

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@ddival.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



ENTRE PEDAGOGÍA Y PARODIA, LA PREHISTORIA EN EL CÓMIC FRANCÓFONO

Didier Pasamonik

La representación de la prehistoria en el cómic franco-belga es inseparable de la evolución de la historia cultural de la nación francesa. Nacida en el siglo XIX, la historiografía de la prehistoria en Francia se esfuerza en asentar, durante el Segundo Imperio y la Tercera República, una identidad que se remonta a los galos, e incluso más allá, con el fin de reafirmar la unión de una nación que, sin embargo, toma su nombre de una tribu de invasores: los francos.

Este *corpus* histórico es contemporáneo a los trabajos sobre el legado de Charles Darwin (*El origen de las especies*, 1859) que creó el desconcierto y el escepticismo al afirmar la posibilidad de que el hombre descendiese del mono. Los caricaturistas le atribuyeron inmediatamente rasgos de primate y este sincretismo se asentó durante mucho tiempo en el imaginario colectivo ¹. Los sucesivos descubrimientos de fósiles diferentes a los del *Homo sapiens*, el hombre de Neandertal en Alemania (1856) y el hombre de Cromañón en Francia (1868), popularizaron este periodo de la historia que confirmaron la intuición de Darwin.

Este *corpus* va acompañado también de la gestación de una «teoría de las razas» popularizada por los trabajos de Joseph-Arthur de Gobineau (*Ensayo sobre la desigualdad de las razas humanas*, 1853) donde se daba una justificación seudocientífica al destino de los pueblos civilizados, supuestamente dominadores de los pueblos salvajes, a los que consideraban muy próximos a los primeros homínidos. Con el pretexto del triunfo de la razón, este embrollo científico no solo preparó el terreno de un racismo criminal sino que, de forma más prosaica, también sirvió de pretexto moral para la aventura colonial europea en Asia, África y en las Américas, dándole a Occidente la posición de mascarón de proa de la civilización.

El cómic, gran creador de tópicos, difunde muy bien estos clichés porque se enmarca en una tradición escolar que, siguiendo las recomendaciones del filósofo David Hume, utiliza la imagen para la educación de los jóvenes.

¹ Caricatura de Charles Darwin como un mono en la portada de la revista satírica francesa *La Petite Lune*, 1878.



El reconocimiento del noveno arte* se asentó progresivamente, como es bien sabido, en los años cincuenta. Primero, con la demostración de su valor educativo en la primera mitad del siglo xx. Esto era imprescindible, dado que los primeros maestros de la escuela pública -los famosos «húsares negros de la República»- consideraban que el cómic «desaprendía a leer». Después, con el reconocimiento de su calidad artística, en los años 1960-1970 (primeras exposiciones, primeros festivales, etc.). Y, finalmente, por su transcendencia política a partir de 1970 (*Hara Kiri*, *Charlie Hebdo*, etc.). No se puede analizar ninguna de estas producciones sin hacer referencia a este contexto editorial, artístico y político.

DE EN BUSCA DEL FUEGO A TARZÁN

En el campo de la ficción, la influencia del novelista belga J.-H. Rosny *aîné*, con su obra más conocida, *La guerre du feu* (1909), tuvo un papel determinante en la definición icónica del hombre prehistórico. El autor sitúa su trama 100.000 años atrás, en el tiempo de los «hombres de las cavernas». Confronta a dos héroes: Naoh, hijo del Leopardo, altivo, fino, esbelto y refinado, que hace frente a Aghoo, hijo del Uro, descrito como un bruto «peludo», de aspecto simiesco. Otro modelo se superpone a esta representación: es el personaje de Edgar Rice Burroughs, *Tarzan of the Apes* (1912), «el hombre mono», cuya publicación es contemporánea a *Lost World (El mundo perdido)*, 1912) de Arthur Conan Doyle. Ya lo encontramos, por ejemplo, en *Tumak, hijo de la Selva* de Raymond Poïvet y Georges Fronval, adaptación de una película de Hollywood**, el *Intrépido*, de 1948.

La novela de J.-H. Rosny *aîné* ha sido adaptada tanto por el belga Fred Funcken en la revista *L'Explorateur* (1948) ② como por el francés René Pellos en *Zorro* (1950) ③. Si bien el belga nos da una visión prehistórica de *Tarzán*, como lo evidencia el taparrabos de piel de leopardo, la versión de Pellos -un dibujante muy popular no solo por sus dibujos deportivos sino también por *Pieds nickelés* que él había retomado en 1934, tras la muerte de su creador Louis Forton- se distingue por una caracterización en consonancia con las ideologías del siglo xix: Naoh es una especie de kurós imberbe y reflexivo, cuyo perfil apolíneo no deja de ser una evocación a la estatuaría fascista, en contraposición a los seres peludos y encorvados, estúpidos y agresivos, más próximos a los grandes monos que al *Homo erectus*.

