

PREHISTORIA IBÉRICA: VIÑETIZANDO EL PASADO

IBERIAN PREHISTORY:
VIGNETTING THE PAST

Gonzalo Ruiz Zapatero

Universidad Complutense de Madrid
gonzalor@ghis.ucm.es
<https://orcid.org/0000-0002-3871-3458>

Recepción: 19/04/2022. Aceptación: 19/05/2022
Publicación on-line: 28/06/2022

RESUMEN: Se ofrece una panorámica general sobre los cómics de Prehistoria producidos y ambientados en la Península Ibérica. Para ello primero se esbozan las relaciones históricas entre los cómics y la investigación prehistórica, se reafirma una propuesta clasificatoria de cinco subgéneros y después se rastrean los usos del pasado prehistórico en el moderno estado español de las Autonomías. A continuación se analiza una selección de cómics representativos de la Prehistoria remota, el Paleolítico, desde los primeros pobladores (ca. 1,3 ma Atapuerca) hasta la irrupción de la agricultura y la ganadería (ca. 8500 a. C.). Se introduce una reflexión sobre las interacciones entre la documentación arqueológica y la imaginación creativa y también se consideran algunos ejemplos de libros infantiles y de adultos. Finalmente se ofrecen unas últimas reflexiones sobre el valor del cómic en la Prehistoria, la interacción mutua y las perspectivas de nuevas formas de comunicación a través de las viñetas. Nuevas posibilidades expresivas de viñetizar el pasado.

Palabras clave: Cómics; Paleolítico; Arqueología; Visualización; Comunicación; Divulgación; Pasado gráfico.

ABSTRACT: A general overview of the Prehistory comics produced and set in the Iberian Peninsula is offered. To do this, the historical relations between comics and prehistoric research are outlined, a classification proposal of five subgenres is reaffirmed and then the uses of the prehistoric past in the modern Spanish state of Autonomies are traced. Next, a selection of representative comics of Paleolithic age, from the first settlers (ca. 1.3 my Atapuerca) to the irruption of agriculture and livestock (ca. 8500 BC) is analyzed. A reflection on the interactions between archaeological documentation and creative imagination is introduced and some examples of children's and adult books are also considered. Finally, some reflections on the value of comics in Prehistory, mutual interaction and the prospects for new forms of communication through vignettes are offered. New expressive possibilities of vignetting the past.

Keywords: Comics; Paleolithic; Archaeology; Visualization; Communication; Popularization; Graphic past.

Cómo citar este artículo / How to cite this article: Ruiz Zapatero, G. (2022). Prehistoria ibérica: viñetizando el pasado. *Salduie*, 21: 7-27. https://doi.org/10.26754/ojs_salduie/sald.2022216879

*En recuerdo imborrable de mi madre
al comprarme los primeros tebeos hace 60 años
y porque desde entonces los tebeos
me siguen gustando tanto como los libros.*

1. INTRODUCCIÓN

¿Tiene sentido que la historia y la arqueología como disciplinas se ocupen de los cómics? ¿Tienen cabida en una práctica académica e investigadora como la arqueología prehistórica? La calidad de muchos de ellos y su explícito trasfondo histórico y arqueológico justifican sobradamente una mirada desde estas disciplinas. Y otra consideración ¿Acaso no tienen los cómics muchos más lectores que las memorias arqueológicas y los libros de historia? Su dimensión divulgadora –y específico valor didáctico– es otra razón de peso para su estudio.

En este ensayo, tras una introducción sobre las relaciones entre la Prehistoria y los cómics me ocuparé primero, de plantear una clasificación de los cómics de Prehistoria en cinco subgéneros diferenciados; en segundo lugar de explorar el uso de las raíces prehistóricas en la construcción de historias ilustradas de las Comunidades Autónomas del nuevo estado democrático tras la muerte del dictador Franco (1975); en tercer lugar de realizar un análisis de los cómics más representativos centrados principalmente en la Prehistoria más antigua, el periodo Paleolítico (ca. 1,3 ma. – 8.500 a. C.); en cuarto lugar de la consideración de algunos cómics “menores”, y por último de esbozar unas reflexiones finales sobre el valor actual de los cómics de Prehistoria, de sus perspectivas de futuro –el futuro del pasado– y de cómo Prehistoria y cómics están imbricándose de forma más estrecha y abriendo nuevas posibilidades expresivas.¹

La Prehistoria se configuró como disciplina científica a finales del s. XIX y coincidió, prácticamente, con el nacimiento de los primeros cómics. Por aquellos años la Prehistoria estaba luchando por su estructuración conceptual y las ilustraciones gráficas

eran fundamentales en su metodología de estudio (VV. AA. 1990, VV. AA. 2003, Moser y Gamble 1997).

El cómic y la Prehistoria compartieron la representación gráfica, real o imaginaria, que jugó un papel crucial para los profesionales de ambas actividades (Gasca y Gubern 2011). Desde entonces la Prehistoria ha fascinado tanto a los arqueólogos como a los autores de cómics (Coudier 2017: 83), incluso los cómics han contribuido notablemente a alimentar concepciones populares sobre la Prehistoria (Toussant 2011), aunque ciertamente ese encuentro ha sido desigual.

Los cómics han incluido a la Prehistoria desde hace más de 100 años –E. T. Reed (1894) fue “el hombre que inventó los cómics de cavernícolas” (Bisset 2008)–, y sin embargo, los prehistoriadores sólo nos hemos interesado por el arte secuencial desde hace un par de décadas (Gallay 2002, Ruiz Zapatero 1997 y 2005, van der Plaetsen 1999), si bien ahora dibujantes, guionistas y arqueólogos vamos teniendo relaciones mucho más estrechas e interés mutuo en nuestros respectivos trabajos, e incluso, en algunos casos, colaborando juntos estrechamente.

Por otra parte, sin duda alguna, cada generación ha reflejado los tiempos prehistóricos en los cómics según sus perspectivas, valores y prejuicios, y sobre todo lo ha hecho reciclando las iconografías anteriores, ya que son arquetipos que perviven en el tiempo. Los cómics con su lenguaje verboicónico construyen narrativas del pasado (Eisner 2001, Groensteen 2009, McCloud 2001). Y si se repara atentamente los arqueólogos producimos conocimiento histórico con textos y algunas imágenes y los cómics crean historias con imágenes y algunos textos breves.

