics? Creo sin duda que será así y el papel, sin llegar a desaparecer, quedará para clásicos y nostálgicos que incluso aprecian el olor de los viejos tebeos (Conget, 2004).

Quiero terminar este ensayo con la propuesta más reciente y ambiciosa que conozco del cómic arqueológico. La de J. G. Swogger que mantiene un estupendo blog (<https://johnswogger.wordpress.com/>) y puede definirse no como un «arqueólogo que hace cómics» sino como un arqueólogo que se expresa mediante cómics. Reivindica que los cómics tienen incluso un gran potencial para crear un nuevo tipo de publicación arqueológica (Swogger 2012a), y lo ha demostrado como veremos a continuación ¹².

Viñetas de J. G. Swogger y H. Sacket (2014) de su cómic *One girl goes hunting* (2015), ambientado en el Neolítico de las Orcadas (Reino Unido).

12

Swogger lleva más de 20 años trabajando como arqueólogo e ilustrador en proyectos del Reino Unido, Europa del Este, Turquía (Catal Hüyük), el Caribe y el Pacífico, particularmente interesado en el rol de la narrativa en la visualización arqueológica. Reconoce que hay cómics de arqueología que explican, educan e interpretan, pero reclama otras clases de cómics que cuenten otras clases de historias, cómics que excaven y expliquen nuestra profesión, nuestra práctica..., quizás incluso a nosotros mismos (Swogger, 2014a). A ello le empujó la sensación de constricción al realizar paneles informativos de yacimientos porque tienen que comprimir la narrativa de todo un sitio en una simple imagen (Swogger, 2000). En cambio la naturaleza secuencial del cómic y su habilidad para combinar ampliamente imagen y texto expande la cantidad de información que uno puede comunicar, tanto explícita como implícitamente (Swogger, 2014b). Incluso piensa ya que no podría hacer ilustración arqueológica sin los cómics. La adopción del arte secuencial permite construir nuevos niveles de comunicación en una narrativa arqueológica. Porque el cómic puede incluir diferentes imágenes, o modos visuales, como la secuencia y fases de un sitio arqueológico; las planimetrías, secciones y diagramas, los hallazgos y sus paralelos; la propia reconstrucción artística, y las narrativas explicativas e interpretativas. Y todo eso lo puede articular en un conjunto visualmente consistente. El cómic es más que la suma de sus dos componentes: texto e imagen (Lefèvre, 2010), y esa sinergia es la que crea oportunidades narrativas más allá de la capacidad de cada medio. En el caso de la prehistoria, y especialmente para los públicos más jóvenes, parece que el cómic tiene muchos más recursos que la mera narrativa (Clottes, 2002; Merriman, 1988) ¹³.

Swogger ha publicado interesantes cómics arqueológicos, *Archaeology in the Caribbean* (2010-2014), *Palau: An archaeological field journal* (2012), *Llyn Cerrig Bach, Barclodiad y Gawres, Bryn Celli Ddu* (2013-2015), y algunos más que demuestran su gran capacidad para hacer algo sustancialmente nuevo. Y lo último, y para mi verdaderamente extraordinario, es que ha sido capaz de publicar la adaptación de un artículo publicado en *American Antiquity*, ¡con formato cómic!, en una nueva revista académica *Advances in Archaeological Practice*, editada por la prestigiosa *Society for American Archaeology* (Swogger, 2015). De alguna forma, con esta última frontera, el cómic ha asaltado la academia elaborando una suerte de arqueología gráfica. Señala Swogger, acertadamente, que la publicación arqueológica es poco creativa en el uso de imágenes y con frecuencia las imágenes no van de la mano del texto. Así imágenes y texto no se correlacionan y justamente eso es lo que ha intentado superar con su rompedor trabajo *Ceramics, Polity and Comics: Visually Re-Presenting Formal Archaeological Publication* (2015), una increíble propuesta para renovar el discurso arqueológico. Así los caminos de la

Cómics

Combinan texto e imágenes de forma que mejoran los dos; su fuerza reside en la intersección de ambos

Los cómics permiten explorar como se construyen las imágenes y trabajan como visualizaciones de las prácticas y el pensamiento arqueológico ...



ilustración prehistórica y el cómic no solo convergen con fuerza sino que en esta propuesta se solapan, y de alguna manera se funden en un único camino.