* ¿Por qué el noveno arte? El redactor jefe de *Spirou*, Yvan Delporte, lo explica en la introducción de una *Historia de las historias en imágenes (Spirou n.º 1.392, 17 de diciembre de 1964)*, retomando los grandes nombres del cómic, sobre todo del americano: habiendo alcanzado el cine el séptimo lugar, tras la arquitectura, la pintura, la escultura, la música, la poesía y las artes dramáticas, la televisión se adjudicó el octavo. El cómic se atribuyó entonces el noveno, aunque, como precisa Delporte, precede objetivamente al cine y a la televisión, sin que ni siquiera haga falta tomar como referencia la *Columna Trajana* y las pinturas egipcias que ya son, según Delporte, «historias en imágenes».

** *One Million B.C.* de Hal Roach y Hal Roach Jr. (1940).



La ley francesa «para la protección de la juventud», votada el 3 de julio de 1949 con 422 votos a favor y 181 en contra (comunistas y afines), fue promulgada el 16 de julio de 1949 tras largas discusiones y algunos cambios políticos bastante escandalosos. De allí surgió una «Comisión de Vigilancia y Control» presidida por un consejero de estado y compuesta por miembros, nombrados para dos años, en representación de seis ministerios, la educación pública y privada, el poder judicial, la Asamblea, los movimientos juveniles, la Unión Nacional de Asociaciones de Familias y solo seis miembros de la prensa. Empezó a trabajar en marzo de 1950 y estaba controlada por católicos y comunistas, principales editores de la prensa juvenil.

◀ EL ENFOQUE SEUDOHISTÓRICO

En su artículo 2, esta ley estipula que toda publicación destinada a la juventud no podrá incluir «...ninguna ilustración, ningún relato, ninguna crónica, ninguna rúbrica, ningún anuncio que presente una imagen a favor del vandalismo, la mentira, el robo, la pereza, la cobardía, el odio, el libertinaje o todos aquellos actos calificados como crímenes o delitos con tendencia a desmoralizar a la infancia o la juventud».

En la práctica, esta ley establece un proteccionismo, sobre todo, contra el cómic americano para gran disgusto de Paul Winkler, el creador de *Journal de Mickey*, jefe de *Opera Mundi* y el representante en Europa de los sindicatos americanos. Activo oponente a esta ley, difundió un informe a cada diputado de la Asamblea Nacional denunciando, entre otros temas, la política de cuotas que la determinaba.

De este modo, la prensa infantil y juvenil debía tener su cuota de autores franceses (25%) en artículos en relación con el número de cómics en el periódico. La Comisión decidía si la moralidad de las publicaciones era conforme

La guerre du feu de Fred Funcken publicada en la revista *L'Explorateur*, 1948. 2

La guerre du feu de René Pellos publicada en el semanario *Zorro*, 1950. 3



Les Timour. La tribu de l'homme rouge, de Sirius y guión de Xavier Snoeck. Images de l'histoire du monde. Ed. Dupuis, 1953. 4

a la ley. Su poder se extendía igualmente a los álbumes. Todos estos libros debían de tener un depósito de ejemplares en el Ministerio de Justicia, que los remitía a la Comisión para su «control».

Esta nueva situación provoca una intensa producción de cómics muy instructiva, en particular los históricos, como *Les histoires de l'oncle Paul* en el semanario *Spirou* o *Les Histoires vraies* en *Le Journal de Tintin*. El escritor Xavier Snoeck, que proporcionaba relatos históricos para *Spirou*, inspira la serie de *Les Timour* (1953) 4, cuyo linaje de generaciones cuenta la historia del mundo. La primera narración relata las aventuras de «la tribu del hombre rojo». La lucha entre clanes por la comida acaba en una masacre. El joven guerrero pelirrojo Timour y un joven asaltante herido, Naoûm, deciden unirse para sobrevivir. Se enfrentan a diversos animales salvajes (mamuts, uros, osos gigantes, etc.), al mismo tiempo que descubren a sus congéneres: pescadores de los pantanos, tribus trogloditas... Es la lucha por la supervivencia de forma permanente, en un contexto relativamente realista.

Esta secuencia, que solo aparece en un volumen puesto que a la familia de los Timour le quedan muchos siglos por descubrir; a Édouard Aidans, le dio

la idea de lanzar en 1962, en el *Diario de Tintín*, la serie *Tounga*. Se inspira claramente, una vez más, en la novela de J.-H. Rosny *ainé*. Tounga, el más valiente guerrero de la horda de los ghmours, defiende a los suyos de las tribus enemigas, de los mamuts, los tigres dientes de sable (o esmilodones), los uros, los gorilas gigantes e incluso de un tiranosaurio (!). El dibujo es más realista que el de *Les Timour*, pero ese verismo evoluciona hacia una atmósfera más fantástica bajo la influencia de *Rahan*, que le sucederá algunos años más tarde.

