

PREHISTÒRIA i CÒMIC



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

DIPUTACIÓ DE VALÈNCIA

President

Jorge Rodríguez Gramage

Diputat de Cultura

Xavier Rius i Torres

MUSEU DE PREHISTÒRIA DE VALÈNCIA

Directora

Helena Bonet Rosado

Cap de la Unitat de Difusió, Didàctica i

Exposicions

Santiago Grau Gadea

EXPOSICIÓ

Projecte expositiu

Museu de Prehistòria de València

Comissariat

Helena Bonet Rosado

Álvaro Pons Moreno

Equip de treball

Francisco Chiner Vives

Eva Ferraz García

Santiago Grau Gadea

Vanesa Mora Casanova

Begoña Soler Mayor

Amb la col·laboració de

Josep Lluís Pascual Benito

Bernat Martí Oliver

Alfred Sanchis Serra

Disseny, instal·lació i muntatge

Francisco Chiner Vives

Imatge del cartell i coberta del catàleg

Paco Roca

Didàctica

Laura Fortea Cervera

Eva Ripollés Adelantado

Ajudant de muntatge

Amadeo Moliner Blay

Fons exposats

Museu de Prehistòria de València

Col·lecció Helena Bonet Rosado

Emmanuel Roudier

Miguel Quesada

Antonio Fraguas «Forges»

Mikel Begoña i Iñaki Martínez «Iñaket»

Ortifus

Mireia Pérez

Philuc

Museu Arqueològic Municipal

Camil Visiedo Moltó d'Alcoi

Animacions 3D

Ángel Sánchez Molina

Audiovisuals

Gravació, edició i muntatge

Render 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



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

Santiago Grau Gadea

DIBUIXOS, IL·LUSTRACIONS, CÒMICS I NOVEL·LA GRÀFICA, UN RECURS PER A LA SOCIALITZACIÓ DEL CONEIXEMENT CIENTÍFIC ALS MUSEUS D'ARQUEOLOGIA

El dibuix i la il·lustració són un recurs gràfic àmpliament utilitzat en l'arqueologia. En el primer cas és una ferramenta fonamental en el treball de documentació arqueològica i en el segon, de la seua presentació museogràfica. Els dibuixos i croquis de les peces i estructures resulten imprescindibles en els quaderns d'excavació, així com ho són les il·lustracions, que reconstrueixen els gestos, les tècniques de fabricació, els escenaris o els paisatges del passat, per a les exposicions. Especialment els dibuixants i els il·lustradors són molt valorats pels prehistoriadors, i els uns i els altres treballen conjuntament per a poder expressar en imatges les evidències materials i les interpretacions del nostre passat més remot. En paraules de Luís Caballero Zoreda: «El dibuix arqueològic és una mescla de representació subjectiva i objectiva, un dibuix més científic que documental i més documental que artístic, en definitiva una representació interpretada» (Caballero, 2006: 91).

Aquestes tècniques d'expressió gràfica ofereixen a l'arqueologia alguns avantatges enfront de la fotografia: descripció completa de la peça, mesures exactes d'aquesta i capacitat de remarcar els detalls específics i els aspectes significatius enfront dels trets o característiques secundàries. Particularment en les il·lustracions explicatives i recreacions històriques donem la idea, amb un sol colp de vista, de la peça, del seu ús o dels trets més importants d'un moment històric. Conseqüentment, el dibuix i la il·lustració arqueològica són recursos tradicionalment utilitzats als museus arqueològics per a la presentació i la interpretació de materials i continguts històrics. Especialment en el cas de la prehistòria, atés que com més ens retrotraiem en el temps, comptem amb menys evidències materials i necessitem un major suport explicatiu.

Els museus arqueològics desenvolupen una funció científica primordial en la recuperació i conservació del nostre passat, però aquesta tasca seria incompleta si no estiguera lligada al desenvolupament de la seua funció social: «la socialització del coneixement científic». Aquesta acció es troba emmarcada en l'àmbit de la comunicació, la divulgació científica i la

didàctica, en el camp de l'educació permanent, no formal i fins i tot informal de la societat. Per això, als museus ens servim de totes les ferramentes o recursos didàctics al nostre abast, i el dibuix i la il·lustració sempre han sigut uns aliats imprescindibles dels divulgadors i educadors de museus, per a facilitar la presentació i la interpretació dels temes històrics en la seua mediació amb el públic no especialitzat.

El còmic no ha sigut molt utilitzat com a recurs educatiu en el món dels museus, encara que n'hi ha grans coneixedors i defensors en el camp de l'arqueologia i la museologia com Gonzalo Ruiz Zapatero, Enrique Baquedano o Juan Luis Arsuaga, entre d'altres. En general hi ha la idea que el còmic és un mitjà d'entreteniment per a xiquets i joves que ens allunya dels mitjans adequats d'aproximació al coneixement. És cert que el còmic, com el cine de subgènere prehistòric, han utilitzat habitualment la prehistòria com un mer escenari on realitzar narracions de ficció, però sense que majoritàriament existira la preocupació per documentar-se en les evidències arqueològiques i interpretacions històriques. Encara que els últims quaranta anys trobem cada vegada més dibuixants i guionistes que han mostrat interès, fins i tot de manera summent meticulosa, per la documentació prehistòrica.

En l'elaboració d'aquest article desenvoluparem tres apartats que, a manera de seqüències, ens en vagen dibuixant el contingut. La primera gran seqüència és la presentació del museu com l'escenari on duem a terme la nostra funció d'aprenentatge de la prehistòria, amb les seues característiques pròpies, moltes vegades allunyades dels models escolars d'ensenyança. La segona seqüència ens acosta a alguns dibuixants i guionistes que han treballat el còmic i la novel·la gràfica amb una funció de divulgació científica i intenció pedagògica. La tercera i última ens aproxima al valor del còmic com a recurs comunicatiu-didàctic per a l'aprenentatge de la prehistòria, amb el desenvolupament d'algunes propostes sobre la seua utilització als museus.

- I El museu pot ser un espai educador, en aquest cas per a l'ensenyança i l'aprenentatge de la prehistòria, però hem de situar-lo en el seu propi context educatiu que és diferent de l'escolar. Vegem-ne succintament algunes diferències substancials.

Els centres educatius, escoles, instituts i universitats desenvolupen un tipus d'ensenyança formal enfront d'espais, com els museus, que ho fan principalment de manera no formal i fins i tot informal. La raó és clara, els centres educatius tenen com a objectiu desenvolupar un procés d'ensenyança/aprenentatge a través d'un programa o currículum que, de ser superat, ens capacitarà per a continuar en altres nivells superiors d'aprenentatge o per

◀ **EL MUSEU COM A ESPAI EDUCADOR. AVANTATGES I INCONVENIENTS DEL CÒMIC EN EL TREBALL EDUCATIU**

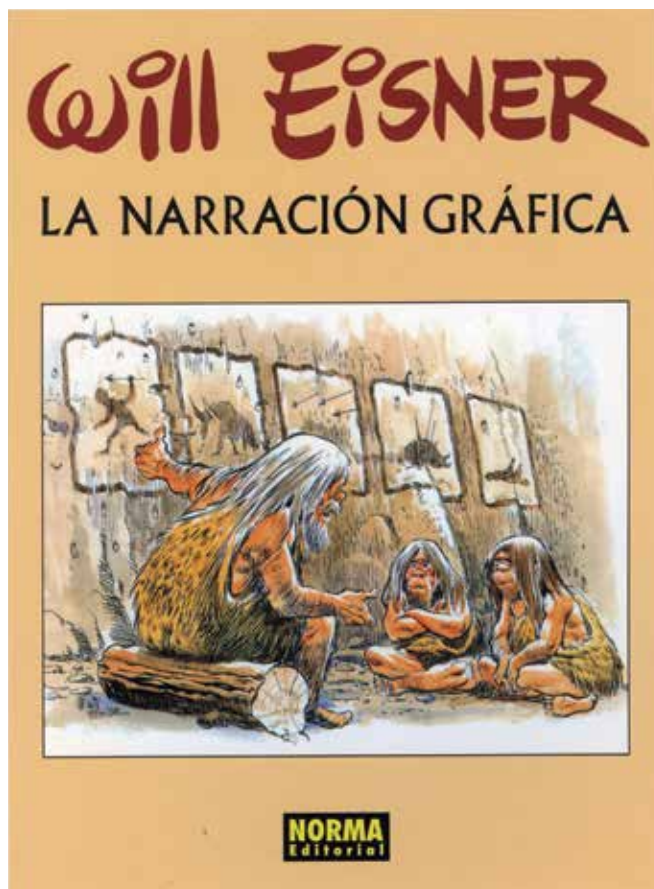
a desenvolupar un treball o professió concret. El museu pot contribuir a aquest tipus d'ensenyança formal, però fonamentalment transmet coneixements, comunica informació i motiva sobre les temàtiques de les seues col·leccions o àmbits de la seua investigació. En aquest sentit, els programes educatius dels museus estan centrats en propostes de coneixement general, o específic, però moltes vegades fora dels currículums escolars, atés que serveixen d'acostament als temes a través de la cultura material i, especialment, tracten de provocar experiències sensorials i emocionals, d'aproximació al coneixement científic i artístic. Des del nostre punt de vista desenvolupar l'emoció i la motivació per l'aventura del coneixement és quasi tan important com l'aprenentatge de més o menys continguts a través de les activitats museístiques. Per aquesta raó nosaltres no parlem d'alumnes sinó de públic. Conseqüentment desenvolupem més la teoria de la comunicació i la didàctica com a fórmules de mediació entre el coneixement científic i el públic, que la pedagogia com a sistema d'ensenyança/aprenentatge. Per a finalitzar, una cosa que ens defineix és que treballem des de l'educació permanent i contínua, i no des de l'ensenyança temporal i reglada.

