

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

DIPUTACIÓN DE VALENCIA

Presidente

Jorge Rodríguez Gramage

Diputado de Cultura

Xavier Rius i Torres

MUSEO DE PREHISTORIA DE VALENCIA

Directora

Helena Bonet Rosado

Jefe de la Unidad de Difusión, Didáctica y Exposiciones

Santiago Grau Gadea

EXPOSICIÓN

Proyecto expositivo

Museo de Prehistoria de Valencia

Comisariado

Helena Bonet Rosado

Álvaro Pons Moreno

Equipo de trabajo

Francisco Chiner Vives

Eva Ferraz García

Santiago Grau Gadea

Vanesa Mora Casanova

Begoña Soler Mayor

Con la colaboración de

Josep Lluís Pascual Benito

Bernat Martí Oliver

Alfred Sanchis Serra

Diseño, instalación y montaje

Francisco Chiner Vives

Imagen del cartel y cubierta del catálogo

Paco Roca

Didáctica

Laura Fortea Cervera

Eva Ripollés Adelantado

Ayudante de montaje

Amadeo Moliner Blay

Fondos expuestos

Museo de Prehistoria de Valencia

Colección Helena Bonet Rosado

Emmanuel Roudier

Miguel Quesada

Antonio Fraguas «Forges»

Mikel Begoña e Iñaki Martínez «Iñaket»

Ortifus

Mireia Pérez

Philuc

Museo Arqueológico Municipal Camil

Visedo Moltó de Alcoi

Animaciones 3D

Ángel Sánchez Molina

Audiovisuales

Grabación, edición y montaje

Render Comunicación, SL

Empresas colaboradoras de la producción

Diseño gráfico de la exposición

Vanesa Mora Casanova

Diseño del material impreso

Marc Granell Artal

Impresión del material de difusión

Imprenta Provincial de la Diputación de

Valencia

Transporte de la obra

TTI

Seguros

Muñiz y Asociados. Generali Seguros

Traducciones inglés y francés

Lambe & Nieto

Marc Tiffagom

Producción

Museo de Prehistoria de Valencia

Reinadecoraciones Espacios para el Ocio y

la Cultura

PUBLICACIÓN

Proyecto editorial y coordinación

Museo de Prehistoria de Valencia

Equipo de edición

Joaquín Abarca Pérez

Autores de los artículos

Helena Bonet Rosado

Ernestina Badal García

Santiago Grau Gadea

Antoni Guiral Conti

Vicky Menor Cuenca

Didier Pasamonik

Álvaro Pons Moreno

Pedro Porcel Torrens

Emmanuel Roudier

Gonzalo Ruiz Zapatero

Begoña Soler Mayor

Joaquín Soler Navarro

Traducción al valenciano y corrección

Unitat de Normalització Lingüística de la

Diputació de València

Diseño y maquetación

Marc Granell Artal

Impresión

Pentagraf

AGRADECIMIENTOS

Cecilio Alonso Alonso

Emili Aura Tortosa

Jorge Iván Arguiz

Suresh Ariaratnam

Gilles Bourgarel

Adam Brockbank

Maggie Calt

Chantal Chéret

Lora Fountain & Associates

Judit Foz Povill

Gloria García

Manuel Gozalbes Fernández de Palencia

Manel Granell

Ben Haggarty

Tanino Liberatore

Cristina Rihuete

Jose María Segura Martí

Museu Arqueològic Son Fornés

Dude Comics

Editorial Toxosoutos

El Patio editorial

Grupo Planeta

NOTA DE LOS EDITORES

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

ISBN: 978-84-7795-762-1

DL: V 1292-2016

© de los textos: los autores, 2016.

© de las imágenes: los autores, 2016.

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

07

PRESENTACIÓN

Helena Bonet Rosado

09

PREHISTORIA Y CÓMIC: LA MAGIA DE LA IMAGEN

Helena Bonet Rosado

37

PRIMERO LA CIENCIA... DESPUÉS, LA FICCIÓN

Ernestina Badal García y Joaquín Soler Navarro

59

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

Gonzalo Ruiz Zapatero

87

LA PREHISTORIA EN EL TEBEO INFANTIL

Antoni Guiral Conti

107

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

Pedro Porcel Torrens

125

PREHISTORIA EN LOS CÓMICS AMERICANOS

Álvaro Pons Moreno

149

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

Didier Pasamonik

167

¡GRACIAS LUCY!