I Creado para el número uno de *Pif Gadget* del 3 de marzo de 1969, es decir siete años después de *Tounga*, *Rahan*, «el hijo de los tiempos feroces», es dibujado por el ingenioso André Chéret que fue el introductor en el cómic francés de las anatomías enérgicas del cómic americano, como el *Tarzán* de Hogarth o los *Fantastic Four* de Jack Kirby.

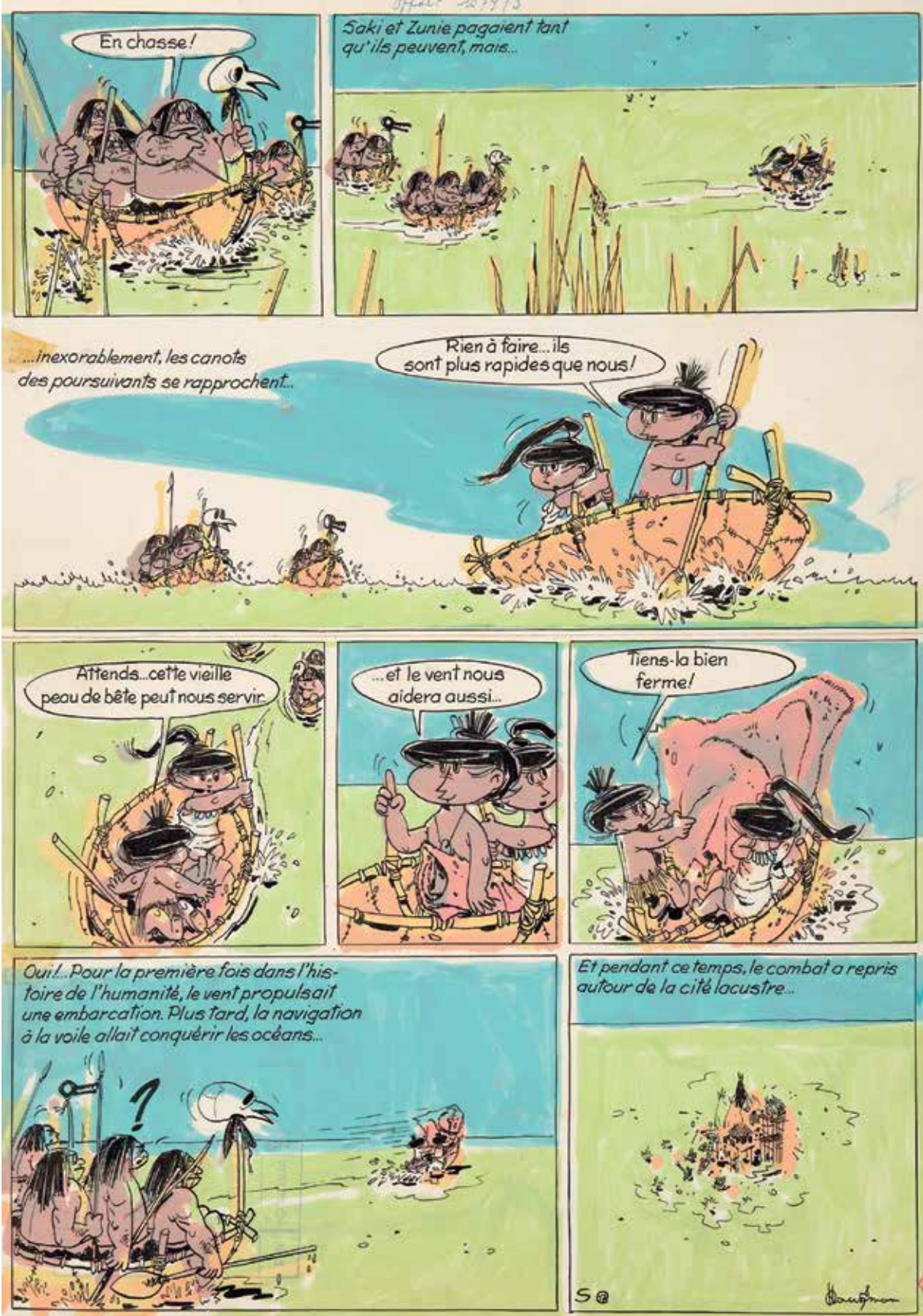
◀ EL HIJO DE LOS TIEMPOS FEROCES

Debido al contexto de su publicación, este cómic tuvo un impacto rotundo en el público francófono. *Pif Gadget*, y este dato es poco conocido, estuvo financiado por el Partido Comunista Francés, cuyo electorado todavía era muy importante en esa época. El PCF había decidido relanzar su semanario para la juventud, *Vaillant*, bajo un nuevo nombre: *Pif* ‘narigón’ o ‘narizotas’, adjuntándole un *gadget* ‘artilugio’. La imaginación de los creadores del periódico hizo maravillas: las ventas de *Pif Gadget* se estabilizaron en más de 500.000 ejemplares por semana, alcanzando a veces el millón, muy por encima de los otros títulos de prensa para jóvenes. El guionista de la serie, Roger Lécureux, se afanó en infundir en la serie los valores educativos y *sociales* defendidos por el Partido Comunista: colectivismo de buena calidad, eminencia del progreso, demonización del lucro capitalista, etc.