Des d'aquesta posició en l'àmbit educatiu podem entendre que busquem noves fórmules i recursos que acosten la prehistòria al públic usuari d'una forma rigorosa però diferent i atractiva. El còmic i la novel·la gràfica són per tant uns mitjans que poden resultar molt adequats per a l'acostament a la prehistòria, i molt interessant per a crear emoció pel seu coneixement.

El còmic es caracteritza per ser un recurs narratiu a través d'imatges seqüencials (Eisner, 2003)¹. El dibuix i la il·lustració tenen l'avantatge sobre la fotografia de sintetitzar allò que volem explicar, de posar el focus sobre el que volem contar, de centrar l'atenció sobre el concepte primordial i sobre els detalls significatius (Moles, 1973). Aquests recursos gràfics, expressats en format còmic, tenen la capacitat d'adaptar-se a diferents edats, públics i sensibilitats. Té un component visual que facilita la seua comprensió a qualsevol tipus de públic i afavoreix la construcció d'un imaginari que ens permet el nostre acostament emocional a les diferents temàtiques prehistòriques.

D'altra banda el còmic, també per aquestes mateixes característiques, té alguns punts en contra, si no és utilitzat d'una manera adequada en la comunicació o mediació de continguts científics. Simplifica fets abstractes i pot arribar per tant a plantejaments excessivament simplistes. En la construcció de la narració pot derivar amb facilitat cap a la fantasia. El dibuix ens acostava a la interpretació de realitats històriques però també ens pot allunyar de la realitat, atés que la nostra càrrega subjectiva a l'hora de la presentació i la interpretació dels fets històrics és major.

- ① La narración gráfica de Will Eisner.
Norma editorial, 2003.



A continuació resumim les idees d'alguns experts sobre els avantatges i els inconvenients de l'ús del còmic en l'ensenyança. Per a Enrique Martínez-Salanova (1996), director de la revista *Aularia digital*, el còmic per a l'aprenentatge té l'atractiu que solen ser històries breus, arguments més simplificats, amb imatges atractives i textos curts, i on les idees abstractes són fàcilment presentades per icones (la pereta de les idees o els diferents tipus de bafarades per a representar estats emocionals). Les vinyetes faciliten el desenvolupament i el seguiment de la història. Martínez-Salanova (1996) també sosté que jugant amb llibres, còmics i revistes el xiquet és més possible que arribe a ser lector.

D'altra banda, segons l'opinió de Juan Bejar (2009), l'educació necessita desenvolupar instruments i mètodes que faciliten la tasca dels educadors i l'assimilació de continguts per part dels alumnes. Des d'aquesta lògica, el còmic ens pot ajudar, a través de les imatges, a desenvolupar habilitats socials, actitudinals i de comunicació; a exercitar la capacitat de comprendre i interpretar representacions esquemàtiques de la realitat del passat i a fomentar un aprenentatge creatiu, amé i participatiu.

Manuel Barrero (2002) redunda en el que s'ha expressat anteriorment, en considerar el còmic com un magnífic recurs motivacional que reforça tant la comprensió i l'expressió lingüística dels nostres alumnes, com l'assimilació de conceptes d'altres àrees de ciències i humanitats, però adverteix que la seua utilització n'ha d'estar adaptada a l'edat i maduresa i el seu aprofitament depén de la complexitat del material seleccionat i de la seua relació amb els continguts que volem treballar.

Finalment, J. M. Blay (2015), seguint Elisabeth K. Bauer (1978), resumeix en dotze punts les virtuts del còmic: unifica el llenguatge escrit i icònic; afavoreix la capacitat analítica; crea hàbits de lectura comprensiva; enriqueix les possibilitats expressives dels adolescents; facilita el treball individual i grupal; millora l'expressió escrita i oral; promou la creativitat i la imaginació, millora la capacitat crítica a través dels debats; permet aplicar la informació rebuda; aporta tècnica d'investigació; es pot utilitzar en qualsevol nivell educatiu i pot ser el camí al llibre. I segons el mateix autor, en sis els seus desavantatges: pot ser un mer entreteniment; pot crear situacions o personatges estereotipats; es necessita conèixer el codi específic del llenguatge; pot ser artístic però sense contingut; es necessita formació en el seu ús per part dels educadors i són escasses les fonts d'informació bibliogràfica a l'abast dels alumnes.

**DIVULGACIÓ CIENTÍFICA I
INTENCIONALITAT PEDAGÒGICA.
EL CÒMIC DOCUMENTAL
PREHISTÒRIC I EL CÒMIC DE
CARICATURA DOCUMENTAL
PREHISTÒRIC**

De la classificació feta pel professor Gonzalo Ruiz Zapatero (1997) sobre els còmics de temàtica prehistòrica, hem triat el còmic documental prehistòric i el còmic de caricatura documental prehistòric com els dos models que millor poden desenvolupar la funció d'aprenentatge didàctic de contingut prehistòric des d'un museu, encara que el còmic de ficció d'inspiració prehistòrica realista també pot complir una funció motivadora i de desenvolupament de l'interés emocional i cognitiu per la prehistòria, com l'àlbum *Néandertal* d'Emmanuel Roudier.

A continuació analitzarem especialment l'obra dels dibuixants de còmic que es pot situar en els dos tipus objecte del nostre article, però també de manera secundària la d'altres artistes que fan un altre tipus de còmic, que ens pareix interessant per a desenvolupar els objectius de l'article:

- El guionista Alberto Cabado i el dibuixant Eugenio Zoppi, ambdós argentins, fan una important obra per a la divulgació de la història amb una evident intencionalitat pedagògica, *La Gran Aventura de la Historia* (1979), la qual compta amb variades edicions en el temps: *Historia de la Humanidad* (1885) i *La Gran Historia Universal* (1990). Totes aquestes publicacions són un referent del tipus de còmic documental prehistòric, per al món castellanoparlant.

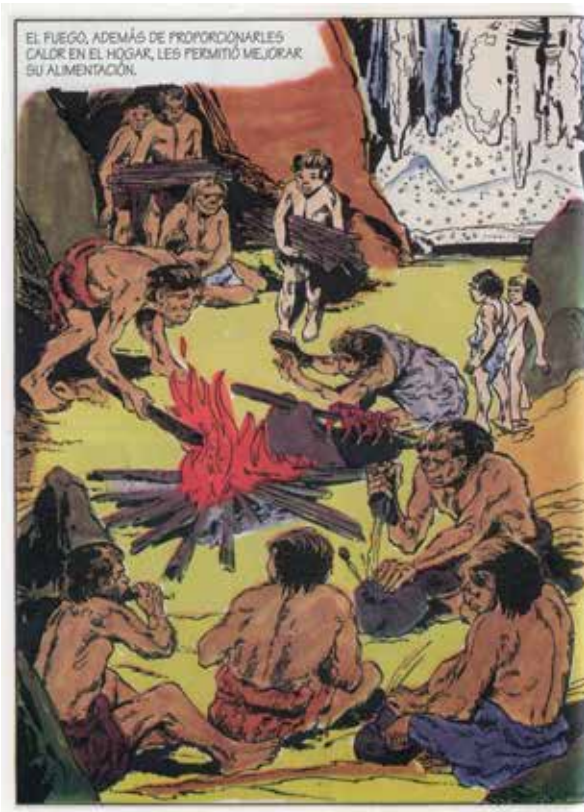
L'objectiu de totes aquestes col·leccions era elaborar una enciclopèdia il·lustrada destinada al gran públic. Els números complets en format de butxaca estaven editats en rústica i eixien amb periodicitat mensual, una forma de venda molt comuna als anys huitanta, enfront dels fascicles col·leccionables que havia sigut la forma predominant dels anys setanta. La seua edició més moderna, *La Historia de la Humanidad* en la seua versió del 2004 estava associada a una altra forma de distribució molt popular en la dècada del 2000: la seua venda associada a un diari. Si ens fixem en la primera, *La Gran Aventura de la Historia* de 1979 (base de les altres edicions i versions), desenvolupa 52 títols, dels quals només dos estan destinats a la prehistòria: *El hombre prehistórico* i *Las primeras civilizaciones*. La seua versió més actual del 2004 compta amb un pròleg del catedràtic de Prehistòria Eudald Carbonell i uns apèndixs amb una interessant sinopsi cronològica. Les il·lustracions han sigut restaurades, s'han humanitzat enfront dels trets simiescos de les versions més antigues (1979). També els textos han sigut actualitzats, acostant-los més a les actuals teories arqueològiques ^②.