No debemos olvidar que la propia arqueología, como bien ha señalado la arqueóloga australiana S. Moser (1998) en un libro fascinante, es una disciplina fuertemente visual. Y es que el pasado prehistórico resulta, en gran medida, reducible a imágenes: las reconstrucciones de los paisajes, el aspecto físico de los propios cazadores-recolectores paleolíticos, sus herramientas de piedra, los animales capturados y las plantas aprovechadas, los lugares de habitación y los escenarios de descuartizamiento de la fauna; casi todo en Prehistoria se puede contar con imágenes (Davidson 1997, Hodgson 2000, y Sorrell & Sorrell 1981).

¹ Una aproximación general al cómic español de las últimas décadas puede verse en buenos estudios que miran el panorama desde dentro (Altarriba 2001, 2011) y también desde fuera (Alary 2002, Amago y Maw 2019, Magnussen 2020) desde distintos ángulos y perspectivas.



Figura 1. La gran variedad de fuentes e inspiración de los cómics de Prehistoria: un gigantesco palimpsesto de imágenes e historias. (Autor con diversas procedencias).

Por tanto, no debe resultar sorprendente que los territorios de solapamiento de la Prehistoria con los cómics sean reales y puedan resultar interesantes para las dos partes (Fig. 1). Además, y no es baladí, el origen remoto de los cómics podemos encontrarlo en ciertos convencionalismos gráficos del arte paleolítico como muy convincentemente ha demostrado M. Azéma (2005a, 2005b, 2008); incluso la prehistoria que se nos muestra en el del cine nos lleva a las cuevas del Paleolítico Superior hace más de 30.000 años (Azéma 2011).

¿Ayuda todo ello a entender el auge del cine de animación ambientado en la Prehistoria? (Lombo et al. 2014). Más allá de la propuesta de Azéma, incluso se han identificado “líneas cinéticas” que expresan movimiento, velocidad o incluso tal vez los sonidos de algunas grafías paleolíticas, igual que en los cómics (Luis 2012 y 2019).

Es evidente que los cómics no proporcionan –no pueden hacerlo en forma alguna– una visión clara y ordenada con elementos explicativos del pasado prehistórico, ya que un cómic no es un texto científico, ni una obra de arqueología (Coudier 2017: 95), ni

siquiera divulgativa, por eso, es ineludible, que un cómic de Prehistoria siempre será, de alguna manera, un “pasado imperfecto” (Ruiz Zapatero 2012a). Pero ¿acaso la Prehistoria elabora pasados perfectos e incontrovertibles? Con todo, no podemos negar, que los cómics, los buenos cómics, tienen una poderosa capacidad de evocación y empatía para “meternos” en pasados lejanos (Gallay 2007).

No deberíamos olvidar que los cómics pueden ser considerados como fuentes históricas en la medida que traducen ideologías y pensamiento de cada época (Gual Boronat 2013) y eso es muy importante para valorarlos. Los cómics esbozan radiografías de nuestros conocimientos en un momento dado y son fotografías de nuestros saberes e interpretaciones (Coudier 2017: 194), como demuestran los interesantes estudios sobre la arqueología en los álbumes de las aventuras de Tintín (Crubézy & Sénégas 2011) y sobre sus escenarios geográficos (Martínez de Pisón 2019).

Cada viñeta es un mundo, un mundo eterno, permanente, revisitado continuamente a lo largo del tiempo en cada lectura, cada visualización, un tiem-

po que permanece apresado en el papel. Pero un mundo que ofrece a nuestra imaginación una visión renovada.

Cada viñeta es, en definitiva, un mundo en el que uno se puede instalar y vivir siempre que la contemple, como acertadamente ha dicho Paco Roca (conferencia en 2011). Porque, en definitiva, uno no ve con los ojos, o al menos no solo con los ojos, sino que ve con la mente, como nos recuerda Oliver Sacks (2011); y con anterioridad Marañón (1979) cuando afirmó que “lo que ven los ojos es solo un fragmento de la realidad, que no se completa sin el misterio”.

Misterio e imaginación flotan en los espacios entre viñetas y alrededor de los bocadillos; son el aire con que respiran las viñetas. Y es que una sola viñeta puede explicar algo de manera inteligible mejor que tres páginas de un ensayo como bien ha resumido el gran Miguel Brieva, para quien una viñeta puede ser “un salto de sinopsis neuronal inmediato. Acelera procesos de pensamiento” (Martínez Pita 2015). No puede expresarse mejor la fuerza del cómic para abrir ventanas al mundo, a cualquier mundo. También al mundo prehistórico como el propio Brieva ha demostrado, indirectamente, en su primera novela gráfica (2015).

Debajo de las viñetas no está el papel en blanco, al levantar la viñeta afloran muchas cosas: el estilo, el grafismo, los convencionalismos gráficos, los arquetipos y los “lugares comunes” pero también los ecos de la investigación arqueológica (Flon 2015), las ideas más o menos difusas sobre la Prehistoria (Balzeau & Nadel 2018), los imaginarios colectivos del pasado (Ruiz Zapatero 2012a). Todo ello aderezado de una manera personal y singular en cada autor de cómic pero siempre creando, representando, un pasado que siempre es y será incompleto, exactamente igual que el registro arqueológico que estudiamos.

No podemos negar que la Prehistoria es un excelente territorio para la imaginación y la imagería (Semonsout & Pisani 2015), como ha quedado extensamente probado desde el s. XIX (VV. AA. 2003a, VV.AA. 2003b). Por tanto, la ficción del cómic es la que construye un sentido de completitud, una creación cerrada y abierta a la vez, en definitiva, una creación que representa un pasado concreto, especial y único. Un pasado que hay que buscar debajo de las viñetas.