Con un físico desarrollado, cabellos rubios y grandes sentimientos, Rahan combatía el oscurantismo, el inmovilismo, la estupidez, las supersticiones, las ideas del pasado. Es uno de los cómics más difundidos en los años 1970; el personaje tenía derecho a su propia edición mensual, acompañada, como debe ser, de su artilugio adecuado: el machete o el collar de dientes de fiera, de plástico. Chéret, excelente dibujante de animales, reúne a la mayoría de las criaturas del bestiario prehistórico que describe con una gran fuerza gráfica y narrativa. La serie no repara demasiado en consideraciones históricas; Rahan se lava con jabón y se afeita con su machete. Aborda el tema del lucro corrupto, del feminismo o incluso de los efectos nocivos de la droga. Aflora cierta sexualidad, que algunos calificaron de «*Homo erótico*», pero sin llegar jamás a caer en la vulgaridad.

I Rahan fue el modelo imperante durante un largo período, pero con los años este tipo de cómic clásico quedó un poco desfasado. Primero por su grafismo,

◀ EL ENFOQUE HISTÓRICO



luego por sus referencias historiográficas. La aparición por un lado del cómic documental, la influencia del cómic americano y, finalmente, el cine de Hollywood con *El Señor de los Anillos*, especialmente, o *La guerre du feu* de Jean-Jacques Annaud, César a la mejor película y al mejor director en Cannes en 1982, modificaron la percepción estética de la Edad de Piedra.

El trabajo de Emmanuel Roudier contribuyó enormemente a esta renovación. Nacido en 1971 en la región de París, diplomado en artes, Roudier, apasionado de la arqueología, trabaja en un primer momento como ilustrador para jóvenes. Pronto se pasa al cómic con el ciclo de *Vo'hounâ* (Soleil, 2002-2005) paralelamente al ciclo *Néandertal* (tres álbumes de la editorial Delcourt, 2007-2011). Su trabajo recibe diversos premios y se expone en el Museo Arqueológico Nacional de Saint-Germain-en-Laye, en el Museo de Neanderthal de Mettmann en Alemania, en el Museo del Hombre y en el Museo Nacional de Prehistoria de Les Eyzies en Francia. También a él se le debe una inevitable adaptación de *En busca del fuego* (tres volúmenes, Delcourt, 2012-2014).

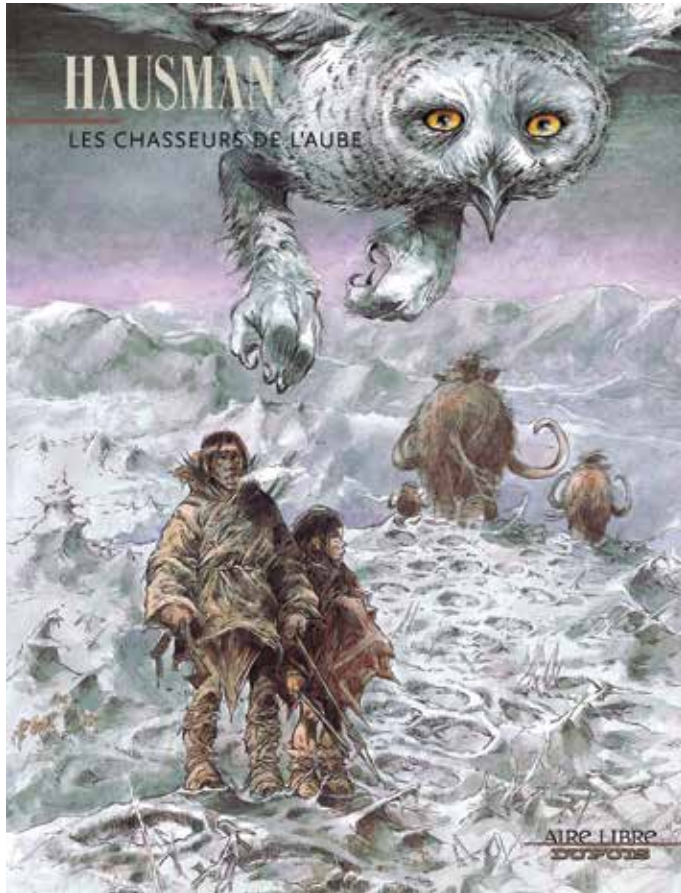
I Destaca en la producción francesa una serie de obras con un enfoque más romántico, menos documental. La idea central es la del «buen salvaje» o la del «noble salvaje», es decir el hombre en su estado natural, sin la corrupción de la civilización, tal y como lo definió Rousseau en su *Discurso sobre el origen y los fundamentos de la desigualdad entre los hombres* (1755). Dos ejemplos ilustran esta temática: *L'Âge de raison*, de Matthieu Bonhomme (Carabas, 2002), y *Les chasseurs de l'aube*, de Hausman (Dupuis, 2003).

