

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

DIPUTACIÓ DE VALÈNCIA

President

Jorge Rodríguez Gramage

Diputat de Cultura

Xavier Rius i Torres

MUSEU DE PREHISTÒRIA DE VALÈNCIA

Directora

Helena Bonet Rosado

Cap de la Unitat de Difusió, Didàctica i

Exposicions

Santiago Grau Gadea

EXPOSICIÓ

Projecte expositiu

Museu de Prehistòria de València

Comissariat

Helena Bonet Rosado

Álvaro Pons Moreno

Equip de treball

Francisco Chiner Vives

Eva Ferraz García

Santiago Grau Gadea

Vanesa Mora Casanova

Begoña Soler Mayor

Amb la col·laboració de

Josep Lluís Pascual Benito

Bernat Martí Oliver

Alfred Sanchis Serra

Disseny, instal·lació i muntatge

Francisco Chiner Vives

Imatge del cartell i coberta del catàleg

Paco Roca

Didàctica

Laura Fortea Cervera

Eva Ripollés Adelantado

Ajudant de muntatge

Amadeo Moliner Blay

Fons exposats

Museu de Prehistòria de València

Col·lecció Helena Bonet Rosado

Emmanuel Roudier

Miguel Quesada

Antonio Fraguas «Forges»

Mikel Begoña i Iñaki Martínez «Iñaket»

Ortifus

Mireia Pérez

Philuc

Museu Arqueològic Municipal

Camil Visiedo Moltó d'Alcoi

Animacions 3D

Ángel Sánchez Molina

Audiovisuals

Gravació, edició i muntatge

Render Comunicació, SL

Empreses col·laboradores de la producció

Disseny de la gràfica de l'exposició

Vanesa Mora Casanova

Disseny del material imprès

Marc Granell Artal

Impressió del material de difusió

Impremta Provincial Diputació de València

Transport de l'obra

TTI

Assegurança

Muñiz y Asociados. Generali Seguros

Traduccions anglès / francès

Lambe & Nieto

Marc Tiffagom

Producció

Museu de Prehistòria de València

Reinadecoraciones Espacios para el Ocio y la Cultura

PUBLICACIÓ

Projecte editorial i coordinació

Museu de Prehistòria de València

Equip d'edició

Joaquín Abarca Pérez

Autors dels articles

Helena Bonet Rosado

Ernestina Badal García

Santiago Grau Gadea

Antoni Guiral Conti

Vicky Menor Cuenca

Didier Pasamonik

Álvaro Pons Moreno

Pedro Porcel Torrens

Emmanuel Roudier

Gonzalo Ruiz Zapatero

Begoña Soler Mayor

Joaquín Soler Navarro

Traducció al valencià i correcció

Unitat de Normalització Lingüística de la

Diputació de València

Disseny i maquetació

Marc Granell Artal

Impressió

Pentagraf Impresores, s.l.

AGRAÏMENTS

Cecilio Alonso Alonso

Jorge Iván Arguiz

Suresh Ariaratnam

Emili Aura Tortosa

Gilles Bourgarel

Adam Brockbank

Maggie Calt

Chantal Chéret

Lora Fountain & Associates

Judit Foz Povill

Gloria García

Manuel Gozalbes Fernández de Palencia

Manel Granell

Ben Haggarty

Tanino Liberatore

Cristina Rihuete

Jose María Segura Martí

Museu Arqueològic Son Fornés

Dude Comics

Editorial Toxosoutos

El Patio editorial

Grupo Planeta

NOTA DELS EDITORS

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

ISBN: 978-84-7795-763-8

DL: V 1293-2016

© dels textos: els autors, 2016.

© de les imatges: els autors, 2016.

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

07

PRESENTACIÓ

Helena Bonet Rosado

09

PREHISTÒRIA I CÒMIC: LA MÀGIA DE LA IMATGE

Helena Bonet Rosado

37

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

Ernestina Badal García i Joaquín Soler Navarro

59

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

Gonzalo Ruiz Zapatero

87

LA PREHISTÒRIA EN EL CÒMIC INFANTIL

Antoni Guiral Conti

107

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

Pedro Porcel Torrens

125

LA PREHISTÒRIA EN ELS CÒMICS AMERICANS

Álvaro Pons Moreno

149

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

Didier Pasamonik

167

GRÀCIES LUCY!

Begoña Soler Mayor

193

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

Santiago Grau Gadea

219

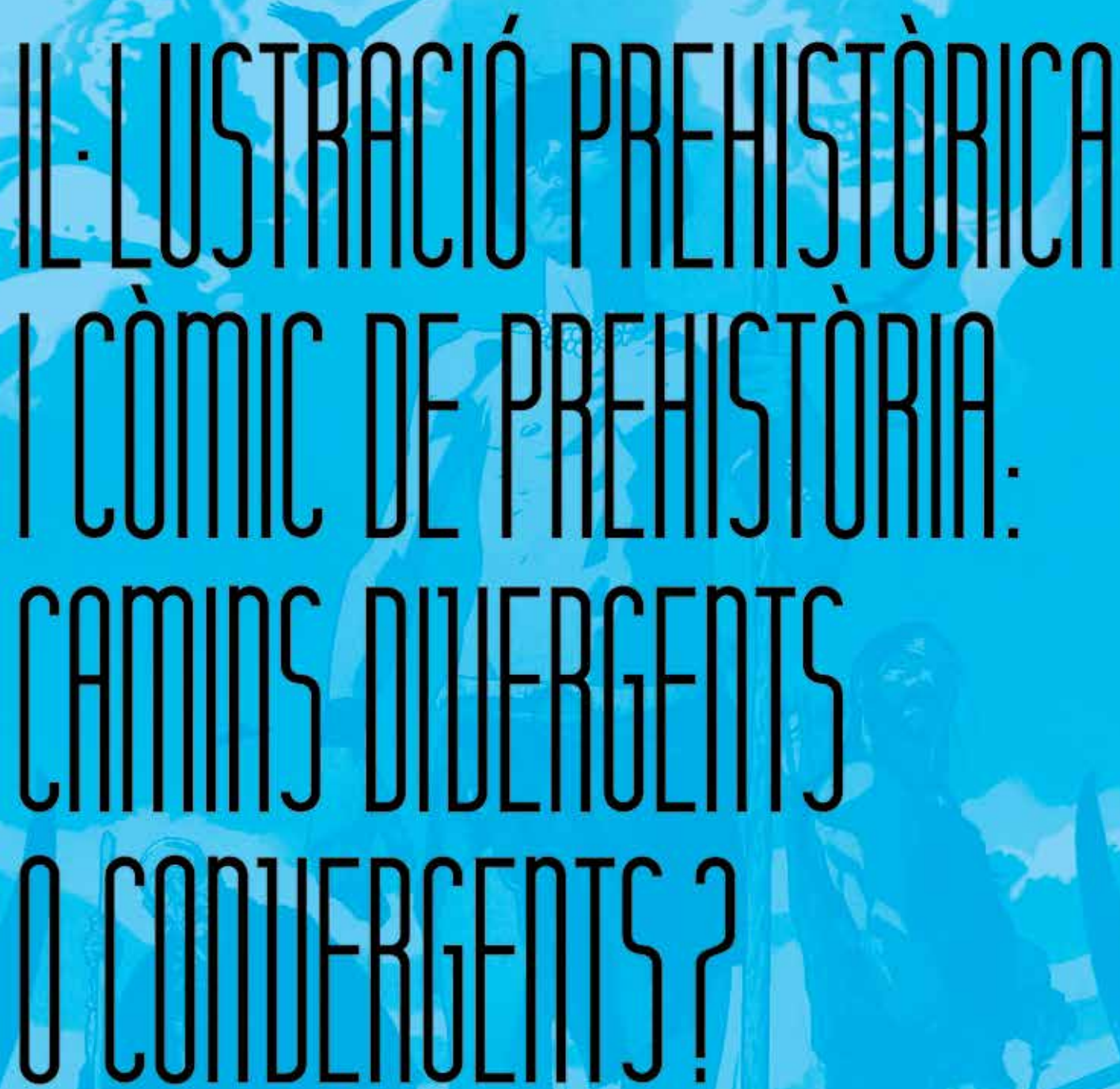
CONVERSACIONS AMB EMMANUEL ROUDIER

Helena Bonet Rosado

233

CATÀLEG DE SELECCIÓ DE CÒMICS

Vicky Menor Cuenca



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

Gonzalo Ruiz Zapatero

La Prehistòria es va configurar com a disciplina científica a final del segle XIX i va coincidir, pràcticament, amb el naixement dels primers còmics. Per aquells anys, la Prehistòria estava lluitant per la seua estructuració conceptual i les il·lustracions gràfiques eren fonamentals en la seua metodologia d'estudi (DD. AA., 2003a; DD. AA., 2003b; Moser i Gamble, 1997). El còmic i la prehistòria van compartir la representació gràfica, real o imaginària, que va jugar un paper crucial per als professionals d'ambdues activitats (Gasca i Gubern, 2011). Des de llavors la fascinació per la llunyana prehistòria ha estat present en els còmics, fins i tot els còmics han contribuït notablement a alimentar concepcions populars sobre la prehistòria (Toussant, 2011). Encara que certament aquest encontre ha sigut desigual. Els còmics han inclòs la prehistòria des de fa més de 100 anys -E. T. Reed (1894) va ser «l'home que inventà els còmics de cavernícoles» (Bissette, 2008)-, i no obstant això els prehistoriadors només ens hem interessat per l'art seqüencial des de fa un parell de dècades (Gallay, 2002; Ruiz Zapatero, 1997 i 2005; Van Der Plaetsen, 1999). Encara que ara dibuixants, guionistes i arqueòlegs anem tenint relacions més estretes i interès mutu en els nostres respectius treballs. Fins i tot en alguns casos estem col·laborant junts estretament. D'altra banda, sens dubte, cada generació ha reflectit els temps prehistòrics en els còmics segons les seues perspectives, valors i prejudicis, i sobretot ho ha fet reciclant les iconografies anteriors.

