

HÉROES DE PIEDRA EN PAPEL: LA PREHISTORIA EN EL CÓMIC

Gonzalo Ruiz Zapatero*

RESUMEN. - Se ofrece primero un breve análisis de las relaciones entre la Prehistoria y el cómic. En segundo lugar, se plantea una clasificación de las historietas ambientadas, de una u otra manera, en el pasado prehistórico: el cómic realista documental, el cómic realista fantástico, la caricatura fantástica y la caricatura documental. Por último, se defiende el valor potencial del cómic para la divulgación arqueológica y el papel de los arqueólogos para luchar contra la trivialización del pasado.

ABSTRACT. - A short analysis of the relationships between Prehistory and comics is presented. Then, a classification of comics related with prehistoric past is attempted: realistic documentary comic, realistic fantastic comic, fantastic cartoon and documentary cartoon. Finally, the potential value of comics for archaeological popularizing and the role of archeologists fighting against a "light past" in this media is stressed.

PALABRAS CLAVE: Prehistoria, Tebeos, Historieta, Cómic, Divulgación arqueológica.

KEY WORDS: Prehistory, Comics, Cartoons, Archaeological popularization.

Más allá de la investigación arqueológica del pasado remoto, cuando se ha alcanzado el máximo nivel posible de conocimientos, sólo queda una cosa: "instalarlos" en ese pasado a través de la imaginación y de la ficción. Eso es lo que puede hacer un buen cómic. Es, en definitiva, el sueño inconfesable e inconfesado de muchos arqueólogos, asomarse al pasado a través de la increíble ventana que sería la "máquina del tiempo" concebida por la mente genial de H. G. Wells. Pero quizá por ello la Prehistoria y el cómic no han tenido muchas relaciones. A los arqueólogos les resultaba poco serio y nada científico el género del cómic donde la fantasía todo lo llenaba. Para los guionistas y dibujantes de historietas la Prehistoria no dejaba de ser un período lejano donde los hombres con cachiporras se las veían con imposibles dinosaurios, siguiendo la estética del cine de *Hace un millón de años* (Don Chaffery 1966) y *Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra* (Val Guest 1970), y donde nunca pasaba nada. El pasado prehistórico era concebido como plano y uniforme —el período de "los cavernícolas"— y para colmo los prehistoriadores no proporcionaban verdadera/s historia/s como sus colegas de las Edades más recientes, ya que sólo hablaban de las formas de vida de las poblaciones pa-

leolíticas, sin individuos, sin nombres... ¡Qué interés podía tener esa historia! No en balde las "historias" nacen sólo con la Historia (Canova 1992: 117). Así resulta más sencillo comprender por qué la Prehistoria, el período más extenso de la historia humana con más de 2 millones de años, es el que menos atención ha recibido por parte de los autores de historietas (Vich 1992: 10, 1997b: 13).

A pesar de todo lo anterior la Prehistoria y el cómic tenían más puntos comunes de los que imaginaron durante décadas arqueólogos e historietistas. Si el cómic puede ser definido como el arte gráfico secuencial (Eisner 1994) y tiene sus orígenes a finales del s. XIX (Coma 1982; Lara 1996: 207 ss.), la Arqueología también estaba luchando por su estructuración conceptual en el último tercio del siglo pasado y el componente gráfico era fundamental en sus metodologías de estudio (Stoczkowski 1993; VV.AA. 1990). De alguna manera, por lo tanto, la Prehistoria y el cómic nacieron más o menos en el mismo momento y la representación gráfica, real o imaginaria, jugó un papel crucial para los practicantes de ambas actividades. Aunque ciertamente estamos hablando de dos lenguajes gráficos distintos que se desarrollaron en paralelo, existen evidentes puntos de contacto

* Departamento de Prehistoria. Universidad Complutense de Madrid. Ciudad Universitaria, s/n. 28040 Madrid.

como la reconstrucción arqueológica de formas de vida y comportamiento del pasado que comparte íntegramente el código iconográfico del cómic (Moser 1992; Rudwick 1992) y que cuenta con notables autores como el checo Burian y numerosos ilustradores franceses (Mazak 1973; Tosello 1990). Sólo en estos últimos años están los arqueólogos reflexionando sobre los mensajes ocultos en las ilustraciones que emplean para reforzar sus explicaciones (Molyneux 1997; Wiber 1997). Los estudios teóricos e historiográficos sobre el cómic son relativamente recientes (Remesar 1983: 91) aunque en la última década —y también en España— se ha producido un notable incremento de publicaciones (Coma 1991; Cuenca 1990; Lara 1996; Martín 1987; VV.AA. 1992).

Por otro lado, el posible interés de la arqueología por las historietas deriva del hecho de que el origen último de la historia en imágenes tiene sus raíces en las pinturas rupestres paleolíticas de hace unos 30.000 años (McCloud 1995: 141). Más tarde ciertas páginas del *Libro de Los Muertos* egipcio, unos 3000 años a.C., ofrecen el más lejano testimonio de historia figurada donde las escenas sucesivas se ordenan en bandas superpuestas, con los textos —ideográficos— situados en el interior de la imagen (Lacasin 1982: 15; McCloud 1995: 12). En fin, códices mayas narran con ilustraciones secuenciadas epopeyas de caudillos militares y son auténticos cómics (McCloud 1995: 10). En cualquier caso, los arqueólogos han tenido —y tienen en muchos ámbitos— una extraordinaria gravedad en su trabajo y difícilmente han recurrido al humor o al cómic porque no lo consideran algo serio. Paul Bahn (1992: 317) ha comentado que su artículo *No sex, please, we're Aurignacians* (1986) estuvo dos años esperando en una revista española y al final lo retiró porque comprendió que su humor y su crítica al Abate Breuil no resultaban aceptables en ese contexto.

La falta de contacto entre historietistas y prehistoriadores condujo a dos tipos básicos de situaciones. En primer lugar, como bien ha puesto de ma-

nifiesto Vich (1997: 13), a la descontextualización absoluta del pasado para criticar la realidad sociopolítica actual como sucede en la intelectualizada serie estadounidense *B.C. (Before Christ)* (1958) de J. Hart (Coma 1981) o para cuestionar nuestro concepto de civilización como sucede en la obra del italiano E. Lunari Girighiz (1965). Y en segundo lugar a la ficción anacrónica o mejor ucrónica, es decir a la creación de pasados imposibles, donde el tiempo y el espacio se distorsionan a gusto de los guionistas.

En los cómics del primer tipo para lograr esa descontextualización se juega con el distanciamiento cronológico del lector y las incoherencias del propio guión. En *B.C.* la ambientación genérica es la Prehistoria pero, sobre todo, es un mundo de ficción más o menos cerrado que permite la sátira continuada sobre nuestro presente (Fig. 1). La idea básica estriba en que, a través de las frases y comportamientos de los personajes, el pasado remoto de la Humanidad es utilizado como plataforma de visión para cuanto ha constituido luego la evolución del hombre y, asimismo, para cuanto presagia su futuro (Coma 1981: 1). Claro que esa descontextualización del pasado también ha llevado a cómics menos intelectuales como la famosa serie de los años 1960 *The Flintstones (Los Picapiedra)* de Hanna y Barbera (Adams 1994) que ha tenido un "revival" reciente con la película del mismo título de Steven Spielberg (1995). Aquí los cavernícolas han sido transportados a un imaginario Paleolítico en un decorado doméstico-fantacientífico dotado de todos los instrumentos y comodidades de las sociedades industrializadas. La cachiporra convive pacíficamente con el electrodoméstico futurible y la fantaciencia se funde y se confunde con la arqueología (Canova 1992: 120). Al reconocer en *Los Picapiedra* los tics de la vida cotidiana del americano medio (Vich 1997b: 13) la sugerencia de Hanna y Barbera parece ser que el problema del hombre es siempre el mismo: cómo tratar con los vecinos, cómo ocupar el tiempo libre y cómo lograr un aceptable *modus vivendi* conyugal (Fig. 2). Como ha destacado



Fig. 1.- Tira de *Before Christ Los Primitivos* (Distrinovel S.A., 1981).



Fig. 2.- *Los Picapietra* (Colección Telehistorieta, nº 51, Ediciones Recreativas, Madrid, 1973).

Canova (1992: 120), en su irónica estupidez la serie tiene el valor de su transparencia. Explicita aquello que casi todo el cine —y se podría añadir el cómic— sobre la Prehistoria ha ocultado: el constituir un terreno ideal para la expresión ideológica.

Los cómics de ficción ucrónica saltan en el

tiempo y el espacio y ponen en contacto imposible a pueblos y culturas del pasado. Ese pasado “elástico” y permeable permite las increíbles luchas contra dinosaurios del Cretácico y del Jurásico, a los que se añade todo un bestiario forjado por la desbordante imaginación de los dibujantes de cómic. Esta tradición se inició con las viñetas de E.T. Reed en *Mr. Punch's "Prehistoric Peeps"* (1894), deliciosa visión de una Prehistoria que, rompiendo las barreras del tiempo, ha creado modelos repetidos hasta la saciedad en el cómic y en el cine (Gamble 1992: 361). En una de aquellas escenas (Fig. 3) los hombres, anatómicamente modernos, embutidos en pieles con abundantes cabelleras y barbas y con las típicas armas —lanzas, porras, arcos y flechas— luchan con unos animales mezcla de pterodáctilos y dragones medievales. Todas estas imágenes fueron creando un imaginario colectivo que identificó una serie de elementos iconográficos, los hombres con pieles y armas arcaicas, los escenarios salvajes y las feroces bestias sacadas de la geología, con la representación visual de los tiempos prehistóricos. Eso es lo que hizo la serie española de Purk, *El Hombre de Piedra* (1949-1957) de los hermanos Gago (Fig. 4), publicada por Ed. Valenciana (Cuadrado 1997: 383-4). Su desarrollo trepidante, con aventuras que se abren y se cierran en unos pocos cuadernos, se ambienta en una Prehisto-



Fig. 3.- Viñeta de E.T. Reed en *Mr. Punch's "Prehistoric Peeps"*, 1894 (Gamble 1992: fig. 4).



Fig. 4.- Portada de *Purk. El Hombre de Piedra* (nº 2, Edival S.A., Valencia, 1974).

ria fantástica, en la que conviven gigantescos saurios cretácicos o imaginarios con inverosímiles personajes mezclas racionales de animal y humano, al lado de figuras mitológicas como centauros y hombres alados para los que cabe suponer influencias de los grandes historietistas norteamericanos como Alex Raymond (Vich 1997: 15). Los grupos tribales y/o étnicos que desfilan por sus páginas marcan sus diferencias por

una alucinante diversidad física, y actúan con una simplista y maniquea distinción de buenos y malos, muy acorde con la moral de aquellos años de post-guerra. Incluso Purk, en algunos aspectos, no se encuentra muy alejado de los valores representados por otro hijo de M. Gago: *El Guerrero del Antifaz* (Lara 1996: 231 ss.). Toda la iconografía de esta prehistoria de ficción de los años 1950 y 1960 muestra que son tres los elementos que giran alrededor de los héroes de la Edad de Piedra: los personajes, los animales "normales" razonablemente contemporáneos del hombre y los monstruos prehistóricos verosímiles o no (Gouletquer 1988: 179).

Una atmósfera fantástica del Paleolítico pero con una estética más moderna se advierte en la serie *Rahan* (Ed. Vaillant 1969) de los franceses A. Chéret y R. Lecureux (Fig. 5). Su nombre está inspirado en el de un personaje de la novela de Rosny Aigné *La Guerra del Fuego* y su físico en el protagonista de las novelas y películas de Tarzán (Gouletquer 1988: 180). Es una prehistoria imaginaria sin guiños a los datos de la investigación arqueológica. Una visión menos fantasiosa de la Edad de Piedra aparece en la obra de E. Aidans *Tounga* (Ed. de Lombard) que fue publicada en España por Gaceta Junior (1968-69). El mundo de *Tounga* centrado en el Paleolítico Superior ofrece un bestiario creíble de finales del Pleistoceno con tigres de dientes de sable, mamuts y bisontes (Fig. 6) y un utillaje plausible para los cazadores de aquel período (Vich 1997b: 16). Los escenarios estereotipados sirven de marco a aventuras cargadas de violencia "prehistórica" donde la organización social no ofrece ningún soporte eficaz para el hombre (Gouletquer 1988: 179).

El final de la Prehistoria, el contacto de los pueblos de la Edad del Hierro con los romanos, cuen-



Fig. 5.- Viñeta de *Rahan* (Buru Lan, 1974; reproducido de Vich 1997b: 16).