Begoña Soler Mayor

193

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

Santiago Grau Gadea

219

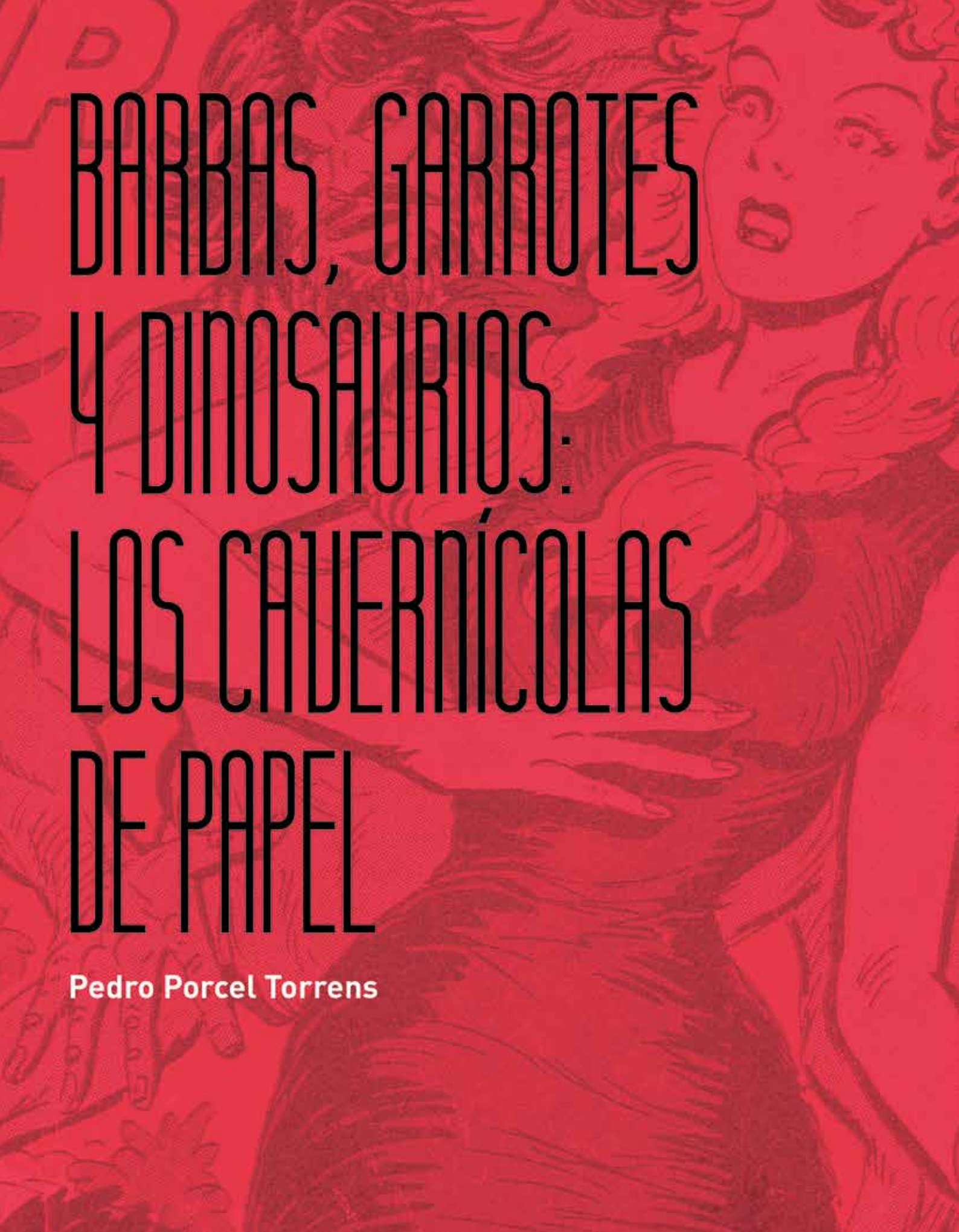
CONVERSACIONES CON EMMANUEL ROUDIER

Helena Bonet Rosado

233

CATÁLOGO DE SELECCIÓN DE CÓMICS

Vicky Menor Cuenca



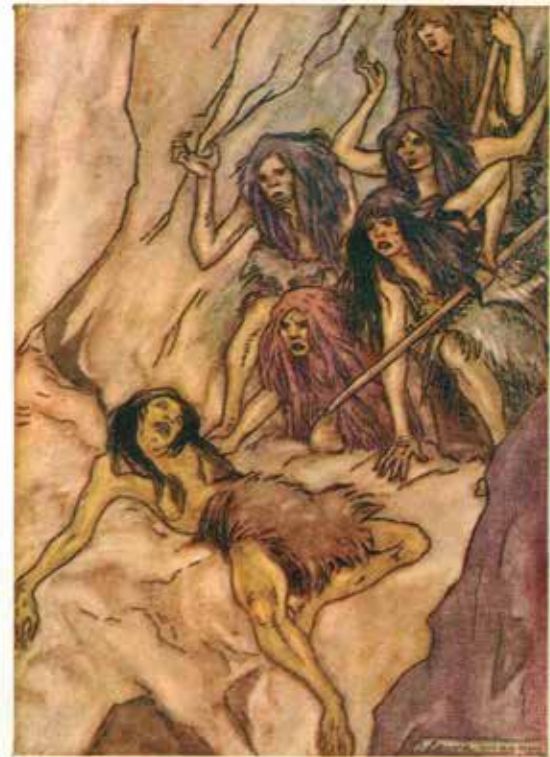
BARBAS, GARROTES
Y DINOSAURIOS:
LOS CAVERNÍCOLAS
DE PAPEL

Pedro Porcel Torrens

Las décadas centrales del siglo xx, fueron de esplendor para los tebeos, ya que cerca de ochocientas colecciones llegaron a los quioscos españoles. En ellos no quedó género, que no es susceptible de albergar las estructuras del romance tradicional, que no llegara a ser evocado en una o en muchas ocasiones. La lectura es el medio de ocio de masas, consolidado desde finales de la centuria anterior a través de las novelas por entregas y otras formas de literatura popular. Abastecer a un público amplio y ávido de novedades y destacar en medio de un mercado saturado de esta clase de ofertas en este sentido exige considerables esfuerzos de imaginación. Los tiempos medievales en todas sus facetas, el Oeste americano, las andanzas de la policía en la gran ciudad, el exotismo colonial, el mundo entero como depósito de peligro y maravilla, el espacio exterior poblado por mil y un seres extraños... Pocos, muy pocos ámbitos quedan excluidos de unas viñetas precarias, apresuradas, pródigas en inventiva tanto como en iteración. Dinosaurios y animales antediluvianos, aunque sacados de contexto, son fauna ya conocida en esta clase de productos. Sin embargo nadie parece mostrar preferencia por ese paisaje aparentemente idóneo para la aventura que representa la Edad de Piedra. Sin necesidad de respetar convenciones históricas frente a un público ignorante de unos tiempos remotos y desconocidos, el autor puede lanzarse libremente por los derroteros que le dicte su imaginación y hacer de la prehistoria un paraíso extravagante a la medida del argumento escogido.