Els còmics amb el seu llenguatge iconicoverbal construeixen narratives del passat (Eisner, 2001; Groensteen, 2009; McCloud, 1995). I si es repara atentament, els arqueòlegs produïm coneixement històric amb textos i algunes imatges i els còmics creen històries amb imatges i alguns textos breus. No hem d'oblidar que l'arqueologia mateixa, com bé ha assenyalat l'arqueòloga australiana S. Moser (1998) en un llibre fascinant, és una disciplina fortament visual. I és que el passat prehistòric resulta, en gran manera, reductible a imatges: les reconstruccions dels paisatges, l'aspecte

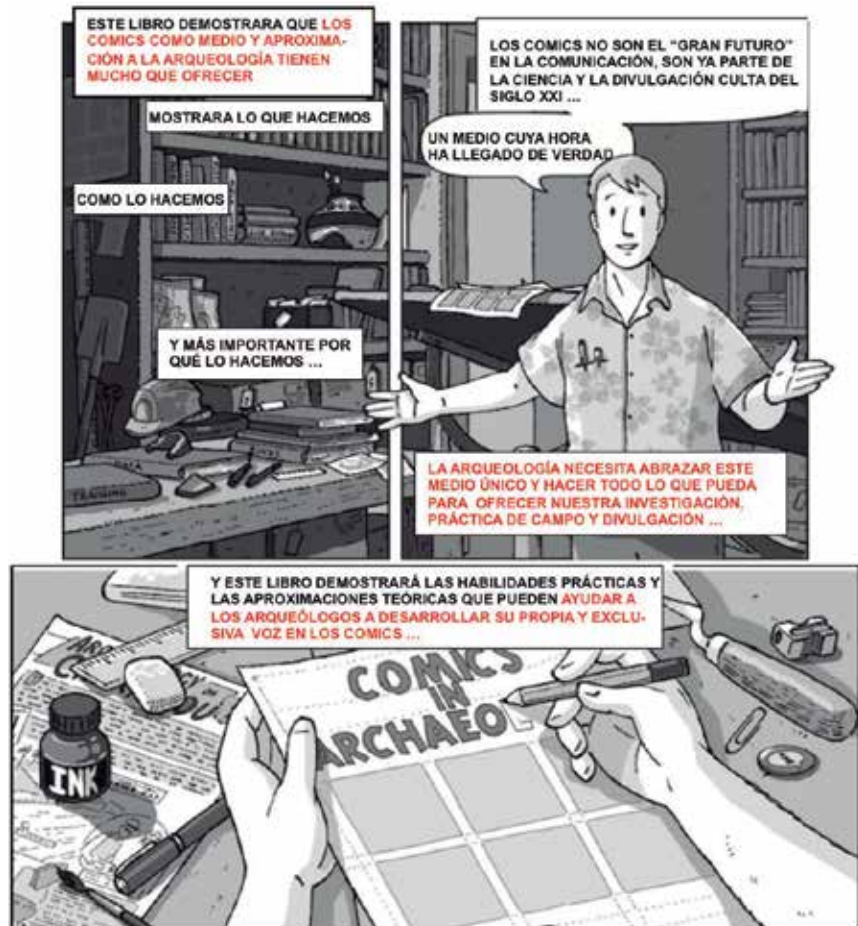
físic dels caçadors-recol·lectors paleolítics, les seues ferramentes de pedra, els animals capturats i les plantes aprofitades, els llocs d'habitació i els escenaris d'esquarterament de la fauna; quasi tot en prehistòria es pot contar amb imatges (Davidson, 1997; Hodgson, 2000 i Sorrell, 1981). Per tant, no ha de resultar sorprenent que els territoris de solapament de la prehistòria amb els còmics siguen reals i puguen resultar interessants per a les dues parts. A més, i no és fútil, l'origen remot dels còmics està en certs convencionalismes gràfics de l'art paleolític com molt convincentment ha demostrat M. Azéma (2005a, 2005b, 2008); fins i tot la prehistòria del cine ens porta a les coves del Paleolític Superior fa més de 30.000 anys (Azéma, 2011). Ajuda això a entendre l'auge del cine d'animació ambientat en la prehistòria? (Lombo *et al.*, 2014).

És evident que els còmics no proporcionen -no poden fer-ho en cap forma- una visió clara i ordenada amb elements explicatius del passat prehistòric. Un còmic no és un text científic, ni tan sols divulgatiu, per això un còmic de prehistòria sempre serà, d'alguna manera, un «passat-imperfecte» (Ruiz Zapatero, 2012). Però, és que la prehistòria elabora *passats perfectes* i incontrovertibles? Amb tot, els còmics, els bons còmics, tenen una poderosa capacitat d'evocació i empatia per a *ficar-nos* en passats llunyans (Gallay, 2007). I no hauríem d'oblidar que els còmics poden ser considerats com a fonts històriques en la mesura que tradueixen ideologies i pensament de cada època (Gual Boronat, 2013), i això és molt important per a valorar-los.

Cada vinyeta és un món, un món etern, permanent, revisitat contínuament al llarg del temps en cada lectura, cada visualització; un temps que roman capturat en el paper. Però un món que ofereix a la nostra imaginació una visió renovada; cada vinyeta és, en definitiva, un món en què un es pot instal·lar i viure sempre que la contemple, com encertadament ha dit Paco Roca (2011). Perquè, en definitiva, un no veu amb els ulls, o almenys no sols amb els ulls, veu amb la ment, com ens recorda Oliver Sacks (2011). Una sola vinyeta pot explicar una cosa de manera intel·ligible millor que tres pàgines d'un assaig com bé ha resumit el gran Miguel Brieva, per a qui una vinyeta pot ser «un salt de sinopsi neuronal immediat. Accelera processos de pensament» (Martínez Pita, 2015). No pot expressar-se millor la força del còmic per a obrir finestres al món, a qualsevol món. També al món prehistòric com el mateix Brieva ha demostrat, indirectament, en la seua primera novel·la gràfica (2015).

En aquest assaig pretenc esbossar el desenvolupament històric paral·lel de les il·lustracions de reconstrucció en la investigació prehistòrica (Molyneaux, 1997; Moser, 2001) i les il·lustracions en els còmics per a veure com des de posicions inicials que es donaven l'esquena, els seus camins han anat aproximant-se i hui en dia mantenen estretes relacions. Fins i tot pense, amb Swogger (2015), que el còmic té un gran potencial per a crear noves i interessants oportunitats de comunicar arqueologia, més enllà dels mitjans habituals fins hui en dia.

- 1 Els còmics com a instrument de documentació arqueològica. La realització de còmics sobre arqueologia han portat J. G. Swogger a plantejar-se la idea de fer un llibre-còmic sobre com escriure arqueologia i com dibuixar-la. (<https://johngswogger.wordpress.com/page/2/>)



I és que la imatge concreta i precisa -independentment del seu suport- ha tingut sempre una gran importància que pot resumir-se en l'expressió *veure és creure* i potser, fins i tot, *comprendre*. Com ha assenyalat Jordano (2012: 1) la diversitat i la complexitat del que va ser vist i fet per a ser vist exigeix, com a (pre)historiadors, la nostra atenció. Els còmics també ¹.

Primer analitzaré com la il·lustració ha sigut important per als estudis de prehistòria, des del seu inici, a pesar que les imatges de reconstrucció del passat van ser limitades al principi perquè es consideraven poc *científiques*. Al mateix temps els còmics, contàriament, deixaven anar la imaginació dels artistes que no tenien la més mínima preocupació per ajustar-se a la informació arqueològica disponible. En una segona etapa, les publicacions d'investigació prehistòrica van anar acollint imatges de reconstrucció del passat remot i, a poc a poc, els arqueòlegs van començar a implicar-se en l'elaboració d'aquelles il·lustracions. Per la seua banda, els còmics iniciaren tímidament un acostament a passats prehistòrics, passats informats arqueològicament en un esforç per dibuixar passats plausibles. Finalment, en una tercera etapa, els arqueòlegs han assessorat còmics, han incorporat a les seues publicacions una àmplia gamma d'il·lustracions que tenen paral·lels

en els còmics i més encara s'està tractant d'utilitzar el còmic com una forma diferent de comunicar la prehistòria. Primer alguns còmics pretenien *mostrar* el passat prehistòric però amb una *narració* que romanguera pròxima als coneixements arqueològics del moment. Més avant alguns dibuixants es van fer arqueòlegs de manera que hui en dia, com bé diu J. G. Swogger (2015), del que es tracta és d'acceptar que «el còmic, com qualsevol bona ferramenta de comunicació, ofereix la possibilitat de redefinir la manera en què el treball arqueològic és percebut, rebut, sostingut i finançat». Còmics i arqueologia haurien de ser cosins naturals perquè, al cap i a la fi, quasi totes les llengües antigues, com la jeroglífica egípcia, exploten la mateixa sinergia text-imatge que els còmics (Swogger, 2012 a i b). Quasi l'estrany és que el paper dels còmics haja sigut tan limitat en el discurs formal i informal arqueològic, si tenim en compte que, com ha demostrat S. Moser (1998), l'arqueologia és una disciplina altament visual encara que no ho reconega explícitament ^②.

Hui la relació entre prehistòria i còmics s'ha estretit molt; els prehistoriadors construïm coneixement sobre el passat mitjançant narratives i il·lustracions i els còmics tenen molta força per a combinar informació visual i textual d'una forma que pot millorar-les ambdues (Swogger, 2015). Perquè resulta impossible llegir el text o les imatges independentment, la comunicació només funciona en la intersecció dels dos. Ací resideix el seu enorme potencial. Aquesta capacitat dels còmics no impedeix que ens rodegen còmics, pel·lícules, sèries televisives i altres productes de consum que falsegen notòriament la prehistòria (Cueto i Camarós, 2012). I és que la Prehistòria és excitant perquè és quan s'ha construït la nostra humanitat, ací està la base del que ens configura com a éssers humans. És un període que ens enfronta amb les qüestions més essencials del que ens fa humans. Però com la ciència no podrà mai aclarir totes les zones d'ombra, la Prehistòria es converteix en un excel·lent territori per a la imaginació (Semonsout i Pisani, 2015: 69). Hui, afortunadament, els camins entre arqueologia i ficció s'entrellacen i s'alimenten mútuament.

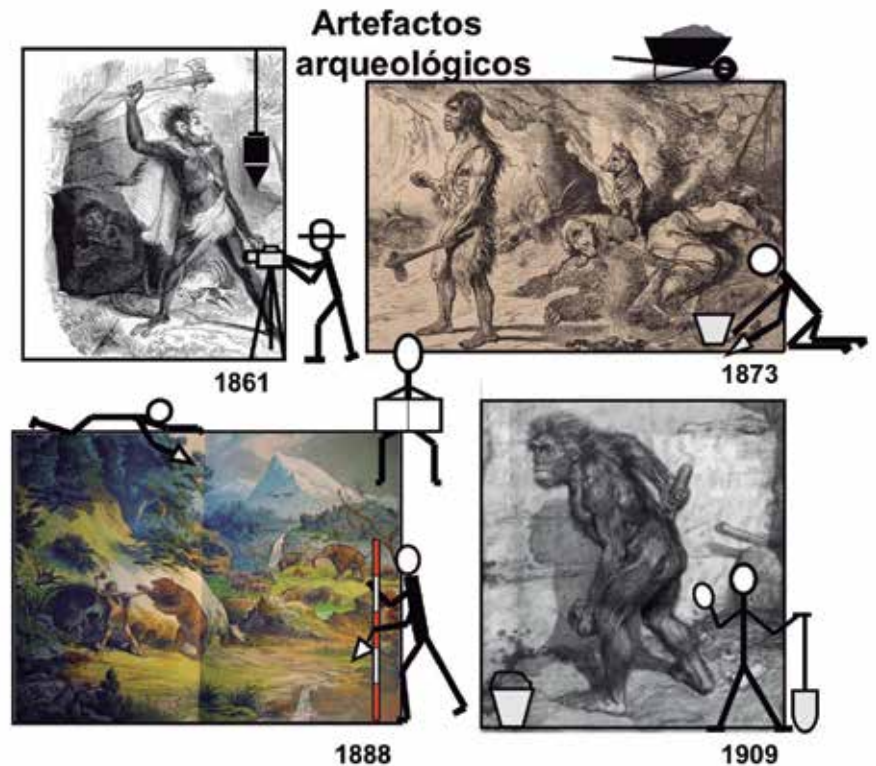
I La Prehistòria de l'últim terç del segle XIX pretenia ser positivista i científica, i per això va afavorir, d'una banda, els dibuixos realistes d'objectes i peces arqueològiques, i d'altra banda, la fotografia. Aquesta última es va considerar la forma més objectiva i rigorosa de presentar els materials arqueològics, per més que hui en dia siguem conscients que les fotografies no són finestres al passat amb vidres transparents (Ruiz Zapatero, 2014). Però es tractava que les imatges foren fidel representació de la realitat arqueològica, i la fotografia es va considerar *espill de la realitat*, en aquest sentit les fotografies funcionaven com a veraders *textos visuals* (Riego, 1996: 192). Un problema dels vestigis arqueològics que han sobreviscut als estralls del temps és que