2. LAS CLASES DE CÓMICS DE PREHISTORIA

Hace veinticinco años, cuando me empecé a interesar por las relaciones entre la arqueología y los tebeos, las *bandes dessinées*, los *cómics* o las *novelas gráficas* –como se prefiera– establecí cinco grandes categorías de cómic de Prehistoria (Ruiz Zapatero 1997) (Fig. 2):

- 1) El cómic-documental prehistórico, con dibujo realista y alto contenido científico con una clara función pedagógica, como *La Storia dei Popoli a Fumetti* (Mondadori 2001) o *Le secret des bois de Lascaux* (Dolmen Editions 1990) que narra el descubrimiento de la famosa cueva de Lascaux.
- 2) El cómic de ficción de inspiración prehistórica, con una trama de ficción libre con dibujo realista pero ajustada a los datos arqueológicos, desarrollado a partir de los años 1970. cómo la trilogía francesa de A. Hout *Chronique de la Nuit des Temps* (1987-1994) y la más reciente de E. Roudier *Neanderthal* (2002-2011).
- 3) El cómic de prehistoria-ficción, de trama de ficción total con difusos y ucrónicos contextos prehistóricos y grafismo realista, con los “cavemen comics” norteamericanos de los años 1950 y 1960, *Tor* (1953) de Joe Kubert y *Anthro* (1968) de Howie Post (Barrero 2001, 2011) y las *bandes dessinées* francesas de *Tounga* (Ed. Lombard) de E. Aidans y *Rahan* (Ed. Vaillant) de A. Chéret y R. Lecureux, de gran éxito en los años 60 y reeditadas hoy día (Semonsout 2010). Los “cavernícolas” españoles (Porcel 2016) fueron *Purk, el Hombre de Piedra* (1949), *Piel de Lobo* (1959) y *Castor* (1962) (Fig. 4).
- 4) El cómic de prehistoria-fantástica en caricatura, con un distanciamiento que presenta un pasado “fanta-científico”, como el genial *B. C. (Before Christ)* de J. Hart (*El Libro de Oro de B.C.*, Astiberri 2008) de humor inteligente o *Los Picapiedra* de Hanna-Barbera (Chavez y González 2012), de televisivo origen americano en los años 60 (Lombo *et al.* 2014: 32-34).
- 5) El cómic de caricatura documental prehistórica, con intención de divulgación pedagógica y empleando la información prehistórica bien

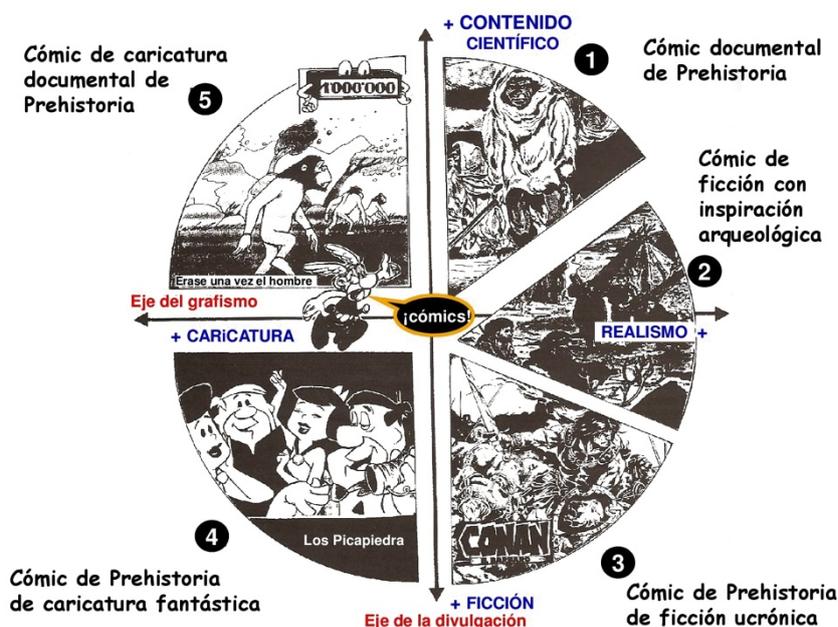


Figura 2. Las cinco grandes categorías de los cómics de Prehistoria. (Ruiz Zapatero 1997, ligeramente modificado).

fundamentada, como *La Historia en cómic del Universo* de L. Gonick (Ediciones B, 2008), simplemente genial y muy recomendable, o la serie francesa *Érase una vez... el Hombre*, que desde los años 1970 sigue funcionando y también en televisión y videos educativos. Dos buenas revistas infantiles de arqueología, la norteamericana *Dig* y la francesa *Arkeo Junior*, incluyen, frecuentemente, cómics de este tipo o con ciertas dosis de ficción, siempre con rigor y carácter didáctico.

El cómic de inspiración prehistórica con buena base documental y gran cuidado por los detalles arqueológicos es un fenómeno bastante reciente, con apenas cuarenta años de historia, pero ya contamos con buenos cómics que permiten hacer una lectura seria del desarrollo del Paleolítico. No obstante conviene dejar claro que los cómics no son historia.

Con todo, los buenos cómics tienen la poderosa capacidad de empatía para “meternos” en la historia. Y es que la arqueología, en la intersección de las humanidades y las ciencias, siempre ha hecho un uso amplio de la narrativa como forma de comunicar el conocimiento del pasado. La propia oportunidad de trabajar con datos materiales, ricos pero siempre incompletos –y muy a menudo además ambiguos– demanda y exige poner un orden en acontecimientos

que tengan sentido (Van Helden y Witcher 2020: 1). Por eso se han analizado y experimentado diferentes formas de narrativas de ficción: novelas (pre)históricas, películas, documentales, series de TV y cómics, entre las más habituales (Semonsout 2013).

La intersección entre la investigación arqueológica y las narrativas de ficción histórica, como el cómic, ofrece oportunidades muy interesantes para no solo divulgar, sino también para repensar los propios fundamentos de cómo funciona la construcción del conocimiento arqueológico (Van Helden y Witcher 2020: 1). Y aunque tradicionalmente el cómic como narrativa imaginada se ha despreciado por sus errores y sesgos no cabe duda de que cuenta con poderosos mecanismos de comunicación y al mismo tiempo las desinformaciones y mistificaciones –sin duda alguna presentes– pueden servir por un lado, para identificar mejor vacíos, lagunas y aspectos no tratados en la investigación y así por otra parte, estimular nuevas áreas de indagación y una investigación más rigurosa y sólida que reduzca los errores de las ficciones narrativas (Fig. 3).