Existen algunos precedentes literarios que guían en cierto modo el devenir de tan exiguo subgénero, que guionistas y dibujantes de los años cincuenta pueden haber llegado a conocer siquiera de oídas. Publicadas por Seix y Barral, las fantasías paleolíticas de las novelas de los franceses hermanos Rosny *La conquista del fuego** y *El león de las cavernas*^①, ilustradas por Serra Massana, conocen amplia difusión a comienzos de los años treinta. Los dibujos del artista catalán, discípulo de Joan Junceda, fijan lo que en lo sucesivo será la iconografía del hombre prehistórico: titanes de largas barbas, hirsutos,

* Título original *La guerre du feu*, también titulada en español *La guerra del fuego*, en Salvat y Ediciones Tridente.



Su rostro se hizo rígido mientras sus compañeras proferían
sordos clamores...

H. L. C. 204

vestidos de pieles sin desbastar y armados de grandes cachiporras y toscas lanzas. Una figura que cuanto autor de tebeos aborde el tema en lo sucesivo no dejará de manejar, inserta en un escenario insólito en que desarrollar los clásicos esquemas del relato aventurero: la pérdida, el viaje, la lucha, la solidaridad, la conquista. Cuando en 1935, el semanario *Aventurero* comience a publicar la historieta norteamericana *Flash Gordon* de Alex Raymond, tal tipología devendrá clásica. Entre los numerosos seres híbridos y razas extrañas que el astronauta encuentra en el planeta Mongo, se encuentra una tribu de cavernícolas muy semejante a nuestros antepasados terrícolas. Sus estilizadas figuras, sus proporciones atléticas, sus cabelleras y pellejos, sus armas e instrumentos serán evocados una y otra vez, en cada ocasión en los que asomen a la viñeta autóctona las fantasías antediluvianas.

Las narraciones de los hermanos Rosny, como el libro de Jack London *Antes de Adán*, que difunde con notable fortuna Aguilar durante la llamada *dictablanda* de Primo de Rivera, intentan ajustarse en su descripción de la vida prehistórica a una cierta contextualización que, si no es estrictamente realista, al menos

El león de las Cavernas. J.-H. Rosny. Ilustraciones de J. Serra Masana. Seix y Barral Hnos., Barcelona, 1935.

1



El Jabato. El Secreto de la gran tortuga. (2)
R. Martín y F. Darnís.
Editorial Bruguera, Barcelona, 1963.

respetar las convenciones más familiares: la no coexistencia de saurios y seres humanos, los modos de conseguir alimentos, la importancia y el valor del fuego, la necesidad de la tribu, etc. Más libre de ataduras se plantea uno de los escasos filmes que en la época aborda los tiempos primigenios, la modesta producción americana de 1940 *Hace un millón de años*, puntualmente estrenada en nuestro país. Dirigida por Hal Roach y protagonizada por Víctor Mature en el papel de apuesto cavernícola, se acoge en todo momento a los esquemas del romance tradicional: un triángulo amoroso entre el protagonista, una bella mocita vestida de pieles y un feo y barbado Lon Chaney Jr. en el papel de hechicero, cacique y malvado, que desata una trama escasamente original llevada con ritmo irreprochable. Inaugura lo que será en lo sucesivo la Edad de Piedra a ojos populares: un batiburrillo en el que nunca pueden faltar, por más aberrante que suene al público letrado, las clásicas escenas de enfrentamientos entre humanos y dinosaurios -cuyo papel corre en esta ocasión a cargo de tristes iguanas disfrazadas-, la contraposición entre tribus agrícolas *pacifistas* y hordas de malvados cazadores, y el amor imposible entre miembros de diferentes clanes: tres elementos que veremos repetirse en lo sucesivo en todas las fantasías que aborden la prehistoria.

Rasgos que en parte se repiten en otra de las novelas seminales del género: *El Mundo Perdido*, de Arthur Conan Doyle. Nace aquí lo que se convertirá con el tiempo en tópico: el encuentro de hombres de nuestra época con primitivos crecidos en un lugar ignoto preservado al margen de la evolución. Tales prehumanos suelen convivir con monstruos de toda laya, habitantes como son de territorios vírgenes a la mirada de la civilización. El tema conoce gran fortuna y asoma por doquier. Ya en 1925 se estrena una adaptación fílmica espectacular (*The Lost World*, Harry O. Hoyt) que sin duda ha de marcar a

muchos de quienes más tarde serán autores consagrados a lo popular; en lo sucesivo son numerosas las adaptaciones del argumento de Doyle a la narrativa gráfica, en la que destaca en este sentido la versión que un joven Francisco Darnís -autor más tarde de la conocida saga de *El Jabato* ² - realiza en 1942, para el semanario barcelonés *PBT*. Como los del texto original, sus cavernícolas viven en un estadio muy primitivo, son seres de apariencia salvaje, peludos y desaliñados, parlotean un lenguaje elemental hecho de gruñidos y sus motivaciones a la hora de pelear con dinosaurios o disputarse el favor de una hembra apenas difieren de los exhibidos por los animales. En consecuencia, el trato recibido por los hombres de nuestra especie será rudo y con escasas contemplaciones.