◀ CAMINS SEPARATS:
ELS ORÍGENS DE LA IL·LUSTRACIÓ
DE RECONSTRUCCIÓ
PREHISTÒRICA I ELS PRIMERS
CÒMICS DE PREHISTÒRIA

constitueixen només una part -habitualment petita- dels mons passats i desapareguts per sempre. Per això la materialitat del passat no permet acostar-se a una visió completa de les poblacions prehistòriques. Hi ha *forats negres* importants, llacunes en el registre arqueològic que només poden ser omplides mitjançant la interpretació arqueològica, recorrent a l'analogia etnogràfica i etnohistòrica i l'etnoarqueologia (Gallay, 2007: 23); en definitiva al que s'ha anomenat la *imaginació arqueològica* (Shanks, 2012), és a dir, la capacitat dels arqueòlegs per a imaginar escenaris i processos plausibles que millor expliquen les dades, incompletes, del registre arqueològic. Quelcom que en història ja s'havia denominat «imaginació històrica», en paraules de Collingwood (1946), necessària per a «salvar els buits» entre els documents i la informació disponible i per tant quelcom consubstancial a la tasca de l'historiador. I per tant no té res a veure amb les accepcions d'imaginació com una cosa irreal o una mera fantasia arbitrària. D'ací que la novel·la històrica, com a ficció dins de coordenades històriques, tinga un estret contacte amb la història amb majúscula com bé ha argumentat J. Serna (2012: 52-80).

Però al mateix temps cal recordar que les imatges de reconstrucció, que afegeixen el que no està en el registre arqueològic -detalls com el cabell i el borboll corporal, les vestimentes, els gestos i les actituds, les formes d'ús d'utensilis, etc.-, ofereixen una visualització *total* i *estàtica*. Una iconografia detallada i tancada que *narra* i *mostra* un passat concret que no admet matisacions enfront del discurs textual. Una vinyeta de còmic, com a imatge, és en aquest sentit una *Gestalt*, una visió completa i simultània. I la pregunta òbvia, feta des de les primeres reconstruccions gràfiques prehistòriques: es pot conciliar el respecte i la fidelitat a les dades arqueològiques amb la creativitat i subjectivitat de les recreacions artístiques? (Gallay, 2007:21). Els arqueòlegs de les últimes dècades del segle XIX i les primeres del segle XX van pensar que no. Per això les il·lustracions de reconstrucció artística dels primers homínids només van trobar acomodament en llibres de divulgació; com *L'Homme Primitif* de Figuiet (1870) amb els esplèndids gravats a plomí de Bayard que van crear un cànon per a les dècades venidores (Blanckaert, 1993) i en les pàgines de revistes generalistes il·lustrades com *The Illustrated London News*. Les publicacions acadèmiques es quedaven només amb els *ossos fòssils*. Perquè les imatges de reconstrucció de les poblacions paleolítiques s'entenia que eren subjectives i artístiques i, per tant, no científiques. El discurs científic escrit s'oposava clarament a la ficció gràfica inventada. La demarcació ciència/popularització pretenia ser nítida i contundent. És més, fins i tot abans de comptar amb restes fòssils humanes va haver-hi representacions artístiques de la gent d'abans de la història, les il·lustracions d'escenes *antediluvianes* al començament del 1830 (Blanckaert, 2000; Stoczkowski, 1997 i 2000), una mena, ací en sentit fantàstic, de *prehistòria imaginada* (Mann, 2003) que només recentment la lúcida obra de S. Moser

- 2 Les il·lustracions pioneres de prehistòria com a artefactes arqueològics. Podem *excavar* les imatges per a desconstruir la seua composició i entendre les claus i els contextos en què van ser produïdes. La imatge d'una novel·la (1861) fixa l'arquetip d'home de les cavernes, amb abundosa pilositat, vestit amb pells, destrial manegada, i cova i prole que protegeix.



(1998) *Ancestral Images* ha analitzat i dissecionat en profunditat. Perquè, al cap i a la fi, els *homes prehistòrics* van ser *inventats* abans de ser descoberts (Stozkowski, 2000).

Els còmics o *bande dessinée* (BD) van incloure des dels seus primers moments historietes ambientades en la prehistòria. I encara que podem assenyalar-ne algunes fites importants l'estudi detallat està per realitzar. El mateix succeeix amb l'estudi dels còmics com a *narrativa gràfica*, terme que funciona com a paraigua pretesament asèptic, ja que la teoria de la *narrativa gràfica* o *visual* està en la seua etapa inicial (Cohn, 2013; Stein i Thon, 2013).

És possible que una de les primeres historietes siga la del suec Oskar Andersson (1877-1906), *Urhunden*, una tira d'humor protagonitzada per un voraç animal, que sembla una mescla de gos i dinosaure, i el seu amo, un home prehistòric que viu en una cova [https://sv.wikipedia.org/wiki/Oskar_Andersson_(tecknare)], que va aparèixer al voltant del 1900. Els desplaçaments a temps moderns dels seus protagonistes originen divertides situacions. Seguint l'interessant estudi de Toussant (2011: 61), en la premsa americana va aparèixer poc després *Gertie, the Dinosaur* de W. Mac Cay (1909) que inspirà un curtmetratge animat el 1914, que va influir en diverses generacions d'animadors amb el tema de dinosaures. En el *TBO* (1917), editat a Barcelona, va aparèixer una planxa d'Equis, seguida del *Foc* del dibuixant J. García Junceda en la revista catalana *En Patufet* (1923).



3 Mural de Ch. R. Knight que representa un grup de neandertals, conegut com «Els talladors de sílex Neandertals» en l'American Museum of Natural History de Nova York (anys 1920), sota les indicacions d'Henry F. Osborn, director del Museu.

La primera BD francòfona és possible que fóra *Les aventures de Ra et Ta. Écoliers de l'Âge de Pierre* (1928) de Maurice Cuvillier (Toussant, 2011: 61). La tradició francesa continuà amb tires que recorrien als viatges en el temps com *Mitou et Toti à travers des âges* (1938) d'Alain Saint-Ogan i els *remakes* del mite de Tarzan d'E. R. Burroughs que van tindre ampli eco, cas de *Tumak fils de la jungle* (1948-49) de Poïvet, que preludien les *bandes dessinées* dels anys 1960 de tall *pseudorealista* que assoliren un gran èxit amb personatges com *Tounga* (1962) i *Rahan* (1969).

CONNECTANT CAMINS: ▶ LA IL·LUSTRACIÓ ACADÈMICA I ELS CÒMICS ESTRENYEN RELACIONS

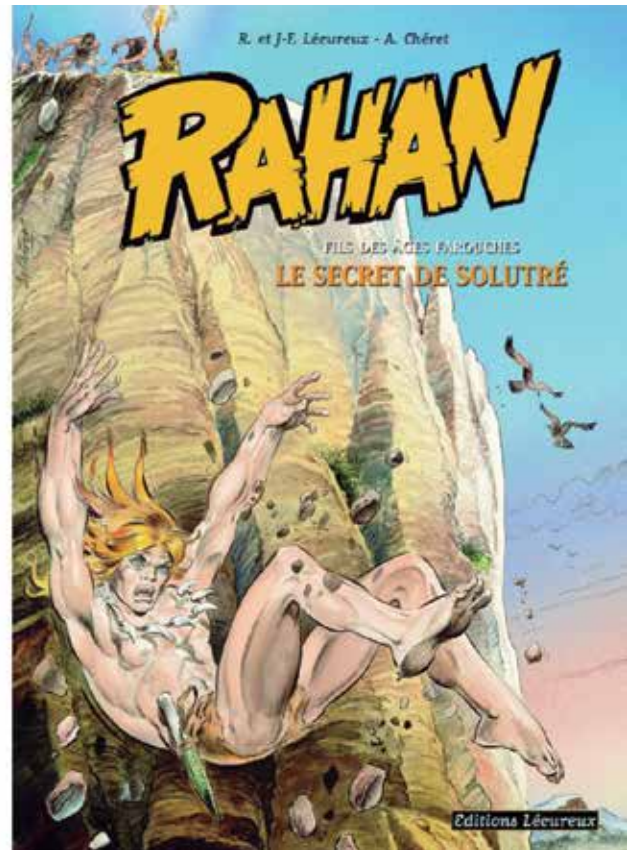
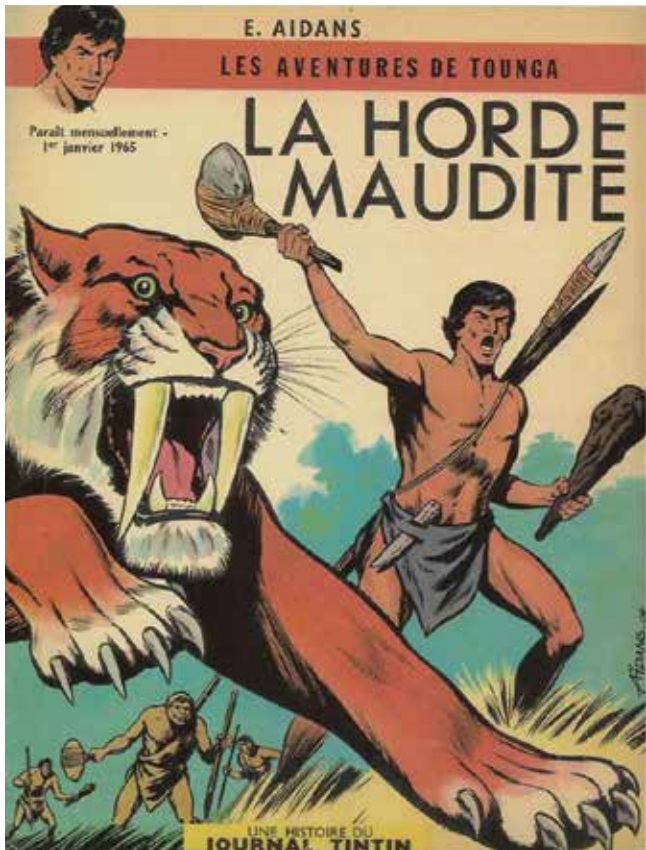
A les dècades centrals del segle passat, la il·lustració de la remota prehistòria en les publicacions arqueològiques se centrava en les ferramentes de pedra i os, algunes plantes de coves i estructures d'habitació a l'aire lliure. Les reconstruccions d'homínids i formes de vida durant el Paleolític eren molt escasses. La tradició científica seguia la norma que els dibuixos de reconstrucció estaven bé només per als treballs de divulgació i escenografies de museus. Un dels primers a aconseguir impactants reconstruccions d'homínids va ser el nord-americà CH. Knight (1874-1953) que va col·laborar extensament amb el director del Museu Americà d'Història Natural de Nova York (Berman 2003). Els seus extraordinaris murals van tindre un ampli eco en la realització posterior de reconstruccions en molts museus i distints mitjans (Milner, 2012). Però Knight, l'«home que va veure a través del temps», va defensar que els seus treballs eren en primer lloc obres artístiques i que la part científica era secundària, encara que no coneixem els detalls de les

seues controvèrsies amb els especialistes (Hochadel, 2013: 275). Encara hui els seus dibuixos presideixen museus americans³ i il·lustren textos escolars. H. Breuil (1949), *pare* de l'art paleolític, va escriure i va il·lustrar un curiós llibret amb uns dibuixos d'un cert aire naïf que prova la importància que concedia a visualitzar la prehistòria.