Resumo mis impresiones finales así: *a)* el cómic puede llevar fabulosas historias construidas desde los conocimientos de la prehistoria a muchas audiencias y con muchos formatos diferentes; *b)* necesita que los arqueólogos tomemos más conciencia de sus grandes posibilidades divulgativas y nos impliquemos en ello, y *c)* la última frontera sugiere que el trabajo arqueológico puede (re)pensarse, expresarse e incluso publicarse, muy atractivamente, desde el cómic. Estoy profundamente convencido de que así será en el futuro próximo.

Autocaricatura de J. G. Swogger (2013) y ejemplo de uno de sus peculiares cómics sobre el megalitismo.

BIBLIOGRAFÍA

- ANTON, M. (2007): *El secreto de los fósiles. El arte y la ciencia de reconstruir a nuestros antepasados (y otras criaturas)*. Madrid. Aguilar.
- AUGUSTA, J. y BURIAN, Z. (1960): *Prehistoric Man*. London. Paul Hamlyn.
- AZÉMA, M. (2005a): «Et si... les hommes préhistoriques avaient inventé le dessin animé et la bande dessinée?», *Préhistoire, Art et Sociétés*, LIX, p. 55-69.
- (2005b): «Les origines préhistoriques de la bande dessinée et du dessin animé», *Science et Vie*, février 2005, p. 135.
- (2008): *Préhistoire de la bande dessinée et du dessin animé*, catalogue d'exposition. Musée de Préhistoire d'Ornac / Centre de Préhistoire du Pech-Merle-Passé Simple.
- (2011): *Préhistoire du cinéma*. Paris. Éditions Errance.
- AZÉMA, M. y TOSELLO, G. (2015): *La caverne du Pont d'Arc / The pont Arc Cave*. Passe Simple (Serie Chroniques Aurignaciennes). Disponible en: <http://www.passesimple.net/>.
- BALTER, M. (2001): «Bringing hominins back to life», *Science*, 325, p. 136-139.
- BARRERO, M. (2001): «Trogloditismo en USA. Casi un Género», *Black&White, Ilustración y comic: «Comic y Prehistoria»*, p. 16-19.
- (2011): El trogloditismo en los comics, *Tebeosfera*, 2ª época, VIII. Disponible en: http://www.tebeosfera.com/obras/documentos/el_trogloditismo_en_los_comics.html.
- BERMAN, J. C. (2003): «A Note on the Paintings of Prehistoric Ancestors by Charles R. Knight», *American Anthropologist*, 105 (1), p. 143-146.
- BISSETTE, S. (2008): «The First Dinosaur Comic: Prehistoric Peeps!», Disponible en: <http://srbissette.com/?p=1411>. Acceso: 05-15-2008.
- BLANCKAERT, C. (2000): «Avant Adam. Les représentations analogiques de l'homme fossile dans la première moitié du XIX^e siècle». En *L'homme préhistorique, images et imaginaire*, A. et J. Ducros (dir.), Paris, Éditions L'Harmattan, p. 23-61.
- (1993): «Les bases de la civilisation. Lectures de L'homme primitif de Louis Figuier (1870)», *Bulletin de la Société Préhistorique Française*, 90 (1 - 2), p. 31 - 48.
- BREUIL, H. (1949): *Beyond the Bounds of History, scenes from the old stone age*. London. P.R. Gawthorn.
- BRIEVA, M. (2015): *Lo que me esta pasando*. Madrid. Reservoir Books.
- CLOTTE, J. (2002): *La Prehistoria explicada a mis nietos*. Barcelona. Random House Mondadori, S.A.
