

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 Comunicación, 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@ddival.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



CONVERSACIONS AMB EMMANUEL ROUDIER

Helena Bonet Rosado

Emmanuel Roudier ens rep a casa seua, a Felines-Minervois (França), per a dur a terme aquesta entrevista en què vam tindre l'ocasió de gaudir, al llarg de tot un matí, de la seua conversació, de la seua afició per la prehistòria, dels seus comentaris sobre làmines i planxes originals, i també dels seus projectes futurs ^①. A més, ens va obsequiar amb una magnífica Vo'hounâ, que va dibuixar per al Museu de Prehistòria de València durant l'entrevista ^②.

Parisienc i diplomad en Arts Aplicades per l'ENSAAMA, el 1992, és el gran il·lustrador de la prehistòria de la *bande dessinée*, amb les sagues de *Vo'hounâ* (tres toms apareguts entre el 2002 i el 2013), *Néandertal* (tres toms entre el 2007 i el 2011) i l'adaptació de la novel·la *La guerre du feu*, de J.-H. Rosny *aîné* (2012-2014). Ell mateix es defineix com un autor de còmics i de jocs de rol, novel·lista, il·lustrador dels seus propis còmics i de llibres infantils de temàtica prehistòrica, a més d'il·lustrador de publicacions científiques i de museus arqueològics. La passió per les recreacions paisatgístiques i el rigor documental a l'hora d'abordar personatges, gests, actituds i ambients sobre la prehistòria el converteixen, sens dubte, en el nou Z. Burian del segle XXI.



^① Entrevistant Emmanuel Roudier al seu estudi. 3 de desembre del 2015.



H. B.: D'on li ve aquesta passió pel dibuix, sobretot de dibuixar sobre la prehistòria?

Il·lustració del personatge 2
de Vo'hounâ.

E. R.: Em ve des de molt menut. La meua passió pel dibuix es remunta als dos o tres anys, quan vaig començar a dibuixar molt, però l'interés per la prehistòria també em ve des de molt menut perquè tindria uns set anys, encara que era més aviat prehistòria etnozoològica, dinosaures, etc. La verdadera passió per la prehistòria científica, la prehistòria humana, la vaig tindre amb 20 o 21 anys, quan vaig tornar a les lectures i vaig enriquir la meua curiositat infantil per la prehistòria amb lectures científiques i estudis etnològics, sense abandonar els relats de ficció. Va ser la trobada entre l'univers de la ficció prehistòrica, com *La guerre du feu* o *Rahan*, i els coneixements científics quan vaig descobrir la discordança que hi havia entre aquesta ficció i allò que se sabia a partir de la prehistòria.

H. B.: Considera que és important estar en contacte amb els científics, prehistoriadors, antropòlegs, i fins i tot visitar els jaciments arqueològics?

E. R.: Per a mi és realment important perquè em proporciona algunes idees i informacions. Amb el temps he pres la decisió de no buscar un rigor



científic excessiu, ja que allò que jo faig és ficció, i així, quan mostre un jaciment arqueològic em done la llibertat de fer-ho com a mi m'agrada, és com una espècie de plaer intel·lectual. M'agrada la idea d'acostar-me, com en els casos de *Vo'hounâ* i *Néandertal*, a les fonts arqueològiques i això em proporciona una gran satisfacció. Em dic a mi mateix: «estic donant una imatge real d'aquell moment dels nostres avantpassats desapareguts». Quan converse amb els prehistoriadors sempre aprenc coses i em suggereixen idees per a futures històries. Per això n'és molt important.

H. B.: A més d'autor de còmics, treballa per a museus i exposicions com a il·lustrador de la prehistòria. N'és una gran responsabilitat?