Hipertrofiando el motivo de *El Mundo Perdido*, Edgar Rice Burroughs crea, a través de las novelas de Tarzán, un continente africano imaginario depósito de cuanta maravilla ignota pueda concebirse, desde ciudades habitadas por gorilas parlantes a restos de la antigua Roma o de los cruzados de Tierra Santa afincados en remotos parajes. No faltan en este sentido los encuentros del Señor de la Jungla con malencarados trogloditas de garrote y pelambreira, un camino que siguen sin excepción los varios émulo de la criatura de Burroughs que pueblan los tebeos españoles. Los más célebres entre los tarzánidos patrios son *Pantera Negra* ³ y su hijo *Pequeño Pantera Negra* ⁴ ⁵, desarrollados por los hermanos Pedro y Miguel Quesada durante la década de los cincuenta para la valenciana editorial Maga. A la altura de 1956, cuando nace el personaje, la firma es ya la más consolidada fábrica de tebeos de aventuras del país, verdadera factoría que lanza cientos de títulos de cuadernos que conocen una extraordinaria difusión. *Pequeño Pantera Negra* es su título emblemático; con



Pantera Negra n.º 45. Los hombres de las cavernas. Pedro y Miguel Quesada. Ed. Maga, Valencia, 1958. ³



4 *Pequeño Pantera Negra. El valle de Lu.*
Miguel Quesada.
Editorial Maga, Valencia, 1958.

tiradas que llegan a superar los cien mil ejemplares semanales, se convierte en uno de los mayores éxitos de un mercado en ebullición caracterizado por una competencia feroz. Pequeño Pantera, adolescente libre que vaga por tierras africanas tan pródigas en maravillas como las creadas por Burroughs, encuentra en su periplo estirpes de hombres vampiro, ciudades futuristas, jinetes que surcan el cielo a lomos de águilas, indígenas abeja que viven en colmenas, castillos medievales en medio de la jungla y, cómo no, grupos de hombres prehistóricos.

En su primer, y breve, encuentro con éstos, que ilustra a lo largo de tres entregas -José Ortiz sustituyendo al habitual de la saga Miguel Quesada- Pequeño Pantera deviene protector de la tribu gracias a su valor, generosidad y superior grado de civilización. Los primitivos son representados con rasgos realistas: frente estrecha, pómulos marcados, grandes bocas, miembros simiescos. Por lo demás sus características responden a las acostumbradas en tales criaturas de papel: son hoscos, dan garrotazos a las primeras de cambio, se comunican por medio de sonidos inarticulados, visten pellejos y veneran serviles a quien se muestre capaz de derrotarlos. Vuelven a intervenir en la saga años más tarde, cuando las aventuras del personaje están en manos de Jesús Herrero, dibujante madrileño que, si bien no exhibe el virtuosismo gráfico de Quesada,



cumple con creces haciendo que el título continúe siendo epítome del tebeo de consumo de su época: sencillo en sus modos, variado en sus formas y capaz de mantener un alto nivel de ventas. Un troglodita llamado Truno solicita la ayuda de Pequeño Pantera para que libre a su poblado -ahora la tribu vive en cabañas de barro y es capaz de hablar- del ataque de una partida de árabes que pretenden capturarlos para venderlos como esclavos. Sigue una larga peripecia en la que Truno se convierte en fiel compañero del héroe que, junto a éste y a su inseparable gorila Juanito, son encadenados componiendo una insólita cuerda de presos. La aventura discurre por cauces convencionales, sin que los trogloditas cumplan otra función que la de aportar un agradable punto de exotismo y extravagancia que una sencilla tribu de nativos africanos hubiese sido incapaz de conseguir.

Apenas cinco o seis novelas y una sola película: escasa genealogía si se compara con la que poseen géneros como el *western*, la aventura marina o el relato medieval; nos encontramos ante un mundo nuevo de lugares comunes aún por definir. Por tanto completamente libre en sus reglas: más que en ninguna otra ocasión la verosimilitud brilla por su ausencia, mezclando épocas distantes entre sí varios miles de años, y aplicando a sus pobladores los mismos roles y pautas de comportamiento que animan a los personajes de cualquier

Dibujo de *Pequeño Pantera Negra*.
Miguel Quesada.

5

otra serie de cuadernillos. Un dibujante emblemático y prolífico, Manuel Gago (1925-1980) será el único que en varias de sus creaciones elija la Edad de Piedra como marco de sus historias. Gago es el autor del gran éxito de la posguerra, *El Guerrero del Antifaz* (1943), que, al igual que sus creaciones más célebres, publica Editorial Valenciana. Fundador más tarde de la firma Maga, autor de trazo clásico, sencillo y a menudo apresurado, es capaz de contactar con el público de forma inmediata, visceral. Sus iniciales carencias técnicas son suplidas con creces por un sentido del ritmo, la composición y el lenguaje gráfico raramente igualado. Amante de la acción y el melodrama, es responsable de varios miles de cuadernos, una producción vasta y forzada que le constituye en puntal y ejemplo de toda una manera de entender el medio. Apadrinando a otros autores más jóvenes, como José Ortiz, Miguel Quesada o Luís Bermejo, encabeza la escuela valenciana de dibujantes, muy prolífica durante los años cincuenta. Para entonces sus grandes sagas, prolongadas a lo largo de muchos años, venden miles de ejemplares y acuden puntuales a los quioscos. Al citado *Guerrero del Antifaz*, le acompañan el *western El Pequeño Luchador* (1945) y la serie de capa y espada *El Espadachín Enmascarado* (1952).