- COHN, N. (2013): *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London. Bloomsbury.
- COLLINGWOOD, R. G. (1946): *The Idea of History*. Oxford. Clarendon Press.
- CONGET, J. M^a (2004): *El olor de los Tebeos*. Valencia, Pre-Textos/ Diputación de Sevilla.
- CUETO RAPADO, M. y CAMARÓS, E. (2012): La Prehistoria que nos rodea y la falsificación del pasado, *Estrat Crític*, 6, p. 254-267
- DAVIDSON, B. (1997): *Picturing the Past: Through the Eyes of Reconstruction Artists*. London, English Heritage.
- DEBUS, A. A. (2004): «Zdeněk Burian's Global Visions of Prehistory». En *Zdeněk Burian from Dinosaur World*. Disponible en: <http://www.45acp.org/burian.html>.
- EISNER, W. (2001): *Comics & Sequential Art*. S.I. Tamarac. Poorhouse Press.
- ENTREVISTA (2009): Interview de André Houot (27-11-2009). Disponible en: <http://www.bdtheque.com/interview-andre-houot-130.html>. Acceso 20-09-2015.
- FLON, E. (2015): «Les illustrations du passé archéologique: entre interprétation scientifique, témoignage et mémoire sociale». En C. Tardy y V. Dodebei (Dirs.) *Mémoire et nouveaux patrimoines*. Marsella, Open Edition Press. Disponible en: <http://books.openedition.org/oepe/455>.
- FINLAYSON, C. et alii (2012): Birds of a Feather: Neanderthal Exploitation of Raptors and Corvids, *PLoS One*. 2012; 7(9): e45927. Disponible en: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3444460/>.
- GALLAY, A. (2002): «Archéologie et bande dessinée: mérites et limites d'une utopie», dans P. JUD et G. Kaenel, *Lebensbilder - Scènes de vie*, colloque 13 et 14 mars 2001, groupe de travail pour les recherches préhistoriques en Suisse. Lausanne, documents du GPS, 2, p. 107-113.
- (dir.) (2006): *Des Alpes au Léman*. Images de la préhistoire, catalogue d'exposition, Musée cantonal d'archéologie (Sion), Musée cantonal d'archéologie et d'histoire (Lausanne), Musée d'art et d'histoire (Genève), Gollion, Infolio éditions.
- (2007): «Des images, des bandes dessinées et des romans pour évoquer le passé? bilder, comics und romane: Taugliche mittel zur vermittlung von geschichte?», *Archäologie Der Schweiz*, 30(4), 20-23. Disponible en: <http://archive-ouverte.unige.ch/unige:14299>.
- (1995): «Archéologie et histoire: la tentation littéraire». En A. Gallay dir., *Dans les Alpes, à l'aube du métal: archéologie et bande dessinée*, Catalogue d'exposition «Le soleil des morts: archéologie et bande dessinée», Sion, sept. 1995-janv. 1996, musées cantonaux du Valais, Sion, p. 9-22.
- GASCA, L. y GUBERN, R. (2011): *El discurso del cómic*. Madrid. Cátedra.
- GROENSTEEN, T. (2009): *La Bande dessinée, son histoire et ses maîtres*. Paris. Flammarion-Skira.
- GUAL BORONAT, O. (2013): *Viñetas de posguerra. Los cómics como fuente para el estudio de la historia*. Universitat de Valencia.
- HOCHADEL, O. (2013): *El mito de Atapuerca. Orígenes, ciencia, divulgación*, Bellaterra, Edicions UAB.
- HODGSON, J. (2000): *Archaeological reconstruction: illustrating the past*. London. AAI&S & IFA.