A partir del 1960, es van anar incloent en llibres acadèmics alguns dibuixos de reconstrucció, especialment els del gran pintor de la prehistòria, el txec Z. Burian (Oliva, 1990; Velasco, 2001a) que, a força de repetir-se, es van convertir gradualment en el cànon del Paleolític dibuixat (Augusta i Burian, 1960). Encara que és important destacar que aquella tradició pictòrica s'alimentava també de les reconstruccions escultòriques sobre restes fòssils. Probablement la primera va ser la d'E. Dubois sobre el famós pitecàntrop de Java, escaiola pintada, que es va poder veure en l'Exposició Universal de París el 1900. Després el soviètic Gerasimov (1907-1970), als anys 1920, va assolir fama internacional com a escultor paleontològic i des de llavors ha tingut un gran desenvolupament en les últimes dècades amb els treballs dels americans J. Gurche, els germans Kennis i la francesa E. Daynès (Balter, 2001; Hochadel, 2013: 253 ss.; Moser, 1999). La qualitat de les reconstruccions escultòriques ha sigut sens dubte un referent per als dibuixants de la prehistòria, inclosos els autors de còmics. Els hiperrrealistes dibuixos del nord-americà J. Matternes, que va obtenir fama mundial amb la representació de Lucy en l'influent llibre de D. Johanson (1982), constitueixen un pas avant en la plena maduresa de la il·lustració prehistòrica.

Per un altre costat els treballs d'A. Gallay i el seu interès per la *bande dessinée* (Gallay, 1995, 2002, 2007) van fer que la col·laboració amb André Houot (https://fr.wikipedia.org/wiki/Andr%C3%A9_Houot), com veurem el primer autor de còmics fidedignes de prehistòria, es traduïra també en il·lustracions dins de publicacions acadèmiques (http://www.archeo-gallay.Ch/7_01Publications.html). De manera que algunes vinyetes d'Houot en *Le Couteau de pierre* (1987) o *Le Soleil des Morts* (1992) eren pràcticament idèntiques a il·lustracions d'un text acadèmic (Gallay, 2006). El mateix autor dibuixava còmics i il·lustracions d'investigació. Els camins del còmic i la investigació arqueològica començaven a acostar-se fins al punt que alguns treballs eren realment interdisciplinaris, col·laborant en peu d'igualtat artistes gràfics i prehistoriadors. D'aquesta manera les imatges de la prehistòria començaven a difuminar les fronteres entre art i ciència.

L'interès de les revistes infantils franceses per la prehistòria, continuant la saga de *Tumak* (1948), es va traduir en l'aparició de les aventures de *Timour* (1953) en *Spirou*, mentre en *Mickey* es publicaven bones adaptacions de les novel·les de Rosny com *La guerre du feu* (1953), *Le félin géant* (1955) i *Helgvor du fleuve bleu* (1965). Ja el 1961 va aparèixer *Tounga*, d'E. Aidans en la revista



④ *Tounga* i *Rahan*, molt populars a França en els anys 1960 i 1970. En el segon cas la seua popularitat s'estén fins als nostres dies.

Tintin, que hauria d'assolir bastant èxit en aquella dècada i en la següent. Tota aquesta gran tradició d'aventures prehistòriques seguia les referències novel·lesques de més èxit i començaven a alimentar-se del que altres mitjans com el cine i la televisió anaven produint en aquest gènere. El 1969 apareixia el que hauria de ser -i és encara hui- el gran heroi prehistòric a França, *Rahan*, de R. Lécureux i A. Chéret, problemement inspirat en *Tounga* ④. Nascut en les pàgines de *Pif Gadget* es va mantindre fins al 1992 (Velasco, 2001b). Els anys 1970 van ser la seua època daurada i en les últimes dècades ha sigut objecte de nombroses reedicions. Els dos *herois* de l'Edat de Pedra comparteixen una sèrie de trets (Semonsut, 2010) que expliquen el seu èxit popular i les seues reedicions contínues.

Però *Tounga*, *Rahan* i la resta de prehistòrics en tapall s'inspiraven en la pura ficció construïda amb molts materials, alguns de derrocament i, per descomptat, gairebé cap ajustat a la informació històrica i arqueològica. Eren simplement aventures en *bandes dessinées*, situades en un passat prehistòric ucrònic, que només buscaven vendre i entretenir, en la mesura que la venda permetia assegurar l'entreteniment.

Als EUA per aquelles dècades van tindre un cert èxit els còmics de *prehistòria ficció* -amb trama de ficció total, difusos i ucrònics contextos prehistòrics i

grafisme realista-, també anomenats *cavemen comics* (Barrero, 2001 i 2011) dels anys 1950 i 1960, com *Tor* (1953) de Joe Kubert i *Anthro* (1968) d'Howie Post (Ruiz Zapatero, 2010). Ni els detalls ni els arguments tenien fonamentació arqueològica, eren simplement còmics per a l'evasió en mons fantàstics, que acabarien arribant als dibuixos animats amb *Els Picapedra* de Hanna i Barbera al començament dels anys 1960, perpetuant estereotips que vénen del segle XIX (Moyneur, 2013). En tot cas, més per a bé que per a mal, van fixar la imatge de la gent del Paleolític en l'imaginari popular. Els *cavernícoles* espanyols van ser *Purk, el Hombre de Piedra* (1950) del prolífic M. Gago, *Piel de Lobo* (1959) i *Castor* (1962).

Els primers èxits del còmic, que introdueixen deliberadament rigor científic i exhibeixen assessorament arqueològic, són els del francès A. Houot en la seua trilogia *Chroniques de la nuit des temps* (Toussant, 2011:63). L'autor, amb un plantejament nou -ficció dins d'un món prehistòric molt ajustat a la investigació i en diàleg amb arqueòlegs- es proposa construir passats amb base en el coneixement arqueològic adquirit. En qualsevol cas, encara que les seues obres, segons ha declarat (Entrevista 2009), van ser el contrapunt de *Rahan* i van tindre un cert èxit, mai no van arribar al gran públic de la *bande dessinée*. En el seu primer volum, *Tête-Brûlée* (Houot, 1989) presenta una història de caçadors magdalenians, amb l'assessorament d'un paleontòleg i un arqueòleg, que al final inclouen un breu assaig sobre el rerefons històric del còmic. És una manera de dir que el seu treball de dibuixant no és pura ficció. Hi ha vinyetes magnífiques que interpel·len poderosament el lector. Pense que cada vinyeta té èxit si el seu contingut essencial s'imprimeix immediatament en la retina de l'observador; cert, però a més ha de proporcionar interès pel detall, fer que la mirada s'hi demore; crear un discret sentiment de complaença, una complaença derivada d'una comprensió omniscient, integral i segura. Veiem, sentim i comprenem. Però és evident que els buits entre les vinyetes -un dels trets definitoris de la historieta- són fissures que ens recorden el que el dibuixant ha deixat fora i la nostra imaginació omplirà sens dubte encara que al mateix temps ressalten la potència de l'enquadrament del creador (Mendelsund, 2015: 305).

L'àlbum d'Houot (1990) *On a marché sur la terre* ens porta als nostres remots orígens ⁵. Estem entre fa 2,5 i 2 milions d'anys a la sabana africana i la història desenvolupa les peripècies entre dos grups, els robocs (australopitècs) i els ossilons (*Homo habilis*). Les diferències entre els uns i els altres estan ben inspirades en les anatomies fòssils de l'*Australopithecus* i l'*Homo habilis*. Els paisatges són ajustats a les reconstruccions paleoambientals i la percepció d'aquell món llunyà, molt pròxim a la nostra pura dimensió animal, aconsegueix transmetre l'*alteritat* d'aquells homínids (Ruiz Zapatero, 1997: 292-293). És un còmic envoltant que ens fica en la vida del Plistocé inferior africà. En la qual acabem descobrint per què autor i lector tenen

els mateixos deures davant de la ficció, ja que com s'ha assenyalat per a la bona novel·la, amb els personatges es comença per «caminar entre ells», per a després «caminar amb ells» i, al final, «caminar en ells» (Mainer, 2015). Això és el que succeeix amb les bandes d'australopitecs i *Homo habilis* d'*On a marché sur la terre*.

Quan llegim un còmic de prehistòria, els aspectes dels personatges -que probablement són més importants que els paisatges, estructures i objectes perquè resulten més familiars- els contrastem ràpidament i inconscientment amb els nostres *referents personals* i, en conseqüència, els aprovem o desaprovem, ens agraden o desagraden, en suma, els atorguem credibilitat o, millor dit, plausibilitat. Plausibilitat vol dir que el fons de la historieta és perfectament versemblant segons el nostre coneixement històric del període, no és anacrònic ni ucrònic, però això no vol dir que siga *cert*.

**TRANSITANT ELS MATEIXOS CAMINS: ▶
LA MATEIXA IL·LUSTRACIÓ AL SERVEI
DE DOS GÈNERES DIFERENTS?**

Quan A. Gallay va publicar el 2006 el catàleg d'una exposició sobre la prehistòria a Suïssa, amb el subtítol d'*Images de la préhistoire*, emprant unes excel·lents il·lustracions d'A. Houot, estava obrint les pàgines d'una publicació acadèmica a un creador de còmics, com hem vist més amunt. Però si reparem amb atenció les il·lustracions del catàleg d'Houot i les dels seus àlbums són pràcticament indistingibles. I com molt bé ha mostrat Semonsout (2013) la imatge de la prehistòria, en la segona meitat del segle xx està construïda sobre *fantasmes* que provenen de molts àmbits -pintura, llibres escolars, literatura, còmic, cine i TV, videojocs- i seria sensat admetre i analitzar aquest fet irrefutable.