E. R.: Quan treballo en els meus còmics, si necessite prendre'm cap llibertat no dubte a fer-ho, però quan he de fer l'encàrrec d'un dibuix concret, ací no puc fer qualsevol cosa i llavors, efectivament, tinc una responsabilitat major. Ara es busquen il·lustradors que aporten el seu imaginari propi. Quan vaig fer l'home de la Chapelle-aux-Saints per al Musée de l'homme de Néandertal, vaig partir de documents arqueològics precisos en relació a la posició del difunt en la xicoteta cavitat, tot allò que s'hi va trobar al seu voltant, sobre l'orientació de la gruta, però després, el pentinat o la indumentària, per exemple, són idees meues encara que partisca d'algunes referències. Llavors és quan realment em diverto, encara que, lògicament, intente ser fidel a les dades arqueològiques perquè el públic no se senta enganyat.

H. B.: Vosté està al corrent de les últimes investigacions, no sols de les representacions físiques dels neandertals sinó també de qüestions com la coexistència entre els neandertals i els homes anatòmicament moderns, dels estudis sobre el genoma humà, del llenguatge, etc.

E. R.: Tot això m'apassiona des de fa molts anys i, de fet, quan vaig començar a interessar-me per la prehistòria, feia ja temps que estava molt atret per l'art parietal. Però, en realitat, allò que inicialment més em va interessar van ser els homes fòssils i, sobretot, l'home de Neandertal ³. Fa ja prou de temps, uns vint anys, que reflexione i treballo sobre aquesta idea. Al principi, en els relats que llegia des dels vint anys, la trobada i la convivència entre *sapiens* moderns i neandertals eren més novel·lades. En *Vo'hounâ*, per exemple, tenia autèntiques ganes de mostrar que la prehistòria no era només un món de violència, encara que també, i que la trobada entre els neandertals i els homes anatòmicament moderns va poder ser pacífica, possiblement no tot el temps, però va poder ser-ho. Llavors, en *Vo'hounâ* tenim una verdadera història d'amor. Però quan recentment es van donar a conèixer les investigacions de Svante Pääbo sobre el genoma humà, en vaig estar atent perquè feia molt de temps que es deia que no era possible la hibridació entre neandertals i *sapiens*.

Sí, se'n comentava als corredors, però no n'hi havia evidències i, de sobte, ara n'hi ha evidències per la genètica. A més, n'hi ha proves òssies, ja que l'antropòloga Silvana Condemi, que investiga aquesta temàtica, ha estudiat una possible mandíbula híbrida entre les dues espècies. Així que tot és molt interessant.

H. B.: L'edició integral de *Neandertal* a Espanya, el 2012, ha tingut molt bona acollida. És una novel·la gràfica amb un important treball de documentació sobre els neandertals, però també sobre la flora, la fauna, el paisatge, el clima, les formes de vida. Com s'ha documentat i ha construït aquesta obra sobre la naturalesa?

E. R.: La idea de fer l'àlbum *Néandertal* va nèixer després de *Vo'hounâ*. En *Vo'hounâ*, editada el 2003, ja apareixen els neandertals, però no tal com eren, encara que *Vo'hounâ* siga una neandertal, perquè es tracta més aviat d'una història, una novel·la, amb la màgia i tota la resta. Jo tenia ganes de centrar-me en l'home de Neandertal seriosament, sense el recurs de la màgia dels esperits. L'art parietal ens mostra un estat de pensament màgic en els *sapiens* moderns, mentre que en els neandertals no tenim aquesta mateixa informació. Aleshores, em vaig basar en allò concret per a mostrar on vivien, com vivien. Llavors em vaig informar simplement llegint les publicacions científiques sobre la fauna i la flora del Plistocè, l'aspecte del paisatge, ja que tot això està molt ben documentat i tenim fonts sobre l'art i la fauna glacial ⁴. Vaig consultar texts punters, publicacions científiques i també imatges fetes per altres artistes que m'han donat idees perquè, després, tot açò vaja prenent cos gràficament.