En línies generals tenen guions simples i molt breus i les seues il·lustracions resulten molt convencionals, encara que no hem de llevar-los el mèrit d'haver-se convertit en la base de moltes biblioteques familiars, especialment durant la transició política, on el coneixement de la història va ser una reivindicació àmpliament demandada per la societat.

- *Història de l'univers en còmic* (1995) del matemàtic, guionista i dibuixant Larry Gonick és una referència mundial per a l'aprenentatge de la història ^③. Comprén, com resa el subtítol de la versió original en anglés del 1990, entre el Big-Bang i Alexandre el Gran. Els capítols són introduïts per un personatge, matemàtic de Harvard, el qual fa un viatge en el temps narrant-nos els moments històrics més importants, en un to didàctic i entretingut, a vegades còmic. També trobarem al llarg de la narració anotacions molt interessants, identificades amb una icona semblant a un asterisc (*), on l'autor fa notes a manera de peu de pàgina, sempre amb el llenguatge didàctic i humorístic que el caracteritza.

A part de la seua àmplia bibliografia en còmics relacionats amb la història, Gonick és especialment valorat en el món científic pel seu treball de divulgació a través del còmic d'altres camps de la ciència i la tecnologia com ara: les computadores (1983), la genètica (1983), la física (1991), l'estadística (1994), la química (2005) o el càlcul (2011) entre d'altres.

Per a Gonzalo Ruiz Zapatero aquest còmic és un bon exemple de còmic de caricatura documental històrica. Segons les seues paraules: «El seu capítol 2 arreu en un poc més de cinquanta pàgines plenes d'un humor intel·ligent



i brillant la història de la humanitat des dels primers homínids africans a l'Edat dels Metalls. Dins de la narració general s'intercalen lúcides crítiques contra el masculisme dels prehistoriadors o algunes ingenuïtats i necieses del mètode Arqueològic» (Ruiz Zapatero, 1997: 303-304).

- L'obra més representativa per a l'aprenentatge de la història d'Espanya en clau d'humor és la famosa sèrie *Historia de aquí* (1980) de l'escriptor i humorista gràfic Antonio Fraguas de Pablo (Forges) ⁴. Aquesta obra va tindre un primer banc de proves, al final del franquisme, amb «Historia de España (vista con buenos ojos)» (1974), amb tires còmiques dels principals humoristes gràfics del moment: Forges, Cesc, Perich i Romeu. Actualment s'ha reeditat una versió actualitzada agrupada en tres volums amb el títol *Lo más de la historia de aquí* (2015). En ella s'han actualitzat algunes dades a la llum dels descobriments succeïts en les últimes dècades, com és el cas d'Atapuerca.

Al principi *Historia de aquí* va ser editat per Sedmay i posteriorment, per Bruguera en fascicles col·leccionables. Els títols dels primers quatre capítols referits a la prehistòria ens donen idea del to divertit amb què l'autor aborda un tema tan controvertit en la transició com era la història d'Espanya: capítol I «Los orígenes de esto»; capítol II «Los primeros nosotros»; capítol III «Juntos; pero sí revueltos», i capítol IV «Simplemente Iberos». En opinió de l'autor, *Historia de aquí* naix per la seua gran afició a la història i, especialment, com declara en una entrevista, «de l'aclapament d'un jove, que era jo, davant del cúmul de falsedats que ens havien endegat els nostres majors i que anomenaven, pomposament, Història» (Capdevila i Barrero, 2008:1).

El Ministeri d'Educació i Ciència va declarar, al principi de la dècada dels huitanta, aquesta obra com a llibre de suport per a l'estudi de l'assignatura d'Història en el batxillerat i això la va fer molt popular entre els docents. Forges manifesta també en aquella entrevista, amb una concisa frase però molt perspicaç, que: «La lletra amb somriure entra» (Capdevila i Barrero, 2008:4). La qual cosa és sens dubte tota una declaració sobre la finalitat de l'humor gràfic en l'aprenentatge de la història.

Aquesta obra representa el tipus de còmic de caricatura documental-històrica, però des de l'humor gràfic.

- *Una vegada hi havia... l'home* (1978) és un referent del còmic de caricatura documental prehistòric. Obra del dibuixant Jean Barbaud i del guionista i cineasta de TV Albert Barillé, és un dels còmics més cèlebres per a l'aprenentatge de la història, basat en la sèrie de dibuixos animats del mateix títol. Emesa per primera vegada el 1978 en la cadena francesa FR3, i destinada al públic infantil, diverses generacions van cultivar el seu

⁴ *La gran aventura de la historia*, 1979, d'Alberto Cabado i el dibuixant Eugenio Zoppi, i *La Historia de la Humanidad* en la seua versió del 2004, amb les il·lustracions i els textos actualitzats.

gust per la història i la ciència a través del visionat d'aquesta reeixida sèrie en la petita pantalla. Els personatges (de totes les aventures) encarnen dos grups humans antagònics: aquells que estan a favor de fer progressar la història, com el Mestre, Pere, el Gros, Flor i els seus fills Peret, Floreta i el Gros Menut, i aquells que obstaculitzen l'avanç de la humanitat protagonitzats per Nabot i Tinyós. El Mestre és un personatge clau de totes les històries, hi fa d'inventor o de geni de totes les arts i ciències.

N'hi ha una versió més actualitzada editada en castellà per Planeta-Agostini en 1991, encara que segons Ruiz Zapatero: «[...] ofereix una història "amable" del gènere humà. Compta amb una acceptable documentació, encara que un poc desfasada, i una estructura narrativa que combina les aventures de ficció del Mestre [...] amb pàgines de divulgació i il·lustracions realistes». (Ruiz Zapatero, 1997: 305). «A nivell iconogràfic hi resulten cridaneres les inversemblants posicions dels homes paleolítics, sempre són homes els que tallen, i els gestos de talla lítica, de totes totes impossibles» (Ruiz Zapatero, 1997: 306).

En l'actualitat, recordem que fa quasi quaranta anys de la seua creació, alguns dels seus continguts no estan actualitzats, i potser els estereotips dels seus personatges es troben superats, però el seu mèrit com a precursor en la divulgació de la història i la ciència a través dels dibuixos animats i la historieta és inqüestionable.

- *Homo sapiens, il va changer la face du monde* (2005) és l'adaptació al còmic del documental de TV del mateix títol, realitzat sota la direcció científica d'Yves Coppens i dirigit pel director de cine Jacques Malaterre. La versió en còmic amb il·lustracions de Loïc Malnati i guió de Jacques Malterre, Frédéric Fougea i Pierre Pelot n'és rigorosament fidel al documental en el seu contingut i especialment en la construcció de les escenes gràfiques.

La temàtica és la història de les grans fites en l'evolució de *Homo sapiens* des dels nostres avantpassats *Homo erectus*, fins al nostre procés de sedentarització en el Neolític. El còmic narra d'una manera entretinguda alhora que educativa els grans processos en l'evolució de la nostra espècie que ens han permès conquerir la terra, però sobretot descobrir l'existència d'un món invisible, el de les idees, a través del coneixement i l'expressió d'allò simbòlic.

Segons Benoît Cassel (2005), els autors n'han trobat un perfecte equilibri, en aquesta aventura homèrica (l'odissea de l'espècie), entre el rigor científic i l'entreteniment. El resultat n'és al mateix temps educatiu, emocionant i entretingut. Malnati, fan del personatge Rahan d'André Chéret, no podia deixar de fer un paral·lel amb aquest altre heroi de ficció prehistòric. Com ell, els *Homo sapiens* transmeten el coneixement que permet l'avanç de la

3 L'obra de Gonick és un bon exemple de divulgació científica en història, ciència i tecnologia. *La Historia del Universo en cómic*, de Larry Gonick, Ediciones B, S.A., 1995.

BUT THE BEST THING ABOUT SEEDS IS THEIR **DURABILITY**: ONCE HARVESTED, A KERNEL OF WHEAT WILL LAST FOR YEARS!