5 Vinyetes d'*On a marché sur la terre* d'A. Houot, 1990.



La mateixa mà d'il·lustrador feia còmics de prehistòria i catàlegs arqueològics, la frontera entre els dos gèneres esdevé difusa i permeable. D'alguna forma, l'estatus dels dibuixos de reconstrucció arqueològica -encara que provingueren del còmic- és reconegut per l'acadèmia. I si això va succeir va ser perquè la il·lustració prehistòrica havia evolucionat i aconseguit una maduresa en les últimes dècades del segle xx. Com va ser aquest procés de maduració?

La utilització de bons dibuixos de reconstrucció en treballs de divulgació arqueològica va ser el camí a través del qual les il·lustracions es van obrir pas en l'arqueologia dels anys 1970 i 1980. El 1989, S. Moser va publicar la primera monografia sobre les imatges de la prehistòria al llarg del temps des de l'antiguitat clàssica, més d'un segle després dels primers gravats apareguts en revistes de divulgació! Tot un símptoma de com l'arqueologia mateixa ha ignorat o desdenyat la reflexió sobre com es *dibuixava* el passat.

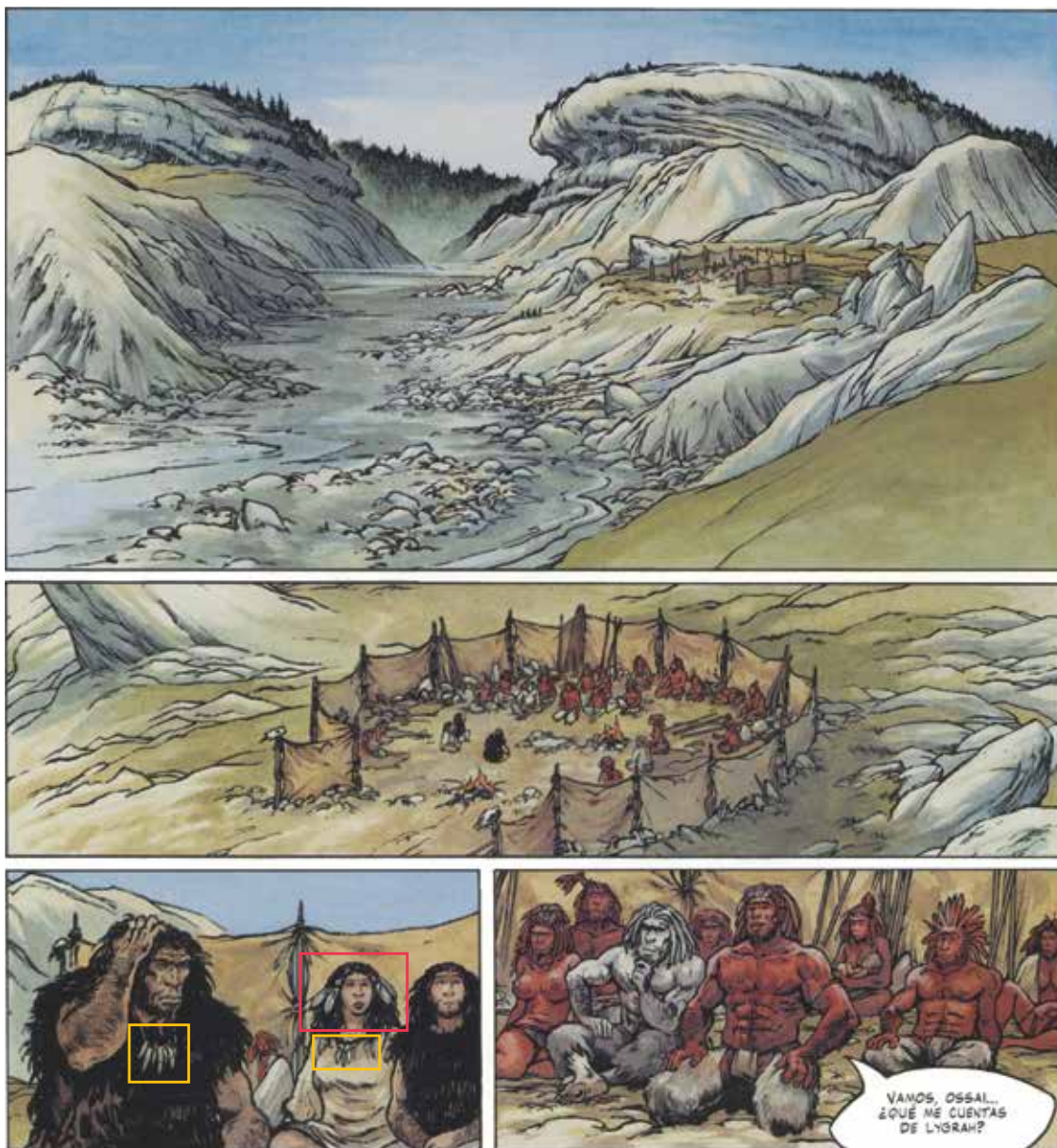
Moser (1992: 831) ha destacat que «la imatge és més que una síntesi de dades, és un document que conté una teoria». Les imatges són càpsules teòriques i com les càpsules es poden administrar de forma eficaç i massiva. I això és el que ha succeït en els últims vint anys. Perquè, a més, l'àmbit acadèmic i l'esfera pública no poden separar-se amb claredat, com ha dit O. Hochadel (2013: 266) «el flux d'informació circula en ambdós sentits». Les imatges en el fet de mostrar propendeixen a la certesa, al fet cert, el que s'hi veu és la veritat. Ja sabem ara que això dista de ser així; les imatges haurien de considerar-se com a hipòtesis, interpretacions plausibles però no *autèntiques* (Flon, 2015). Fins i tot la prudència invita a recordar que «l'única certesa que tenim d'una reconstrucció és que és falsa» (James, 1997). Els il·lustradors busquen produir simultàniament una *veritat* i un juí subjectiu sobre el passat i els dos tipus de discurs són legitimats per la posició de l'il·lustrador, conformat per la comunitat científica i més àmpliament per l'acceptació del públic segons Flon (2015), per a qui les imatges acaben sent «una memòria social del passat arqueològic» Per exemple, en *Mezolith* (Haggarty y Brockbank, 2010), una immersió molt suggestiva en el món dels caçadors mesolítics del posglacial, les escenes de caça incorporen el propulsor i l'arc i les fletxes basant-se en dades arqueològiques ⁶. Però la història també s'aventura en el món simbòlic i espiritual, on la imaginació s'ha de desenvolupar necessàriament, sens deixar de resultar perfectament plausible. I encara i tot el soterrar d'una dona i el seu nadó amb ales de cigne està inspirat en la troballa recent d'una tomba natufiense a la tomba d'Hilazon Tachtit (Israel) en la recerca d'aqueixa plausibilitat arqueològica.

Almenys ara l'atenció dels arqueòlegs està disposada a analitzar la construcció i disseminació de les il·lustracions com a part integral de la disciplina. I també

- 6 Pàgina amb una escena de caça d'un uro, de l'edició anglesa de *Mezolith* de B. Haggarty i A. Brockbank, 2010.



els anomenats *paleoartistes* han guanyat merescudament un prestigiós estatus, d'igual a igual amb prehistoriadors i paleantropòlegs, i escriuen reflexions pròpies sobre els processos del seu treball, com és el cas de Mauricio Antón (2007), un artista que ha creat la imatge d'Atapuerca i compta amb projecció internacional, i G. Tosello (1990), pioner en aquesta qüestió. Aquesta certa autonomia i independència dels il·lustradors indica, com diu Flon (2015), que les seues interpretacions subjectives del coneixement ofereixen una intel·ligibilitat del passat legitimat pel reconeixement social del seu estatus. En aquest sentit, d'alguna manera, els il·lustradors contribueixen a la construcció social del nostre passat.



VIATGE A L'INTERIOR D'UNA VINYETA

Les vinyetes, com a imatges, congelen el temps d'una acció. El temps està detingut, capturat, en el dibuix i només es dissiparà quan el personatge que parla passe a tindre una resposta, quan l'acció en la vinyeta següent continue, quan el vent continue bufant i arrossegant més paraules i gestos. En l'àlbum *Néandertal* ⁷ hi ha quatre vinyetes que en són una, perquè són pràcticament simultànies -amb el temps només potser trencat per les paraules del personatge de l'última vinyeta-, ja que són zums d'aproximació a una única acció: la presentació o salutació entre un grup de neandertals i uns visitants (Roudier, 2012).

Vinyetes de *Néandertal*, un dels millors exemples de qualitat de la *bande dessinée* francesa d'E. Roudier, 2012.

7

En conjunt són com una càpsula del temps i la seua contemplació ens enfronta amb l'experiència visual acumulada sobre les formes de vida en el Paleolític, tant en el cas de l'especialista com en el del profà, que no per això no té idees o visions prèvies encara que siguin errònies.

Els paisatges del Plistocé final europeu van ser relativament variats però els paisatges glacials de muntanya, com el de la primera vinyeta, van ser certament nombrosos. La grandiositat dels paratges de l'Edat de Pedra s'accentua amb la mínima presència d'una estructura amb caçadors. El fred i la desolació del paisatge de primer pla se senten a primera vista. L'estructura, una espècie de paravents construït amb uns pals de fusta clavada i pells unides per a protegir dels forts vents, està inspirada directament en l'excavació del lloc de La Folie (Poitiers, França). Allí es va documentar una estructura a manera de paravents amb àrees funcionals internes. L'autor del còmic, el francès Roudier, coneix bé els paisatges i els resultats de la investigació arqueològica de La Folie, i pretén un ús fidedigne de l'estructura.

Els personatges, homes i dones neandertals, no porten massa pells, que tenen toscos arranjaments -no s'hi coneix l'agulla de cosir-, molts van amb els torsos nus, la qual cosa fa presunir una estació càlida. El físic dels neandertals és una versió lleugerament modificada dels pintats per Z. Burian, el millor artista a l'hora de crear una imatge del neandertal que s'ha convertit en cànon iconogràfic (Debus, 2004; Lagardère, 1990; Oliva, 1990). Alguns individus duen adorns: plomes i collars. Les plomes s'han inferit de troballes de talls en ossos de les ales d'aus en jaciments com ara Cueva Gorham (Gibraltar), Combe Grenal (França) i Riparo Fumane (Itàlia); encara que la utilització com a adorn siga molt plausible, no està plenament demostrat (Finlayson, *et al.* 2012). I els penjolls amb dents d'animals es basen en algunes troballes franceses com les d'Arcy-sur-Cure.

