

**Bonet Rosado, H. y Pons Moreno, A. (Coords.) (2016): *Prehistoria y cómic*. Valencia, Museo de Prehistoria de Valencia. 248 págs. (27 x 21 cm). ISBN: 978-84-7795-762-1**

“Me parece que hay dos categorías de cómics, los que se toman la molestia de verificar los datos como los conocemos, y los otros. Con los primeros, estoy de acuerdo y son otra manera de aprender para los jóvenes y menos jóvenes”.  
Jean Clottes (comunicación personal).

La obra que tengo el placer de reseñar se inserta dentro del carácter de los libros publicados recientemente por los Museos de prehistoria. Los museos se están convirtiendo en el nexo de unión de la investigación con la sociedad y son una bocanada de aire fresco para quienes intentamos comprender la ciencia a la que nos dedicamos. Además abordan temáticas marginales y marginadas por la bibliografía académica, promoviendo la conexión con otras ciencias sociales. El trabajo conjunto de prehistoriadores y especialistas del mundo del cómic da como resultado una obra genial en la que los primeros abordan distintos aspectos de las relaciones entre la ciencia prehistórica y el arte, y los segundos la prehistoria en el arte del cómic. El libro termina con una entrevista a Emmanuel Roudier y un magnífico catálogo de cómics de prehistoria elaborado por Vicky Menor Cuenca.

Este contenido, dividido en nueve capítulos, abarca además aspectos históricos, teóricos, didácticos de la arqueología, así como de la cultura popular y el imaginario colectivo de la

prehistoria. En consecuencia, la prehistoria se nos presenta como un ente vivo en el seno de nuestra sociedad y no como la creación de un instrumento hecho solo por y para científicos. Solemos preocuparnos, sino escandalizarnos, por el desconocimiento generalizado de la prehistoria en el mundo de la ficción, pero somos nosotros quienes en verdad desconocemos las relaciones de la prehistoria con el imaginario colectivo y el mundo de la ficción. Desde hace tan sólo un par de siglos la prehistoria se ha superpuesto, como discurso en el relato de nuestros orígenes, a los mitos y las leyendas. ¿Qué derecho tiene esa nueva y aburrida ciencia a adueñarse de un pasado poblado durante milenios por gigantes, diluvios y paraísos? Estamos hablando de los grandes porqués de la humanidad, del sentido que todas las culturas humanas dan a sus vidas ¿y la prehistoria viene a derribar todo aquello con un puñado de piedras y huesos? Pero sería iluso pensar que la prehistoria ha podido desarrollarse sin esos esquemas mentales que antes explicaban los mitos, porque incluso cuando creía que estaba libre de los relatos mitológicos, resulta que era víctima de los contextos y las mentalidades contemporáneas, ¿cómo entonces explicar la prehistoria?, ¿es posible hacer prehistoria sin imaginársela?, ¿cómo se hace la prehistoria?, ¿cómo narrar el pasado? Me parece sorprendente que los prehistoriadores no nos hayamos parado a



**PREHISTORIA Y CÓMIC: LA MAGIA DE LA IMAGEN** 1

**POR HELENA BONET ROSADO...**

nos habla de la relación entre ciencia y arte: la imagen

**PRIMERO LA CIENCIA... DESPUÉS, LA FICCIÓN** 2

**ERNESTINA BADAL GARCÍA Y JOAQUÍN SOLER NAVARRO** tratan la influencia de la ciencia sobre el arte

**ILUSTRACIÓN PREHISTÓRICA Y TEBOO DE PREHISTORIA: ¿CAMINOS DIVERGENTES O CONVERGENTES?** 3

**Y GONZALO RUIZ ZAPATERO** reflexiona sobre las relaciones entre el dibujo arqueológico y el dibujo de ficción



A continuación **ANTONI GUIRAL CONTI, PEDRO PORCEL TORRENS, ÁLVARO PONS MORENO Y DIDIER PASAMONIK** analizan el cómic de temática prehistórica en diversas nacionalidades

**ROQUITA**

HOY ENTRARAS EN MI CASA, PERO CON LA CONDICIÓN DE QUE OTRO DÍA TU ME DEJES ENTRAR EN LA TUYA, ¿EH?

**ALLEY OOP**

**SILEX AND THE CITY**

**¡GRACIAS LUCY!**

Begoña Soler Mayor

Y finalmente **BEGOÑA SOLER MAYOR** estudia la imagen de las mujeres en el cómic...

**Y SANTIAGO GRAU GADEA** el aspecto didáctico del cómics en los museos

**L'ART PRÉHISTORIQUE EN BANDE DESSINÉE**

Didier Pasamonik



pensar antes en cómo elaboramos nuestros discursos (Ruiz Zapatero 2014) y hayamos normalmente elaborado discursos regidos por el hábito académico sin saber de dónde provienen dichos hábitos. A este respecto Gonzalo Ruiz Zapatero recuerda en el presente libro que los arqueólogos explicamos el pasado de una manera parecida a la de los cómics, a base de texto e ilustraciones (p. 63), para descubrir que los caminos entre prehistoria y su ficción se entrelazan y alimentan mutuamente (p. 63). Efectivamente, ya antes Helena Bonet había anunciado la conexión entre los artistas paleolíticos y la ficción mediante el análisis de la imagen, ahora también Gonzalo Ruiz Zapatero menciona el uso de técnicas paleolíticas de representación del movimiento (Azéma 2005) semejantes a la de los cómics modernos. En este sentido cabe añadir la interpretación de posibles signos sonoros (berreas de ciervos por ejemplo), elementos gráficos que salen de las bocas abiertas de determinadas grafías (Utrilla y Mazo 2011) semejantes a las expresiones onomatopéyicas de los cómics (García y Lombo 2011). Y es que por fin se está sacando al arte paleolítico del pozo anti-histórico en el que siempre se piensa como un arte desprovisto de emociones. El arte paleolítico es el origen de la ficción mediante la cual se construye la realidad del mundo del ser humano. El hecho gráfico, que sostiene la realidad de los mundos orales