Hi ha una dada important, i és que el fons de la història fóra, alhora, una proposta arqueològica, és a dir, que mostrara com els homes de neandertal van poder viure, encara que no sapiem exactament com vivien, i, a més, que mostrara la preocupació de quin era el seu nivell cognitiu. Jo em documente sobre un ampli imaginari, sobre tot un sistema de trobades entre pobles però, a més a més, els he fet parlar amb un llenguatge totalment modern. Aquesta dada és la que més va sorprendre perquè, quan va eixir el primer tom de *Néandertal*, la major part de la gent em deia: «ah, està molt ben documentat, però en el llenguatge hi ha una espècie de llicència literària». No és així, he hagut de ser valent per a justificar que tenien un llenguatge modern i, en el tom 2, ho justifique.

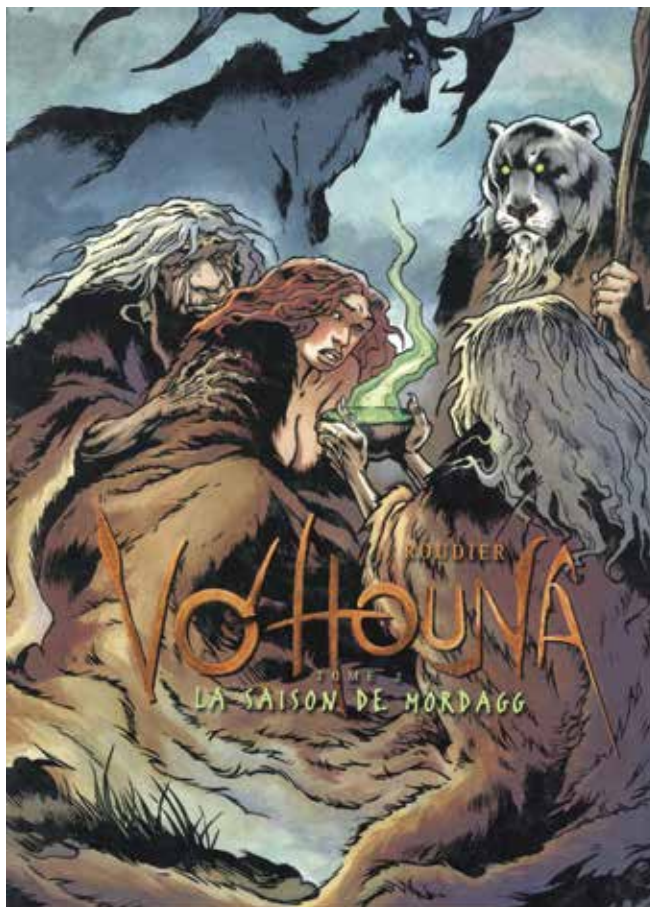
H. B.: Tornant als tres àlbums del cicle de *Vo'hounâ*, que va obtenir el premi Decoincer la bouille, a Angulema, el 2003, vosté l'ha definit com «realisme màgic». En aquesta saga, és més important la narració que els protagonistes, que l'heroi o l'heroïna?

E. R.: Exactament, de fet la creació dels personatges de *Vo'hounâ* va estar

⁴ *Neandertal*, edició integral.
Norma Editorial 2012.



5 Vo'hounâ, tom 2.
Ed. Soleil, 2003.



subordinada a la creació de la narració. En un principi tenia ganes de contar una història que mostrara la trobada entre els *sapiens* moderns i els neandertals, i posar en el guió l'imaginari de la prehistòria, però no el nostre imaginari sobre la prehistòria, que seria més aviat *La guerre du feu*, sinó el dels homes prehistòrics mateixos. Llavors, introduïsc tot aquest imaginari en el guió i construïsc un relat, i és aquesta història la que condueix els protagonistes, l'heroi o l'heroïna. Però el més important era la idea que jo volia transmetre d'aquests homes prehistòrics, una nova visió on la màgia era important ⁵. Desitjava mostrar que estàvem en un món on no hi havia distàncies, no hi havia separació, per a la gent que vivia en aquella època, entre el món natural i el món sobrenatural. Eren animistes, i tenim documentació molt abundant sobre l'art i sobre el pensament màgic d'aquesta gent. La figureta, per exemple, de marfil d'un home amb cap de lleó, trobada al Jura suabi, datada aproximadament en 35.000-32.000 anys, és molt important. També el bestiar que trobem a la Grotte Chauvet (Ardèche), per exemple, o a la Grotte de l'Aldène (Hérault). Totes aquestes dades donen cos a l'imaginari, d'ací la màgia de l'àlbum, que no està concebut de qualsevol manera sinó inspirat en la documentació arqueològica.