Fig. 6.- Viñeta de *Tunga* (Gaceta Junior, nº 8, 1968).

ta con una serie —*Alix* (1948) del belga J. Martin— que representa una de los primeros intentos de ofrecer mayor verismo histórico en los cómics (De Montremy 1996). Pero es sobre todo a partir de 1985 cuando esta tendencia se consolida con la aparición de la revista francesa *Vecu* (*L'Histoire c'est aussi l'aventure*) dirigida por el estudioso del género H. Filippini (Vich 1993: 7-8).

Un terreno todavía por explorar es el de las influencias de la literatura de ficción prehistórica (Ceserani 1992; Fernández Martínez 1992) y la literatura de divulgación arqueológica (Tomás Cabot 1996) en los cómics. También es curioso señalar que el éxito en el cine del arqueólogo más famoso del mundo, el profesor Indiana Jones (Gowlett 1990; Margarit Pelaez 1996), no ha tenido correspondencia en el cómic. Quizá porque estamos en una época donde los "héroes de papel" pasan al cine pero resulta más difícil el camino inverso.

1. LOS NIVELES DE CLASIFICACIÓN DE LOS CÓMICS

Existen muchos criterios posibles para clasificar los géneros del cómic, pero aquí y para lo que me interesa analizar he considerado básicamente dos variables, por un lado el carácter de la divulgación según el grado de verismo o contenido científico y por otro lado el grafismo, es decir el estilo del dibujo,

realista o caricaturesco. Con esos criterios se pueden diferenciar, al menos, cinco categorías de cómics ambientados en la Prehistoria (Fig. 7):

(1) El cómic de dibujo realista y alto contenido científico que podríamos denominar como *cómic-documental prehistórico*. El verismo arqueológico es la motivación central y la iconografía realista el medio para llevar a cabo la narración del pasado.

(2) El cómic de dibujo realista con una trama de ficción libre pero ajustada a la información arqueológica. El objetivo es presentar una prehistoria-ficción lo más directamente inspirada en los datos arqueológicos. Sería el *cómic de ficción de inspiración prehistórica*.

(3) El cómic de ficción total con grafismo realista, sin referencias a los datos prehistóricos o con una utilización absolutamente libre. Los elementos de un pasado "prehistórico" o simplemente remoto constituyen el escenario de truculentas aventuras que son el elemento esencial. Es el *cómic de prehistoria-ficción sin más*.

(4) El cómic de *prehistoria-fantástica en caricatura*, donde el distanciamiento que ofrece el dibujo se aprovecha para presentar un pasado absolutamente fantacientífico. Las contradicciones divertidas de esa situación constituyen la razón de ser de este subgénero.

(5) El cómic en clave de caricatura con intención de divulgación pedagógica que emplea información prehistórica cualificada. Sería el *cómic de caricatura documental prehistórica*.

Por supuesto, este es sólo un posible esquema de clasificación que no pretende ni ser exclusivo ni agotar todas las posibles situaciones del cómic referido a la Prehistoria. Muchos casos estarían fluctuando a caballo entre dos de estos subgéneros. Es, por tanto, simplemente una tipología operativa de los "cómics de prehistoria" que voy a emplear como guión de este análisis.

2. EL CÓMIC DOCUMENTAL PREHISTÓRICO

Ha tenido su mejor expresión en una multitud de colecciones destinadas a narrar historias universales, nacionales, regionales o locales (Coma 1990; Vich 1997a: 105 y nota 2). Casi todas comienzan invariablemente por el pasado prehistórico y han tenido como referente fundamental la *Histoire de France en bandes dessinées* (Paris, Larousse 1979).

LOS NIVELES DE CLASIFICACION DE LOS COMICS

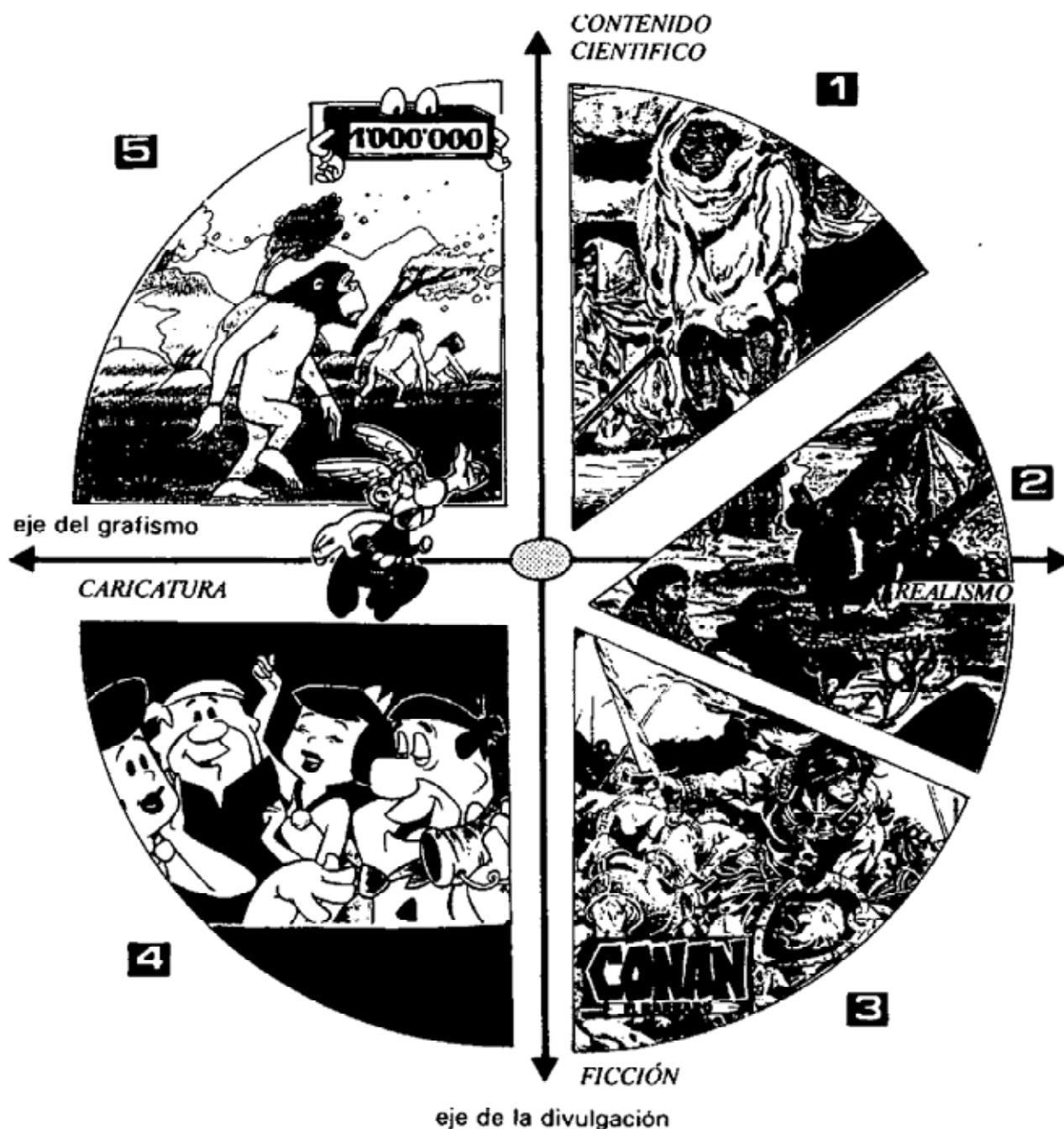


Fig. 7.- Diagrama de clasificación de los cómics ambientados en la Prehistoria según los ejes de verismo histórico (vertical) y tipo de grafismo (horizontal).

Lo que interesa es la crónica de hechos, al más puro estilo de historia "evénementielle", con poco cuidado en los aspectos materiales del pasado recreado y guiones necesariamente simplistas y breves. Eso es, al menos, lo que puede apreciarse en series como *La Gran Aventura de la Historia* (Madrid, Enciclopedia para Todos 1979) en sus volúmenes 1 y 2 sobre la Prehistoria, la *Historia Universal ilustrada* (Grana-

da, Roasa 1993), la *Historia de España* (Granada, Genil 1986) o *Breu Història de Catalunya* (Barcelona, Nono Art 1981). Aunque estas series deberían ofrecer una aceptable visión de la Prehistoria, a nivel iconográfico resultan, en general, muy convencionales y revelan una ausencia de asesoramiento arqueológico aunque sí lo hayan tenido histórico. La opinión de Clavel-Lévêque (1990: 45) sobre la Historia



Fig. 8.- Viñeta de *Los Primeros*, en *Orígenes del Hombre Americano* (Planeta-Agostini, 1992).

de Francia podría extrapolarse a muchas otras obras del género: "el discurso es simplista, opaco, reaccionario y con un gusto exclusivista y exagerado por todo lo que pertenece al pasado".

Una experiencia que se aparta de las limitaciones de las "historias a la carta" comentadas es la serie *Relatos del Nuevo Mundo* surgida con motivo de las celebraciones del Quinto Centenario (Vich 1997a: 106). El volumen *Orígenes del Hombre Americano* (Planeta-Agostini 1992) incluye un cómic de Ortiz y Nieto, *Los Primeros*, que aborda la cuestión del primer poblamiento del nuevo continente con una estructura de completa ficción que mantiene no obstante unos referentes arqueológicos serios. El argumento de la historieta es un tema recurrente en la ciencia-ficción: el viaje al pasado desde el futuro

(Fig. 8). Los tripulantes de una nave espacial vuelan a Bering unos 40.000 años antes de nuestra era, justo para presenciar la llegada de los primeros grupos de cazadores paleolíticos procedentes del NE de Siberia. El volumen se completa con una serie de acertados textos sobre la prehistoria americana del Prof. Alcina Franch.

La adaptación al formato de cómic de famosas novelas históricas constituye otra variante de este género. Aún dentro de ciertos convencionalismos, *Julio César* (Barcelona, Bruguera 1975), sobre la novela de Enrico Farinacci con dibujos de García Quirós, presenta detalles interesantes sobre la conquista de las Galias, intentando un verismo histórico que al menos puede considerarse aceptable (Fig. 9).



Fig. 9.- Viñetas de *Julio César* (Editorial Bruguera, 1975).

3. EL CÓMIC DE INSPIRACIÓN PREHISTÓRICA

Dentro de este subgénero, de muy reciente desarrollo, merecen una consideración muy especial los albums de A. Houot publicados por la editorial Lombard en una serie llamada *Chroniques de la nuit des temps*. En su primera obra *Le couteau de pierre* (1987) el autor, un profesor de dibujo apasionado por la arqueología, se propuso hacer un cómic que combinase la fantasía —hasta entonces único protagonista de la *banda dessinée*— con el rigor científico proporcionado por los arqueólogos (Bocquet 1988). Su historia se inspiró en los descubrimientos neolíticos del lago de Charavine y es una narración arqueológicamente plausible (Gallay 1991-92: 154).

En *On a marché sur la Terre* A. Houot (1990) narra una historia, ambientada hace unos dos millones de años en el Grand Rift del África Orien-

tal, de conflictos entre Australopitecos robustos (*A. Boisei*), en el cómic los "Robocs", y un grupo de *Homo Habilis*, en la ficción los "Ossilons". En el prefacio Yves Coppens, paleoantropólogo de prestigio internacional, destaca la excelente combinación de inspiración y talento artístico por un lado, y la calidad y competencia del asesoramiento científico por otro. Al mismo tiempo subraya el importante papel de la imagen y la ficción en la difusión del discurso científico. Al final del libro un epílogo, con un breve resumen de información científica, está firmado por M. Faure, arqueozoólogo y C. Guérin, paleontólogo.

La narración comienza con Toumac, un joven homínido, descubriendo un gran antilope muerto por una lanza de madera junto a un canto trabajado con restos de sangre (Fig. 10). En la marcha por la sabana con su grupo de "Robocs" se aparta y descubre a otro grupo: los "Ossilons". Desde su escondite asiste sorprendido al despedazamiento de un "Dzé-



Fig. 10.- *On a marché sur la terre* (Houot 1990).

Dzé" —un *Ancylotherium*— muerto por los "largos dientes" y al posterior banquete de los "Ossilons". Comprueba también que tienen un lenguaje más complejo que el suyo y una habilidad desconocida: "hablan con sus manos", manejando diestramente instrumentos de piedra —como el que vió junto al antílope— para aprovechar la carcasa del *Ancylotherium*. Mientras tanto la madre de Toumac ha ido en su busca y después de encontrarle son sorprendidos por el grupo de "Ossilons". Toumac no acepta abandonarla a su suerte para así salvar a la banda de "Robocs", como quiere el jefe del grupo, y se enfrenta a los "Ossilons". Entonces descubre que él es en realidad un "Ossilon" —su madre le relata como lo encontró abandonado y atemorizado entre unas piedras cuando era muy pequeño. Al final, en una concesión "humanitaria" del autor, los "Robocs" se enfrentan a los "Ossilons" para defender a la madre de Toumac y éste, al salvarla, piensa que "sin el coraje, ni la razón ni el amor servirían para nada". Queda abierto el final ya que no sabemos con cual de los dos grupos de homínidos se marcha Toumac.