Sin duda alguna, el origen de los primeros cómics de prehistoria hay que buscarlo en los dibujos de reconstrucción artística del pasado. Dibujos de representación de escenas cotidianas de mundos prehistóricos desvanecidos para siempre que preten-



Figura 3. Esto no es una pipa y otras perplejidades de los cómics de Prehistoria. (Autor con diversas procedencias).

tendían *imaginar* o “dar vida” a los mudos restos arqueológicos. Es más, se afirma que las ideas son visualmente representadas en arqueología en esas ilustraciones “artísticas” o de reconstrucción y que “es en las ilustraciones donde se plantean los argumentos acerca de lo que constituye la humanidad [...] porque la razón de mostrar ilustraciones es hacer que un argumento sea más visible y así más creíble” (Moser 1996: 85-187).

Esas escenas de un “tiempo profundo” geológico (Rudwick 1992) en arqueología fuerzan a presentar los restos materiales en vida y con funcionalidades precisas, al igual que recrear escenarios naturales o domésticos. Las imágenes, a pesar su estatismo, crean narrativa visual, ofrecen realidades concretas y al mismo tiempo activan la imaginación para proseguir con la escena congelada en la ilustración, en otras palabras motivan una acción secuencial y el cómic es básicamente el arte secuencial, a través de viñetas.

Ese carácter artístico de las reconstrucciones se le ha negado al cómic, por más que “siempre ha sido un medio de expresión donde mediante imágenes se han narrado historias visuales que crearon espacios y tiempos de fantasía, humor, misterio y silencio. Campos que lo sitúan de manera suficiente y definitiva como territorio de creación propicio para soportar la desesperante levedad de la consideración artística” (Peña Méndez 2019: 35).

3. LAS RAÍCES PREHISTÓRICAS DE LAS IDENTIDADES DE LA ESPAÑA DEMOCRÁTICA EN LOS CÓMICOS

En un primer vistazo parece que la Prehistoria y la Antigüedad sean pasados remotos y alejados, una historia lo suficientemente separada de nuestros días como para evitar sesgos y propaganda camuflada. Pero no es así, las manipulaciones y el mal uso político del pasado prehistórico han sido –y todavía lo son– prácticas habituales a lo largo del tiempo (Corbellari 2010).

Tras la muerte del dictador Franco en 1975 y antes de la implantación de la democracia en España conviene recordar cómo eran los cómics y el tratamiento de la Prehistoria en los mismos.

Los viejos tebeos de las décadas de 1950 y 1960 iniciaron un lento declive con los cambios sociocultu-

rales de la sociedad española de los años 1970, entre los cuales la generalización de la televisión acaso fue el más decisivo. En aquellas décadas doradas el lugar de los tebeos fueron los kioskos y las tiendecillas de barrio que además también los prestaban por algo de calderilla. Su circulación era el intercambio entre chicos y jóvenes y nos traen recuerdos que evocan las largas tardes de invierno con merienda de pan y chocolate. Tiempos en los que, como bien ha dicho J. M.^a Conget (2004: 21), reconocíamos “el olor de los tebeos”, olor que emergía como “un animal submarino de nuestro pasado colectivo [...] con el sutil, misterioso e insustituible perfume del tiempo”. Y efectivamente era así, porque además no olían igual los tebeos de Novaro, que los de Bruguera o los cuadernillos apaisados del *Capitán Trueno* y el tradicional *TBO*.

Los héroes paleolíticos de caricatura (*Altamiro de la Cueva* y *Hug, el troglodita*) y los tarzanescos personajes realistas en taparrabos (*Purk, el Hombre de Piedra*, *Piel de Lobo* y *Castor*) fueron cayendo en popularidad o simplemente desaparecieron. El viejo olor de los tebeos fue desapareciendo y la era de consumo masivo de tebeos estaba tocando a su fin (Porcel 2011: 157). Cuando los nuevos “héroes de piedra en papel” (Ruiz Zapatero 1997) tomaron el relevo a comienzos del siglo XXI el olor de los tebeos era ya otro: el del papel couché en volúmenes encuadernados con tapa dura. Ahora los tebeos se denominaban cómics y su morada salto de los kioskos a las tiendas especializadas de cómics (Fig. 4).

Los años inmediatamente posteriores a la muerte de Franco (1975), durante la Transición Democrática y la configuración del nuevo estado de las Autonomías se produjo un auténtico fervor identitario. Los gobiernos de las 17 Comunidades Autónomas necesitaban dos cosas en relación con la Historia: la primera, controlar la historia enseñada vertida en los libros de texto educativos (Beas Miranda 1999) y la segunda, lustrar su propio pasado histórico. Y que mejor para hacerlo que ennobleciendo la antigüedad de sus orígenes a través de las numerosas historias autonómicas que empezaron a publicarse (Rivière Gómez 2000).

A veces, en un completo dislate, esos libros remontaban sus identidades históricas a la Prehistoria, de forma que las historias regionales devinieron en verdaderas genealogías de las Comunidades Autónomas que, además hacían coincidir el remoto pa-

sado con los modernos marcos políticos. Todo un ejercicio de “envejecimiento del presente y dramatización del pasado” en las evocadoras palabras de Aurora Rivière (2000) (Fig. 5),

Para llegar a la mayor cantidad de gente posible se impuso la idea de divulgar las historias autonómicas con libros de cómics que resumieran visualmente la larga historia de cada Comunidad Autónoma. Así en poco más de una década aparecieron: *Historia de Navarra* (1980), *Historia de les Illes Balears* (1981), *Breve Historia de Galicia* (1984), *Historia de Andalucía* (1983), *Historia de La Rioja* (1982), *Historia de Aragón* (1984), *Història de Catalunya* (1988), Gabai. *Historia de nuestro pueblo* (1988) del País Vasco, *Historia Ilustrada de Cantabria* (1990), *Historia de Canarias* (1995) y algunas otras más que lo hicieron pocos años después.

Muchas de aquellas historias autonómicas en cómic fueron, curiosamente (¿o no tanto?), promovidas y editadas por las Cajas de Ahorro de cada región y varias exhibían como garantía de rigor que habían sido asesoradas por prestigiosos catedráticos, como Manuel Pellicer de Prehistoria en la Universidad de Sevilla (*Historia de Andalucía*) o Guillermo Fatás de Historia Antigua en la Universidad de Zaragoza (*Historia de Aragón*).