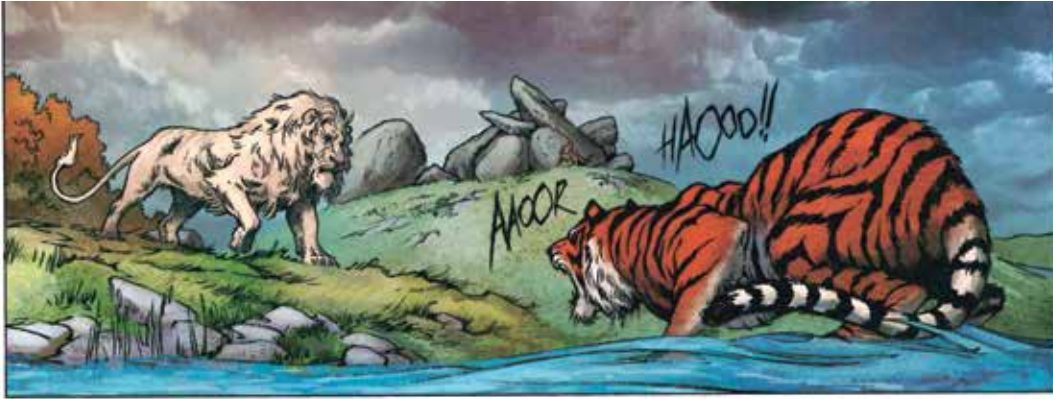
H. B.: Per què *La guerre du feu*? Què hi ha en la novel·la de Rosny que ens atrau sempre, com altres grans novel·les de ficció com ara *Viatge al centre de la terra* de Jules Verne?

E. R.: El que era interessant de *La guerre du feu* era treballar sobre la prehistòria fantasiejada, no sobre la prehistòria a partir de fonts arqueològiques. No volia agafar el llibre de Rosny *ainé* i adaptar-lo als nostres coneixements actuals, això al meu entendre no tenia sentit, així que vaig fer la novel·la il·lustrada tal com havia sigut escrita fa cent anys. Volia veure com havia evolucionat però, també, volia veure quins eren els elements invariables, que quedava d'aquella fantasia que Rosny havia posat en el guió, que queda hui d'actualitat en aquella percepció de la prehistòria. I, efectivament, veiem que el que queda finalment és una novel·la sobre l'evolució. Allò que posa en joc és un mecanisme, és la pregunta que ens fem sobre el fet que provoca l'evolució dels humans. Per exemple, Rosny té un discurs molt clar sobre allò que vol i com vol explicar el motor de l'evolució humana, i això és l'interessant. I aquest motor serà la generositat de Naoh, la fraternitat amb altres pobles. El fet que Naoh siga valent i fort és important però, sobretot, que siga curiós i solidari amb els altres. Llavors, jo vaig posar aquesta idea en el guió i després vaig afegir-hi tot l'imaginari de la prehistòria fantàstica, el dels temps feroços, que no era de ninguna manera l'imaginari que havia fet per a *Néandertal* i *Vo'hounâ*. Jo realment volia donar vida a tots aquells animals gegantins, aquella naturalesa absolutament fenomenal que dominava l'home.