- JAMES, S. (1997): «Drawing inferences. Visual reconstructions in theory and practice». En *The cultural life of images, visual representations in archaeology*, L. Molynaux (ed.). London, New York, Routledge, p. 22-48.
- JORDANOVA, L. (2012): *The Look of the Past. Visual and Material Evidence in Historical Practice*. Cambridge, CUP.
- KLAVITER, P. (2014): Göbekli Tepe animation. Disponible en: <http://smokingcoolcat.blogspot.com.es/2014/08/gobekli-tepe-animation.html>.
- LAGARDÈRE, G. (1990): «Zdeněk Burian: La vie et l'œuvre». En VV.AA. *Peintres d'un monde disparu. La préhistoire vue par des artistes de la fin du XIX^{ème} siècle à nos jours*: 51-56. Musée Departamental de Préhistoire de Solutré.
- LE BRUN, É. (2009): *Paleos. Blog*. Disponible en: <http://elebrun.canalblog.com/>.
- (2012): *L'art préhistorique en bande dessinée - Première époque, l'aurignacien* (prólogo de Jean Clottes). Paris. Glénat.
- LEFÈVRE, P. (2010): «Intertwining Verbal and Visual Elements in Printed Narratives for Adults», *Studies in Comics*, 1 (1), p. 35-52.
- LOMBO, A.; CATALÁN, T.; PALACIOS, S.; PARRILLA-BEL, S. (2014): «El Paleolítico en los dibujos animados: el universo de ficción prehistórica». *El Futuro del Pasado*, 5, p. 31-50. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.14516/fdp.2014.005.001.001>.
- MAINER, J.-C. (2015): «La novela, una atmósfera», *Babelia*, 1244, (*El País*, 26-septiembre-2015).
- MANN, A. E. (2003): «Imagining Prehistory: Pictorial Reconstructions of the Way We Were», *American Anthropologist*, 105 (1), p. 139-143.
- MANN, Ch. (2011): Göbekli Tepe, el primer templo de la historia, National Geographic. Disponible en: http://www.nationalgeographic.com.es/articulo/historia/secciones/7363/gobekli_tepe_primer_templo_historia.html.
- MARTÍNEZ PITA, P. (2015): «Viñetas que abren ventanas al mundo», *ABC Cultural*, n.º 1206 (31-octubre-15).
- MCCLLOUD, S. (1995): *Cómo se hace un cómic; el arte invisible*. Barcelona. Ediciones B.
- MENDELSUND, P. (2015): *Qué vemos cuando leemos*. Barcelona. Seix Barral.
- MERRIMAN, N. (1988): «Prehistory for kids». *Antiquity*, 62, p. 710-713.
- MILNER, R. (2012): *Charles R. Knight. The Artist Who Saw Through Time*. New York, Harry N. Adams Inc.
- MOLYNEAUX, B. L. ed. (1997): *The cultural life of images*. London. Routledge.
- MOLYNEAUX, B. L. (1999): «Fighting with pictures: the archaeology of reconstructions». *Journal of Mediterranean Archaeology*, 12 (1), p. 134-136.
- MOSER, S. (1992): «The visual language of archaeology: case study of the Neanderthal», *Antiquity*, 66, December 1992, p. 831-844.
- (1998): *Ancestral Images. The Iconography of Human Origins*. Stroud. Sutton Publishing.