BY TILLING, PLANTING, AND WEEDING, THE WOMEN BEGAN TRYING TO RAISE ENOUGH GRAIN TO FEED **EVERYONE YEAR-ROUND**.



AND SO BEGAN **AGRICULTURE** — AND **HARD WORK**.



WHEN PEOPLE REALIZED THAT THE EARTH WOULD BEAR FRUIT WHEN SEEDED, THEY BEGAN THINKING OF IT AS **MOTHER EARTH**.



PRESUMABLY THIS BEGAN THE CULT OF THE **MOTHER GODDESS**, THE FIRST DIVINE BEING WITH HUMAN FORM. HER WORSHIP WAS WIDESPREAD IN THE ANCIENT WORLD.

©1978 BY LARRY SCHICK



OF COURSE, MOTHER EARTH IS SOMETIMES **BARREN**, SO THE ANCIENTS DEvised A WAY TO APPEASE HER WHEN CROPS WERE BAD: **HUMAN SACRIFICE**.

WAIT—EXPLAIN THIS TO ME ONE MORE TIME— LET'S JUST SAY THAT THE EARTH CAN BE A MEAN MOTHER...

Hace 200.000 años un hombre sabe manejar el fuego. Es el Pithecanthropus, ya tiene 930 cm³ de cabezamen. Aquí hay restos de él en los valles del Guadiana, del Zújar, del Manzanares, del Tajo; en Bañuges (Asturias), en Ciriego (Santander) y cerca de la Laguna de la Janda, en Cádiz. Como nada nos lo impide, vamos a dejar bien claro que los Pithecanthropus de aquí fueron los inventores del fuego. (Nosotros lo dejamos caer y si cuea, cuea.) ¿Cómo se hizo un peninsular con el fuego? Pues a lo mejor fue así:



- 4 *Historia de aquí*, de Forges. Vol I.
Editorial Bruquera, 1980.

Portada del número 1 de la sèrie
televisiva *Érase una vez... el hombre*,
d'A. Barillé i J. Barbaud.
Editorial Grijalbo, 1990.

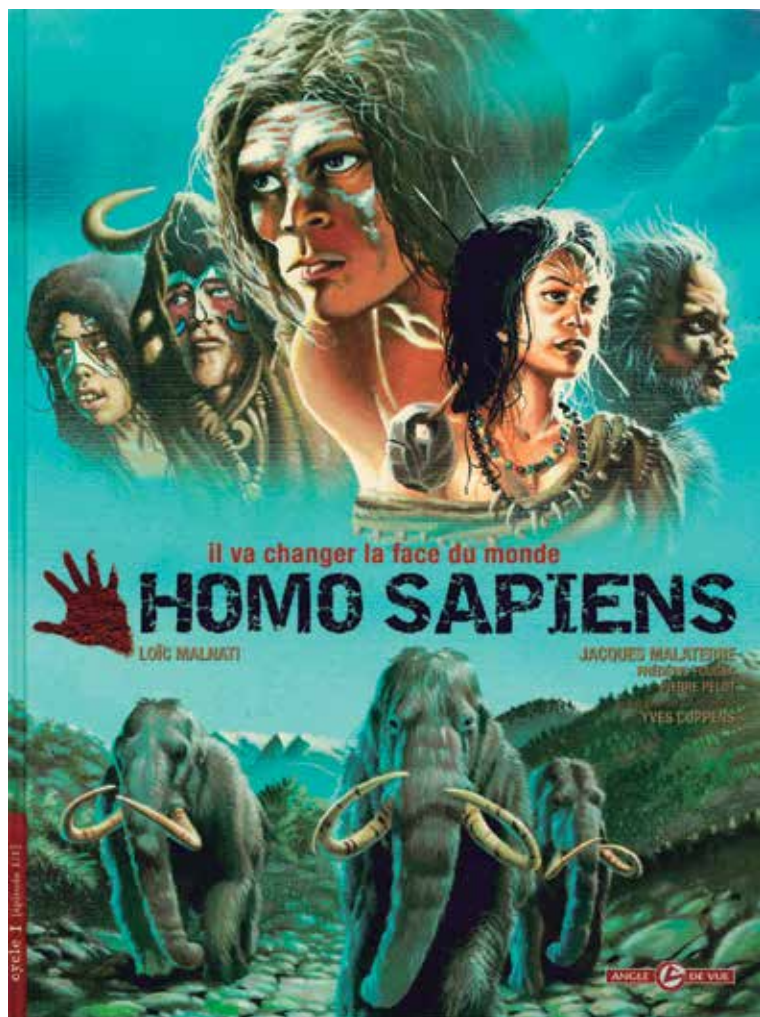
5



humanitat, però a diferència dels herois creats pel còmic prehistòric de ficció, ho fan a través d'un aprenentatge empíric constant i real ⁶. L'àlbum de *Le Sacre de l'Homme*, continuació d'*Homo sapiens*, narra la història de l'home des del Neolític fins a les grans civilitzacions de l'Orient Pròxim i compta amb magnífiques il·lustracions, molt ben documentades, de Chéret.

- *Würm, Jeu de rôle dans la Préhistoire*, de l'il·lustrador científic i dibuixant de còmics Emmanuel Roudier, és un joc de rol de taula sobre la prehistòria. Té unes il·lustracions magnífiques i uns continguts molt ben documentats, que el converteixen en un joc de rol de divulgació científica però concebut des de la perspectiva del còmic de documentació prehistòrica, això és, al servei de l'educació i l'entreteniment de qualitat.

El títol d'aquest joc fa referència a la glaciació del mateix nom (*Würm*) i els seus continguts estan basats, en essència, en les dades arqueològiques que es coneixen d'aquest període. En el manual d'instruccions del joc i a través dels suplementos posteriors que el desenvolupen: *La voix des ancêtres*, núm. 1 «Contes des porteurs de bois» (2013), i núm. 2 «Contes des dévoreurs



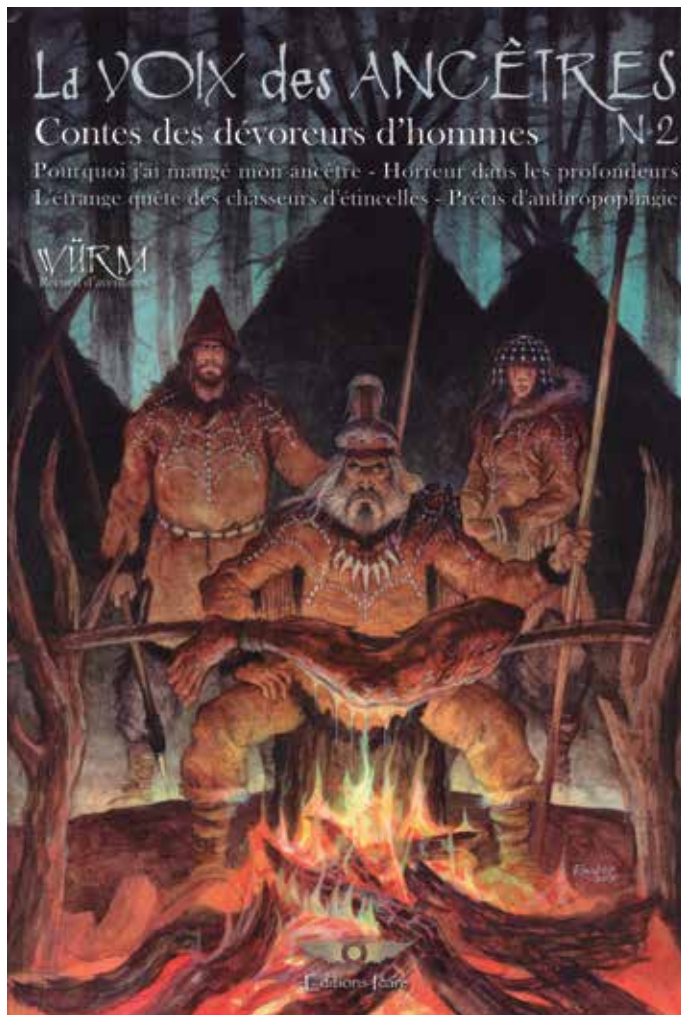
d'hommes» (2013), s'ofereix una informació detallada sobre la fauna i la flora, les cultures humanes i la vida en general durant aquesta glaciació. A més de les il·lustracions de Roudier, els suplementes de *Würm* porten imatges dibuixades per altres grans dibuixants i il·lustradors científics i de divulgació, com Éric Le Brun i Florent Rivère ⁷.

Per a Paleorama és «una obra molt recomanable si lliges francès. Val la pena tant si t'agraden els jocs de rol com si busques una lectura amena i divulgativa sobre la vida al Paleolític, o pel simple gaudi de les il·lustracions de tan notables artistes» (Paleorama, 2010: 1).