És divertida una anècdota en relació amb allò que deia abans de quan era molt menut, entre dos i cinc anys, i dibuixava molts lleons. Quan vaig il·lustrar per fi el gran lleó blanc de *La guerre du feu* del tom 1, vaig recuperar la satisfacció que tenia de menut quan dibuixava aquells lleons grans ⁽⁶⁾. Açò és el que em va produir verdader plaer, em va fer moltíssima il·lusió dibuixar aquella naturalesa salvatge de la novel·la que, d'altra banda, adore. En aquest cas hi ha, efectivament, una aproximació a la prehistòria diferent de la d'altres relats: en *Vo'hounâ* i *Néandertal* l'acostament és més científic, mentre que en *La guerre du feu* és més una aproximació sobre els mites. Açò fa que el còmic de *La guerre du feu* ens parle, alhora, de moltes referències als mites clàssics. Per això, al protagonista li vaig voler fer un cap d'heroi grec, un poc apol·lini, d'heroi civilitzador.

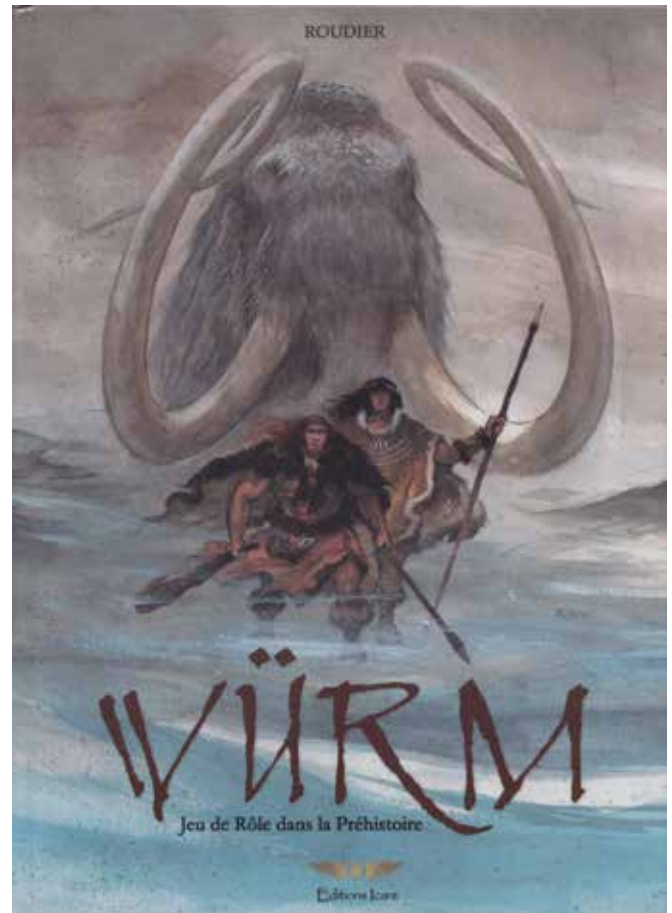
H. B.: Per què i com és concebut el projecte del joc de rol de *Würm*, que va obtenir el premi Grog d'Or, el 2012?

E. R.: Sí que ha obtingut un premi el 2012 ⁽⁷⁾. És curiós, perquè jo faig jocs de rol des que era menut, des dels 12 anys, i tenia ganes de jugar en aquest univers. Inicialment, vaig pensar en el món de *Vo'hounâ*, però després ho vaig deixar un poc de banda, ja que per a mi *Vo'hounâ* ja era una realitat literària.



6 *La guerre du feu*, tom 1.
Éditions Delcourt, 2012.

Würm. 7
Éditions Icare, 2009.