Las hazañas de *Purk, el Hombre de Piedra* (1950) ⁶ ⁷ son la penúltima de las grandes sagas que Gago crea para la Valenciana, con su hermano Pablo como guionista. En esta ocasión se permite el lujo de transitar por una parcela del universo ficcional apenas codificada; sin lastre documental alguno, la colección puede adentrarse por los caminos más disparatados, bien acogidos por un lector ávido de las emociones que el dibujante sabe proporcionarle. En un principio Purk, perteneciente a una tribu de pastores y agricultores que adora a los espíritus buenos, vive la aventura movido por la venganza sobre los asesinos de su padre, el jefe de la tribu de los cataks. Pacifismo, modo de vida no agresivo, origen noble, afrentas que lavar: caracteres clásicos del héroe. Lila, su compañera, juega un papel un poco más lucido que el de hembra pasiva acompañando a su pareja en insólita convivencia. Para no suscitar el escándalo de los censores, pronto se casa con el Hombre de Piedra en curioso rito pagano. Claro que enseguida se les añade Sandar, un adolescente adoptado por el protagonista que, con su incómodo papel de carabina, parece imponer cierto recato en la convivencia de la troglodítica pareja.

Pero se diría que la obligada simplicidad social que impone el escenario elegido pesa a la hora de construir un conflicto dramático duradero, que se revela más endeble que en las otras sagas del autor. Progresivamente se reducen los escenarios en los que se desarrollan diversas líneas de acción simultáneas para seguir más literalmente las andanzas del héroe y sus compañeros, hasta que llega un momento en el que la duración de los episodios disminuye, contándose cada aventura en dos o tres cuadernos que rompen la sensación de continuidad y hacen que se desvanezca parte de su atractivo.

⁶ *Purk el Hombre de Piedra. Otra vez la hechicera*, de Pablo y Manuel Gago. Editorial Valenciana, 1951.

⁷ *Purk el Hombre de Piedra. Los juegos de Libar*. Pablo y Manuel Gago. Editorial Valenciana, 1951.



- 8 Purk el Hombre de Piedra. Lucha tras lucha. Pablo y Manuel Gago. Edival. Selección Aventura, Editorial Valenciana, 1974.



Las andanzas del Hombre de Piedra transcurren en un mundo desprovisto de cualquier afán de realismo, en el que la libertad imaginativa se refleja en los innumerables monstruos y tribus extrañas que aparecen sin dar tregua al lector: hombres mono, seres alados con cabezas de hiena, centauros, gorilas cornudos o una fabulosa hibridación de humano y rinoceronte capaz de hacer las delicias del más exquisito degustador de incongruencias. Todos ellos, sin embargo, son acogidos por los protagonistas sin el menor asombro, y sus patrones de comportamiento responden en todo a los del hombre actual, sin que su aspecto sea al fin más que un adorno exótico. La fantasía enriquece un decorado que acompaña una trama que en su planteamiento se revela convencional.

Purk ⁸, héroe sin tormentos interiores, asume y elige su condición de justiciero; convencido de que su fuerza sin igual le ha sido otorgada por un poder superior «para poner la paz entre las tribus y hacer desaparecer las malas costumbres que tienen» (que suelen incluir el canibalismo o los sacrificios humanos), decide lanzarse al mundo en busca de conflictos que resolver. La aventura pasa a ser vivida gozosamente, en trayectoria paralela a la de

tantos protagonistas del cuaderno de los cincuenta. Las pasiones desquiciadas van desapareciendo sustituidas por un exotismo muy imaginativo y el nivel de violencia se reduce hasta limitarse a las inevitables peleas que ocupan, como siempre, buena parte de cada entrega. El trazo de Gago se esquematiza sin perder su fuerza, abandonado el sobrio clasicismo de los primeros tiempos. Resuelto una vez más con el criterio realista épico del autor, pródigo en secuencias prodigiosas, el Hombre de Piedra de nuevo deja boquiabierto a un lector fascinado ante la facultad mágica del dibujante para contar en imágenes con la mayor sencillez y eficacia.

La mezcla de aventura y melodrama, que tan bien ha funcionado en las anteriores obras de Gago, se repite una vez más. El exotismo que un marco desconocido permite se aprovecha al máximo; se crea un clima espurio lleno de sorpresas y hallazgos extravagantes que constituye lo mejor de la colección: tribus que sacrifican a sus semejantes ante la «sagrada morada de los dioses del mar», una cueva en la que habita una raza de pigmeos a quienes desconocen y veneran; monstruos antropoides; jinetes que cruzan el cielo sobre gigantescos pájaros; antropófagos colmilludos, sirenas y tritones; increíbles hombres rata; amazonas salvajes... Sensación potenciada por la fantástica eufonía de los nombres primitivos: Pommetum, Rayotor, Agraciado de la Serpiente, Mamok, Tugor, Dámula, Pensior, Hijo del Dios Dragón, juegos de sílabas con indudable poder de sugestión, como las formas de nombrar una fauna abundante en la que los perros se llaman *rups*, los leopardos *ratuk* y los megaterios *jabión*.

Como demostrando la primacía de lo artificial sobre lo real, hasta la jungla en la que los héroes deambulan parece más un jardín a su medida que una selva: deambulan, sí, en este caso literalmente, ya que, si toda aventura es de uno u otro modo itinerante, aquí las caminatas y carreras que se imponen ante la falta de otros medios de locomoción acentúan como nunca la fisicidad de la acción. En este continuo desplazarse de un lugar a otro del gigantesco escenario en que todo transcurre, va desgranándose una trama fundamentada una vez más en los juegos que brinda la relación entre los personajes.