On a marché sur la Terre cuenta con unos fondos de paisajes de la sabana africana bien documentados y plausibles —algunos muy hermosos que recuerdan al Serengueti— como escenarios de la vida de Australopitecos y *Homo Habilis* de hace unos dos millones de años. Lo mismo sucede con la fauna plio-pleistocénica, así los "Dzé-Dzé", los *Ancylotherium* o los "carroga", las panteras o los "largos dientes", los leones con dientes de sable son representaciones muy verosímiles de la gran fauna de aquella época. La caracterización de los "Robocs" y los "Ossilons" es aceptable en su aspecto físico, en el demográfico, con bandas de 15 ó 20 individuos como las que aparecen en el cómic, y en la forma de subsistencia: vegetarianos los primeros y carroñeros y cazadores de pequeños animales los segundos. Estos últimos en el cómic son los que marchan como los "Robocs" y comen como los "largos dientes".

Quizás lo más problemático sea la construcción de la historia empleando en los diálogos un lenguaje moderno. Es cierto que para hacer inteligible la narración esto es necesario y, desde luego, lo más fácil. Pero tal vez se podría haber intentado otra fórmula para hacer más evidente al lector algo que es incuestionable: los homínidos africanos tuvieron un lenguaje diferente al moderno, sencillamente porque fueron una especie distinta con una mente diferente a la nuestra como ha argumentado recientemente S. Mithen (1996) de una manera brillantísima, aunque sean discutibles sus propuestas. También algunas novelas "prehistóricas" surgidas al calor del éxito de la trilogía de Jean M. Auel, como *Los círculos de*

pedra de J. Dahr Lambert (1996), apuestan por lo más sencillo: que los homínidos hablen como en la actualidad. William Golding en *Los Herederos* (1955) intentó —con cierto éxito a mi juicio— hacer hablar de una manera diferente a los Neanderthales de su ficción. Hace algunos años, a finales de los ochenta, la novelista madrileña Luisa López Vergara, que había publicado varias novelas históricas, habló conmigo buscando documentación sobre los homínidos africanos y leyó una buena parte de la literatura científica sobre el tema con la intención de escribir una novela ambientada en el Pleistoceno Inferior africano. Después de unos meses volvimos a vernos y me comentó que, tras nuestras conversaciones y las lecturas, había decidido no abordar la novela. La razón básica era que no se sentía capaz de encontrar la fórmula para hacer hablar "correctamente" a esos homínidos. No podía describir sus ideas, reacciones y sentimientos con el lenguaje moderno, sencillamente porque había descubierto que su mente debió ser bastante diferente a las nuestras. Creo que llevaba toda la razón. La reciente novela del francés Pierre Pelot *El Viento del Mundo* (Ediciones B, 1997), escrita con la colaboración de Yves Coppens, narra una historia similar a la de *On a marché sur la Terre* y acertadamente no emplea diálogos entre los homínidos, más allá de un supuesto lenguaje primitivo con frases muy cortas.



Fig. 11.- Portada de *Tête-Brûlée* (Houot 1989).

En *Tête Brûlée* A. Houot (1989) traslada su aventura al pie del macizo de Vercors (Francia) en el período Magdaleniense, hace unos 14.000-12.000 años (Fig. 11). La obra está también asesorada por un paleontólogo, C. Guérain, y un arqueólogo, A. Héritier, que al final ofrecen un corto ensayo sobre el trasfondo histórico del cómic. Nak, el artista-chamán del grupo magdaleniense, busca a un peligroso rinoceronte lanudo con la cara desfigurada por quemaduras, *Tête Brûlée*, que ataca a los miembros de la banda de cazadores sin temer ni siquiera al fuego. Para apaciguar al monstruo se decide sacrificar a Mendile, el niño-ayudante de Nak. Pero éste le salva y marchan juntos para dar captura al animal. Le tienden una trampa en un risco, sirviéndose de un fuego que atrae y enfurece al rinoceronte a causa del antiguo accidente que sufrió en un incendio y mutiló su cara. Nak muere con el rinoceronte pero deja un mensaje —otra concesión humanista y racional— para que Mendile lo transmita al grupo: no existen los monstruos-fantasmas, éstos sólo cobran vida a través de

las mentiras de los hombres malignos que cultivan el miedo y la ignorancia de sus semejantes.

En este cómic encontramos bien reflejado el género de vida de los cazadores magdalenienses de finales del Paleolítico Superior. El grupo vive en verano en un pequeño campamento junto a un río con tiendas ligeras y desarrollando actividades de subsistencia y de mantenimiento como el curtido de pieles. En invierno el grupo se traslada a una cueva, dentro de la cual se instalan algunas cabañas, se fabrican útiles líticos, se labran "bastones de mando" y se realizan ritos en la sala con pinturas y grabados. Las actividades de caza reflejan estrategias diferentes. Aunque la principal es la captura de renos usando propulsores y arpones de hueso, también se presenta la caza de volátiles empleando pequeñas trampas y en ocasiones de necesidad incluso el consumo de murciélagos. Los detalles de la vestimenta y adorno de los cazadores y de su equipo material están perfectamente extraídos de la información arqueológica. Los vestidos de piel presentan costuras del cosido me-



Fig. 12.- Viñetas de *Tête-Brûlée* (Houot 1989).

diante agujas de hueso y las parkas con capucha tienen referentes directos como el grabado de Gabillou, la figurita de Bédeilhac y ciertas figuritas siberianas (Delporte 1993). La representación de los hombres descalzos en el interior de la cueva y calzados con pieles al aire libre se ajusta bien al hecho de que casi todas las improntas de pies en las cuevas son de pies descalzos, pero dos improntas excepcionales de la cueva de Fontanet revela que usaban una especie de mocasines, como no podía ser de otra manera en aquellas latitudes (VV.AA. 1985: 40-49). Se representan colgantes de colmillos perforados, y en la viñeta en que Nak descansa herido se ven junto a su lecho dos figuritas de "Venus" y piezas de hueso decoradas. Entre el equipo, se incluye un propulsor con el remate de un cáprido, muy similar a la famosa pieza de Mas d'Azil. Los arpones óseos empleados son de dos hileras de dientes como los tipos tardíos magdalenienses y los cazadores portan dos o tres en las expediciones de caza. La escena de caza de un reno con propulsor y venablo a corta distancia (Fig. 12) se ajusta bien a la efectividad de este arma (Knetch 1994; Stodiek 1993) que es capaz de alcanzar un objetivo con más energía que el arco y con un alcance y precisión similar (Hutchings y Brüchert 1997: 895). También se representan "bastones de mando" perforados. En las actividades rituales y de realización de pinturas los artistas, para iluminarse, se ayudan con lámparas de piedra alimentadas con grasas y aceites y se emplean machacadores para triturar los colorantes. En fin, para mayor realismo alguna de las figuras pintadas en la cueva, como el caballo con improntas de manos, se toma de figuras prehistóricas reales (Pech-Merle).

El autor consigue imbuir a sus dibujos sentimientos que remiten al arcano mundo de los cazadores del Paleolítico, como la grandiosidad de los paisajes de los valles de la Dordoña, la extraña sensación de calor y seguridad que transmiten los interiores de las cuevas o la infinita soledad de las escenas de caza en los paisajes nevados que se funden en unos inquietantes tonos blanquiazules.

Pero probablemente el mejor álbum de Houot sea *Le Soleil des Morts* (1992), al menos en lo que a fidelidad a la información arqueológica se refiere (Fig. 13). Como no podía ser menos al estar realizado en estrecha colaboración con el prestigioso arqueólogo suizo Alain Gallay (1991-92 y 1996). La inspiración del cómic proviene de la necrópolis megalítica de Petit-Chasseur (Sion, Valais) excavada por Gallay y bien conocida por sus magníficas estelas antropomorfas. La secuencia del cementerio muestra una ruptura cultural alrededor del 2500 a.C. en cronología radiocarbónica calibrada coincidiendo con la



Fig. 13.- Portada de *Le Soleil des Morts* (Houot 1992).

irrupción de la Cultura Campaniforme y la aparición de un nuevo tipo de estelas ricamente decoradas con motivos geométricos (De Marinis 1997). Sobre el marco geográfico de un valle alpino recorrido por un gran río, el Ródano, se desarrolla la historia. Tres clanes neolíticos, que ocupan las mejores tierras desde hace muchas generaciones, viven cada uno en su poblado y entierran a sus muertos en la misma necrópolis, símbolo de la cohesión de esta sociedad, centro de los territorios explotados y foco sobre el que se organiza la vida religiosa y el culto a los ancestros (Fig. 14). La calma y la vida rutinaria de estos grupos se ve profundamente alterada por la llegada de una pequeña comunidad extranjera, los Campaniformes, originarios del Sur de los Alpes. La ruptura cultural que la nueva situación crea se presenta en un espacio de tiempo arqueológicamente invisible pero casi necesario para el lenguaje del cómic: una estación.

La incorporación de datos arqueológicos se ha realizado a tres niveles: local, regional y universal (Gallay 1991-92: 154 ss.). A nivel local la historia se desenvuelve en la topografía concreta de la comarca de Valais, con la vegetación recreada a partir de los análisis polínicos y el paisaje de la necrópolis restituído, con alguna licencia, sobre las excavaciones de Petit-Chasseur. A nivel regional, el área alpina, se ha utilizado la información tecno-económica disponible: grupos agricultores de arado —documentado en gra-



Fig. 14.- Viñetas de *Le Soleil des Morts* (Houot 1992).

bados de la época y por la pieza del Bronce Antiguo de Lavagnone— y ganaderos, que comienzan a trabajar el cobre. Es, en fin, el mundo del famoso “Hombre de Similaun” (Spindler 1995; VV.AA. 1997). La arquitectura de los poblados está inspirada en palafitos neolíticos y aldeas alpinas de comienzos de la Edad del Bronce. La vestimenta y los adornos de los personajes están basados en la rica iconografía de las estelas y algunos hallazgos excepcionales como el gorro cónico neolítico de Hornstadt o el casco del Bronce Antiguo de Fiaué. Los vestidos de la época parecen haber sido muy homogéneos, a juzgar por el parecido observado en las estelas del Sur de Francia y en las figuritas de la cultura nurágica, a pesar de su cronología mucho más tardía. El complejo mundo religioso tiene significativas referencias en los miles de grabados alpinos. El sol y las armas debieron jugar un papel muy importante. El ciclo solar, con todos los simbolismos que encierra —entre ellos la renovación del ciclo agrícola—, tuvo una gran importancia en el sistema de creencias religiosas. Eso atestiguan las orientaciones de muchas entradas de tumbas con la posición de la salida del sol en el solsticio de invierno (Fig. 15). El propio título del album, el sol de los muertos, es un homenaje confesado a estas creencias (Gallay 1991-92: 155). Por último, a nivel uni-

versal, la reconstrucción social ha buscado apoyo en la antropología de poblaciones con jefaturas arcaicas que también construyen monumentos megalíticos. De ahí la consideración de sociedades estructuradas por el parentesco y dirigidas por pequeños jefes con poder inestable.

Le Soleil des Morts ofrece tres niveles de lectura, el primero como un cómic de aventura dirigido a un público muy amplio (Gallay 1996: 129-30). Segundo, como un “discurso literario-gráfico” sobre un momento del pasado de un área concreta que incorpora conclusiones del discurso científico de los arqueólogos y va dirigido a ellos. Incluso se puede argumentar —como ha hecho Gallay— que el “discurso literario” no es de naturaleza fundamentalmente distinta a la de las explicaciones científicas de los arqueólogos. Y tercero, como una defensa del “extranjero”, del mestizaje y la ósmosis de pueblos y culturas como verdadera clave del progreso de las sociedades humanas. Mensaje que cobra un gran sentido en la Europa crecientemente xenófoba y racista de finales del siglo XX.