- (1999): «The Dilemma of Didactic Displays: Habitat Dioramas, Life Groups and Reconstructions of the Past». En N. Merriman (ed.) *Making Early Histories in Museums*. Leicester University Press, p. 95-116.
- (2001): «Archaeological Representation. The Visual Conventions for Constructing Knowledge about the Past». En I. Hodder (ed.) *Archaeological Theory Today*. Cambridge, Polity, p. 262-183.
- MOSER, S. y GAMBLE, C. (1997): «Revolutionary Images. The iconic vocabulary for representing human antiquity». En B.L. Molyneaux (ed.) *The Cultural Life of Images*. London, Routledge, p. 184-212.
- MOYNEUR, S. (2013): «Meet the Flintstones. A critical essay on the perpetuation of the 'caveman' stereotype, from the late 1800's to today». Department of Archaeology and Ancient History Lund University, Master Thesis. Disponible en: <http://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordId=3800641&fileId=3800647>.
- OLIVA, M. (1990): «Zdeněk Burian, peintre d'un monde disparu». En VV.AA. *Peintres d'un monde disparu. La préhistoire vue par des artistes de la fin du XIX^{ème} siècle à nos jours*. Musée Departamental de Préhistoire de Solutré, p. 57-59.
- PERRY, S. (2009): Pushing the Boundaries of Archaeological Illustration. The Archaeological Eye Blog. Disponible en: <https://saraperry.wordpress.com/2009/11/27/pushing-the-boundaries-of-archaeological-illustration/>
- RIEGO, B. (1996): «Apariencia y realidad: el documento fotográfico ante el tiempo histórico». En *La Imatge i la recerca històrica. Ponències i comunicacions, 4es Jornades Antoni Varés*. Ajuntament de Girona, p. 188-202.
- ROCA, P. (2011): *Mesa Redonda Héroses del cómic español*, Conferencia en Fundación Mapfre, Madrid (21-09-2011). Disponible en: http://www.fundacionmapfre.org/fundacion/es_es/cultura-historia/multimedia/videos-conferencias-del-tebeo-a-novela-grafica/heroes-comic-espanol.jsp. Acceso 25-09-2015.
- ROUDIER, E. (s. f.): Interview de l'auteur: Emmanuel Roudier. Disponible en: http://www.knowtex.com/nav/la-bd-de-neandertal_19603. Acceso 27-10-2015.
- (2012): *Neandertal*. [Edición Integral]. Barcelona, Norma Editorial.
- (2013): *Vo'hounâ. Une légende préhistorique*. Paris. Éditions Errance.
- (2015): Emmanuel Roudier Neándertal Blog. Disponible en: <http://roudier-neandertal.blogspot.com.es/>. Acceso 20-10-2015.
- RUIZ ZAPATERO, G. (1997): «Héroes de piedra en papel: la Prehistoria en el cómic», *Complutum*, 8, p. 285-310.
- (2005): «Comics and Prehistory: a european perspective», *The Archaeological Record SAA (Society of American Archaeology)*, 2005 (5), p. 27-29 y 34.
- (2010): «La Prehistoria y los cómics», *BBC Historia*, 6, p. 18-26.