y escritos, está en conexión con el universo de la ficción humana. La gran diferencia que separa a este arte del cómic es el papel, que trasforma la manera de ver, sentir y entender las imágenes, que se interpone entre el dibujo y el grupo e insensibiliza en gran medida el carácter primigenio del arte. De esta manera, antes de que la ciencia influyera en la ficción prehistórica, tal y como afirman sabiamente Ernestina Badal y Joaquín Soler, debemos recordar que la ficción es la más antigua de las ciencias, quiero decir que las diferencias entre ambas son construcciones recientes en la historia de las mentalidades humanas. Por esta razón, tal y como parecen señalar Badal y Soler en diversas ocasiones “la imaginación, cuando no cuenta con la ayuda de la ciencia, suele ser mucho más pobre de lo que ella cree” (Leroi-Gourhan 1986: 9).

En la parte central del libro se analiza la prehistoria en los cómics españoles, franceses y norteamericanos con una capacidad descriptiva que nos está vedada a los profanos en la materia. Antoni Guiral y Pedro Porcel abordan el cómic de prehistoria en España y aportan una fuente de información valiosísima para los prehistoriadores. He leído con agrado y asombro cada uno de estos capítulos pensando en la necesaria colaboración con los especialistas en el noveno arte. Lo mismo se puede decir de los capítulos dedicados al cómic americano elaborado por Álvaro Pons



y el francófono por Didier Pasamonik. Las apreciaciones de los prehistoriadores y los críticos coinciden. La prehistoria en el cómic se nos muestra en todas sus múltiples facetas como un complicadísimo engranaje heteróclito que va desde el delirio onírico (p. 121) a la verosimilitud científica del último cuarto del siglo XX (p. 126).

En mi opinión, los estudios de género complementan y restituyen al saber humano –tradicionalmente anclado en una percepción masculina de la vida– la parte que le faltaba. El enfoque feminista adoptado por Begoña Soler me hace reflexionar sobre la imagen de las mujeres prehistóricas ¡Gracias Begoña! Sexo (femenino) y violencia (masculina) parecen ser los dos estereotipos más difundidos a la hora de recrear el pasado prehistórico. Los estereotipos que se atribuyen a los prehistóricos de papel surgen en el seno de una cultura sexista, que crea un punto de vista masculino de la prehistoria. La prehistoria es un invento hecho por hombres. Sexo y violencia son los dos grandes mitos androcéntricos de la prehistoria transmitidos por lo cómics.

Por último es importante resaltar la trascendencia del humor en el origen y desarrollo del comic de prehistoria, entre

la parodia y la pedagogía (p. 149), como afirma Didier Pasamonik. En la didáctica de la prehistoria o, como magistralmente expresa Santiago Grau, “la socialización del conocimiento científico” (p. 194), el Museo se nos presenta como un lugar en donde enseñar de manera divertida, un lugar en donde poder experimentar la prehistoria como una ficción, sentirla por otros medios. Esta “aventura del conocimiento” (p. 196) no es tarea sencilla, pues la difusión requiere de conocimientos diversos, la difusión es también investigación.

Como prehistoriador me siento incapaz de imponer una realidad, la prehistoria que estudio es la prehistoria del siglo XXI, la prehistoria que amo, es la que yace en mi interior, en el interior de todos nosotros, inexplicable fantasma de la ficción.

Alberto LOMBO MONTAÑÉS

Universidad de Zaragoza  
Facultad de Filosofía y Letras  
Departamento Ciencias de la Antigüedad  
Área de Prehistoria  
albertolommon@hotmail.com

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AZÉMA, M. (2005): Et si... les hommes préhistoriques avaient inventé le dessin animé. *Préhistoire, Art et Sociétés*, LIX: 55-69.
- GARCIA BENITO, C.; LOMBO MONTAÑÉS, A. (2011): En busca de signos sonoros en el Arte Paleolítico. *El legado artístico de las sociedades prehistóricas. Nuevos paradigmas de análisis y documentación* (E. López Montalvo y M. Sebastián López, coords.), Prensas Universitarias de la Universidad de Zaragoza, Zaragoza: 29-34.
- LEROI-GOURHAN, A. (1986): *Los cazadores de la prehistoria*. Ediciones Orbis, Barcelona.
- RUIZ ZAPATERO, G. (2014): Escribir como arqueología. Arqueología como escritura. *Anales de Prehistoria y Arqueología*, 30: 11-28.
- UTRILLA, P.; MAZO, C. (2011): Los cantos pintados de la cueva de Abauntz y algunas nuevas lecturas del bloque I. *Príncipe de Viana*, 253: 23-42.