El mundo de la prehistoria tardía, concretamente de finales de la Edad del Bronce ha servido de trasfondo a una corta serie, *Nómadas*, de Riondet y Auclair, publicada en la revista española Cimoc

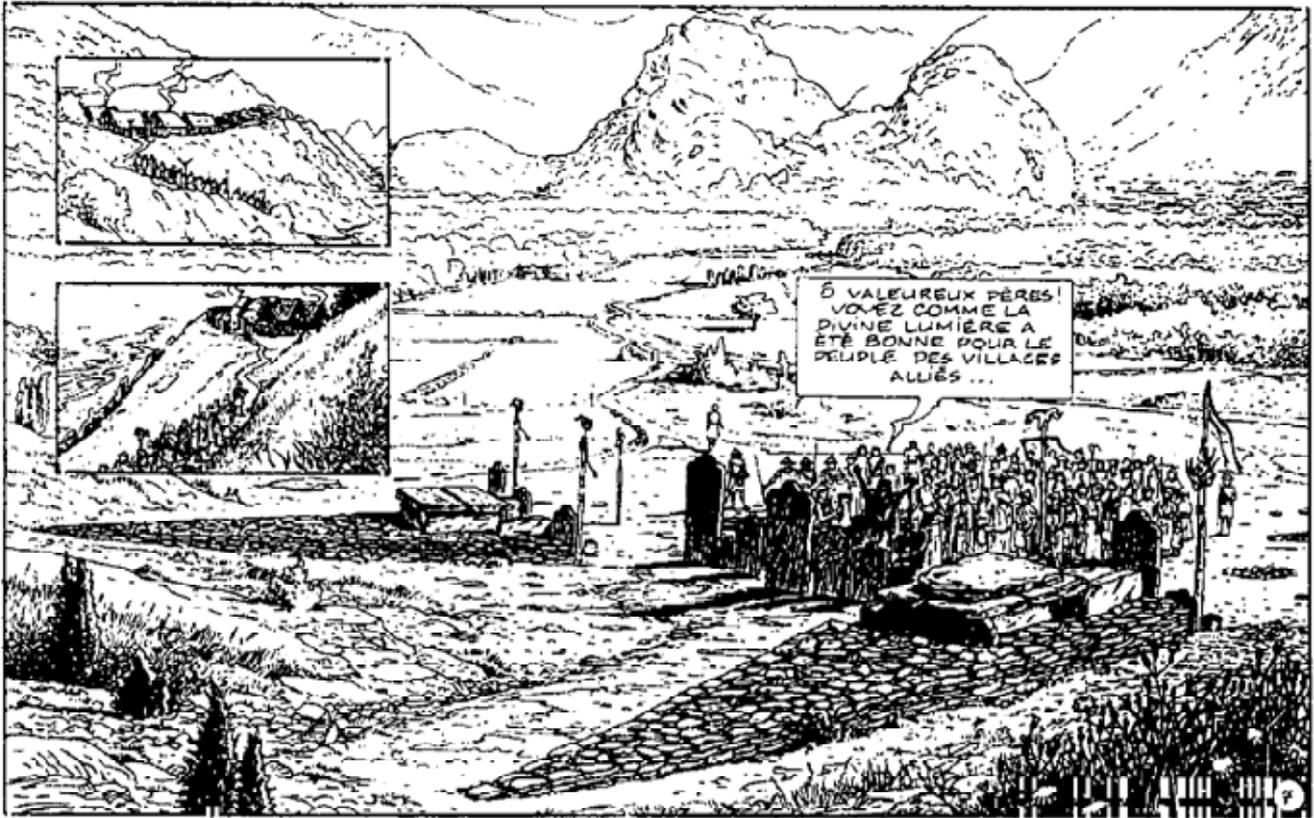


Fig. 15.- Viñetas de *Le Soleil des Morts* (Houot 1992).

(1989). Con un dibujo sobrio y una gran tensión narrativa muestra los desplazamientos de un grupo de gentes de un impreciso Bronce Final (Fig. 16), que por sus atuendos y equipos se inspira en las migraciones de los pueblos de Campos de Urnas por el Occidente Europeo (Vich 1997: 17). La ficción intenta recrear su mundo de creencias, costumbres y tradiciones, recurriendo a una mezcla de tradiciones me-



Fig. 16.- Viñeta de *Nómadas* (Cimoc nº 105, 1989).

galíticas y célticas, que la arqueología sólo puede atisbar. El anclaje con los datos arqueológicos es débil y no intencionadamente asesorado, de manera que el resultado final se mueve dentro de una prehistoria ficción bastante libre; en ningún caso comparable a los comentados albums de Houot.

4. EL CÓMIC DE PREHISTORIA FANTÁSTICA

La idea de convertir el pasado en escenario de todas las posibilidades, ámbito de historias por contar y reino de las más fabulosas imaginaciones surge en la obra de varios escritores de los años treinta de nuestro siglo, y entre ellos ocupa un lugar muy significativo el norteamericano Robert E. Howard. A él se debe la creación de *Conan el Bárbaro* (García Herranz 1996), que después ha sido llevado al cómic con desigual fortuna por una pléyade de guionistas y dibujantes, y más recientemente al cine (Sánchez Arrate 1996) en los films de John Milius *Conan el Bárbaro* (1982) y Richard Fleischer *Conan el Destructor* (1984). El éxito de público de estas películas ha creado una gran cantidad de films de serie B ambientadas en pasados fantásticos. El universo howardiano de Conan es la Edad Hiboria, una época imagi-



Fig. 17.- Viñeta de *Conan el Bárbaro* (García Herranz 1996).

naria que habría existido hace doce mil años, después del legendario hundimiento de Atlantis, en un momento cuando los continentes aún no habían tomado su forma actual. Las fuentes de Howard son diversas, por un lado está la narrativa fantástica de las primeras décadas del s. XX, en especial algunos autores predilectos como H. P. Lovecraft, por otro, personajes ya creados por el propio Howard como Kull de Valusia, y por último, un nutrido grupo de tipos de los bajos fondos de los EEUU de la violenta época de la Gran Depresión (Mussarra 1997). Además fue conocida la afición de Howard por la lectura de temas históricos, aún sin ser ningún "profesional" en la materia. Esas lecturas de otros países y otras épocas le sirvieron para crear la toponimia y la onomástica y detallar la geografía de su fabulosa Edad Híboria. Todo con el objetivo de crear unos escenarios creíbles en los que ambientar sus relatos, escenarios en los que se produce una amalgama de elementos que corresponden a la Prehistoria tardía, la Edad Antigua y la Edad Media (Mussarra 1997). Coexisten pueblos y regiones que se encuentran en estadios tribales con un nivel tecnológico de la Edad de la Piedra y otros que constituyen fuertes estados con potentes ejércitos que nos aproximan al medievo europeo (Fig. 17).

Pierre Gouletquer (1988: 178) ha llamado a esto la *Post-prehistoria*. La sinopsis del género que representa Conan la ha establecido muy bien Fernando Savater (1996: 219-20): un pasado remoto e impreciso donde caben estadios culturales muy diversos; un mundo con fuerte jerarquización social, con pueblos muy diversificados por sus peculiaridades, ética heroica y caballeresca, violencia permanente, presencia constante de una cosmología mágica y mitológica; aceptación cotidiana de lo sobrenatural y por último, monstruos sacados de los más profundos avernos. A ello hay que añadir la presencia invariable de fuertes y musculosos guerreros y de bellas mujeres, cuyos encantos se realzan en las viñetas, pero que ocultan casi invariablemente fémimas algo brujas o maquiavélicas luchadoras.

Los cómics de Conan constituyen quizá el mejor exponente de lo que se ha llamado el género de "espada y brujería", mejor que "fantasía épica" o "fantasía heroica" como ha argumentado sabiamente Fernando Savater (1996). Este género se ha visto relanzado en los últimos años por el éxito de la literatura hermana —especialmente en lengua inglesa— que, arrancando del mundo de Tolkien, se ha apoyado en el desarrollo de juegos de ordenador y juegos de rol del tipo de *Dungeons and Dragons*. Irwin (1995) ha reclamado, desde las páginas de *Antiquity*, la atención que merece, desde un punto de vista arqueológico, esta nueva área de (re)creación del pasado, con novelas de amplia difusión como la trilogía de Stephen Lawhead *New Albion* o *Saga of Pliocene exile* de Julian May. Las imitaciones satíricas del género también tienen un gran éxito. Es el caso de Terry Pratchett con sus novelas de la saga del *Mundo Disco* que acaban de ser editadas en español por Plaza-Janés y llevadas al cómic (Higgins 1994).

El éxito del cómic y de la literatura de "espada y brujería" ha llegado también a la televisión con series como *Hércules* y *Xena*, que a su vez alimentan la industria del cómic. *Xena* ha alcanzado en EEUU una delirante dimensión de culto y su audiencia, a pesar de su emisión en el circuito de cadenas locales de segunda categoría, ha constituido todo un fenómeno desbancando, en menos de dos temporadas, a series tan famosas como *Star Trek* o *Los vigilantes de la playa* (Cavestan 1997). *Xena* es una princesa guerrera de cómic, defensora de los oprimidos en el escenario de un mundo arcaico, en donde, como en las series de Conan, se crean mundos de un mestizaje improbable y saltos temporales imposibles. Incluso los incondicionales *xenitas* han acuñado un término, el acrónimo YAXI (*Yet Another Xena Inconsistency*) que refiere anacronismos y contradicciones en su "xenaverso", esto es, el universo intem-

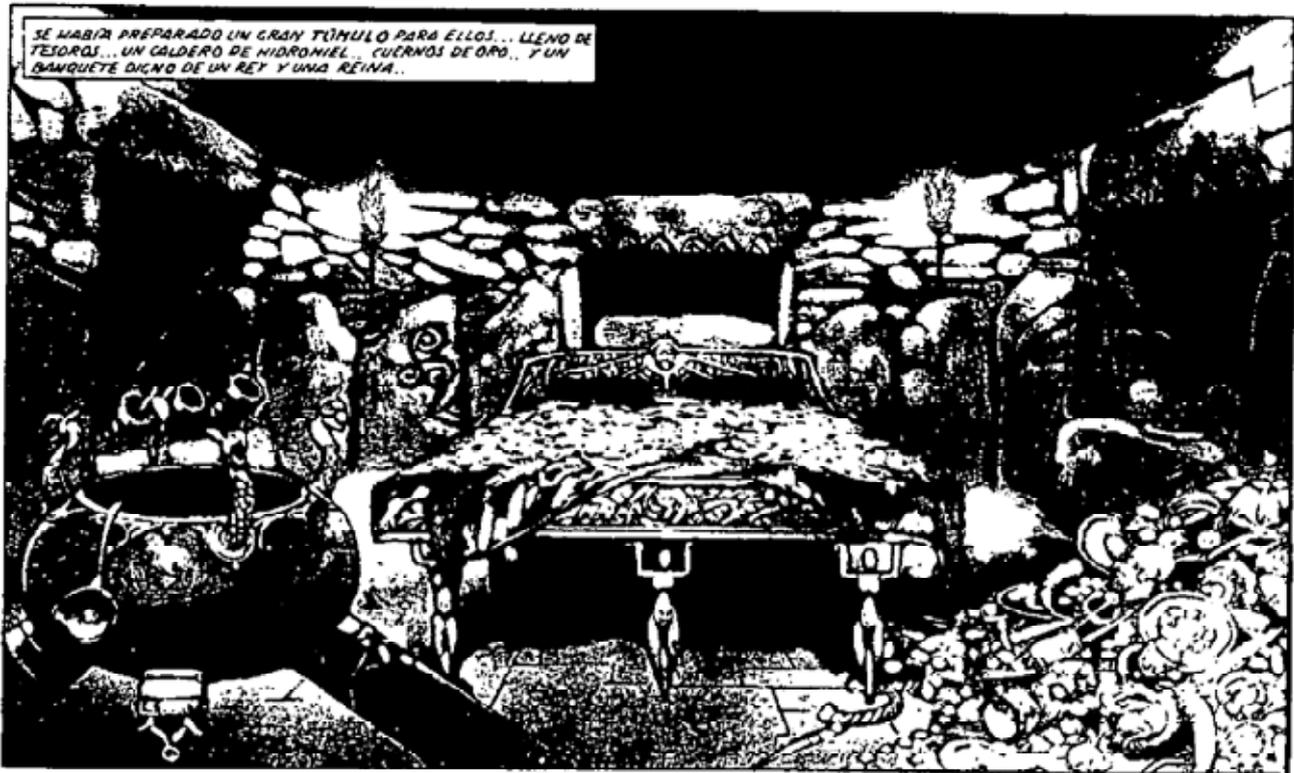


Fig. 18.- Viñeta de *La reina de las brujas* (Norma Editorial, 1997).

poral de *Xena*, ahistórica creación de sus relajados creadores (Álvarez Berciano 1997).