En todas ellas la remota Prehistoria cumplía el papel de origen fundacional, sus prehistorias —que envejecían su pasado histórico— eran las que marcaban su identidad y su singularidad diferenciadora, apoyando y reforzando “mitos fundacionales”: Celtas en Galicia y Asturias, Tartesios en Andalucía, Iberos en Cataluña y Valencia o Celtíberos en Castilla y León. Incluso un presidente autonómico presumía de que su Comunidad Autónoma era la más antigua de España porque el famoso yacimiento de Atapuerca, con las fechas más tempranas de ocupación humana —más de un millón de años—, estaba en su territorio autonómico.

En las últimas décadas los cómics de Prehistoria en España se han polarizado en dos extremos bien claros, por un lado los que se sitúan en tiempos/escenarios del Paleolítico (1, 2 ma - 8.500 a. C.) —con los primeros y más remotos ocupantes del solar ibérico en muy primer plano— y por otro lado, la Prehistoria final o Protohistoria, básicamente el primer milenio BC, porque entran en escena los primeros pobladores, los primeros pueblos de nombre conocido por las fuentes clásicas (fenicios, griegos,



Figura 4. Portadas de los más conocidos tebeos españoles de "cavernícolas":
Purk, el Hombre de Piedra (de M. Gago, Ed. Valenciana 1950-1958),
Piel de Lobo (M. Gago, Ed. Maga 1959) y *Castor* (M. Gago, Ed. Maga 1962).



Figura 5. Portadas de Historias de diversas Comunidades Autónomas
 con la configuración del Estado de las Autonomías (1980-1995).
 El cómic al servicio de la divulgación histórica y la construcción "de conciencia autonómica".

celtas e iberos). Estos cómics centrados en la Protohistoria no serán objeto de consideración en este trabajo, aunque resultan igualmente formativos para la didáctica del pasado (Barceló 2016), que a su vez, podemos dividir entre los de ficción prehistórica y divulgación prehistórica con dibujo realista, y los de dibujo caricaturesco que abarcan también los géneros anteriormente mencionados.

4. LOS ORÍGENES PALEOLÍTICOS EN EL ARTE SECUENCIAL ESPAÑOL

En Prehistoria el atractivo de los orígenes, de lo más antiguo, es casi una obsesión popular y las investigaciones realizadas durante los últimos años en España (Sala *et al.* 2014, y un útil resumen en Lillios 2020) han dado lugar a dos yacimientos emblemáticos de la prehistoria peninsular de desigual importancia y valor: Orce (Granada) y Atapuerca (Burgos) que, a su vez, han tenido, naturalmente, sus correlatos en cómic.

El caso de Venta Micena en Orce salto a la investigación internacional por el hallazgo de un fragmento de parietal que se acabó publicando como humano en 1983, lo que significaba en aquellos años el hallazgo homínido más antiguo de la Península Ibérica (más de un millón de años). En junio de 1983 varios periódicos nacionales anunciaron en grandes titulares el descubrimiento del “El hombre de Orce” (Díaz Rojo 2008).

La polémica surgió rápidamente por la sospecha de que podía tratarse de un fragmento de un équido (Carandell 2013) y los estudios académicos han tratado exhaustivamente el tema (Carandell 2008 y 2020; Moreno, 2015: 123-186). Esta se ha alargado en el tiempo hasta el punto de que hoy existente un generalizado rechazo académico de que el parietal pertenezca a un homínido pero eso no es óbice para que en el Museo de Orce se exhiba actualmente como tal. De cualquier manera, nade de ello empaña el gran interés científico que presentan los yacimientos paleolíticos situados en la cuenca Guadix-Baza (Fig. 6).

Sorprende que ese debate en la prensa llegara en poco tiempo a la portada de una revista satírica, *El Papius*, que ofreció una inolvidable portada en junio de 1984, que más allá del sentido cómico revela hasta qué punto la cuestión de los primeros habitan-

tes y la polémica científica interesaba al público hasta el punto de llegar a una popular revista humorística (Fig. 6).

La polémica sostenida en el tiempo y el impacto en Granada del yacimiento de Venta Micena (Orce) explica que el diario Ideal de Granada lleve publicando desde 1997 una tira cómica de Carlos Hernández (2003, 2011) con un protagonista *Orce-Man* que sirve para, con un agudo sentido crítico, utilizar al barrigudo cavernícola para satirizar a la sociedad actual.

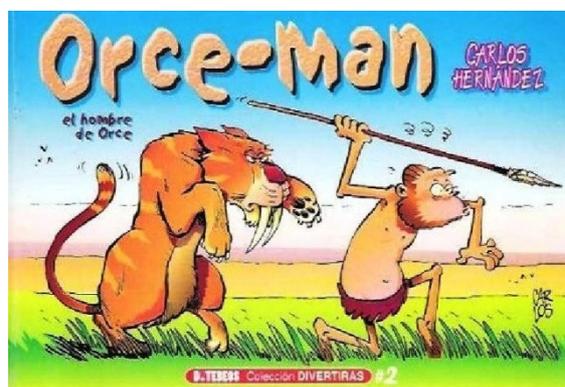
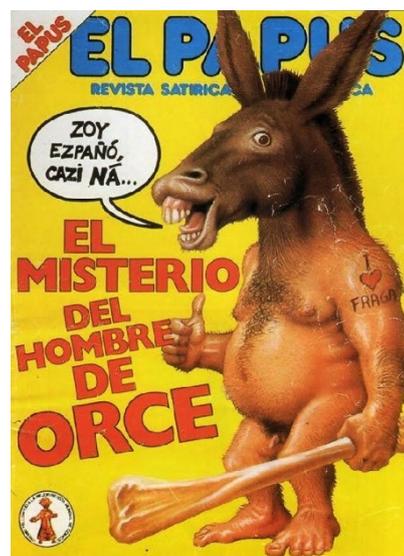


Figura 6. La famosa portada de la revista *El Papius* (junio de 1984) y la polémica del Hombre de Orce. *Orce-Man*, “el héroe de piedra” de Carlos Hernández (2003) en tiras cortas en el Diario Ideal de Granada.