- Éric Le Brun, especialista en dibuix arqueològic, és el guionista i dibuixant de la sèrie *L'art préhistorique en bande dessinée*: primera època, Aurinyacià 2012; segona època, Gravetià i Solutrià 2013 (la tercera època, Magdalenian, està en preparació). És una sèrie de còmic clarament ubicada en el tipus de còmic documental prehistòric i a més compta amb un annex informatiu molt

- 6 *Homo Sapiens: il va changer la face du monde*, de Loïc Malnati i Jacques Malaterre, 2005.

Würm. La voix des ancêtres. 7
Joc de rol d'E. Roudier, 2013.



interessant per al treball didàctic sobre els principals llocs arqueològics que pots visitar, vocabulari bàsic i una bibliografia actualitzada sobre l'Aurinyacià, el Gravetià i el Solutrià segons el títol que consultes. El primer dels títols té, a més, un pròleg de Jean Clottes, especialista en art prehistòric. També es pot consultar l'interessant bloc nde l'autor on trobaràs una àmplia informació: <http://elebrun-canalblog.com>.

Le Brun és un apassionat de l'art parietal, coneixedor de la majoria de les coves i grutes amb pintures d'Espanya, França i la resta de països del sud d'Europa. Això li ha permès convertir-se en un dels més importants il·lustradors especialitzat en el tema i per això àmpliament reclamat per a treballar en la divulgació científica de museus, llocs arqueològics i llibres i revistes especialitzats.

Ens trobem davant d'una de les obres, amb format de còmic, amb major qualitat divulgativa i valor didàctic; no sols l'obra està exhaustivament

documentada, sinó que la narració és molt comunicativa. Les il·lustracions, molt fidedignes, fetes amb una línia clara i realista, són molt atractives per al lector que comprén amb un sol colp de vista la tècnica i la importància d'aquest tipus d'art (Gasca i Mensuro, 2014) ⁸.

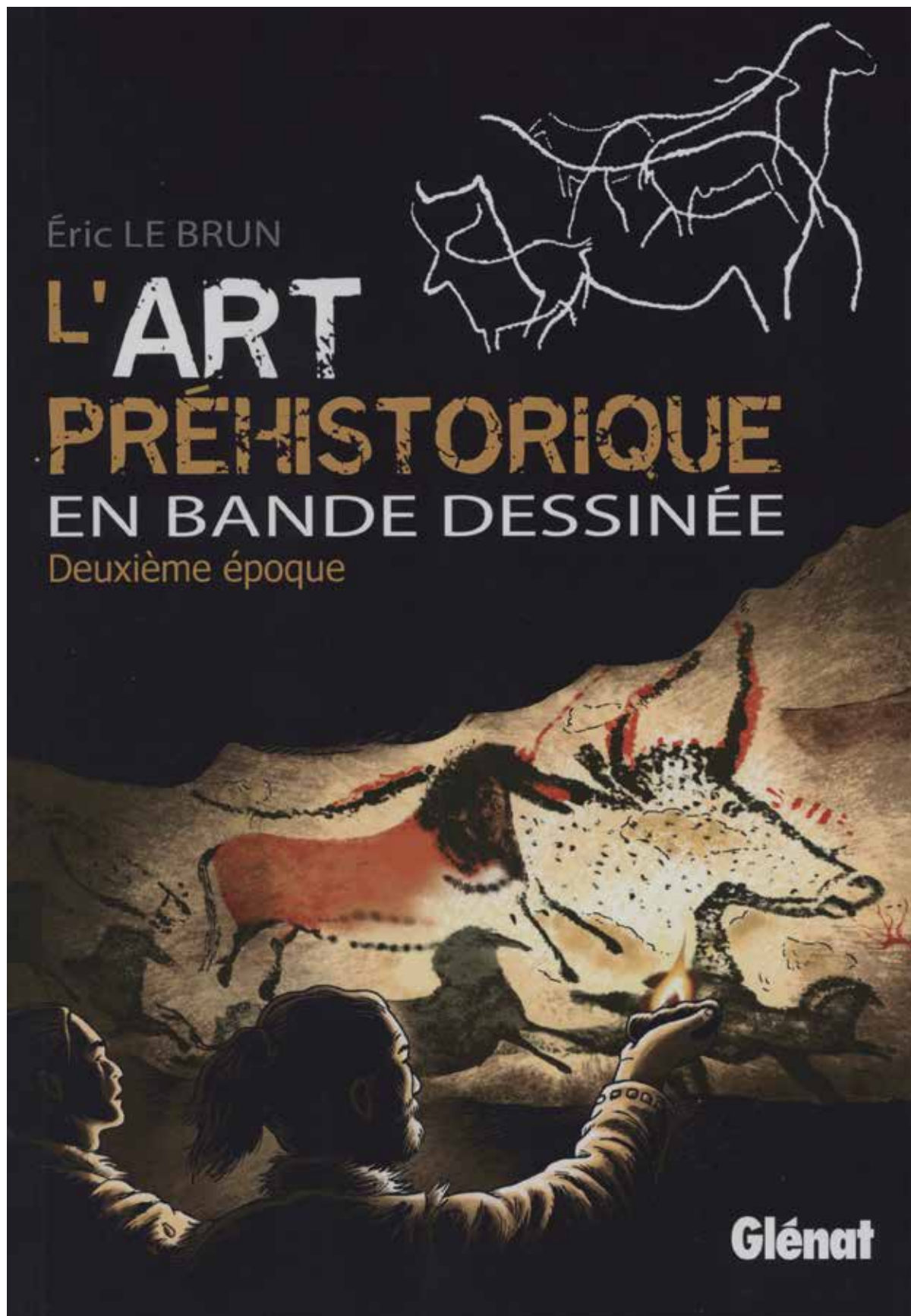
- *Ticayou*, amb il·lustracions de Priscille Mahieu i guió d'Éric Le Brun, és una sèrie enfocada al públic infantil *no lector*, protagonitzada per un xiquet Cromagnon. Fins al moment n'han aparegut dos títols: «El petit Cromagnon» i «El caçador de la prehistòria», ambdós el 2009. El primer episodi de *Ticayou* tracta de la invenció del dibuix en totes les seues formes ⁹. El personatge dibuixa en el fang el rastre d'una serp que ha vist sobre l'arena, o amb carbó un ós i un mamut en les parets d'una cova. Però els seus companys de tribu es burlen d'aquest xiquet especial i solitari, i Ticayou té la intenció de prendre venjança. Ell imagina una brometa on els seus dibuixos sobre les parets seran determinants. En el segon volum, a pesar de la seua senzillesa, *Ticayou* ens fa comprendre la importància de la caça per als homes prehistòrics i la impaciència dels xiquets per participar-hi.

Els autors han dibuixat hàbilment una història breu i senzilla amb un argument que atrapa el lector infantil. Amb una gran facilitat per a abordar els conceptes bàsics sobre la prehistòria, *Ticayou*, pensat per a xiquets entre 3 i 5 anys, sense textos ni bafarades, permet als adults introduir-los en el coneixement del Paleolític i gaudir d'aquest descobriment junts. Alhora que ompli un buit existent en el còmic destinat al públic infantil *no lector*. Val la pena visitar el lloc <http://ticayou.canalblog.com>, on trobarem explicacions senzilles i didàctiques sobre la prehistòria, íntimament relacionades amb els dibuixos d'aquest còmic.