¿Por qué parece que hemos pasado de un futuro de ciencia-ficción a un pasado de fantasía? Quizá porque “*es como si, de pronto, el futuro hubiese dejado de ser el ámbito de lo posible —y por tanto de lo fantástico— para revestir los atributos de clausura e inexorabilidad que antes pertenecieron al pasado; éste, en cambio, por contraposición, se nos aparece como brumosamente rico en perspectivas prodigiosas. En una palabra: el género de espada y brujería indica que poco a poco va pareciendo más fácil reinventar el pasado que modificar el futuro*” (Savater 1996: 221). De alguna manera “*el pasado [...] se convierte en reducto de la liberación sin trabas que anhela la fantasía*” (*Ibid.*: 223).

Dentro de este género podemos encontrar algunos cómics muy especiales que aun siendo pura fantasía-ficción incorporan elementos históricos y arqueológicos, eso sí, utilizados de una forma totalmente libre (Alexandre-Bidon 1988). Eso es lo que encontramos en la saga de *Slaine*, guionizada por Pat Mills e ilustrada por Simon Bisley y Fabry Power. La edición española se ha realizado por Norma Editorial en la colección Cimoc Extra Color (*El dios Cornudo, Las armas sagradas, El Rey de los celtas, El cazador de demonios y La reina de las brujas*). El argumento juega de forma increíble con las atractivas leyendas célticas que tienen como soporte unos dibujos llenos de fuerza, colorido y expresividad, muy próximos en

muchos aspectos a las ilustraciones más o menos serias de las colecciones de guerreros celtas (Healy 1994; Newark 1994).

Un breve análisis del último número, *La reina de las brujas* (1997), puede dar una buena idea de este subgénero. La historia se ambienta durante la conquista romana de Britania, en los tiempos de la famosa reina Boudica, esto es sobre mediados del s. I d.C., pero se incorporan elementos “célticos” de diferentes tiempos y lugares. Esto constituye un notable exponente del “celtismo popular” o celtomanía, con un rasgo básico: los celtas de Slaine están fuera del tiempo y del espacio, son unos “celtas míticos o primordiales” que aunan rasgos y elementos provinientes desde las postrimerías de la Edad del Bronce a los tiempos del Rey Arturo. Al lado de armas y adornos fantásticos e inexistentes en el registro arqueológico se reproducen otros que copian directamente tipos de la Edad del Hierro, como espadas latenienses con empuñaduras antropomorfas (s. V a.C.), torques, carnyx o calderos cuya estructura y decoración está inspirada en el de Gundestrup. Claro que todos los objetos anteriores coexisten con broches del tipo Tara (s. VIII d.C.). La figura del famoso caballo de Uffington y los carros de tipo céltico, aunque con imposibles adornos y equipamiento, refuerzan la inspiración arqueológica del dibujante, cuya expresión más evidente se advierte en un túmulo funerario con una cámara de aspecto megalítico pero con un ajuar que incluye entre otros elementos: un lecho bronceo con sopor-



Fig. 19.- Viñeta de *Bran Ruz* (Auclair y Deschamps 1983).

tes de figuritas femeninas sobre ruedas copiadas de los soportes de la famosa kliné de Hochdorf, un caldero con prótomos de grifos casi exacto al de Grafenbühl y cuernos de oro como los de Hochdorf y otras tumbas del Hallstatt final (Fig 18). Como he señalado en otro lugar (Ruiz Zapatero 1995 y 1997) ese celtismo “fuera del tiempo y el espacio” está alimentado por la propia arqueología tradicional por lo que resulta hasta cierto punto lógica la utilización de esa concepción de “lo celta” en un medio como el cómic.

Un trasunto de leyendas y fondo histórico de tradición celta encontramos también en *Bran Ruz* de Auclair y Deschamps (1983). La historia, ambientada en Bretaña en una fantástica antigüedad, que en el cómic se sitúa alrededor de finales del s. IV d.C., desarrolla la leyenda bretona de la ciudad de Isis sepultada por la aguas del océano a través de las aventuras de un muchacho poco espabilado de nombre cuervo (Bran) y pelo rojizo (Ruz). Un dibujo preciosista (re)crea paisajes y ciudades que entroncan con las brumas de la historia, allá donde mitos e historias se (con)funden alimentados por viejas tradiciones célticas (Fig. 19). Por si quedara alguna duda acerca del “celtismo” bretón que respira la historia, el prólogo y un breve epílogo se deben al famoso celtólogo popular Jean Markale. Los autores dedican su obra a todos los franceses, los de los distintos rincones de Francia,

los privados de su historia, los expulsados de los manuales escolares y pintados —cuando lo son— simplemente como “populacho”. Reivindican un derecho a la diferencia sin convertir el cómic en una reivindicación nacionalista; pero todo ello no deja de ser una forma sutil de manipulación del pasado celta al servicio de agendas políticas contemporáneas (Dietler 1994).

En el caso español la serie de *El Jabato* (1958) de Victor Mora y Francisco Darnís, surgida al calor del éxito de *El Capitán Trueno*, al que nunca pudo superar (Vich 1997: 39), representa la fantasía histórica. Sin resultar absolutamente fantástica, su ambientación en una ambigua Antigüedad en torno al cambio de era no mostró nunca preocupación por el verismo histórico-arqueológico y siguió los cánones marcados por otras series anteriores como *Orlán, el luchador invencible* (1947) de Boixcar y *El libertador* (1950) de M. Gago (Vich 1997: 37). Su protagonista asumía un cierto nacionalismo y frente al panceltismo imperante años anteriores en la arqueología española, se eligió a un ibero como categoría étnica definitoria del nacionalismo español (Ruiz Zapatero 1996: 188). Nacionalismo que el régimen franquista estaba construyendo apresuradamente en las escuelas (Álvarez-Sanchís y Ruiz Zapatero en prensa) y hasta en las revistas infantiles, como se de-

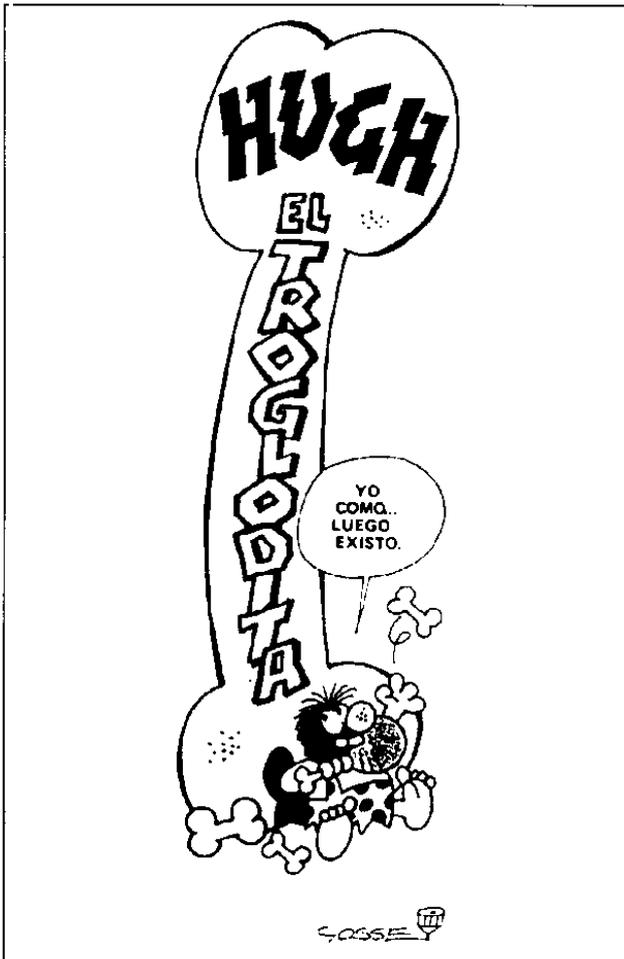


Fig. 21.- *Hugh el Troglodita*, de Gosset (Ed. Bruguera).

histórico en el que casi todo es de piedra. Ya contemporáneo de los famosos personajes de Hanna-Barbera es *Hugh el Troglodita* (1966, Tío Vivo 2ª época) de Jordi Gosset. Hugh, peludo, con piel de pantera y cachiporra, tiene un eterno problema: conseguir la “manduca” (Cuadrado 1997: 355). Convive además con dinosaurios y bichos de toda ralea y el paisaje de cuevas se ve anacrónicamente aderezado con los infabables dólmenes y trilitos, que se revelan como un componente iconográfico esencial y esencialista de

una Edad de Piedra tebeizada. Sus historietas, con cierta ironía y gráfica abierta y sencilla, han sido reeditadas con títulos muy adecuados (*Gansadas prehistóricas*, Bruguera, Col. Olé 32, 1971 y *Peripecias cuaternarias*, Bruguera, Col. Olé 61, 1972). Del mismo autor es *Roquita*, una especie de “enfant terrible” del Paleolítico, con hueso de sujeta-pelo, que comparte casi todas las características de la serie de Hugh.

Sin la chispa de estos cavernícolas, ha aparecido recientemente una serie titulada *Iberos y Romanos* (Super Mortadelo, 1994) que a la falta de ambientación e imaginación une un dibujo pobre y sin garra.

Moviéndose entre la caricatura fantástica y ciertas pinceladas de la caricatura documental habría que situar a la serie sin duda más famosa y de mayor éxito: *Astérix el Galo* (Fig. 22). Iniciada en 1959 con guión de R. Goscinny y dibujo de A. Uderzo han sido unos treinta los albums publicados, con ediciones de decenas de miles de ejemplares y traducidos a un montón de idiomas, incluido el latín. La saga de los famosos “galos irreductibles” también se ha llevado al cine de animación con gran éxito. Recientemente se ha anunciado el traslado al cine “de carne y hueso” que será realizado por una productora alemana y contará en su reparto con Roberto Begnini como Astérix y Gerard Depardieu como Obelix.

Aunque desde luego el marco histórico de la serie, más allá de su contemporaneidad con los tiempos de César, está desvirtuado, también es cierto que no todas las aventuras están inspiradas en la pura fantasía. Así es posible reconocer un cierto verismo histórico en la figura de César, tanto en su imagen física como moral (Martin 1985). Hay que tener algunos conocimientos de cultura clásica para apreciar los diálogos jocosos con frases célebres de César —como *veni, vidi, vici*— o los ingeniosos juegos de palabras extraídos de sus “Comentarios”, aunque obviamente Goscinny y Uderzo no pretendieron nunca



Fig. 22.- Viñetas de *Astérix en Bélgica* (Grijalbo y Dargaud, 1979).

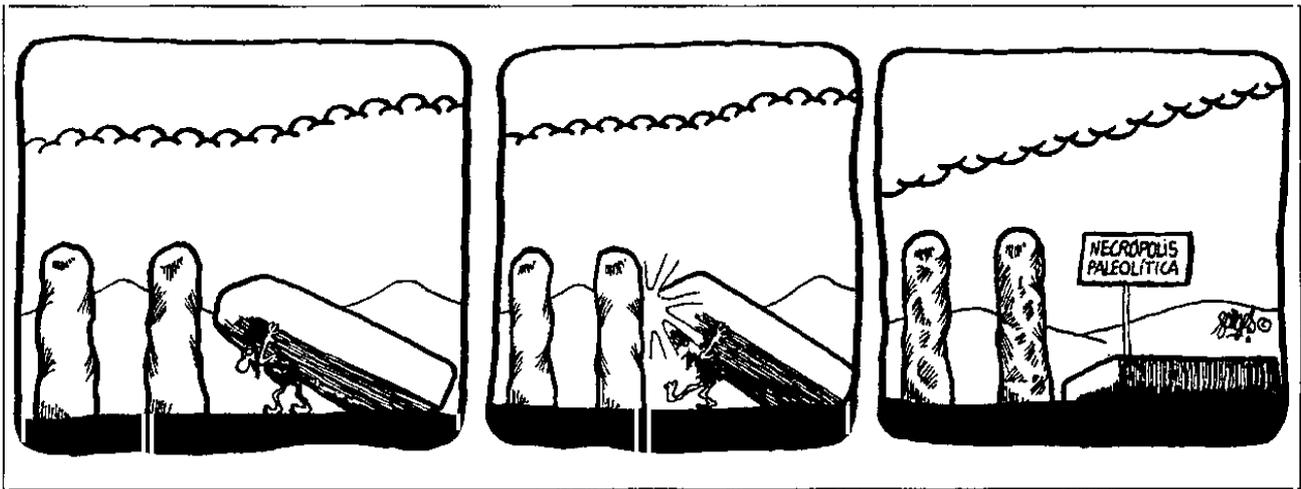


Fig. 23.- Tira de Forges en *Historia de España (vista con buenos ojos)* (Ed. Punch, 1974).

hacer una obra histórica. Por otro lado, el chauvinismo francés emerge continuamente a lo largo de la obra. Valga de ejemplo la primera página del volumen que inicia la serie, pues en la segunda viñeta Vercingétorix no arroja sus armas a los pies de César sino sobre sus pies provocando un alarido de dolor. Hasta en la rendición los galos quedan por encima. O el desdén mostrado cuando Astérix y Obelix viajan a otros países; en la aventura en Hispania se ofrece una visión carpetovetónica del país, en la que no faltan gitanos, toreadores —con corrida incluida— y hasta un grupo de nazarenos en Hispalis (Vich 1997b: 36). También se ha señalado cierta fidelidad a la realidad arqueológica en las casas redondas o la organización de los poblados galos del cómic, por no mencionar la ajustada interpretación de los campamentos romanos o las vistas de la ciudad del Tiber inspiradas en la cuidadosa reconstrucción del Museo de la Ciudad de Roma (Ruiz Zapatero 1990: 71, figs. 6 y 7).