Más allá del exotismo puro, una serie de estereotipos se imponen. A juzgar por la serie, la humanidad troglodítica está constituida fundamentalmente por hombres titánicos y delicadas mujeres. Todos, todos sin excepción son verdaderos héroes; enemigos y aliados, humanos y seres monstruosos exhiben formidables musculaturas. La lucha y el combate son la base de sus relaciones; el sexo y en menor medida la ambición de poder, su más poderosa motivación. Más claramente que en otras ocasiones las raíces caballerescas del héroe quedan en evidencia: en casi todas las ocasiones el Hombre de Piedra acude sin pensárselo dos veces a la petición de ayuda de una dama en apuros, raptada, obligada a *contraer matrimonio* con quien

no desea o que es víctima de cualquier otra vejación. Bueno, lo de contraer matrimonio es un decir, puesto que la relación entre hombres y mujeres, entendida como juego de dominio, es uno de los aspectos más llamativos de la colección. Lejos, muy lejos de lo políticamente correcto, toda hembra troglodítica aspira a ser poseída por su dueño y convertirse en su esclava. Tal es el vocabulario utilizado: «esclavas» y «dueños». La Bella Hamil, locamente enamorada de Purk, sueña con arrodillarse ante el protagonista escuchando embelesada cómo su ídolo le propone que sea su sierva; las viudas de un jefe fallecido, repudiadas por su sucesor, son bárbaramente asesinadas mientras imploran clemencia inútilmente, faltas ya de utilidad.

Este carácter de sumisión de lo femenino, común a toda la cultura popular de la época, constituye la base de la acción, al excitar el deseo de cuantos machos intervienen en la serie. Se repiten con frecuencia escenas de sadismo expreso, con flagelaciones, torturas y malos tratos a la orden del día. Y es que la colección respira ese clima desaforado que empapa las creaciones de Gago en un grado superior a cualquiera. Al menos durante los primeros años, cuantos participan en la acción, muestran comportamientos de inusual frenesí: los amores son arrebatados, los odios mortales e incurables, la pasión campa por sus fueros calentando el ambiente hasta extremos insospechados. Todos los malvados parecen vociferar constantemente, gigantescos hombres bestia dominando brutalmente a hembras sumisas. Una vez más la novia de Purk, Lila, atrae con furia desmedida a cuanto reyezuelo, engendro e incluso posible amigo que se cruce en su camino; de nuevo ellas aman sin excepción al Hombre de Piedra: sobre estos celos y apetitos se construye este mundo de monstruos y diosas. Es como si la desnudez de los tiempos primitivos afectase también la estructura de la narración, mostrando la fogosidad de las tramas más descarnadamente que en ninguna otra serie.

Consecuencia de la abundancia de mujeres víctima e imagen especular de aquellas es otra figura que abunda en *Purk*: el ama despótica, arquetipo de la fémica independiente llevado al límite que parece fascinar a Gago. En un mundo que no conoce más que la fuerza y la imposición como forma de relación, es lógico que estas hembras sádicas intenten conquistar su terreno. Aquí hay creaciones verdaderamente magistrales, como Mania, *la Feroz*, capaz de golpear y torturar con una lanza a la hermosa Lila, o de hacer que un hombre despiadado como el rey de los hamiles se humille ante ella aceptando sus bofetones mientras implora babeante un poco de amor. Mania, con el pelo largo y moreno recogido en trenza fetichista y sus rasgos finos y crueles, estricta *dominatrix*, resulta presencia insólita en el cuaderno y aún en el conjunto de la cultura popular de la época. No están solas: la Reina Víbora adorna su cabeza con una diadema de serpientes vivas; la pérfida Taura no parece sentir sino desdén hacia sus semejantes; la hermosa Atily, que es conocida

como «la mujer terrible»; Linai está enamorada de un *bering*, 'hombre con cabeza de rinoceronte', y por conservar su amor y conquistar el poder llega a la traición y al crimen, en escenas teñidas de erotismo extravagante. Y es que estos romances entre monstruos y bellas se ven de lo más normal; cuando se encuentran hombres leones o rinocerontes o simios, la monstruosidad es patrimonio de los machos: ellas son invariablemente tristes doncellas. Delicioso fruto de ese clima desbocado, estas princesas de la disciplina que abundan en el *Hombre de Piedra* se convierten en criaturas inolvidables. El elenco se completa además de con los habituales colosos -inevitadamente barbados cuando se dedican al mal-, con algunos personajes positivos -a menudo pastores que rechazan la violencia-, hechiceros y eremitas del bosque que representan una magia más sugerida que manifiesta, y una fauna prehistórica inventada, muestra de la sana falta de respeto histórico en el que la serie es concebida.

Como en *El Guerrero del Antifaz* y en *El Pequeño Luchador* nos encontramos ante una obra mayor de la historieta, cumbre de la tendencia heredera del folletín, desprovista de artificio, sincera y verdadera. Una vez más no podría concebirse traducción gráfica más adecuada del ambiente frenético en el que transcurre la saga. Qué decir de las portadas, resueltas casi siempre en plano general de composición perfecta, de esas secuencias que se leen solas, de su expresividad enorme, de la aún intacta capacidad de raptar al lector y transportarlo más allá de la realidad. Se confirma de nuevo el magisterio y la decisiva influencia de Gago en la evolución de un género que marca más de veinte años, los más fructíferos del tebeo popular en nuestro país.