El procés de creació d'aquestes vinyetes, com el procés d'investigació arqueològica mateix, resulta un poc inherentment subjectiu i creatiu (Watterson, 2015: 120). Roudier (s. d.) ha dit que els seus còmics: «són un exercici de comunicació científica, a un nivell humil, per a combatre els clixés antiquats i equivocats, per a fer que evolucione la imatge dels nostres avantpassats entre el gran públic». La seua creació artística beu en la informació arqueològica. La planxa, amb els detalls de talla d'un resquill Levallois ⁸, és la millor explicació d'aquest tipus de talla lítica que he vist mai, millor que les descripcions de bons manuals. Són vinyetes, sí, però fetes a partir d'un estudi consciencios de llargues sessions de fotografies amb especialistes en la talla experimental (Roudier, 2015). Allí on la investigació prehistòrica no arriba, es queda en la plausibilitat, la mà de l'artista



ompli, uneix extrems fragmentats, distribueix ombres, crea difuminats, en definitiva, atorga aparençes de credibilitat a la imatge construïda i fa autèntica divulgació arqueològica. Perquè aquesta mescla d'experiència personal i coneixements científics és el que està en el cor d'un bon treball d'il·lustració científica. Encara que com bé diu Perry (2009): «això rarament siga obertament admés o apreciat». Així, els treballs poden ser fidedignes, en la mesura en què s'esforcen a acostar-se al que actualment sabem d'aquell passat.

Encara que sí que qualifique de *fidedignes* els àlbums de Roudier, caldria preguntar-se: què és ser fidedigne en un còmic de prehistòria? En principi hauria de ser allò que dóna testimoni de la realitat però, quina realitat? Crec, amb Mendelsund (2015: 159), que ens estem referint simultàniament a l'eficàcia evocativa de les seues narratives gràfiques i la bellesa del grafisme mateix. Perquè les vinyetes -igual que les paraules- són com fletxes, són alguna cosa en si mateix i, alhora, apunten a una altra cosa, disparen la nostra imaginació dins de la narrativa (Mendelsund, 2015: 340).

Detall de la preparació d'un nucli levallois per a l'obtenció d'una ascla, en *Neandertal* de E. Roudier, 2012.

8

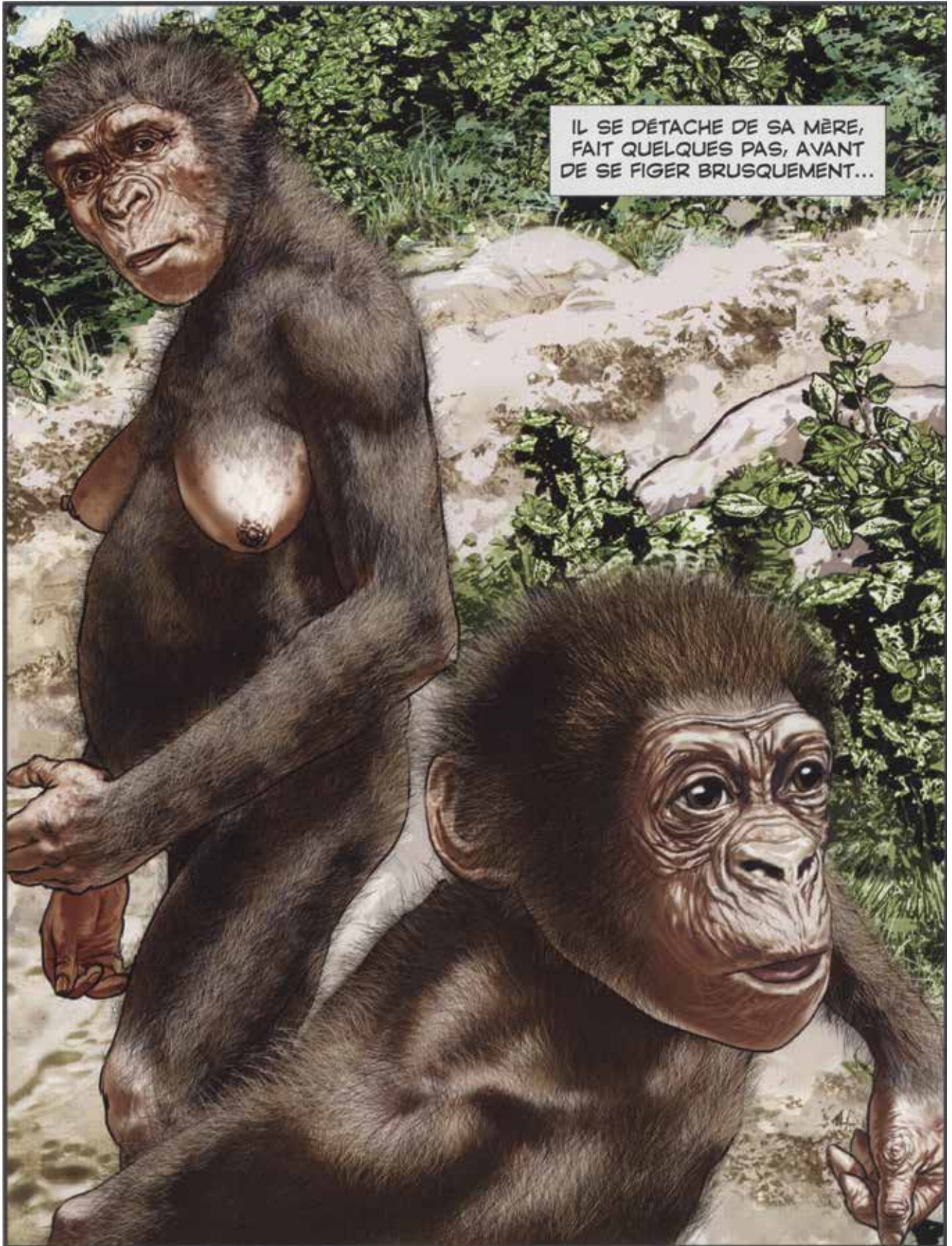
Com a reflexió final, em pregunte: és que no funcionen igual les imatges d'un còmic d'aquesta naturalesa que les imatges dibuixades pels artistes seguint orientacions dels prehistoriadors per a una obra d'investigació?, quina és la diferència? Al final, la visualització arqueològica d'un còmic de Roudier és el procés de *pintar* el passat des del present, incorporant dades científiques i construint un *storyboard*, de forma artesanal i artística, transmetent una història veraç i plausible, per a capturar-ne la imaginació de les audiències (Watterson 2015: 122).

El món del còmic actual sobre la prehistòria està dominat per l'escola francesa que en qualitat i quantitat se situa inqüestionablement en primera posició. En la gran tradició de la *bande dessinée* francesa -i també belga- hi ha àlbums amb errors perquè no pretenen una aproximació rigorosa, com el de R. Haussman (2003) *Les chasseurs de l'aube*, mentre que uns altres busquen aquest rigor. Un àlbum destaca poderosament. La història de Lucy, la famosa *Australopithecus afarensis* d'Àfar de prop de 3,2 milions d'anys, s'ha convertit en un bell còmic de P. Norbet i T. Liberatore (2007), *Lucy. L'espoir*, que recrea la història de la troballa i ha dibuixat una fantàstica història de la *primera dona* coneguda amb magistrals traços hiperrealistes i uns colors enlluernadors que remetent a allò més primigeni que puguem imaginar ⁹ (www.lucy-bd.com).

Però en l'actualitat, sens dubte per a mi, el millor i més prolífic creador de còmics de prehistòria és el francès Emmanuel Roudier (n. d. i 2015). Roudier és autor de la sèrie *Vo'hounâ*, iniciada el 2002, que és una crònica, en diversos volums, dels últims neandertals i la seua troballa amb els primers humans moderns (cromanyó). Recentment se n'ha publicat una edició integral (Roudier, 2013), amb textos al final dels prehistoriadors B. Mauveille i J. Clottes. Però encara millor és *Néandertal*, que ha tingut una edició integral espanyola (Roudier, 2012). És una obra magnífica, fruit dels seus estudis de prehistòria, contactes i relacions amb especialistes paleolítics, que compta amb un gran talent en el dibuix, uns escenaris grandiosos, un acurat estudi de personatges i un esforç enorme per manejar informació arqueològica rigorosa. L'autor confessa que els seus còmics «són un exercici de comunicació científica, a un nivell humil, per a fer que evolucione la imatge dels nostres avantpassats entre el gran públic». I certament ho són. La seua última obra, amb tres volums publicats, és *La guerre du feu* ¹⁰, que renova anteriors versions en *bande dessinée* de la famosa novel·la de J.-H. Rosny (1911) amb el mateix títol i que J.-J. Annaud (1981) va portar al cine en un esplèndid film.

Un altre autor francès destacat pel seu interès en el coneixement seriós de la prehistòria és É. Le Brun (2012), el qual sosté des del 2009 un interessantíssim

⁹ Vinyeta de *Lucy. L'espoir* de P. Norbet i T. Liberatore, 2007.



Vinyetes de *La guerre du feu*,
volum 2, d'E. Roudier, autor, i
S. Champelovier, colorista, 2013.

10



blog personal en què dóna compte de tota la seua obra i ofereix molta informació relacionada amb el còmic, la il·lustració prehistòrica i la investigació. Va iniciar una sèrie de gran qualitat artística amb evocadors i meravellosos fons de paisatges i coves amb art paleolític que el fascinen fins al punt de visitar-ne més de 130 i fins i tot haver sigut el descobridor d'una nova cova amb art. El 2012 la sèrie *L'Art Préhistorique en BD* va començar amb un volum sobre l'Aurinyacià i un segon sobre el Gravetià i el Solutrià (2013). Se n'ha anunciat un tercer sobre l'art Magdalenià. El seu treball té una clara vocació didàctica perquè com diu: «l'interés de la *bande dessinée* és que és molt visual, això permet abordar els temes pintats, comentar els coneixements actuals i fer-ho accessible a tot el món». Els seus treballs han merescut també pròlegs de prestigiosos arqueòlegs com ara J. Clottes.