El éxito de público de Astérix y Obelix ha llevado a utilizar las aventuras como medio para aprender latín y cultura clásica en un planteamiento atrevido e imaginativo (Martín 1989). Analizando y recogiendo un montón de viñetas de *Astérix Gladiador*, *Astérix Legionario*, *Los laureles del César* y *Obelix y Compañía* se ofrecen las claves que hacen de estos tebeos una obra de documentación histórica relativamente aceptable (García Sanz 1993). Y en todo caso el humor, la presentación de la arqueología de una forma divertida y entretenida, puede servir para comunicar mejor algunas ideas y atraer más público al conocimiento del pasado (Sillar 1992), siempre, eso sí, que los mínimos de rigor y fidelidad arqueológica se cumplan.

En España durante los últimos años del franquismo y los primeros de la transición democrática aparecieron una serie de “Historias” en clave de humor que comenzaban por los tiempos prehistóri-

cos. Entre ellas merece destacarse la *Historia de España (vista con buenos ojos)* de Punch Ediciones (1974) con tiras cómicas de Forges (Fig. 23), Cesc, Perich y Romeu en sus primeros fascículos (1. Prehistoria del País, 2. Sagunto, Numancia y otros excesos). Más tarde, al calor del éxito de Astérix y de un interés por divulgar el pasado para reforzar las raíces de las comunidades autónomas han surgido en nuestro país historietas como *La toma de Numancia* (Ferrus 1993) glosando la gesta de la célebre ciudad celtibérica (Fig. 24), *Els Ilergetes* (Monyarch 1988) y *Els iler-getes* (Pepe i Pep 1991-92) sobre las aventuras de Indíbil y Mandonio (Garcés 1996), o el cómic gallego *Os homes do fin do mundo* (Franco 1995), ambientado en el mundo de la cultura castreña del NO. Todos ellos se inspiran más o menos directamente en la iconografía de Uderzo y buscan, de alguna manera, rescatar un pasado glorioso para reforzar unas identidades locales, regionales o nacionalistas.

6. LA CARICATURA DOCUMENTAL

Dentro de este subgénero encontramos básicamente dos alternativas, la dirigida al público adulto y la dirigida al público infantil. En ambos casos recurriendo a la caricatura se intenta “narrar” el pasado remoto empleando la información arqueológica. En otras palabras, se intenta instruir divirtiendo.

Un buen ejemplo del primer caso es *The Cartoon History of the Universe* de Larry Gonick (1989) traducida recientemente al español. Como reza su subtítulo se extiende desde el Big-Bang a Alejandro El Grande (Fig. 25). Su capítulo 2 recoge, en algo más de cincuenta páginas llenas de un humor inteligente y brillante, la historia de la Humanidad desde los primeros homínidos africanos a la Edad de los Metales. Dentro de la narración general se inter-



Fig. 24.- Viñetas de *La toma de Numancia* (Ferrus 1993).

calan lúcidas críticas contra el machismo de los prehistoriadores o algunas ingenuidades y simplezas del método arqueológico (Fig. 26). También se recogen famosos yacimientos paleolíticos como Terra Amata o Dolní Vestonice. La genialidad de algunas viñetas las ha llevado en más de una ocasión a las páginas de *Antiquity*. Más modestamente confieso que varias de mis lecciones de Prehistoria General van introducidas por alguna página o viñeta de Gonick. La bibliografía recogida (Gonick 1989: 353) incluye, entre otros, textos clásicos de R. Leakey, G. Isaac, C. Howell, G. Clark, R. Braidwood, M. Shalins o V. Gordon Childe. La crítica humorística se extiende a algunos de los libros manejados con gran acierto científico, por ejemplo cuando señala que la *Evolución Social* de Childe trata algunas cuestiones que otros

arqueólogos ignoran. Para no ser un arqueólogo el historietista demuestra bastante sagacidad para reconocer a los buenos especialistas.

Siguiendo la estela del libro de Gonick y tratando igualmente de buscar un maridaje entre ciencia y divertimento el arqueólogo italiano Carlo Peretto y el dibujante Ugo Bertotti prepararon *La Pazzesca Storia dell'Uomo* (Bertotti y Peretto 1996) con motivo de la celebración del XIII Congreso de la Unión Internacional de Ciencias Prehistóricas y Protohistóricas en Forlì (Italia). De la mano de Choppy, protagonista del cómic, se presenta la evolución biológica y cultural del hombre, desde los orígenes hasta nuestros días. Esta consideración de la historieta desde el ámbito de la investigación ha llegado incluso al hecho de que el cómic se asome a las portadas de li-

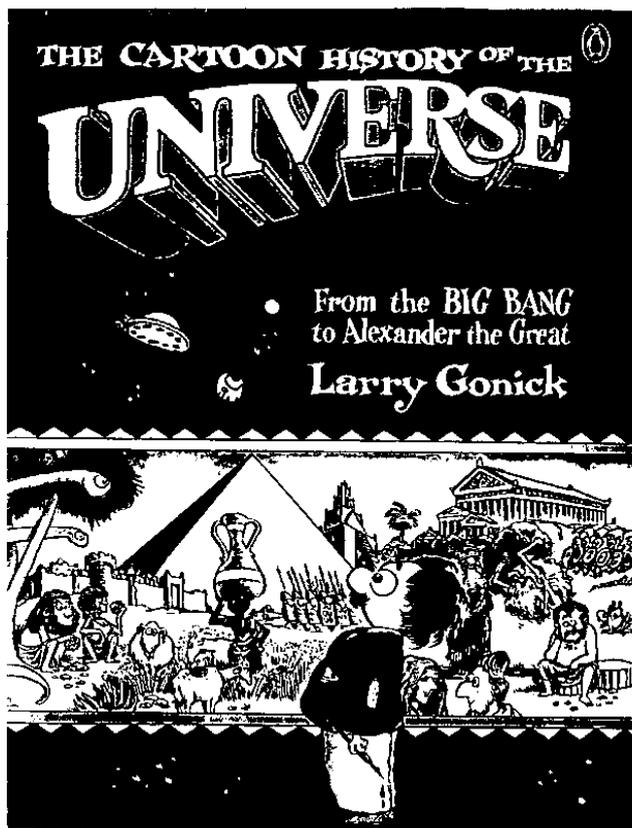


Fig. 25.- Portada de *The Cartoon History of the Universe* (Gonick 1989).

bros serios de arqueología, como es el caso de la obra de Jensen y Nielsén (1997) sobre enterramiento y sociedad en el Sur de Escandinavia, donde se presenta, dentro de la más genuina tradición de Astérix, la preparación de un enterramiento en barco al estilo vikingo.

En España, *La Historia de Aquí* de Editorial

Bruguera (1980) es una genial visión de nuestro pasado realizada por Forges con un claro propósito de acercar la historia al ciudadano medio a través del humor. La presentación firmada por Gabriel Jackson rezaba así: “La idea de divulgar el conocimiento histórico, o cualquier otro tipo de conocimiento mediante los dibujos humorísticos, ofrece excelentes posibilidades. Con una chispa de humor e imaginación, el lector puede ser llevado a identificarse con el pasado de la humanidad”. Al menos Forges consiguió hacer más cómodo y familiar aquel remoto pasado con sus inconfundibles viñetas e ingeniosos diálogos (Fig. 27).

Dirigida a un público infantil, la colección *Erase una vez... el Hombre* de Planeta-Agostini (1991), lanzada también como serie de dibujos animados a través de televisión y más tarde en videos, ofrece una historia “amable” del género humano. Cuenta con una aceptable documentación, aunque algo desfasada, y una estructura narrativa que combina las aventuras de ficción del Maestro —un sabio de larga barba blanca que introduce cada tema— y sus amigos con páginas de divulgación e ilustraciones realistas.

En el volumen 2, *El hombre de Neanderthal* (Fig. 28), se recogen algunas ideas tradicionales sobre los grupos del Paleolítico Medio: la ventaja de la vida en grupo, la caza como forma de subsistencia básica, la habitación de cuevas y el valor del fuego, el trabajo y uso de las pieles. El cómic transmite también algunas características de los Neanderthales que han sido contestadas en la investigación más reciente, pero que han sido —y son todavía— comunes en manuales y libros de síntesis. Me refiero a los pro-

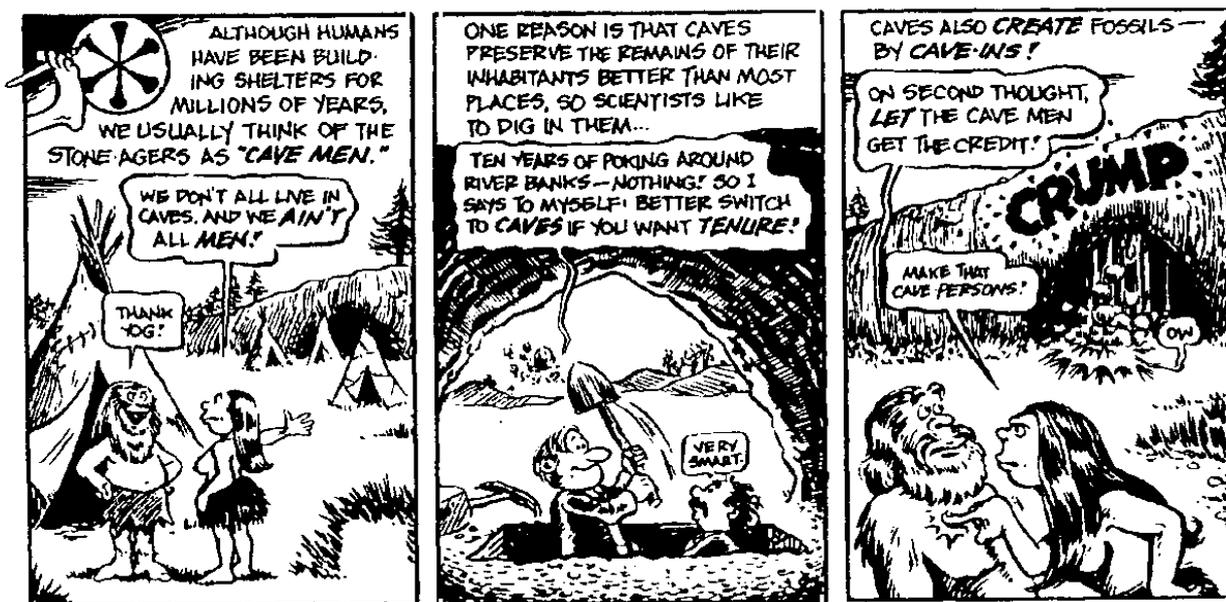


Fig. 26.- Viñetas de *The Cartoon History of the Universe* (Gonick 1989).



Fig. 27.- Viñeta de Forges en *Historia de Aquí* (Editorial Bruguera, 1980).

pios enterramientos neanderthales, la mayoría de los cuales han recibido críticas recientes, y especialmente las ofrendas florales, supuesto caso de Shanidar (Gargett 1989; Stringer y Gamble 1993: 160) o los rituales de "culto al oso de las cavernas" (Chase 1987) (Fig. 29). A nivel iconográfico resultan llamativas las inverosímiles posiciones de los hombres paleolíticos —siempre son hombres los que tallan— y

los gestos de talla lítica, a todas luces imposibles. Algo que sólo puede percibir quien haya realizado talla de instrumentos líticos (Fig. 28). En cambio resulta muy didáctica la utilización de pequeñas "cajas con ojos" que, en la parte superior de algunas viñetas, marcan la cronología de cada período (Fig. 7: 5).