◀ EL ENFOQUE ROMÁNTICO

René Hausman, un dibujante de animales fuera de lo común, ya había tocado el tema de la prehistoria con *Saki et Zunie en Spirou*, en 1958 ⁵. Saki es un chico solitario, abandonado y en búsqueda de su alma gemela. Es un hábil jovencito capaz de domar a varios mamuts, un tigre y un mono. En su viaje, conoce a Zunie que trata de reencontrar a su horda y que se convierte en su amiga. Las primeras aventuras tienen ese tono pedagógico que volveremos a encontrar durante algunos años en *Rahan*: los inventos sirven de pretexto para crear las historias. Es una serie ecológica que se adelanta a su tiempo: la naturaleza juega un papel central y debe respetarse.

Hausman retoma el tema de la prehistoria cuarenta y cinco años más tarde con *Les chasseurs de l'aube* (Dupuis) ⁶. Aquí, siguiendo la tendencia del momento, la técnica gráfica es más pictórica, lo que le permite captar ambientes dignos del alba de la humanidad. En ella, de nuevo, un joven guerrero encuentra a una chica cuya convivencia con los animales la ha convertido en salvaje. El joven trata de seducirla, como el Principito con el zorro, pues la civilización debe obligatoriamente suplantar a la bestialidad.

Saki et Zunie, de Hausman, publicado en la revista *Spirou*, 1958. ⁵



⑥ *Les chasseurs de l'aube*, de René Hausman.
Ed. Dupuis, 2003.

L'Âge de raison de Matthieu Bonhomme. ⑦
Ed. Carabas, 2002.

L'Âge de raison de Matthieu Bonhomme (Carabas, 2002) ⑦ se inspira claramente, por sus personajes que esbozan un lenguaje articulado, en la película *La guerre de feu* (1981) de Jean-Jacques Annaud basada en la novela de Rosny aîné, cuyo cartel dibujado por Philippe Druillet ⑧, anuncia toda la dimensión expresionista. Este álbum completamente mudo seduce por su dinamismo y su capacidad de conseguir que el lector se identifique con esos primeros hombres. La urgencia de su realización, impuesta por los imperativos económicos, contribuye a su éxito. La experiencia supera todas sus expectativas: la obra se hace con el premio al Primer Álbum 2003 en Angulema.

Estos dos ejemplos son la prueba de que los creadores de cómic no pueden librarse de ciertas imágenes bíblicas: Adán y Eva subyacen implícitamente, expulsados desnudos del Edén, es la pareja original. Este reencuentro inesperado, y probablemente inconsciente, entre el historicismo científico, surgido del positivismo, y la espiritualidad ancestral bíblica demuestra que el hombre occidental no puede, en sus representaciones ficticias, escapar a los procesos de identificación en la construcción de su personalidad.



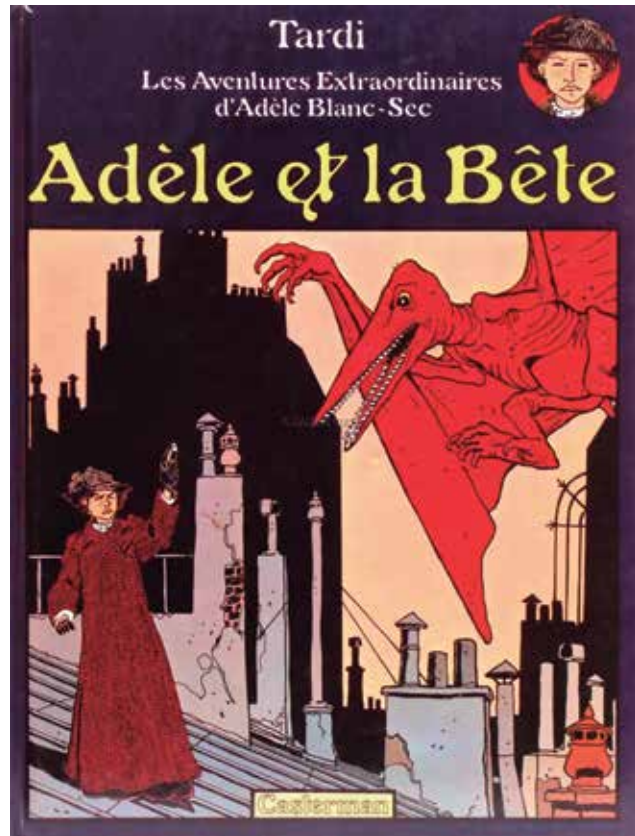
- 8 Cartel de la película *La guerre du feu* de Jean-Jacques Annaud, 1981.