Tras finalizar la colección del *Hombre de Piedra*, sobrepasados los doscientos ejemplares, regresa Gago a su querida prehistoria de mentiras, en 1959, con *Piel de Lobo* ⁹, que, publicada por editorial Maga, es una de las obras más perdurables del cuaderno de aventuras. Se debe su argumento a Juan Antonio de Laiglesia, escritor y dramaturgo, Premio Nacional de Teatro, novelista policiaco, hermano del humorista Álvaro de Laiglesia y futuro secretario técnico de la Comisión de Información y Publicaciones Infantiles y Juveniles (CIPIJ), creada en 1962. Con alguna experiencia anterior como guionista, en los semanarios *Chicos* (1948) y *Trampolín* (1951), desde Madrid, De Laiglesia crea para Maga varias series de cuadernos, única incursión en el formato, caracterizados por su frescura, imaginación, despliegue de fantasía y cierto afán renovador. *Piel de Lobo* es su obra maestra, un festín delirante y gozoso que significa la segunda incursión de Gago en los tiempos antediluvianos.

Si al comenzar la saga del *Hombre de Piedra*, Gago dota a su personaje de parentesco y relaciones que le permiten desarrollar un futuro esquema melodramático, el origen de *Piel de Lobo*, hijo de un jefe asesinado que es



9 *Piel de Lobo. Ataque en masa.* Manuel Gago. Editorial Maga, Valencia, 1959.

criado por una loba y un anciano mago, no tarda en ser olvidado en pro de la creación de un universo fabuloso e intemporal en el que no existe límite alguno a una fantasía vivida con festiva cotidianeidad. Tanto por la aparición de múltiples razas híbridas entre el hombre y el más insospechado animal, como por la omnipresencia de lo maravilloso, la pretendida Edad de Piedra pronto deviene tierra de ensueño en el que todo vale con tal de mantener el enfebrecido clima creado.

Pese a las apariencias, muy poco o nada tiene que ver el universo de *Piel de Lobo* con las eras prehistóricas. Es el suyo, el dominio del mito y la leyenda, cartografiado en paisajes y escenarios surreales que dotan a todos los episodios de una atmósfera ilusoria de irresistible atractivo. Desde elementos tomados directamente del cuento de hadas a irrupciones en las mitologías griega y egipcia, ninguna fantasía se encuentra excluida. Seres de cieno, ninfas que cabalgan cisnes, topos humanos, gigantes, tritones, brujas, mamuts, genios, rocas vivientes, hombres fósiles y cayados mágicos, metamorfosis y manzanas del Árbol de la Salud, acompañados de viejos conocidos del mundo clásico como la Gorgona, el Minotauro en su laberinto, centauros, sátiros y hasta una delirante dimensión paralela en la que gobiernan esfinges con

cabeza de dama egipcia, cuerpo de león y alas de buitre, que desfilan ante los perplejos ojos del comprador del tebeo, en medio de la incesante acción que constituye la esencia del medio.

Esta capacidad inagotable de adentrarse semana tras semana en territorios no explorados por ninguno de los cientos de títulos de cuadernos que le preceden convierte a *Piel de Lobo* en obra singular de la historieta española, que viene a demostrar que el formato no se halla agotado, sino preso de unos modos y esquemas condenados a desaparecer víctimas de un profundo cambio cultural. Así lo entiende el público, que convertido en adicto a la sorpresa, hace de la serie una de las más longevas y exitosas de la editorial Maga. No es ajeno a ello el dibujo de Gago, algo acelerado pero muy capaz aún de transmitir al consumidor el perfume onírico que destila la colección. Especialmente destacables son las portadas, de impecable maquetación y en las que el autor parece poner más cariño de lo habitual.

Algunas señales en el mercado parecen indicar hacia 1962 que el formato cuaderno de aventuras, casi hegemónico desde que finalizase la Guerra Civil, empieza a dar muestras de agotamiento. Con una España que comienza la etapa del desarrollo; una televisión progresivamente implantada en todo el territorio, que familiariza al espectador con nuevos modos narrativos y novedosas vueltas de tuerca a los arquetipos de siempre; con el éxodo masivo del campo hacia la ciudad, los valores y modos defendidos hasta entonces por este tipo de tebeos empiezan a revelarse obsoletos. Una nueva censura de carácter fundamentalmente eclesiástico terminará de dar la puntilla a un medio en franco declive. Muchos editores empiezan entonces a buscar nuevas fórmulas que permitan seguir ofreciendo narraciones de aventuras desde otros formatos. Editorial Maga, consagrada desde sus inicios al tebeo por entregas, no se da por enterada y comienza una estrategia de saturación del mercado lanzando decenas de colecciones, política suicida que en poco tiempo dará al traste con la empresa.

Entre los productos que publica en esta etapa hay una nueva -y última- incursión de Manuel Gago en ese Paleolítico fantástico que le es tan grato, las aventuras de *Castor* (1962) ¹⁰. La prehistoria de Castor, un cavernícola adolescente, es mucho más convencional que la de *Piel de Lobo*, por más que aquí tampoco exista la más mínima voluntad de verosimilitud. En los primeros episodios, el héroe y su compañera enfrentan delirantes peligros encarnados por dinosaurios imaginarios, ermitaños caníbales que conviven con ratas gigantes, razas de tritones y sirenas que habitan los fondos lacustres: lo acostumbrado. Después de la aparición de semejante desfile de prodigios con regusto a conocido, tiene lugar un episodio de insólito carácter, alejado de cuanto se ha realizado nunca en este tipo de historietas y más cercano a Kafka que a cualquier inspiración *pulp*.