De cualquier manera, aunque el cómic documental está obligado a ofrecer visiones necesariamente simplistas y reduccionistas del pasado, no deberíamos olvidar que el origen último de tales caricaturas del pasado se encuentra, muchas veces, en las deficiencias de los arqueólogos para hacer buena divulgación.

Una variante del cómic documental la encontramos en libros educativos para niños que incorporan el atractivo del juego de buscar elementos, al

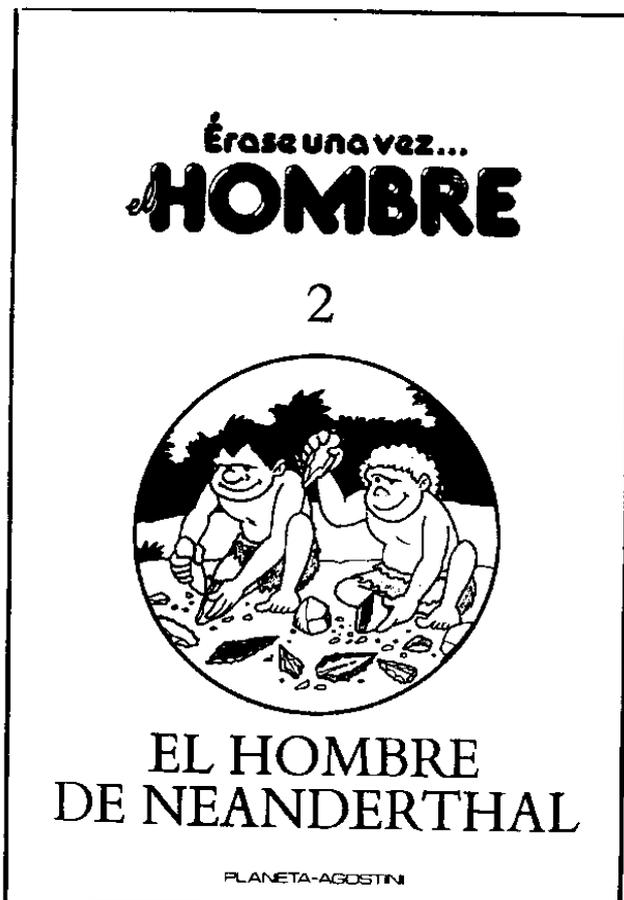


Fig. 28.- Portada de *Eruse una vez el Hombre*, vol. 2 (Planeta Agostini, 1991).

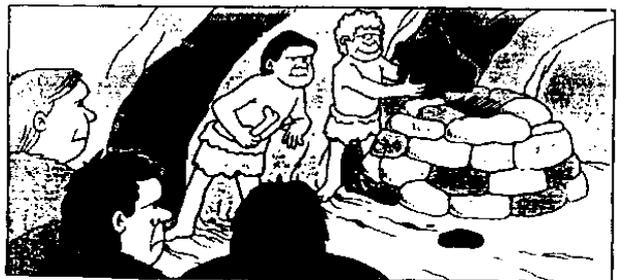


Fig. 29.- Viñeta de *Eruse una vez el Hombre*, *El Hombre de Neanderthal* (Planeta Agostini, 1991).

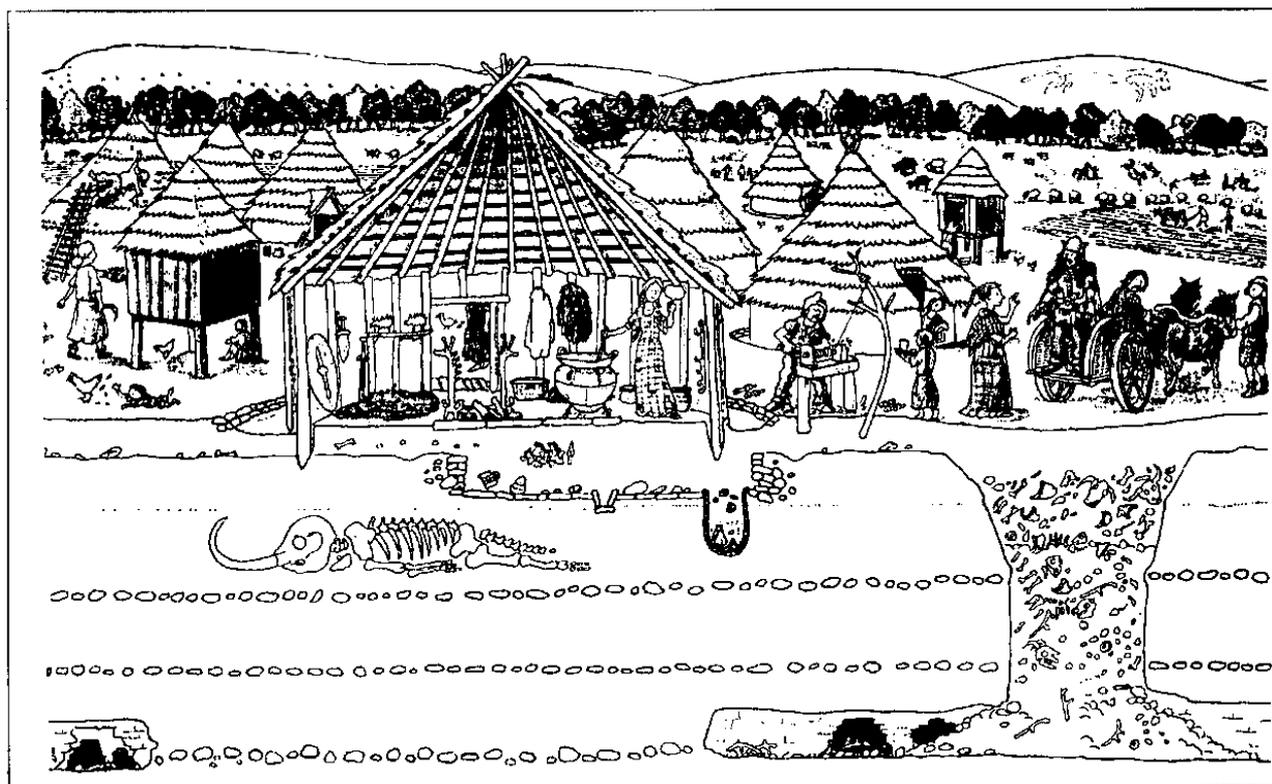


Fig. 30.- Viñeta de *Busca a los Pelirrojos por la ciudad: La Edad del Hierro* (Kent 1996).

estilo del famoso *¿Dónde está Wally?* de M. Handford. El libro de Peter Kent (1996) *Busca a los pelirrojos por la ciudad* es una ingeniosísima introducción infantil a la arqueología y a la formación del registro arqueológico. Al mismo tiempo incluye una serie de datos sobre diferentes períodos valiosa en sí misma. Como el título en inglés indica se juega con cortes ideales a través de una ciudad, de manera que cada página doble contiene una vista del subsuelo de la ciudad y una sección de las calles y casas (Fig. 30). Con este simple recurso —a través de diez momentos, desde la Edad de Piedra al s. XX— se presenta la historia de la evolución de la ciudad. En la última ilustración el subsuelo se muestra casi destruido por aparcamientos subterráneos, líneas de metro, etc. La ironía es que se ve ¡parte de los primeros restos paleolíticos en las vitrinas de un museo!

7. CÓMIC Y PREHISTORIA: UNAS REFLEXIONES FINALES

Los diferentes planteamientos que hemos visto ofrecen las historietas ambientadas en la Prehistoria permiten sugerir una serie de valores por los que el cómic merece ser apreciado. En primer lugar, en un mundo donde la imagen es cada vez más importante, el cómic se presenta como un medio de difusión enormemente eficaz. Sus posibilidades son

grandísimas y su papel en la tarea de divulgación arqueológica, sobre todo entre los escolares, debería ser mayor (Gouletquer 1986; VV.AA. 1989). En segundo lugar y como consecuencia de lo anterior, sus aplicaciones como herramienta pedagógica y sus dimensiones educativas exigen una mayor consideración por parte de los propios educadores y profesores (Baur 1978; Rodríguez Dieguez 1991; VV.AA. 1989; Vich 1997a). En el caso de la Prehistoria creo que esas dimensiones resultan más evidentes por el fuerte componente visual de la propia arqueología (Moser 1992). En tercer lugar, como ha señalado Gallay (1996: 130), la fórmula narrativa de los cómics se presenta como otra manera de contar el pasado que guarda estrechas afinidades con el discurso narrativo de los arqueólogos. La reflexión sobre la conceptualización verboicónica del cómic puede ser, de alguna manera, una reflexión sobre las propias formas de elaboración de la representación del pasado.

Y por último, si los arqueólogos somos productores de textos e imágenes sobre el pasado, el cómic, por sus dimensiones iconográficas, no puede resultarnos ajeno.

Por otro lado la “cosificación” del pasado que se puede realizar en todas las obras de ficción implica una mercantilización del mismo para un consumo fácil (Prieto 1990) y sólo la voz de los arqueólogos puede corregir esas situaciones. En última instancia, los cómics son un documento material del

s. XX que se está perdiendo, ya que no existen en la mayoría de los países centros de documentación e investigación sobre los mismos. Y si los arqueólogos no les prestamos atención, como se ha preguntado Chante (1988: 211): ¿qué pensarán las generaciones futuras de unos arqueólogos que no se preocuparon por unos documentos materiales del pasado?

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo es deudor de la afición a los tebeos que mi madre creó y mantuvo, cuando en mi infancia nos compraba, a mis hermanos y a mí, todas las semanas los

cuadernillos de El Capitán Trueno, El Jabato y El Cosaco Verde. Y lo hizo a pesar de que en aquellos años 60 los tebeos eran considerados casi como basura y muchos niños los tenían poco menos que prohibidos porque "distrían de los estudios". Mi afición a la lectura arrancó de aquellas frías tardes de infancia acompañado de Trueno, Crispín, Goliat, Sigrid, El Jabato, Taurus, Fideo, Claudia y tantos otros personajes. Pero me siguen entusiasmando los cómics y creo que lo harán ya siempre. También es deudor este trabajo de los estudios de Sergi Vich, los únicos serios y brillantes sobre el cómic histórico español. En realidad este trabajo surgió como una mera ampliación y exploración de las ideas y las historietas recogidas por Vich a lo largo de la década de los noventa.

BIBLIOGRAFÍA

- ADAMS, T.R. (1994): *The Flintstones. A modern Stone Age Phenomenon*. Turner Publishing, Inc., Atlanta.
- ALEXANDRE-BIDON, D. (1988): L'Image de l'Archéologie dans le grand public à travers la Science-Fiction (bandes dessinées, romans, nouvelles). *L'Archéologie et son image*. Editions APDCA, Juan-les-Pins: 221-238.
- ÁLVAREZ BERCIANO, R. (1997): "Xena": el retorno de las Amazonas. *El País*, 24 de marzo.
- ÁLVAREZ-SANCHÍS, J.; RUIZ ZAPATERO, G. (en prensa): España y los españoles hace dos mil años según el bachillerato franquista (1936-1953). *Iberia. Revista de la Antigüedad*, 1.
- AUCLAIR; DESCHAMPS (1983): *Bran Ruz*. Editorial Nueva Frontera, Madrid.
- BAHN, P. (1992): Bores, Bluffers and Wankas: Some Thoughts on Archaeology and Humour. *Archaeological Review from Cambridge*, 11 (2): 315-322.
- BAUR, E.K. (1978): *La historieta como experiencia didáctica*. Editorial Nueva Imagen, México.
- BERTOTTI, U.; PERETTO, C. (1996): *La Pazzesca Storia dell'Uomo*. Abaco Edizioni, Forlì.
- BOCQUET, A. (1988): B.D. et archéologie préhistorique. *Archéologia*, 231: 7.
- CANOVA, G. (1992): Gli Antenati tra proiezione e parodia. *Le Vie della Preistoria* (M. Angle et al., eds.), Manifestolibri, Roma: 109-116.
- CAVESTAN, J. (1997): Todo un fenómeno. *El País*, 24 de marzo.
- CHANTE, A. (1988): Archéologie et archéologues dans la bande dessinée. *L'Archéologie et son image*. Editions APDCA, Juan-les-Pins: 201-211.
- CLAVEL-LÉVÊQUE, M. (1990): Recordant els Gals. *L'Avenc*, 140: 40-45.
- CESERANI, R. (1992): Moderni e cavernicoli nella finzione letteraria. *Le Vie della Preistoria* (M. Angle et al., eds.), Manifestolibri, Roma: 109-116.
- COMA, J. (1981): Introducción. *B.C. Los Primitivos* (J. Hart). Distrinovel, S.A., Barcelona: 2-3.
- COMA, J. (dir.) (1982): *Historia de los Cómics*. Toutain, Barcelona.
- COMA, J. (1990): La Historia como escenario. *El Periódico Tebeo*, 14: 3.
- COMA, J. (1991): *Diccionario de los cómics. La Edad de Oro*. Plaza y Janés, Barcelona.
- CUADRADO, J. (1997): *Diccionario de uso de la Historieta Española (1873-1996)*. Compañía Literaria, Madrid.
- CUENCA, L.A. DE (1990): *Héroes de papel*. Anaya, Madrid.
- CHASE, P.G. (1987): The cult of the cave bear: prehistoric rite or scientific myth? *Expedition*, 29(2): 4-9.
- DE MARINIS, R.C. (1997): Les statues-stèles et les statues-menhires de la région alpine à l'âge du Cuivre. *Les Dossiers d'Archéologie*, 224: 52-63.
- DE MONTREMY, Y.-M. (1996): Voyage Romain avec Alix. *L'Histoire*, 205: 15-16.
- DELPORTE, H. (1993): *L'image de la femme dans l'art pré-historique*. Picard, Paris.
- DIETLER, M. (1994): "Our ancestors the Gauls": archaeology, ethnic nationalism and the manipulation of Celtic identity in modern Europe. *American Anthropologist*, 96: 584-605.
- EISNER, W. (1994): *El cómic y el arte secuencial*. Norma, Barcelona.
- FERNÁNDEZ MARTÍNEZ, V. (1992): La arqueología de la imaginación: notas sobre Literatura y Prehistoria. *Arquítica*, 2: 3-6.
- FERRUS (1993): *La toma de Numancia*. Caja Salamanca y Soria, Soria.
- FRANCO, X. (1985): *Os homes do fin do mundo*. A.G. Sociedade Anónima Galicia, Vigo.
- GALLAY, A. (1991-92): Archéologie et bande dessinée. *Bulletin du centre Genevois d'Anthropologie*, 3: 154-157.
- GALLAY, A. (1996): Archéologie et histoire: la tentation littéraire. *La Préhistoire au Quotidien. Mélanges offerts*