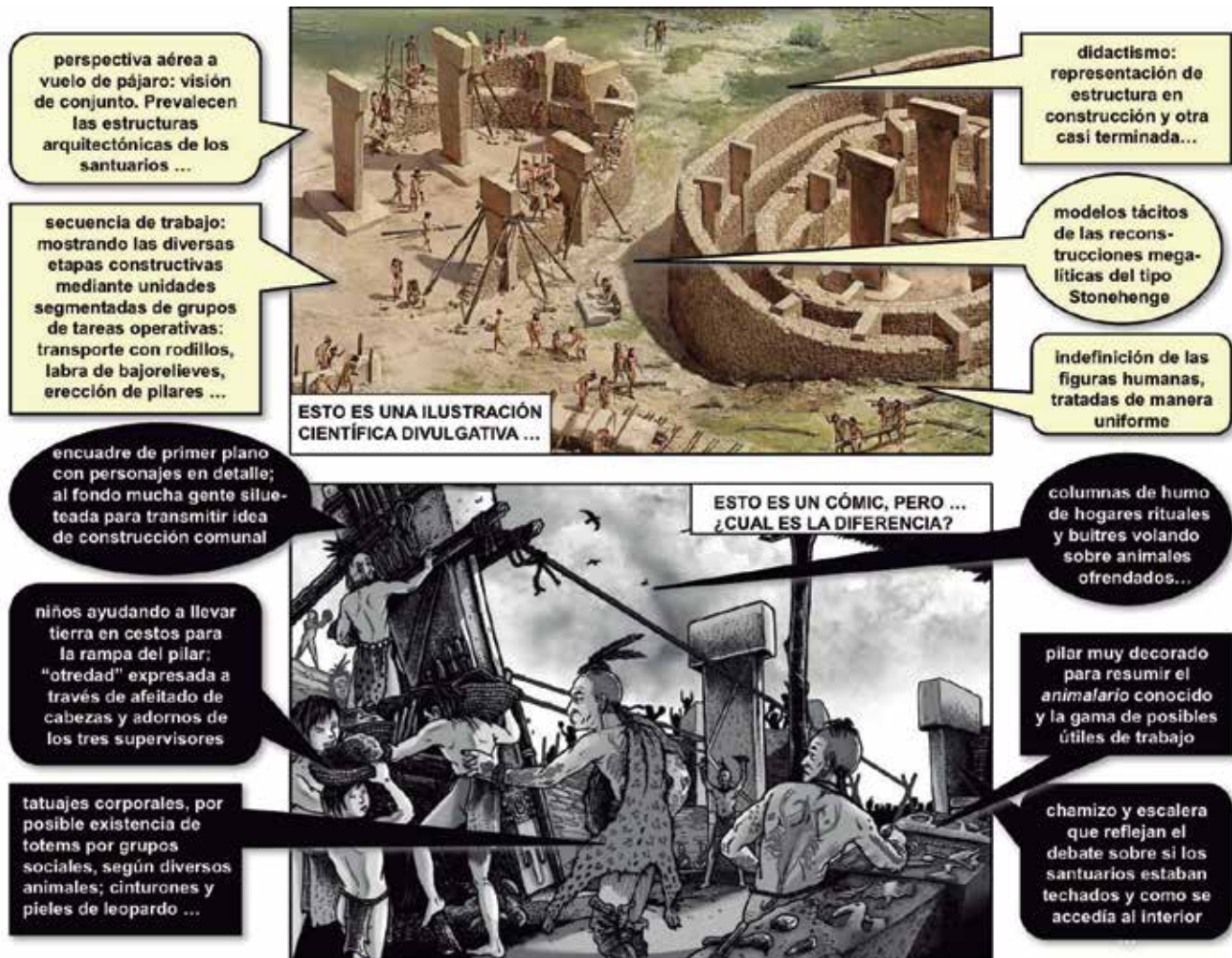
En realitat aquesta especialitat del còmic francès es beneficia de dos fets fonamentals: que França ha sigut el *bressol* dels estudis de Paleolític i que té una gran passió pels còmics. Sorprén, per exemple, que diàriament uns quants canals francesos de televisió emeten pel·lícules animades per a adults.

IL·LUSTRACIÓ CIENTÍFICA DE DIVULGACIÓ I CÒMIC ARQUEOLÒGIC

Göbekli Tepe és un extraordinari lloc al sud-est de Turquia que revela com des de fa 11.500 anys una gran comunitat de caçadors-recol·lectors va començar a construir els primers santuaris de la història de la humanitat (Schmidt, 2015). Ha sigut probablement la troballa arqueològica més espectacular dels últims 25 anys, que ens està obligant a repensar els orígens de les primeres societats agrícoles i ramaderes. Les impressionants construccions -de fins a 30 m de diàmetre amb grans blocs de pedra, pilars en T, de diverses tones de pes i l'àmplia varietat de figures animals i pictogrames en baix relleu-, constitueixen la punta de l'iceberg d'un món que comença a rastrejar-se per altres llocs de l'Orient Pròxim.

Però ací vull cridar l'atenció sobre unes il·lustracions de *National Geographic* (juny 2011) que reflecteixen bé el caràcter de les imatges produïdes per a divulgar amb *serietat* (Mann, 2011). Els dibuixos, de gran qualitat artística, tenen un clar objectiu didàctic i ho fan seguint tres principis que bé valen per a qualsevol imatge d'aquesta naturalesa: 1) adopció d'una perspectiva aèria per a oferir vistes de conjunt, totalitzadores i omnicomprensives; 2) representació de grups de constructors per tasques específiques, reflectint totes les activitats: transportar blocs, desplaçar corrons de fusta, desbastar blocs, llavorar decoracions i alçar els blocs, i 3) representació gràfica d'estructures en distinta fase de construcció per a ajudar a la comprensió de processos. Les estructures pètries són les protagonistes i les figures humanes són iguals i convencionals. En conjunt, resulta inevitable associar les imatges amb les dels constructors de megàlits europeus, que sens dubte han inspirat els dibuixants ¹¹.

L'altra imatge és una il·lustració d'un projecte de còmic de Swogger (2012b) que té un gran realisme en el dibuix. Però certament no s'assembla a les il·lustracions de *National Geographic*, i és el resultat de pensar el lloc i la seua interpretació a través del còmic. La visualització del passat ha creat aquesta imatge, però com bé diu el seu autor, també ha suposat pensar sobre la imatge, sobre el seu propi procés de creació per a desvelar el que hi ha darrere, la qual cosa no es veu però, d'alguna manera, sí que està en la iconografia. La vinyeta de Swogger aposta per una perspectiva humana, no aèria, són les figures humanes les que adquireixen el protagonisme i les construccions queden en segon pla. Així els *lectors* estan més involucrats. A més, el protagonisme dels distints personatges exigeix un tractament



11 Escenes de construcció de santuaris en Göbekli Tepe: dalt, segons Mann (2011) i davall, segons J. G. Swogger (2012b).

diferent de la imatge anterior; ací s'individualitzen trets anatòmics, vestimentes i adorns. I com no hi ha informació arqueològica directa actual, actua la *imaginació arqueològica*; es conjectura sobre bases indirectes: tatuatges amb animals representats en els blocs, la possible existència d'agrupacions totèmiques i, en definitiva, es construeix una *alteritat* que, al mateix temps, crea una connexió visual entre les accions de la imatge i algunes discussions sobre el lloc. Aquesta vinyeta baixa a nivell del terra, es fica en l'acció directa i construeix una poderosa empatia. Ens acostem als xiquets treballant, als supervisors de les obres, respirem els fums, sentim la percussió del gravador, contemplem el vol dels voltors... En suma, la vinyeta té vida i alhora transpira dades arqueològiques filtrades per la reflexió i la voluntat de comunicar amb molta força. Va més enllà de les il·lustracions científiques de divulgació. De sobte, en paraules de l'artista, veiem el passat a través de lents que ens ofereixen una visió del món completament diferent. El llapis no s'interposa entre l'artista i el passat recreat; no marca la distància sinó que l'anul·la. El que el còmic està fent



és intentar atrapar quelcom d'allò menys obvi, el context més tangible del que podríem anomenar l'experiència de ser arqueòleg (Swogger, 2015), en definitiva, de *pensar arqueològicament*.

Quin Göbekli Tepe és més *verdader*, més *autèntic*, la imatge científica o la del còmic? Per a mi, sens dubte, la del còmic.

La força del còmic s'està projectant en nous formats digitals, fora del paper. Seguint amb Göbekli Tepe i amb estil caricaturesc un còmic animat de Paul Klawiter (2014), emprant veus en *off*, explica molt bé l'essencial del jaciment, una espècie de «sàpia-ho *tot* sobre Göbekli Tepe»... en tres minuts. És una fórmula que es troba entre el cine d'animació i el còmic.

En altres casos es mantenen les vinyetes, però es juga amb *travellings* i animacions internes i veus en *off* amb guió de les paraules de cartutxos i entrepans que van apareixent en pantalla sincronitzades amb les veus. Acabaran sent així la majoria dels còmics? Crec sens dubte que serà així i el paper, sense arribar a desaparèixer, quedarà per a clàssics i nostàlgics que fins i tot aprecien l'olor dels vells còmics (Conget, 2004).

Vull acabar aquest assaig amb la proposta més recent i ambiciosa que conec del còmic arqueològic: La de J. G. Swogger que manté un magnífic blog (<https://johnswogger.wordpress.com/>) i pot definir-se no com un «arqueòleg que fa còmics», sinó com un arqueòleg que s'expressa mitjançant còmics. Reivindica que els còmics tenen fins i tot un gran potencial per a crear un nou tipus de publicació arqueològica (Swogger, 2012a), i ho ha demostrat com veurem a continuació ¹².

Vinyetes de J. G. Swogger i H. Sacket (2014) del seu còmic *One girl goes hunting* (2015), ambientat en el Neolític de les Òrcades (Regne Unit).

12

Swogger porta més de vint anys treballant com a arqueòleg i il·lustrador en projectes del Regne Unit, Europa de l'Est, Turquia (Catal Hüyük), Carib i el Pacífic, particularment interessat en el paper de la narrativa, en la visualització arqueològica. Reconeix que hi ha còmics d'arqueologia que expliquen, eduquen i interpreten, però reclama unes altres classes de còmics que contenen unes altres classes d'històries, còmics que excaven i expliquen la nostra professió, la nostra pràctica..., potser fins i tot a nosaltres mateixos (Swogger, 2014a). A això el va espantar la sensació de constricció, en realitzar panells informatius de jaciments perquè han de comprimir la narrativa de tot un lloc en una simple imatge (Swogger, 2000). En canvi la naturalesa seqüencial del còmic i la seua habilitat per a combinar àmpliament imatge i text expandeix la quantitat d'informació que un pot comunicar, tant explícitament com implícitament (Swogger, 2014b). Fins i tot pensa ja que no podria fer il·lustració arqueològica sense els còmics. L'adopció de l'art seqüencial permet construir nous nivells de comunicació en una narrativa arqueològica. Perquè el còmic pot incloure diferents imatges o formes visuals com la seqüència i fases d'un lloc arqueològic; les planimetries, seccions i diagrames; les troballes i els seus paral·lels, la reconstrucció artística mateixa i les narratives explicatives i interpretatives. I tot això ho pot articular en un conjunt visualment consistent. El còmic és més que la suma dels seus dos components: text i imatge (Lefèvre 2010), i aquesta sinergia és la que crea oportunitats narratives més enllà de la capacitat de cada mitjà. En el cas de la prehistòria, i especialment per als públics més joves, sembla que el còmic té molts més recursos que la mera narrativa ¹³ (Clottes, 2002; Merriman, 1988).