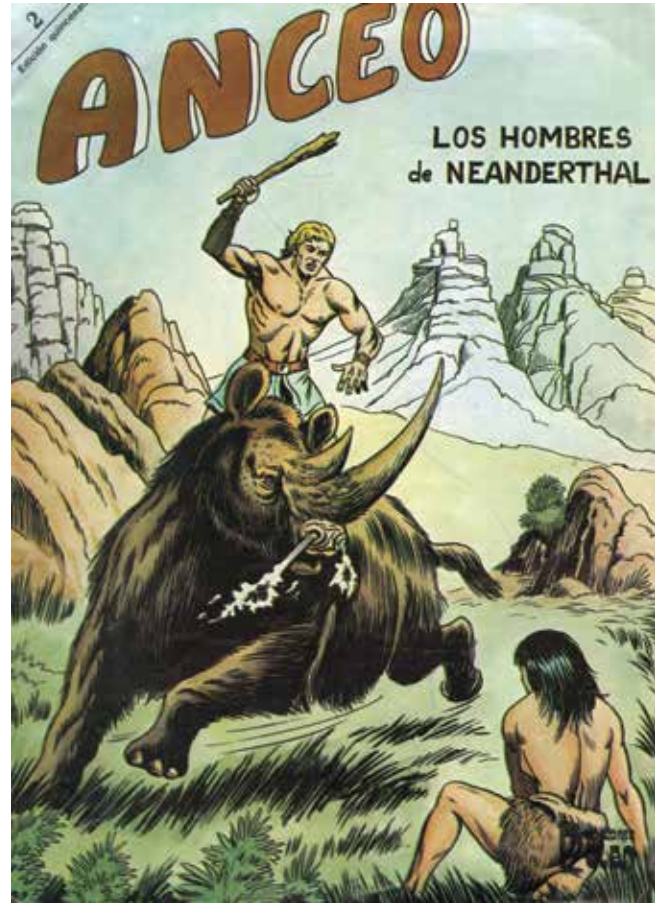


Castor y sus amigos topan en su peregrinar con la Horda Silenciosa, una multitud enorme de personas que avanza siempre en silencio, sin detenerse jamás ni a comer ni a dormir. Su aspecto físico, contrariamente al de los apuestos protagonistas, responde a la imagen popular del hombre primitivo, barbado, de grandes pómulos, dientes enormes y frentes estrechas. En su caminar aplastan cuanto encuentran a su paso, sean miembros de su propia hueste que caen agotados y son pisoteados por el resto, sean primitivas fortalezas que inevitablemente terminan por sucumbir ante el impulso desapasionado y constante de la masa humana. Absorbidos por ésta, el héroe y sus compañeros se las ven y se las desean para sobrevivir y poder escapar de la enorme corriente. Aventura críptica con aire de parábola, muy sugestiva y verdaderamente única entre los miles de cuadernos españoles, que no tiene continuación.

Como si tal alarde de imaginación hubiese agotado el caudal del guionista, el argumento de *Castor* se desliza después por terrenos que terminan por convertir la Edad de Piedra en un marco mediavalizante en el que no faltan batallas con lanzas de madera y espadas de sílex, tribus de guerreros ataviados igual que los beduinos del desierto o toscos navíos de remos que

- 10 *Castor. El bosque en llamas.* Manuel Gago.
Serie el Gavilán, n.º 16.
Editorial Maga, Valencia, 1962.

- Anceo. Los hombres de Neanderthal.* 11
Alberto Marcet.
Editorial Polen, Madrid, 1980.



practican la piratería a lo vikingo, donde se encuentran muy lejos ya los elementos fantásticos. Estos escenarios y tipologías, a tales alturas, están demasiado vistos para conseguir mantener la fidelidad de un lector que no tarda en dar la espalda a la colección.

Y por último, en este campo de los tebeos por entregas, cabe reseñar los curiosos cómics de *Anceo* 11, una serie nacida a contracorriente en 1980, que pretende resucitar el muerto espíritu del cuaderno de aventuras de la mano del valenciano Alberto Marcet. Un viajero en el tiempo, Anceo, rubio, inteligente y atlético, se remonta al pasado en ambicioso trayecto que había de llevarle en recorrido cronológico hasta los mismos orígenes de nuestra especie. Es precisamente allí, en un mundo primitivo poblado por homínidos, trogloditas y dinosaurios, muy semejante al evocado en tantos álbumes de cromos de historia natural, donde transcurren los primeros episodios de esta historieta crecida a destiempo, que pese a su innegable entrega y devoción, no acabó de encontrar su público.

Aunque Manuel Gago es el único autor que elabora personajes y largas sagas centradas en los albores de la humanidad, personajes similares aparecen

ocasionalmente en tebeos de toda laya. Desde los encuentros de *Jaimito* y sus amigos (Karpa, 1956) con simpáticos trogloditas en episodios como *Tiempos Remotos* o *El Rapto de Petríta* a las andanzas de Punky en las que el *Pumby* (1955) de José Sanchis emula al Hombre de Piedra; o las breves aventuras de aire casi didáctico que muestran los orígenes del arco o la rueda ilustradas por Miguel Rosselló en la revista *Flecha Roja* (Maga, 1965). Cabe mencionar, por último, a los más célebres cavernícolas de papel de los años sesenta: *Altamiro de la cueva* (Bernet Toledano, 1965) que desde las páginas del clásico *TBO* cada semana descubre inventos que hacen de la vida primitiva reflejo exacto de la España del desarrollo, y *Hug, el troglodita* (J. Gosset, 1966), personaje de las revistas de humor de la editorial Bruguera nacido al calor del éxito de la serie televisiva *Los Picapiedra*. Habitantes todos de esa prehistoria imaginada que un día floreció en las páginas hoy amarillentas de los tebeos.