EL ENFOQUE PARÓDICO Y DECONSTRUCTIVO ▶

Afortunadamente, el cómic, que se ha desarrollado mucho en el campo humorístico, se ha ocupado muy pronto en deconstruir la historia. Todos conocemos la representación del hombre prehistórico tirando del pelo a su mujer. ¿De dónde viene ese cliché? Al igual que el de la mujer que corre y amenaza con un rodillo, se pierde en la noche de los tiempos.

Desde *Astérix* (1959), los autores de cómics han aprendido, afortunadamente, a distanciarse de la historia. En las aventuras del galo, el menhir juega un papel importante, puesto que es el complemento favorito de Obélix⁹. No obstante, sabemos que el menhir no es galo sino mucho anterior, probablemente de origen celta, preexistente en más de siete siglos a los contemporáneos de Vercingétorix, es decir, a finales de la prehistoria.



- ⑩ *Le voyageur de Mésozoïque* de Franquin. Les aventures de Spirou et Fantasio, n.º 13. Ed. Dupuis, 1960.

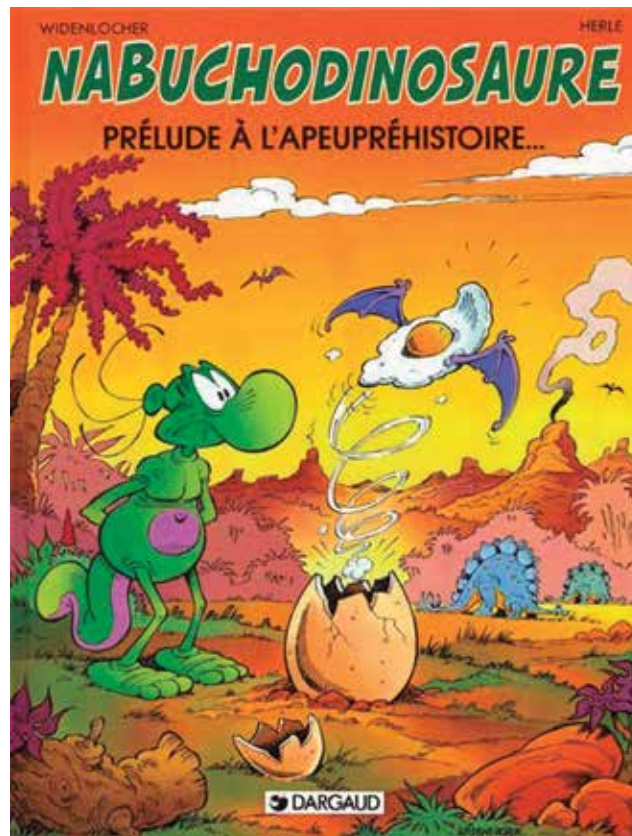
- ⑪ *Adèle et la Bête* de Jacques Tardi. Les aventures extraordinaires de Adèle Blanc-Sec. Ed. Casterman, 1976.

Widenlocher (dibujos) y Herlé (guión), donde el héroe Nab descubre todas las maravillas de la civilización, desde la escritura (con tinta de pulpo) hasta el teléfono móvil (un loro), o ya sea *Larh-Don, fils de l'âge bête* de Didier Cassegrain, *Dav et Vatine* (Soleil, 2012), una especie de Titeuf de las cavernas, que traspasa las travesuras infantiles a un mundo de dinosaurios, que se hicieron muy populares desde *Jurassic Park* (1992).

La Vallée des Merveilles de Joann Sfar (Dargaud, 2006) ^⑭ se asemeja a toda la obra de este dibujante, procedente de L'Association, marca por excelencia de la autobiografía y de la autoficción. Dibujándose, muy a menudo, como un ingenuo con una curiosidad de niño, Sfar narra la vida cotidiana de su familia desde una ficción histórica humorística impregnada de ironía.

SILEX AND THE CITY ▶

Pero el mayor éxito en este género es indiscutiblemente *Silex and the City* de Jul (Dargaud, 2009) ^⑮. Muy popular gracias a su adaptación como serie de televisión en la cadena franco-alemana Arte, que está en la cuarta temporada en 2015. Esta maravilla de anacronismo delirante asume todos los deslices semánticos y todos los choques temporales. Jul nos cuenta las



aventuras de la familia Dotcom, de sus amigos y vecinos, captando con destreza los iconos de nuestro tiempo -esencialmente procedentes del cine y de la televisión-, jugando maravillosamente con los patronímicos para generar argumentos para un guión que, partiendo de lo más absurdo, va ganando en coherencia. El árbol genealógico pasa por Julius Dotcom «un ex del Mayo de 68000 antes de Jesucristo» y por Madame Finkelstein, una amiga *arqueoyidis* de Julius, hasta llegar a esta familia de *Homo erectus* con hijos *alterdarwinista radicales* que son los Dotcom. La hija de la pareja, Web Dotcom, quiere casarse con Rahan de la Pétaudière, una especie de hijo de Sarkozy de buen barrio, pero su padre, Crao de la Pétaudière****, *aristosapiens* auténtico, trata de impedir este matrimonio desigual. No sabríamos enumerar aquí todas las sutilidades de esta serie, cuya traducción debe ser un verdadero quebradero de cabeza, que se lee y relee con tanto placer que cada relectura nos descubre nuevas joyas.