Swogger ha publicat interessants còmics arqueològics: *Archaeology in the Caribbean* (2010-14), *Palau: An archaeological field journal* (2012), *Llyn Cerrig Bach, Barclodiad i Gawres, Bryn Celli Ddu* (2013-15), i alguns més que demostren la seua gran capacitat per a fer una cosa substancialment nova. I l'últim, i per a mi verdaderament extraordinari, és que ha sigut capaç de publicar l'adaptació d'un article publicat en *American Antiquity*, ¡amb format còmic!, en una nova revista acadèmica *Advances in Archaeological Practice*, editada per la prestigiosa *Society for American Archaeology* (Swogger, 2015). D'alguna forma, amb aquesta última frontera, el còmic ha assaltat l'acadèmia elaborant una mena de *Graphic Archaeology*. Assenyala Swogger, encertadament, que la publicació arqueològica és poc creativa en l'ús d'imatges i ben sovint les imatges no van de la mà del text. Així imatges i text no es correlacionen i justament això és el que ha intentat superar amb el seu trencador treball *Ceramics, Polity and Còmics: Visually Re-Presenting Formal Archaeological Publication* (2015), una increïble proposta per a renovar el discurs arqueològic. Així els camins de la il·lustració prehistòrica i el còmic no sols convergeixen amb força sinó que, en aquesta proposta, se solapen i d'alguna manera es fonen en un únic camí.

Còmics

Combinan texto e imàgenes 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 ...



Resumisc les meues impressions finals així: 1) el còmic pot portar fabuloses històries construïdes des dels coneixements de la prehistòria a molts públics i amb molts formats diferents; 2) necessita que els arqueòlegs en prenguem més consciència de les grans possibilitats divulgatives i ens impliquem en això, i 3) l'última frontera suggereix que el treball arqueològic pot (re)pensar-se, expressar-se i fins i tot publicar-se, molt atractivament, des del còmic. Estic profundament convençut que així serà en el futur pròxim.

Autocaricatura de J. G. Swogger (2013) i exemple d'un dels seus peculiars còmics sobre el megalitisme.

BIBLIOGRAFIA

- 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., i 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*, febrer 2005, p. 135.
- (2008): *Préhistoire de la bande dessinée et du dessin animé*, catàleg d'exposició. Musée de Préhistoire d'Ornac / Centre de Préhistoire du Pech-Merle-Passé Simple.
- (2011): *Préhistoire du cinéma*. Paris. Errance.
- AZÉMA, M., i TOSELLO, G. (2015): *La caverne du Pont d'Arc / The pont Arc Cave*. Passé Simple (Série 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 cómic: «Cómico y Prehistoria»*, p. 16-19.
- (2011): «El trogloditismo en los cómics», *Tebeosfera*, 2a època, VIII. Diponible en: http://www.tebeosfera.com/obras/documentos/el_trogloditismo_en_los_comics.html
- BERMAN, J. C. (2003): «A Note on the Paintings of Prehistoric Avantpasats 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> Accés: 05-15-2008.
- BLANCKAERT, C. (2000): «Avant Adam. Les représentations analogiques de l'homme fossile dans la première moitié du XIX siècle». En *L'homme préhistorique, images et imaginaire*, A. i J. Ducros (dir.). Paris. L'Harmattan, p. 23-61.
- BLANCKAERT, C. (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. Gawthom.
- BRIEVA, M. (2015): *Lo que me está 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*. Londres, Bloomsbury.
- COLLINGWOOD, R. G. (1946): *The Idea of History*. Oxford. Clarendon Press.
- CONGET, J. M. (2004): *El olor de los Tebeos*. Valencia. Pre-Textos/ Diputación de Sevilla.
- CUETO RAPADO, M., i CAMARÓS, E. (2012): «La Prehistoria que nos rodea y la falsificación del pasado», *Estrat Crític*, 6, p. 254-267.
- DD.AA. (2003): *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.
- DD. AA. (2003): *Venus y Caín. Nacimiento y Tribulaciones de la Prehistoria en el Siglo XIX*. Catàleg d'Exposició, Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira, Santillana del Mar (1 juliol - 7 setembre del 2003). Madrid. Ministerio de Educacióni y Cultura.
- DD. AA. (2012): *Prehistoria y cine*. Museu de Prehistòria de València.
- DAVISON, 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 *Zdenek Burian from Dinosaur World*. Disponible en: <http://www.45acp.org/burian.html>
- EISNER, W. (2001): *Comics & Sequential Art*. s/l. Tamarac. Poorhouse Press.
- ENTREVISTA (2009): Entrevista d'André Houot (27-11-2009). Disponible en: <http://www.bdtheque.com/interview-andre-houot-130.html> Accés 20-09-2015.
- FLON, E. (2015): «Les illustrations du passé archéologique: entre interprétation scientifique, témoignage et mémoire sociale». En C. Tardy i V. Dodebei (dirs.): *Mémoire et nouveaux patrimoines*. Marseille, Open Edition Press Diponible en: <http://books.openedition.org/oepp/455>
- FINLAYSON, C. *et alii* (2012): Birds of a Feather: Neanderthal Exploitation of Raptors and Corvids, PLoS One. 2012; 7(9): e45927 Diponible en: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3444460/>
- GALLAY, A. (2002): «Archéologie et bande dessinée: mérites et limites d'une utopie». En P. Jud i G. Kaenel, *Lebensbilder – Scènes de vie*, colloque 13 et 14 mars 2001, groupe de travail pour els rebromeges préhistoriques en Suisse, Lausanne, documents du GPS: 2, p. 107-113.
- (dir.) (2006): *Des Alps au Léman. Images de la préhistoire*, catàleg d'exposició, 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), p. 20-23 Disponible en: <http://archive-ouverte.unige.ch/unige:14299>
- (1995): «Archéologie et histoire: la tentation littéraire». En A. Gallay (dir.), *Dans les Alps, à l'aube du métal: archéologie et bande dessinée*, catàleg d'exposició «Le soleil des morts: archéologie et bande dessinée», Sion, set. 1995-janv. 1996, Musées Cantonaux du Valais, Sion, p. 9-22.
- GASCA, L., i GUBERN, R. (2011): *El discurso del cómic*. Madrid, Càtedra.

- 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 València.
- HOCHADEL, O. (2013): *El mito de Atapuerca. Orígenes, ciencia y divulgación*. Bellaterra, Universitat Autònoma de Barcelona.
- 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. Molyneux (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 DD.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. 51-56.
- LE BRUN, É. (2009): *Paleos. Blog*. Disponible en: <http://elebrun.canalblog.com/>
- (2012): *L'art préhistorique en bande dessinée-Première époque, l'aurignacien* (pròleg 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. i 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*, 1. 244 (*El País*, 26 de setembre 2015).
- MANN, A. E. (2003): «Imagining Prehistory: Pictorial Reconstructions of the Way We Were», *American Anthropologist*, 105 (1), p. 139-143.
- MANN, Ch. (2011): «Gobekli 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*, núm. 1.206 (31 octubre 2015).
- McCLOUD, 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 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 Diorames, 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., i GAMBLE, C. (1997): «Revolutionary Images. The iconic vocabulary for representing human antiquity». En B.L. Molyneux (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 DD.AA. (2003): *Peintres d'un monde disparu. La préhistoire vue par des artistes de la fin du XIX^{ème} siècle à nos jours*. Solutré, Musée Departamental de Préhistoire de Solutré.
- 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, 4^{es} Jornades Antoni Varés*. Ajuntament de Girona, p. 188-202.
- ROCA, P. (2011): Mesa Redonda Héros del cómic español, Conferència en Fundació 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 Accés 25-09-2015.
- ROUDIER, E. (n/d): Interview de l'auteur: Emmanuel Roudier. Disponible en: http://www.knowtex.com/nav/la-bd-de-neandertal_19603 Accés 27-10-2015.
- (2012): *Neandertal* [Edició Integral]. Barcelona, Norma Editorial.
- (2013): *Vô'hounâ. Une légende préhistorique*. Paris, Éditions Errance.

— (2015): Emmanuel Roudier Neándertal Blog. Disponible en: <http://roudier-neandertal.blogspot.com.es/> Accés 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 i 34.

— (2010): «La Prehistoria y los cómics», *BBC Historia*, 6, p. 18-26.

— (2012): «La Prehistoria en viñetas», *El Diario del Pleistoceno*, núm. 0, (Museo Arqueológico Regional, Alcalá de Henares, Madrid, Instituto Quevedo de l'Humor-Fundación General de la Universidad de Alcalá de Henares), p. 18-19.

— (2014): «Fotografía y Arqueología: ventanas al pasado con cristales traslúcidos». En *José Latova: cuarenta años de fotografía arqueológica española (1975-2014)*. Exposició, Museo Arqueológico Regional, Alcalá de Henares, de juliol a desembre del 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> Accés, 25-09-2015.

— (2013): *Le passé du fantôme. La représentation de la Préhistoire en France dans la seconde moitié du XX^e siècle (1940-2012)*. Paris, Errance.

SEMONSOUT, P., i PISANI, P. (2015): Entrevista Pascal Semonsout: «La préhistoire est un excellent territoire pour l'imaginaire». *Sciences et Avindre Hors Serie*, setembre/octubre, p. 68-69.

SERNA, J. (2012): *La imaginación histórica. Ensayo sobre novelistas españoles contemporáneos*. Sevilla, Fundación José 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. i 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. i J. Ducros (dirs.), *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/> Accés 24-10-2015.

— (2012b): «Göbekli – Tepe final draft» Disponible en: <https://johnswogger.wordpress.com/2012/03/30/gobekli-tepe-final-draft/> Accés 29-10-2015.

— (2013): «Barclodiad and Gawres». Disponible en: <https://johnswogger.wordpress.com/page/15/> Accés 30-10-2015.

— (2014a): «Excavation and Explanation». Disponible en: <https://johnswogger.wordpress.com/2014/12/01/excavation-explanation/> Accés 29-10-2015.

— (2014b): «Life without comics». Disponible en: <https://johnswogger.wordpress.com/category/illustration-2/page/2/> Accés 30-10-2015.

— (2015): «Ceramics, Polity and Comics: Visually Re-Presenting Formal Archaeological Publications», *Advances in Archaeological Practice*, 3 (1), p. 16-28. Disponible en: <https://johnswogger.wordpress.com/2015/02/23/comics-and-academia/> Accés 31-10-2015.

TOSELLO, G. (1990): «Reconstituer la préhistoire en images». En DD.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. 109-126.

TOUSSANT, M. (2011): «La Préhistoire dans la bande dessinée», *Les Cahiers nouveaux*, 79, p 61-64. Disponible en: http://docum1.wallonie.be/DOCUMENTS/CAHIERS/CN79/MRW044_CN79_061-064_LR.pdf Accés 17-10-2015.

VAN DER PLAETSEN, P. (1999): *Beelden uit de Prehistorie*. Zottegem. Provinciaal Archeologisch Museum van Zuid-Oost Vlaanderen.

VELASCO, F. (2001a): «Burian, el gran ilustrador de la Prehistoria», *Black&White, Ilustración y cómic: «Cómic y Prehistoria»*, p. 14-15.

— (2001b): «Rahan, la referencia», *Black&White, Ilustración y cómic: «Cómic y Prehistoria»*, p. 12-13.

WATTERSON, A. (2015): «Beyond Digital Dwelling: Re-thinking Interpretive Visualisation in Archaeology», *Open Archaeology*, 2015 (1), p. 119-130.