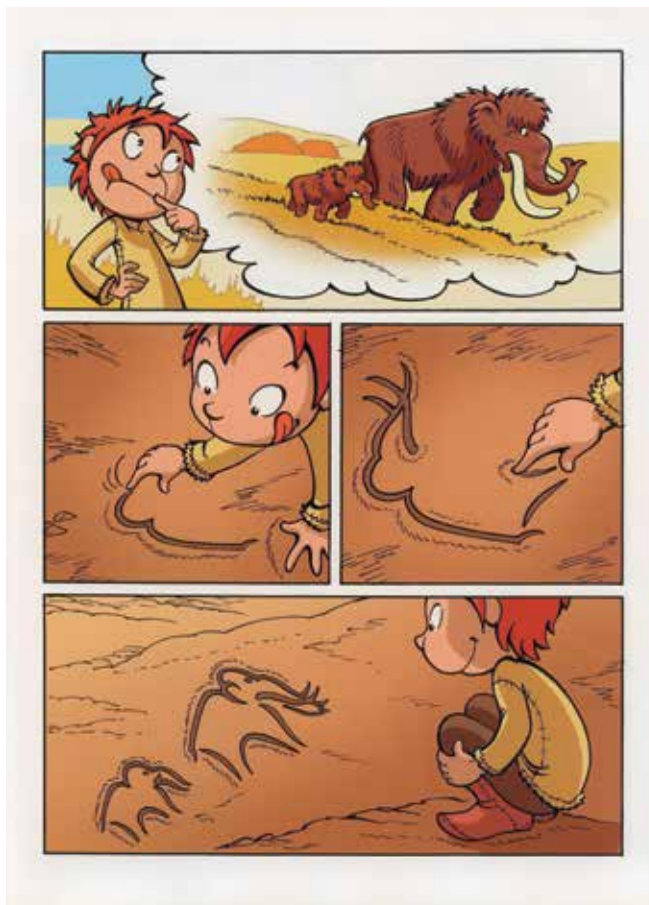
- El 2007, l'artista i il·lustrador Francesc Capdevila, més conegut com *Max*, i el guionista i dibuixant Pau Rodríguez, *Pau*, publiquen conjuntament el còmic *El bosc negre. Una aventura talaiòtica*, amb guió del Museu Arqueològic de Son Fornés, a partir de la idea original de Marc Ferré, en el qual l'adaptació de guió i la creació i dibuix dels personatges, han sigut fetes per Max; i els fons i els animals per Pau. Va ser publicat per la Conselleria d'Educació i Cultura del Govern de les Illes Balears. Han repetit experiència amb *La cova des Mussol*, amb guió, també, de Marc Ferré, maquetació i personatges de Pau, i fons de Max, publicat pel Consell Insular de Menorca el 2011 ¹⁰.

En *El bosc negre* ens conta, a través d'una amena història, com vivien els habitants de l'illa de Mallorca a l'època talaiòtica. Un xiquet de la prehistòria que viu al talaiot de Son Fornés ha d'eixir del seu poblat per a trobar solució al problema de la sequera i dels animals domèstics que moren per una epidèmia. A través de les seues peripècies ens explicarà la manera de viure i les creences d'aquestes poblacions prehistòriques d'una manera atractiva i entretinguda.

⁸ *L'art préhistorique en bande dessinée*, d'Éric Le Brun, vol. 2, 2013.



9 Ticayou. *Le petit cro-magnon*, de Priscille Mahieu i Éric Le Brun, 2009.

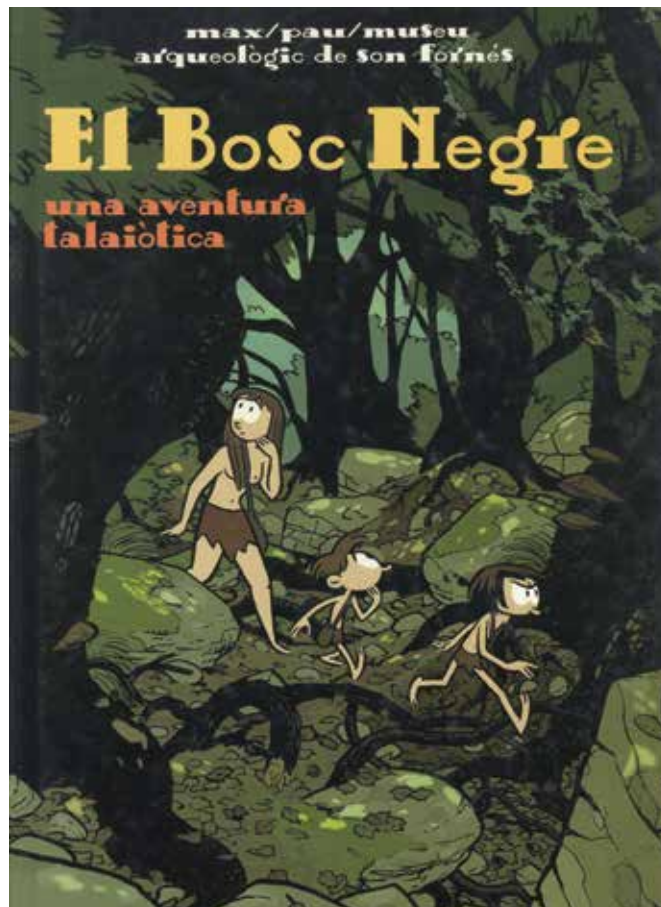


Mitjançant aquest còmic ens acostem al coneixement del jaciment de Son Fornés i a la cultura talaiòtica que el va construir i va habitar. A més, el còmic té un annex o un CD-ROM, segons edicions, amb una proposta didàctica que ens ajuda a situar aquesta cultura en la prehistòria. Conseqüentment aquest còmic el classifiquem clarament com de *caricatura documental prehistòrica* per la seua finalitat de divulgació científica i caràcter educatiu.

- Finalment, *The Book of Genesis* (2009), la novel·la gràfica de l'americà Robert Dennis Crumb, fundador del còmic *underground*, considerem que també havíem d'incloure-la en aquest article, atés que és una obra divulgativa amb intencionalitat pedagògica d'un dels mites de l'origen de la humanitat que més ha influït en el pensament i la cultura occidental.

Per això, *The Book of Genesis* (2009) resulta molt apropiada per al coneixement d'aquest mite per dues raons: la primera, formulada pel mateix Crumb en el seu pròleg: «Totes les versions en historieta de *La Bíblia* que he vist contenen passatges de narrativa i diàlegs completament refets en un intent d'alleugerir i "modernitzar" les velles escriptures. I encara així, aquestes Bíblies clamen creure que són "la paraula de Déu" o que estan "inspirades per Déu", mentre

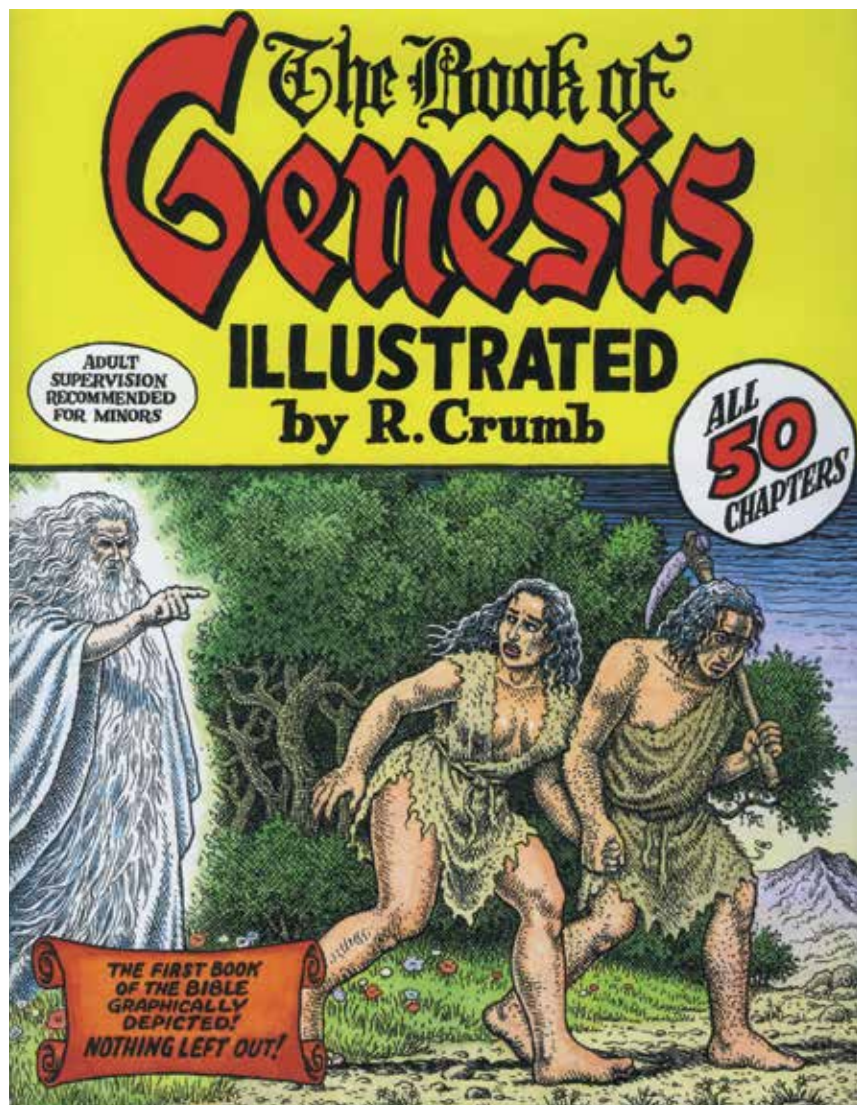
- 10 *El bosc negre. Una aventura talaiòtica*, de Max i Pau. Un bon exemple de còmic editat pel Museu Arqueològic de Son Fornés, 2007.



que jo, irònicament, no crec que *La Bíblia* siga “la paraula de Déu”, sinó la paraula dels homes. No obstant això, és un text poderós amb moltes capes de significat que aprofundeixen en el nostre inconscient col·lectiu, el nostre inconscient històric, si així ho preferiu» (Crumb, 2009: introducció) ¹¹.