Atapuerca es el sitio paleolítico más famoso de España, con una gran proyección internacional. En realidad se trata de un conjunto de sitios que abarcan una historia continuada de un millón de años (Arsuaga *et al.* 2003, Bermúdez de Castro 2012).

La importante investigación arqueológica de Atapuerca, con cientos de publicaciones científicas y múltiples premios y distinciones del más alto nivel, ha tenido un fenómeno muy especial: ha supuesto una verdadera socialización del conocimiento sobre nuestros orígenes y la evolución humana en España (Hochadel 2013). Pero además, los yacimientos y el centro de acogida de visitantes reciben miles y miles de visitantes anualmente, se ha creado un centro de Arqueología Experimental, ha permitido la fundación de un gran Museo de la Evolución Humana en Burgos que alberga la sede del CENIEH, del mismo modo que ha posibilitado la publicación de decenas de libros divulgativos y de numerosos documentales y programas de TV.

Hoy el Consorcio de Atapuerca (incluyendo una Fundación muy activa) reúne la experiencia de su Equipo de Investigación y articula todo lo relacionado con la investigación y divulgación de los famosos sitios arqueológicos, y aún se podría seguir añadiendo más cosas (Ruiz Zapatero 2016).

En resumen, Atapuerca ha dinamizado la investigación prehistórica española y ha socializado como

ningún otro proyecto la Prehistoria antigua de España y como no, ha dado lugar a un comic-book *Explorador en la Sierra de Atapuerca* (Quintanapalla 2004) (Fig. 7) y otras historias en tiras de cómic en el Periódico de Atapuerca, fundado en 2011 con más de 120 números publicados.²

Explorador (Quintanapalla 2004) está basado muy directamente en la historia arqueológica de Atapuerca, de hecho sobre los hallazgos de *Homo antecessor* en TD6 de Gran Dolina (ca. 0,8 ma). Relata el conflicto entre dos bandas de homínidos en el Norte de España durante el Pleistoceno Medio. De alguna manera, captura la atmósfera remota de aquel periodo, con buenas representaciones de fauna y la apariencia física de los homínidos, aunque los dibujos acaso adolezcan de cierta fuerza de movimiento.

La exposición *Prehistoria y Cómic* en el Museo de Prehistoria de Valencia en 2016, que con posterioridad estuvo varios años rotando por museos de la Comunidad de Valencia, marcó un hito fundamental. Por vez primera una exposición de esta clase entra en un museo español, publicándose un catálogo muy interesante (Bonet y Pons 2016), así como ciclos de conferencias, teniendo todo ello bastante eco en los dos mundos: el arqueológico y el de los cómics (Lombo 2016). Muchas de las cosas relacionadas con el tema del cómic del último lustro en España no serían comprensibles sin esta exposición.

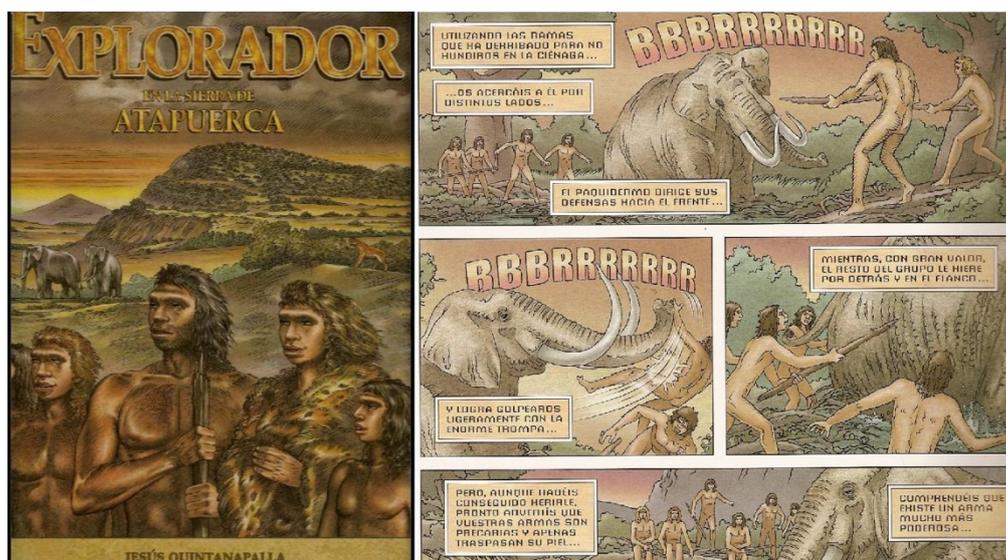


Figura 7. Portada y viñetas de *Explorador en la Sierra de Atapuerca* (Quintanapalla 2004).

² <https://www.atapuerca.org/atapuerca/PeriodicoDeAtapuerca>



Figura 8. Viñetas recreando una actividad de carroñeo para aprovisionarse de carne por parte de una banda de Neandertales en algún lugar de la Península Ibérica (Bou *et al.* 2020). (Acotaciones en los márgenes del autor).

Un intento reciente de abarcar la Prehistoria de España es *Historia de la Humanidad en viñetas. La Prehistoria* (Bou *et al.* 2020). Su dibujante, el catalán Quim Bou (2006) fue pionero del cómic prehistórico en España con *El Poble de l'Estany* inspirado en el poblado neolítico de La Draga (Banyoles, Girona), con una muy aceptable puesta en escena

Años después siguió con la serie *Balears* (2010-2013) recogiendo episodios de los primeros habitantes de las Islas Baleares, con buen acierto (Barceló 2016). En esta obra aborda la Prehistoria en un cómic con poco más de 50 páginas por lo que la empresa necesariamente tiene que ser parcial. Incluye los orígenes, los neandertales y el Neolítico, dejando fuera el Paleolítico Superior y la Edad de los Metales (todo era literalmente imposible). A pesar de ello traza los hitos prehistóricos más relevantes (con la dura elipsis de la aparición de los Humanos Modernos) desarrollándolo en tres historias: primeros homínidos, neandertales y neolíticos, unidas hábilmente por dos hechos: el paso de un cometa (Halley) en el firmamento y el descubrimiento de restos de los protagonistas de la historia precedente (Illescas Díaz 2021).