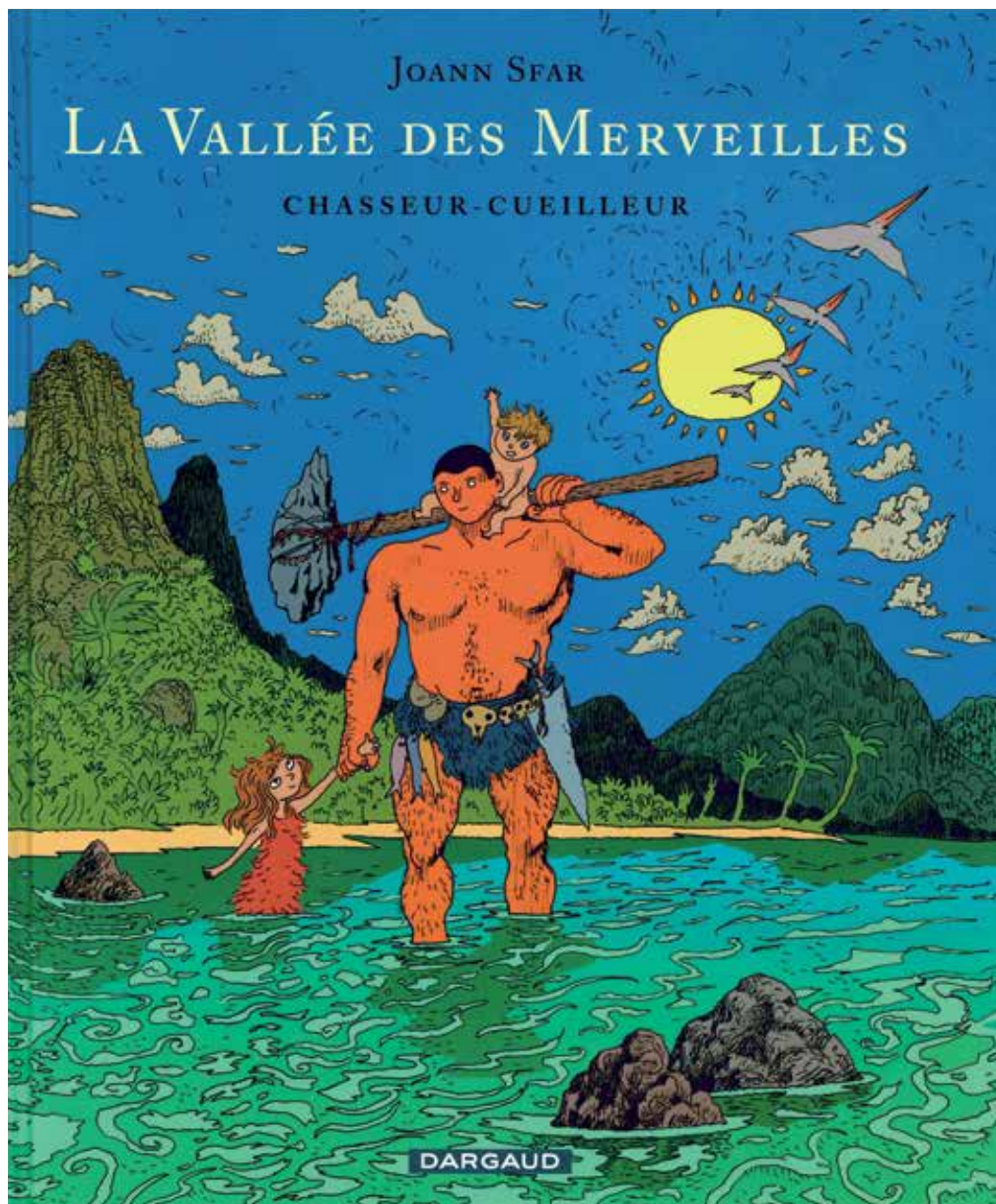
Archibald, l'homme de la préhistoire. Pilote. Le journal d'Asterix et Obelix, 1965. 12

Nabuchodinosaur. Prélude à l'apeupréhistoire..., tomo 1 de Herlé y Widenlocher. Ed. Dargaud, 1991. 13

! No me gustaría concluir sin evocar el interés que tienen los autores de cómics por el arte rupestre, considerado por algunos historiadores como el origen del noveno arte. Destaca *L'art préhistorique en bande dessinée* de Éric Le Brun