La segona, l'exposa Ana Teruel (2009) en la seua crítica del diari *El País*: «En *Gènesis* [Crumb] firma una adaptació literal de l'origen bíblic de l'univers basada en la traducció de la Torà a l'anglès de Robert Alter de la Bíblia del King James. [...] L'artista nord-americà s'ha cenyit a il·lustrar “cada petit detall” del text, sense afegits ni tampoc censure. Violència, incestos, violacions i un paper de la dona diferent de l'assumit. [Segons Crumb] descobrim que hi ha tota una sèrie d'històries matriarcals amagades, aspectes sencers d'uns personatges femenins forts que s'han passat per alt» (Teruel, 2009: 1).

Amb l'obra de Crumb entenem millor el significat cultural del mite cristià de la creació, alhora que gaudim de l'estil de l'autor que ens porta, com en una *muntanya russa*, dels aspectes més íntims als més èpics, de les situacions més prodigioses a les més bàrbars, sense desviar-se del text original i amb solucions gràfiques senzilles i no intencionalment esbiaixades.



The book of Genesis, il·lustrat per Robert Crumb, 2009. 11

EL CÒMIC I LA NOVEL·LA GRÀFICA, UN RECURS PER A CONTAR LA PREHISTÒRIA DES DEL MUSEU. ALGUNES PROPOSTES I DIFICULTATS

El famós dibuixant i teòric de la novel·la gràfica Will Eisner, en la seua coneguda obra *La narración gráfica* (Eisner, 2003), utilitza aquest art seqüencial com a recurs gràfic, i el període Paleolític com a escenari per a donar vida a les seues idees. Els personatges, homes i dones de la prehistòria, expliquen dibuixant en les parets de les seues coves el valor d'aquest recurs narratiu. Eisner crea també amb aquest joc entre còmic i prehistòria una brillant al·legoria sobre quin va poder ser l'inici d'aquesta tècnica gràfica.

El que per a Eisner és només un recurs creatiu, en Marc Azéma (2011), cineasta i doctor en prehistòria, es converteix en una hipòtesi que relaciona alguns panells concrets d'art rupestre com una forma de còmic prehistòric, utilitzat pels humans des de la prehistòria, per a contar història des de la força d'allò visual.

Gonzalo Ruiz Zapatero manté l'existència d'una íntima relació entre dos universos aparentment tan diferents com l'arqueologia i el còmic: «No hem d'oblidar que l'arqueologia mateixa, [...] 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 mateixos [...], quasi tot en la prehistòria es pot contar en imatges. Per tant no ha de resultar sorprenent que els territoris de solapament d'aquesta disciplina amb els còmics siguen reals i puguen resultar interessants per a les dues parts» (Ruiz Zapatero, 2010: 66-67).

Sense entrar en aquests plantejaments i hipòtesis, pensem que el còmic i la novel·la gràfica són un magnífic recurs comunicatiu per a transmetre els continguts dels museus de prehistòria a un públic no especialitzat. I més quan defensem que el sistema de comunicació del museu dirigit al *gran públic* descansa sobre un ampli triangle format per tres vèrtexs: el concepte i la imatge que la institució transmet o vol transmetre de si mateixa de manera explícita o implícita, el programa expositiu i els programes d'activitats específicament didàctiques i divulgatives.

EL CONCEPTE I LA IMATGE QUE VOLEM TRANSMETRE DE LA INSTITUCIÓ

Tots els elements que el públic troba abans, durant i després de la seua visita al museu contribueixen a transmetre d'una forma conscient o inconscient les idees i la forma de ser d'aquesta institució.

Si volem que els nostres visitants tinguen una percepció de nosaltres com una institució didàctica, l'ús del còmic com a estratègia de comunicació pot resultar prou profitosa. Aquests recursos són especialment interessants per a dissenyar campanyes de posicionament entre usuaris potencials, per a promocionar l'activitat didàctica orientada al públic escolar i familiar, i per a la difusió del programa d'activitats complementàries. Recentment l'Institut Valencià d'Art Modern està realitzant una campanya de promoció de la seua Associació d'Amics de l'IVAM a través d'uns personatges creats pel conegut il·lustrador valencià Sento, els quals, des de la façana del Museu, inviten els vianants a entrar-hi i a fer-se'n «amic».

L'EXPOSICIÓ COM A MITJÀ DE COMUNICACIÓ

L'exposició, com el llenguatge que millor caracteritza l'activitat difusora del museu, hauria de ser didàctica. Entés aquest concepte més com una forma de comunicació, que pretén fer emocionant i accessible el coneixement científic a diferents tipus de públic, que com el seu més literal sentit pedagògic d'ensenyança/aprenentatge.

El còmic i la novel·la gràfica com a recurs museogràfic ens poden ajudar especialment a fer més accessibles i atractius les presentacions expositives.

Sobretot desenvolupant la capacitat comunicativa i integradora del llenguatge visual de les imatges en les exposicions. De la mateixa manera que fotografies, dibuixos i audiovisuals poden constituir línies narratives específiques en una exposició (com és habitual que ho siguin els textos i els objectes), també ho podria ser el còmic i la novel·la gràfica. Segons la nostra opinió, seria dissenyant una línia discursiva pròpia, que explique l'exposició a través de vinyetes introduïdes en la instal·lació o bé en suport imprès de mà, que com a fil conductor ens ajude a seguir els continguts exposats al llarg del seu recorregut. Actualment, amb el desenvolupament de les noves tecnologies de la comunicació, podem introduir aquest recurs en suport digital a partir de la descàrrega d'aquestes aplicacions en els nostres telèfons mòbils o pastilles en format d'imatges fixes o animades.

L'acabat d'inaugurar Musée des Confluences de Lió utilitza en les seues modernes sales d'exposició una línia explicativa a base de dibuixos/còmics animats, instal·lada en pantalles tàctils. Aquests punts d'informació, existents en totes les seues sales, expliquen a través d'aquesta tècnica gràfica, preferentment idees i principis complexos de l'àmbit de la ciència i de la societat, amb un magnífic resultat basat en la qualitat dels dibuixos, la senzillesa de les animacions i l'amenitat de les narracions. Si utilitzàrem els dibuixos i l'estil narratiu d'Éric Le Brun per a explicar el sentit i la tècnica de l'art paleolític en les nostres exposicions, el resultat seria igual de bo. També si ho férem amb les il·lustracions de Priscile Mahieu i el seu personatge Ticayou, en aquest cas per a explicar-lo als nostres visitants més joves.

El còmic és un recurs magnífic, sense variar una instal·lació expositiva pensada per a públic que haja aconseguit el pensament *abstracte* (a partir dels 12 anys), per a poder introduir unes altres línies de comunicació adaptades al pensament *concret* (a partir dels 6 anys) o a les experiències significatives dels visitants pertanyents a altres cultures o amb necessitats especials (Piaget, 1964).

PROGRAMA ESPECÍFIC D'ACTIVITATS DIDÀCTIQUES I COMPLEMENTÀRIES

Una vegada analitzat el concepte de *museu que volem transmetre i l'exposició com a mitjà de comunicació*, arribem al nucli de la comunicació específicament divulgativa als museus, que són els seus programes d'activitat didàctica i complementària. Aquestes són activitats de mediació de continguts científics dissenyats per a sectors de públic concrets; alumnes de diferents nivells: infantil, primària, secundària i batxillerat; persones amb necessitats especials; famílies; persones majors; associacions, i turistes o altres grups no especialitzats però interessats en aquestes temàtiques. És en aquest apartat on el recurs comunicatiu del còmic s'ha utilitzat més extensament i té un major potencial comunicatiu.

El còmic documental prehistòric, tant de dibuix realista com el de caricatura, pot ser aprofitat abans i després de la realització de visites comentades, o de tallers didàctics als museus, com una forma de motivar i preparar la visita, o taller, o com a forma de recapitular o concloure aquestes activitats. El còmic de ficció d'inspiració prehistòrica també pot usar-se, però especialment per a motivar l'interés dels visitants pel període que tractarem durant la visita o taller. Fins i tot el còmic de ficció o fantasia amb anacronisme també pot mostrar-se al final de la visita, però principalment com a element de contrast per a consolidar allò que no va ser, ni va poder ocórrer mai en la prehistòria. Per a aquests usos també serà molt important saber triar el tipus de còmic realista o de caricatura que millor s'adapte a les edats dels nostres visitants.