- (2012): «La Prehistoria en viñetas», *El Diario del Pleistoceno*, n.º 0, Museo Arqueológico Regional, Alcalá de Henares, Madrid Instituto Quevedo del Humor Fundación General de la Universidad de Alcalá de Henares, p. 18-19.
- (2014): «Fotografía y Arqueología: ventanas al pasado con cristales traslúcidos». En *Jose Latova: cuarenta años de fotografía arqueológica española (1975-2014)*. Exposición, Museo Arqueológico Regional, Alcalá de Henares, de julio a diciembre de 2014, p. 51-72.
- SACKS, O. (2011): *Los ojos de la mente*. Barcelona. Anagrama.
- SCHMIDT, K. (2015): *Le premier temple. Göbekli Tepe*. Paris. CNRS Éditions.
- SEMONSUT, P. (2010): *De Tounga à Vo'hounâ. Un demi-siècle de BD préhistorique*. Disponible en: <http://www.hominides.com/html/prehistoire/prehistoire-bd-bande-dessinee.php>. Acceso, 25-09-2015.
- (2013): *Le passé du fantasma, La représentation de la Préhistoire en France dans la seconde moitié du XXe siècle (1940-2012)*. Paris. Éditions Errance.
- SEMONSUT, P. y PISANI, P. (2015): Interview Pascal Semonsout, «La préhistoire est un excellent territoire pour l'imaginaire», *Sciences et Avenir Hors Serie*, septiembre/octubre, p. 68-69.
- SERNA, J. (2012): *La imaginación histórica. Ensayo sobre novelistas españoles contemporáneos*. Sevilla. Fundación Jose Manuel Lara.
- SHANKS, M. (2012): *The Archaeological Imagination*. Walnut Creek. Left Coast Press.
- SORRELL, A. (1981): *Reconstructing the Past*. London. Book Club Associates/London. Batsford/ Newton Abbot. David & Charles/Lanham. Rowman & Littlefield.
- STEIN, D. y THON, J. N. (2013): *From Comic Strips to Graphic Novels*. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative. Berlin. De Gruyter.
- STOCZKOWSKI, W. (1997): «The painter and the prehistoric people». En *The cultural life of images*. (ed.) B. Molyneaux. New York - London Routledge.
- (2000): «Le peintre et l'homme préhistorique». En A. et J. Ducros (Dir.), *L'homme préhistorique. Images et imaginaire*. Paris. L'Harmattan, p. 233-241.
- SWOGER, J. G. (2000): «Image and Interpretation: The Tyranny of Representation?» En Hodder, I. (Ed.) *Towards Reflexive Method in Archaeology: The Example at Çatalhöyük*. Cambridge. MacDonal Institute for Archaeological Research.
- (2012a): «The Sequential Art of the Past: Archaeology, comics and the dynamics of an emerging genre», *Comics Forum*. Disponible en: <http://comicsforum.org/2012/06/29/the-sequential-art-of-the-past-archaeology-comics-and-the-dynamics-of-an-emerging-genre-by-john-g-swogger/>. Acceso 24-10-2015.
- (2012b): «Göbekli - Tepe final draft». Disponible en: <https://johnswogger.wordpress.com/2012/03/30/gobekli-tepe-final-draft/>. Acceso 29-10-2015.
- (2013): «Barclodiad and Gawres». Disponible en: <https://johnswogger.wordpress.com/page/15/>. Acceso 30-10-2015.
- (2014a): «Excavation & Explanation», <https://johnswogger.wordpress.com/2014/12/01/excavation-explanation/>. Acceso 29-10-2015.
- (2014b): «Life without comics». Disponible en: <https://johnswogger.wordpress.com/category/illustration-2/page/2/>. Acceso 30-10-2015.
- (2015): «Ceramics, Polity and Comics: Visually Re-Presenting Formal Archaeological Publication», *Advances in Archaeological Practice*, 3 (1): 16-28. Disponible en: <https://johnswogger.wordpress.com/2015/02/23/comics-and-academia/>. Acceso 31-10-2015.
- TOSELLO, G. (1990): «Reconstituer la préhistoire en images». En VV.AA. *Peintres d'un monde disparu. La préhistoire vue par des artistes de la fin du XIX éme siècle à nos jours*: 109-126. Musée Départemental de Préhistoire de Solutré, p. 109-126.
- TOUSSANT, M. (2011): «La Préhistoire dans la bande dessinée», *Les Cahiers nouveaux*, 79: 61-64. Disponible en: http://docum1.wallonie.be/DOCUMENTS/CAHIERS/CN79/MRW044_CN79_061-064_LR.pdf. Acceso 17-10-2015.
- VAN DER PLAETSEN, P. (1999): *Beelden uit de Prehistorie*. Zottegem, Provinciaal Archeologisch Museum van Zuid-Oost Vlaanderen.
- VV.AA. (2003a) : *Peintres d'un monde disparu. La préhistoire vue par des artistes de la fin du XIX éme siècle à nos jours*. Musée Departamental de Préhistoire de Solutré.
- VV. AA. (2003b): *Venus y Caín. Nacimiento y Tribulaciones de la Prehistoria en el Siglo XIX*. Catálogo de Exposición, Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira, Santillana del Mar (1 julio - 7 septiembre 2003). Madrid, Ministerio de Educación y Cultura.
- VV. AA. (2012): *Prehistoria y cine*. Museo de Prehistoria de Valencia.
- VELASCO, F. (2001a): «Burian, el gran ilustrador de la Prehistoria», *Black&White, Ilustración y comic: «Comic y Prehistoria»*, p. 14-15.
- (2001b): «Rahan, la referencia», *Black&White, Ilustración y comic: «Comic y Prehistoria»*, p. 12-13.
- WATTERSON, A. (2015): «Beyond Digital Dwelling: Re-thinking Interpretive Visualisation in Archaeology», *Open Archaeology*, 2015 (1), p. 119-130.