El detalle del cometa en el cielo actúa como conector y permite que la narrativa del cómic vaya de adelante a atrás y viceversa. Para ayudar a identificar las tres etapas se emplean bandas laterales de colores identificativos. El trazo del dibujo es suave, bien definido, próximo a la *línea clara* franco-belga y con colores cálidos agradables a la vista.

Para hacer comprensible el relato gráfico los autores se toman la licencia de situar la aparición de los australopitecos en Península Ibérica, algo del todo imposible pero que permite trazar una línea de continuidad en el cómic. Siguen después las elipsis con *Homo antecessor* y *Homo Heidelbergensis* para saltar a los neandertales (ca. 60.000 años). (Fig. 8).

El argumento es un pequeño clan de robustos cazadores-recolectores, nómadas, persiguiendo la caza, viviendo en cuevas y enterrando a sus muertos. En líneas generales aceptable todo ello, incluyendo el color del pelo (mayoría de pelirrojos y rubios) y los ojos claros, como se ha deducido de modernos análisis paleo-genéticos. También es correcta la indumentaria de pieles y el utillaje lítico de la industria Musteriense del Paleolítico Medio. El detalle del empleo de plumas como adornos está al

tanto de investigaciones arqueológicas recientes que lo prueban (Fynlayson *et al.* 2012). Algunas macroviñetas tienen una *gran intensidad informativa gráfica*, hay muchos elementos con información visual concentrada, y actúan como una invitación al disfrute lento de la viñeta

La última historia pasa a los humanos modernos del Neolítico (ca. 6.500 a. C.). El postpaleolítico y el Neolítico (Rojo Guerra *et al.* 2012), aparece representado con la domesticación de animales y plantas, el sedentarismo en un poblado, y con casas que están inspiradas en las estructuras de La Draga, espectacular por la conservación en un contexto de turbera de casas construidas con madera junto a un lago, que recuerda a los típicos palafitos de Centroeuropa (VV.AA. 2018).

El grupo aldeano se representa con escenas de agricultura y ganadería y con instrumental agrícola, recipientes de cerámica y pinturas rupestres de estilo Levantino que, entre otras representaciones, ofrecen combates de arqueros, fruto de conflictos entre los últimos cazadores del postglacial y los primeros agricultores. o entre los propios grupos neolíticos por competencias territoriales (Domingo Sanz 2015). Al final estos grupos construyen los primeros monumentos megalíticos. Con esto finaliza el recorrido por una Prehistoria, necesariamente “comprimida” pero que da cuenta de los principales fenómenos culturales. Lo mínimo imprescindible, al menos, si tenemos en cuenta que la narración gráfica supone poco más de 270 viñetas.

La última página recoge la investigación moderna de un equipo de arqueólogos del megalito levantado en la última historia y preguntándose qué pensarían

los ancestros prehistóricos sobre el cometa Halley que acababan de ver.

El recurso de descubrir restos de antepasados –los neandertales encontrando un cráneo de australopiteco (p. 41) y los constructores de megalitos hallando por azar un enterramiento neandertal (p. 50)– conecta episodios muy distantes en el tiempo pero desarrollados en el mismo paisaje. Pero además, muestra un elemento que en arqueología solo hemos empezado a valorar recientemente: la fascinación de descubrir restos de pasados antiguos que fueron conocidos y/o reutilizados por comunidades posteriores en el tiempo. Es lo que el prehistoriador británico Richard Bradley (2002) ha denominado “the Past in the Past”, desde entonces los hallazgos no han dejado de producirse abriendo una ventana para asomarnos a la exploración de como las gentes de distintos momentos de la Prehistoria entraron en contacto con restos de muchas generaciones atrás.

En definitiva, empezamos a vislumbrar una cierta *idea de pasado*, que sin duda las comunidades prehistóricas manejaron, con investigaciones arqueológicas en las que nos movemos entre datos y conjeturas sobre la percepción del tiempo prehistórico (Lucas 2005). Incluso estamos explorando las percepciones de los “viajes en el tiempo” (Peterson & Holtorf 2017) ¿Cómo en el cómic? Otro acierto de la obra, al que muy probablemente no son ajenos los especialistas que han asesorado el libro. Una breve pero orientadora presentación con tres referencias bibliográficas acertadas y un apéndice de los periodos prehistóricos reflejados en el cómic, dan cuenta del asesoramiento científico y la vocación didáctica del libro (Fig. 9).



Figura 9. Constructores de megalitos descubriendo por azar un enterramiento neandertal (Bou. *et al.* 2020). (Acotaciones en los márgenes del autor).

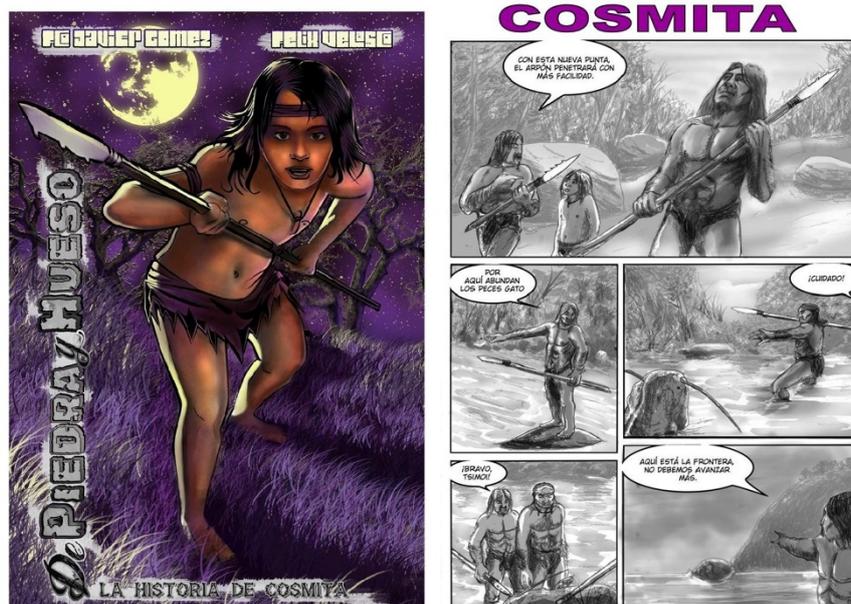


Figura 10. Portada *De Piedra y Hueso* (Gómez y Velasco 2020) y una página del cómic

Por último, un intento meritorio por hacer cómics de Prehistoria contra viento y marea es el de Felix Velasco (2017 2020). Como *freelance* y, a base de pasión y tesón, ha sacado varios fanzines, protagonizados por *Cosmita* (Fig. 10), un niño sordo como protagonista –primera referencia hasta donde conozco de una discapacidad sensorial en el género– que vive en el Norte de España y cuenta historias del mundo de contacto entre neandertales y Humanos modernos (Cromañones).