- à Pierre Bonenfant. Ed. Jérôme Millon, Grenoble: 119-140.
- GAMBLE, C. (1992): Figures of Fun, Theories About Cave-men. *Archaeological Review from Cambridge*, 11 (2): 357-372.
- GARCÉS, I. (1996): El tractament historiogràfic i literari d'Indibil i Mandoni. *Indibil i Mandoni. Reis i Guerrers*. Ayuntamiento de Lleida, Lleida: 85-92.
- GARCÍA HERRANZ, J.C. (1996): *Conan. Guía de la Era Híboria*. Alberto Santos Editor, Madrid.
- GARCÍA SANZ, O. (1993): *¿Están locos estos romanos! Lecturas de Astérix para el aula más otras experiencias y materiales*. Madrid.
- GARGETT, R.H. (1989): Grave shortcomings: the evidence for neandertal burial. *Current Anthropology*, 30: 157-190.
- GONICK, L. (1989): *The Cartoon History of the Universe. From the Big Bang to Alexander the Great*. Penguin Books, Londres.
- GOULETQUER, P. (1986): La perception du passé préhistorique chez l'enfant de dix à douze ans. *Nouvelles de l'Archéologie*, 25: 18-31.
- GOULETQUER, P. (1988): La Préhistoire mise en scène. *L'Archéologie et son image*. Editions APDCA, Juan-les-Pins: 165-183.
- GOWLETT, J.A.J. (1990): Indiana Jones: crusading for archaeology. *Antiquity*, 64: 157.
- GRUPO EDICIÓN GRÁFICA (1996): *El cómic reflejo del panorama histórico*. Ediciones de la Torre, Madrid.
- HEALY, M. (1994): *Rome's Enemies: Gallic and British Celts*. Osprey Military, Londres.
- HIGGINS, G. (1994): *Mort. A Discworld Big Comic*. VG Graphics, Londres.
- HOUOT, A. (1987): *Le couteau de pierre*. Ed. Fleurus, Paris.
- HOUOT, A. (1989): *Tête-Brûlée*. Ed du Lombard, Bruselas-Paris.
- HOUOT, A. (1990): *On a marché sur la terre*. Ed. du Lombard, Bruselas-Paris.
- HOUOT, A. (1992): *Le soleil des morts*. Ed. du Lombard, Bruselas.
- HUTCHINGS, W.K.; BRÜCHERT, L.W. (1997): Spearthrower performance: ethnographic and experimental research. *Antiquity*, 71: 890-897.
- IRWIN, R. (1995): From a science future to a fantasy past. *Antiquity*, 69: 238-239.
- JENSEN, C.K.; NIELSEN, K.H. (eds.) (1997): *Burial and Society: The chronological and social analysis of archaeological burial data*. Aarhus Univ. Press, Aarhus.
- KENT, P. (1996): *Busca a los Pelirrojos por la ciudad*. SM, Madrid.
- KNECHT, H. (1994): Late ice age hunting technology. *Scientific American*, 271(1): 82-87.
- LACASIN, F. (1982): *Pour un 9e art, la bande dessinée*. Slatkine [2ª ed.].
- LARA, A. (ed.) (1996): *Tebeos: los primeros 100 años*. Biblioteca Nacional-Anaya, Madrid.
- LILLO REDONET, F. (1994): *El cine de romanos y su aplicación didáctica*. Ediciones Clásicas, Madrid.
- MARCELLO (1988): *La Noche Bárbara*. Ediciones La Cúpu-la, Barcelona.
- MARGARIT PELAEZ, I. (1996): Indiana Jones, un arqueólogo de cine. *Historia y Vida*, extra 82: 175-182.
- MARTÍN, M. (1987): *Semiología de la imagen y pedagogía*. Narcea, Madrid.
- MARTÍN, P.M. (1985): César dans Astérix. *Histoire et Archéologie*, 92: 32-39.
- MARTÍN, P.M. (1989): Bande dessinée "romaine" et enseignement de la latinité ou la B.D. comme ultime refuge de la culture classique. *Actualité de l'Antiquité* (J.M. Pailler, coord.), C.N.R.S., Paris: 235-252.
- MAZAK, V. (1973): *Los primeros pasos de la prehistoria: la obra del pintor Zdenek Burian* (en checo). Anthropos-Moravské Muzeum, Brno.
- MC CLOUD, S. (1995): *Cómo se hace un Cómic*. Ediciones B, Barcelona.
- MILLS, P.; POWER, F. (1997): *Slaine. 5/ La Reina de las Brujas*. Norma Editorial, Barcelona.
- MITHEN, S. (1996): *The Prehistory of Mind*. Thames and Hudson, Londres.
- MOLYNEAUX, B. (1997): *The Cultural Life of Images. Visual Representation in Archaeology*. Routledge, Londres.
- MONYARCH, J. (1988): *Els Ilergetes*. Ed. diario La Mañana de Lleida, Lleida.
- MOSER, S. (1992): The visual language of archaeology: a case study of the Neanderthals. *Antiquity*, 66: 831-844.
- MUSSARRA, J.J. (1997): Un bárbaro del siglo XX: Conan el Cimmerico. *El Universo de Conan*, Planeta-De Agostini, Barcelona: 37-38.
- NEWARK, T. (1994): *Celtic Warriors (400 BC - AD 1600)*. Blanford Press, Londres.
- PEPE Y PEP (1991-92): *Els Ilergetes*. Suplementos dominicales del diario La Mañana, Lleida.
- PRIETO, A. (1990): L'Antiguitat animada: El Mon Clàssic a través de la ficció. *L'Avenc*, 140: 29-31.
- REMESAR, A. (1983): Cómic y ciencias sociales. *Neuróptica. Estudios sobre el cómic* (A. Altarriba, ed.), Ayuntamiento de Zaragoza, Zaragoza: 85-106.
- RODRÍGUEZ DIEGUEZ, J.L. (1991): *El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.
- RUDWICK, M. (1992): *Scenes from a deep time: early pictorial representations of the prehistoric world*. University of Chicago Press, Londres-Chicago.
- RUIZ ZAPATERO, G. (1990): La organización del espacio: aldeas, campos y ciudades. Una aproximación arqueológica al paisaje. *Pautas para una seducción. Ideas y materiales para una nueva asignatura: Cultura Clásica* (F.J. Gómez Espelosin y J. Gómez Pantoja, eds.). I.C.E., Alcalá de Henares: 63-79.
- RUIZ ZAPATERO, G. (1995): Las imágenes soñadas del Cel-tismo. *Abanco. Cosas de Soria*, 10: 6-11.
- RUIZ ZAPATERO, G. (1996): Celts and Iberians: ideological manipulations in Spanish archaeology. *Cultural Identity and Archaeology. The Construction of European Communities* (P. Graves-Brown, S. Jones y C. Gamble, eds.). Routledge, Londres: 179-195.
- RUIZ ZAPATERO, G. (1997): La noción de celtas y su empleo académico y político. *Celtas y Celtíberos. Realidad o*

- Leyenda*. Unión Cultural Arqueológica (U.C.A.), Univ. Complutense, Madrid: 23-36.
- RUIZ ZAPATERO, G. (1998): La distorsión totalitaria: las "raíces prehistóricas" de la España franquista. *Ciencia y Fascismo* (R. Huertas y C. Ortiz, eds.). Ed. Doce Calles, Madrid: 147-159.
- SÁNCHEZ ARRATE, E. (1996): Conan en el cine. *Conan. Guía de la Era Hiboria* (J.C. García Herranz). Alberto Santos Editor, Madrid: 155-203.
- SAVATER, F. (1996): Epílogo. Un pasado irreal, un futuro imposible. *Conan. Guía de la Era Hiboria* (J.C. García Herranz). Alberto Santos Editor, Madrid: 215-223.
- SEGALÁ, V.L. (1972): El Jabato: una historia-rfo. *Boletín Informativo Bang!*: 38-39.
- SILLAR, B. (1992): Digging for a Laugh: archaeology and humour. *Archaeological Review from Cambridge*, 11 (2): 203-408.
- SPINDLER, K. (1995): *El hombre de los hielos*. Círculo de Lectores, Barcelona.
- STOCZKOWSKI, W. (1993): *Anthropologie naïve, Anthropologie savante. De l'Origine de l'Homme, de l'Imagination et des idées reçues*. C.N.R.S., Paris.
- STODIEK, U. (1993): *Zur Technologie der Jungpaläolithischen Speerschleuder: eine Studie auf der Basis archäologischer ethnologischer und experimenteller Erkenntnisse* (con resumen en inglés). Verlag Archaeologica Venatoria. Tübinga.
- STRINGER, CH.; GAMBLE, C. (1993): *In Search of the Neanderthals*. Thames and Hudson, Londres.
- TOMAS CABOT, J. (1996): Ceram: las "novelas" científicas de la arqueología. *Historia y Vida*, extra 82: 171-173.
- TOSSELLO, G. (1990): Reconstituer la préhistoire en images. *Peintres d'un monde disparu*. Musée Départemental de Préhistoire de Solutré, Solutré: 109-110.
- VÁZQUEZ DE PARGA, S. (1980): *Los cómics del franquismo*. Planeta, Barcelona.
- VICH, S. (1990): La Historia Antigua en el cómic. *Historia* 16, 175: 88-101.
- VICH, S. (1992): L'Historia en el comic: una aproximació. *L'Avenc*, 157: 10-15.
- VICH, S. (1993): Arqueología, Historia y Cómic. Una reflexión. *Revista de Arqueología*, 149: 6-8.
- VICH, S. (1997a): El cómic, una herramienta eficaz. *Historia* 16, 249: 104-107.
- VICH, S. (1997b): *La Historia en los Cómics*. Glénat, Barcelona.
- VV.AA. (1985): *Traces et messages de la préhistoire*. Les Dossiers d'histoire et archéologie, 90.
- VV.AA. (1989): El cómic a l'escola. *Perspectiva Escolar*, 136: 29-37.
- VV.AA. (1990): *Peintres d'un monde disparu. La préhistoire vue par des artistes de la fin du XIXème siècle à nos jours*. Musée Départemental de Préhistoire du Solutré, Solutré.
- VV.AA. (1992): *Historia del tebeo valenciano*. Prensa Valenciana, Valencia.
- VV.AA. (1997): L'Homme des Glaces. *Les Dossiers d'Archéologie*, 224.
- WIBER, M.G. (1997): *Erect Men/Undulating Women. The Visual Imagery of Gender. "Race" and Progress in Reconstructive Illustrations of Human Evolution*. Wilfrid Laurier University Press, Waterloo.