Cada còmic té un rang d'edat més adequat per a ser llegit o en el nostre cas per a ser utilitzat didàcticament, encara que per als amants d'aquest gènere aquest fet no resulta significatiu. Òbviament, *Ticayou* és un còmic adequat per a xiquets no lectors o neolectors entre 3 i 5 anys. *Una vegada hi havia... l'home*, a pesar d'estar un poc desfasat, continua sent molt recomanable per a xiquets entre 6 i 12 anys, especialment la sèrie d'animació. També per a aquest rang d'edat pot ser adequat *El bosc negre*, d'altra banda, pel grau de continguts *Homo sapiens*, *Historia del Universo en Comic* i *L'art préhistorique en bande dessinée* poden ser atractius per a joves a partir de 12 anys. *Genesis*, el joc de rol *Würm* i la *Historia de aquí* necessiten, per al seu correcte aprofitament, d'una explicació prèvia del context cultural en què han sigut creats i d'un major grau de formació per part dels lectors, per la qual cosa podrien ser interessants per a joves a partir de 15 o 16 anys.

Una opció molt interessant és l'elaboració per part dels museus de materials didàctics específics en format còmic, per a desenvolupar visites o itineraris especials utilitzant aquest recurs com el fil conductor de la visita. En el nostre Museu les professionals responsables de la didàctica, conjuntament amb l'il·lustrador Gerard Miquel, han elaborat contes il·lustrats sobre la prehistòria: *El misteri de la cova* i *Epi i Nea* (Fortea i Ripollés 2008 i 2013), pensats per als més menuts, on a banda de la narració es treballa amb l'observació i la manipulació de reproduccions d'objectes i el descobriment dels originals en les vitrines del Museu ⁽¹²⁾. Al nostre entendre, això mateix podria ser fet amb còmic per a treballar temes específics de la prehistòria i per a grups de visitants joves i adults amb els mateixos excel·lents resultats.

El Museu de Prehistòria de València també desenvolupa un programa de Biblioteca Infantil per a públic familiar, on es posa a disposició de xiquets, joves i adults, contes i llibres il·lustrats, això com còmics de temàtica històrica i arqueològica*. Aquests són consultats de manera lliure durant els diumenges

* Les bibliotecàries del Museu: Consuelo Martí, Yolanda Fons i Celeste Serra han sigut les creadores d'aquest programa, que han posat en marxa des del desembre del 2012. Per a més informació, consulteu: www.museuprehistoriavalencia.es

en un espai de les sales permanents habilitat informalment com a biblioteca. La consulta d'aquest material bibliogràfic es reforça amb l'exercici d'activitats d'animació a la lectura. Tot això està orientat al desenvolupament del plaer per la literatura entre els més joves però també, i no per això menys important, per a motivar el gust per la prehistòria i els temes arqueològics entre el públic familiar.

Quant a les activitats complementàries, respecte al còmic i a la novel·la gràfica, els museus tenen la capacitat de promocionar els il·lustradors, guionistes i educadors que estan treballant aquest mitjà amb una intencionalitat divulgativa i pedagògica. Gonick, Le Brun, Mahieu, Forges, Malnati, Malaterre, Max, Pau, Jul o Roudier no sols representen un estil gràfic i una forma de concebre aquest art seqüencial, sinó un concepte i una forma molt personal de mostrar-nos la prehistòria. Per exemple, amb qualsevol d'ells podem construir un programa d'activitat complementària sobre la temàtica «Prehistòria i Còmic» de gran qualitat i amb una àmplia projecció pública assegurada. D'altra banda també és interessant reivindicar l'estreta relació entre còmic i cine d'animació de temàtica prehistòrica: *Una vegada hi havia... l'home* o la versió animada de *Sílex and the City*, i especialment la sèrie documental francesa *L'odyssée de l'espèce*, que ha donat versions en còmic tan interessants com ara *Homo sapiens* i *Le Sacre de l'homme*. Aquests programes són excel·lents per a vincular la prehistòria amb diferents expressions artístiques, en aquesta ocasió: dibuix, il·lustració, còmic, cine i literatura, i amb això comprendre-la des d'altres perspectives diferents de la científica.

Podríem sintetitzar el valor del còmic i la novel·la gràfica com a recurs didàctic per a l'aprenentatge de la prehistòria als museus en els termes següents: aquest recurs gràfic/narratiu utilitzat d'una forma innovadora i creativa, ens ajuda a motivar l'interés i a facilitar la reconstrucció de l'espai i el temps de la prehistòria, d'una manera visual, dinàmica i entretinguda, construint, tant intel·lectualment com emocionalment en els nostres visitants, un valuós imaginari sobre la prehistòria. Aplicant la teoria de l'insigne pedagog Bruner (2001), descrita en la seua obra *El proceso mental en el aprendizaje*, aquests recursos ens poden ajudar a crear un «aprenentatge significatiu».

Hem intentat destacar alguns aspectes de l'ús del còmic i la novel·la gràfica als museus, i així reivindicar la capacitat comunicativa i didàctica d'aquest mitjà d'expressió. Hem apuntat només algunes propostes, però el camp de la comunicació i l'educació és molt ampli i permet elaborar molts altres suggeriments que ajuden el desenvolupament d'aquest sensacional recurs en l'àmbit museístic. Només ens cal desitjar que amb el nostre article hàgem contribuït a complir amb aquest objectiu.



El dia abans d'anar-se'n Epi baixà de nou a l'amagatall que tenia prop del riu per veure les cabres. Quan li faltava poc per arribar va escoltar un soroll que venia d'una coveta que hi havia en el vessant de la muntanya.

-De segur que és un conill-, va pensar. Es va acostar sigil·losament i va veure que dins estava Nea pintant en la paret una gran figura amb els braços alçats. -Quin dibuix més estrany, eixos braços tan llargs semblen voler tocar el cel-, va pensar.

BIBLIOGRAFIA

- AZÉMA, M. (2011): *La Préhistoire du cinéma: Origines paléolithiques de la narration graphique et du cinématographe*. Paris. Errance.
- BARRERO, M. (2002): «Los cómics como herramienta pedagógica en el aula». *Jornadas sobre Narrativa Gráfica*, Jerez de la Frontera.
- BAUER, E. K. (1978): *La historieta como experiencia didáctica*. México. Nueva Imagen.
- BEJAR, J. (2009): «El cómic como recurso educativo». *Aula Virtual CEP Castillejo de la Cuesta*.
- BLAY MARTÍ, J. M. (2015): «Dibujando la historia. El cómic como recurso didáctico en la clase de Historia». *Supervisió 21*, 36, p. 1-14.
- BRUNER, J. (2001): *El proceso mental en el aprendizaje*. Madrid. Narcea.
- CABALLERO ZOREDA, L. (2006): «El dibujo arqueológico: notas sobre el registro gráfico en arqueología». *Papeles del Partal: revista de restauración monumental*, 3, p. 75-95.
- CAPDEVILA, J., i BARRERO, M. (2008): «Entrevista a Forges. La desmemoria histórica». Disponible en: http://www.tebosfera.com/documentos/textos/entrevista_a_forges:la_desmemoria_historica.html
- CASSEL, B. (2005): «Homo sapiens» Disponible en: <http://www.planetebd.com/bd/bamboo/homo-sapiens/-/1308.html>
- CRUMB, R. (2009): *Génesis*. Barcelona. La Cúpula.
- EISNER, W. (1985): *El cómic y el arte secuenciado*. Barcelona. Norma Editorial.
- (1996): *La narración gráfica*. Barcelona. Norma Editorial.
- FORTEA, L., i RIPOLLÉS, E. (2008): *El misterio de la cueva*. València. Museu de Prehistòria de València.
- (2013): *Epi i Nea, la trobada de dos mons*. València. Museu de Prehistòria de València.
- GASCA, L., i MENSURO, A. (2014): *La pintura en el cómic*. Madrid. Cátedra.
- MARTÍNEZ-SALANOVA, E. (1996): «El cómic como elemento educativo». Disponible en: <http://www.uhu.es/cine.educacion/chisteseducacion/comics.htm>
- MOLES, A. (1973): *Théorie de l'information et perception esthétique*. París. Denoël.
- PALEORAMA, BLOG. (2010): Disponible en: <http://paleorama.wordpress.com/2010/11/09/wurm-juego-de-rol-de-mesa-con-neandertales-y-gratis-pdf/>
- PIAGET, J. (1964): *Seis estudios de Psicología*. Barcelona. Labor.
- RUIZ ZAPATERO, G. (1997): «Héroes de piedra en papel: la prehistoria en el cómic». *Complutum*, 8, p. 285-310.
- (2010): «Prehistoria y cómics. Ciencia y Ficción». *BBC Història*, p. 64-71.
- TERUEL, A. (2009): «Robert Crumb presenta su versión en cómic del Génesis». Disponible en: http://elpais.com/diario/2009/09/29/cultura/1254175205_850215.html