Tenia ganes de jugar en l'univers de la prehistòria amb amics, per això vaig inventar aquest joc d'una manera totalment informal. Després l'he difós en Internet gratuïtament en una primera versió que ha agradat molt a tota una comunitat de fans. I de sobte, les edicions Icare, un editor molt simpàtic es va interessar pel projecte; de fet jo tenia un premi d'un joc de rol alternatiu, difós gratuïtament. Ho vam muntar junts, de manera que aquesta edició del joc de rol ha sigut revisada i actualitzada. La idea va partir per la inexistència de jocs de rol seriosos sobre la prehistòria, hi havia jocs de rol, clar, que permetien jugar en un món prehistòric humorístic, tipus *Flintstones*, però no en un ambient documentat, rigorós i interessant sobre la prehistòria. Jo tenia ganes realment de fer-ho i ha funcionat molt, molt bé, perquè és pioner sobre el tema, amb uns mecanismes de joc que són prou innovadors.

H. B.: Parlant de la seua tècnica de dibuix, com treballa la composició de les planxes, la importància del color, etc.?

E. R.: Jo treballo a l'antiga, no treballo amb ordinador, treballo sobre grans planxes amb llapis, pinzells, etc. 8. He utilitzat formats molt grans per a

Néandertal i *Vo'hounâ* i, també, per a *La guerre du feu*. No obstant això, per als còmics que estic fent ara, que no són sobre prehistòria, treballo sobre paper un poc més menut. Però, per als relats prehistòrics necessite poder fer grans gests amb molt de dinamisme i per a això dibuixar sobre fulls grans. Intente crear imatges i compondre amb el màxim vigor. Primer, dibuix amb un pinzell per a fer les grans masses en negre i blanc i, després, faig els detallets amb plomins i retoladors xicotets. El color per a mi és essencial, sobretot pel que aporta d'interés per a la llum. D'entrada, en realitat, no sóc un colorista, sóc més aviat un dissenyador que prefereix el blanc i negre abans que el color, però quan em pose a acolorir m'agrada treballar sobretot amb la llum, més que el color o fins i tot la tinta, encara que la tinta és molt interessant. Crec que els colors que preferisc són aquells que transmeten les llums de la tardor, la llum del crepuscle, la lluminositat de l'alba, això m'encanta, en la mesura que reajusta i reforça la narració. Quan es tria situar una escena al crepuscle és per una raó precisa, igual que a la nit, etc.

H. B.: Per a acabar, quins són els seus projectes de futur en el marc de la prehistòria?

E. R.: Bé, en el tema de la prehistòria tinc molts projectes, ja veurem quins es concreten. Per exemple, *Vo'hounâ* té una continuació en novel·la, un gran relat que estic escrivint i que serà molt dens al meu entendre. De fet, és una trilogia que es desenvolupa en l'univers de *Vo'hounâ*. Junt amb un amic, hem creat tot un món molt complet i molt coherent, ple de tribus, que estarà basat en fonts arqueològiques però també sobre el nostre propi imaginari. Així que, ací tenim una gran novel·la, que es desenvolupa vint anys després de la història del còmic de *Vo'hounâ*, aquest és el meu gran projecte.

Després tinc uns altres projectes, un llibre científic sobre l'home de neandertal en el qual jo faré grans il·lustracions, junt amb Antoine Balzeau, un gran especialista de l'home de neandertal que treballa al Muséum National d'Histoire Naturelle, a París. A més, tinc diversos projectes d'il·lustracions per a altres museus.

Aquests són els meus projectes futurs, malgrat això, deixaré un poc de banda la prehistòria, només les il·lustracions i les novel·les, i renovaré el meu univers gràfic de la *bande dessinée* fent altres coses. Així, estem començant a treballar en un àlbum que es desenvolupa en una edat mitjana fantàstica, on em diverto molt i, verdaderament, és molt bell. També tinc prevists projectes per a altres períodes històrics, alguns com a guionista i uns altres com a dissenyador, per a diferents col·laboracions.

I una bona notícia que acabe de rebre per correu electrònic, l'editorial Ponent Mon LDT, publicarà la *La guerre du feu* en espanyol, en format integral, i eixirà a la venda al desembre del 2016.



Emmanuel Roudier dibuixant Vo'hounâ al seu estudi. 8