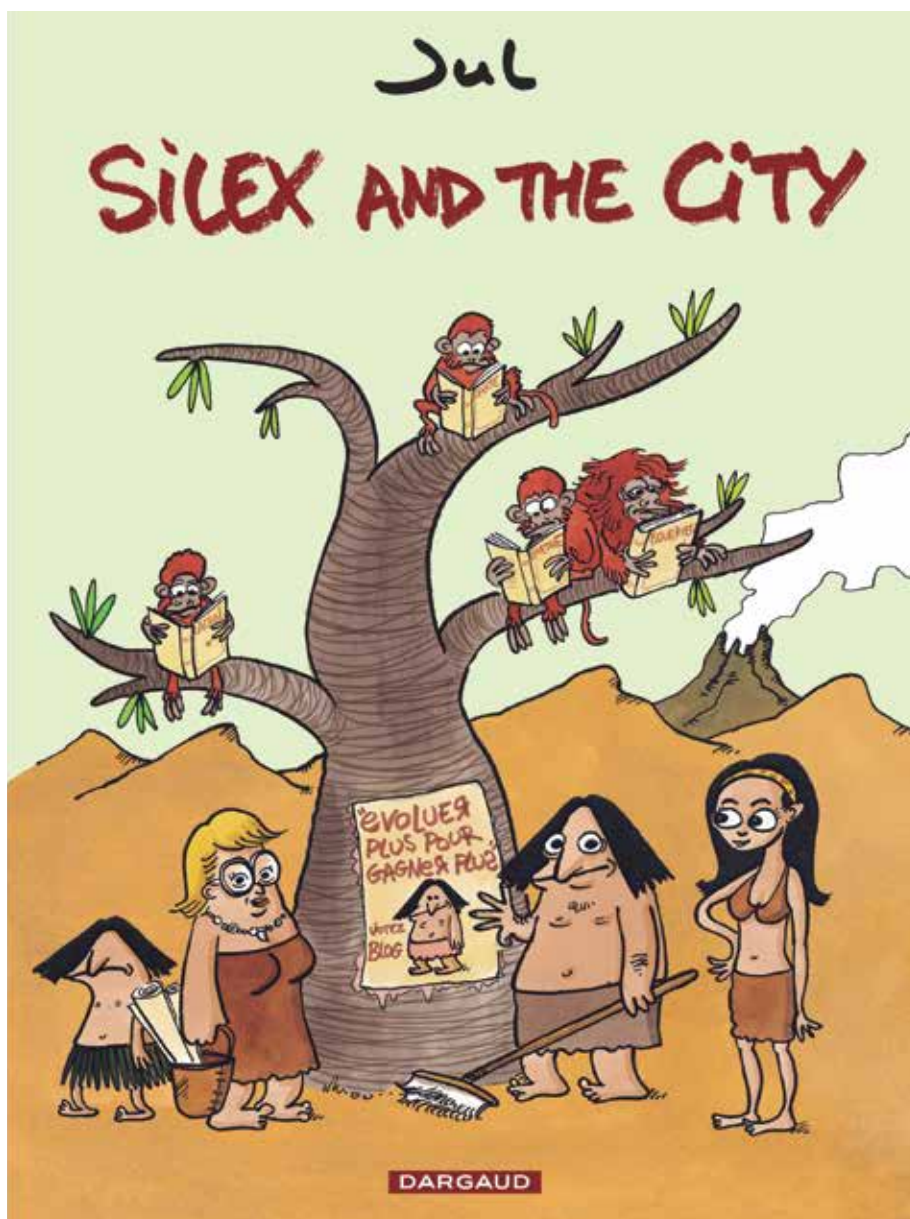
◀ EL ARTE PREHISTÓRICO

**** El padre de Rahan, de Chéret et Lécureux, también se llamaba Crao: el homenaje es evidente.



- 14 *La vallée des merveilles. Chasseur-cueilleur* de Joann Sfar. Ed. Dargaud, 2006.

(Glénat, 2012), que restituye la creatividad de los primeros hombres con un extraordinario ingenio, ya sea en el ámbito del dibujo como de la escultura, los adornos y la música. En el segundo tomo se visitan los yacimientos emblemáticos del arte prehistórico, como la célebre cueva de Lascaux, y abunda en anécdotas sobre la vida cotidiana de estos primeros artistas.



Una mención especial para *Rupestres*, obra de un colectivo impulsado por David Prudhomme y constituido por Étienne Davodeau, Emmanuel Guibert, Marc-Antoine Mathieu, un grupo que, durante dos años, visitó regularmente las cuevas decoradas del Paleolítico para observarlas y dibujarlas. El álbum relata su periplo y el diálogo, a pesar de los siglos, con los creadores de estas obras milenarias que, como decía André Malraux en *Les voix du silence* (Gallimard, 1951), «arrancan a las nebulosas el canto de las constelaciones».

Silex and the City, tomo 1 de Jul.
Ed. Dargaud, 2009.