5. OTRAS VERSIONES DE LA PREHISTORIA EN VIÑETAS

La Prehistoria en cómic humorístico cuenta con una buena tradición que arranca de la memorable *Historia de Aquí* de Forges en fascículos de la Editorial Bruguera (1980), publicada de forma resumida por Espasa (Forges 2015) y se prolonga hoy día en numerosas historias de España como las de M. Fernández Álvarez, *Pequeña Historia de España* (2013), *Mi Primera Historia de España Ilustrada* (2011) por citar solo unas de las de mejor calidad y difusión.

Una propuesta reciente se encuentra en las primeras páginas de la novela gráfica *Historia Disparatada de España* (Traité 2019), con un tono de humor irreverente, ácido y popular. Con la consabida estra-

tegia de cuanto más antiguo menos atención, la Prehistoria más antigua queda reducida a un par de páginas, que no obstante hay que reconocer no dan mala información.

Para empezar ofrece una aceptable síntesis evolutiva de los homínidos peninsulares con buenas cronologías, y con sentido del humor actual (la polémica de Gibraltar sirve para hacer chanza desde el Paleolítico) y un dibujo caricaturesco muy entroncado en la tradición humorística española. El instrumental lítico y de madera como I + D (*Inversión más Desarrollo*) tiene, desde luego, cierto ingenio (Fig.12).

Un género, en crecimiento continuo es el de libros en formato cómic, aparentemente dirigidos a un público infantil, aunque siempre he pensado que si atraen a niños y niñas (Clottes 2008), sin duda también lo harán con adultos. Porque los cómics no pueden reducirse a un género infantil o juvenil, y como bien ha expresado uno de los grandes dibujantes franceses, Emmanuel Roudie, los cómics más que un género en sí mismo es un modo de expresión y así puede haber cómics para jóvenes, cómics documentales y cómics literarios (Coudier 2017: 92).³

³http://museoprehistoriavalencia.org/web_mupreva_dedalo/publicaciones/887/en

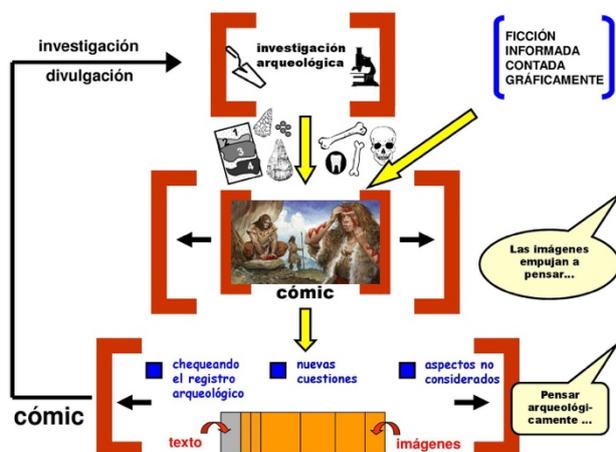
ENTRE LA DOCUMENTACIÓN ARQUEOLÓGICA Y LA IMAGINACIÓN CREATIVA

Parodiando las palabras de van Helden y Witcher (2020: 23) los autores de cómics “prehistóricos” no toman para su trabajo los datos y hechos arqueológicos en sí mismos sino las interpretaciones arqueológicas de los mismos. Utilizan el eco o lo entendido de las interpretaciones del pasado de los arqueólogos para, a través de esas historias, levantar sus ficciones gráficas. Porque en definitiva el cómic documental de Prehistoria –y todavía más el cómic de ficción prehistórica– se mueven por la fascinación del pasado remoto y el afán por contar de otra manera las historias que esa fascinación provoca. Y es que los escritores de no-ficción –los arqueólogos– imaginan, recurriendo al concepto de imaginación arqueológica (Shanks 2012), mientras que los escritores de ficción inventan. Pero imaginar y inventar son hechos básicamente diferentes y persiguen diferentes objetivos (Pollock 2015: 284).

Si bien es cierto, como argumenta Pollock (2015: 285), que toda interpretación arqueológica comporta un determinado grado –variable desde luego– de subjetividad, lo que resulta fundamental es poder transmitir donde termina el rigor científico y donde empieza la imaginación disciplinada. Y por más que aceptemos que toda investigación científica implica unas ciertas dosis de imaginación, si queremos llegar a públicos más allá de la academia cuando creamos narrativas de ficción –como el cómic– la construcción de esos discursos deviene crítica. Sencillamente porque importa mucho como esas audiencias perciben y comprenden que el material de fondo es auténtico/verdadero, es decir que el argumento central se inscribe en una información científica real. O si queremos mejor es necesario mostrar claramente que el trasfondo del cómic es verosímil, resulta plausible con la investigación arqueológica y que la ficción se desarrolla sobre esa plausibilidad científica. Reflejar de forma fiel la época del cómic para hacerla creíble no puede entenderse de forma literal. Pero si es importante capturar bien el ambiente de la época y no olvidar que el cómic es, en palabras del dibujante Javier Olivares “un festival de la iconografía” (Terrones 2021:7). Es la línea de demarcación frente a los cómics ucrónicos que discurren por mundos prehistóricos inventados sin relación con la información arqueológica o casi peor, mezclando ésta de forma incoherente. Pasados imposibles contra pasados plausibles.

Los cómics constituyen un muestrario de fragmentos escogidos del pasado, de una memoria colectiva, una suerte de antología del pasado prehistórico condimentada por todos los estímulos e influencias externas y el talento del autor para construir una realidad visual. Por eso la diferencia entre buenos autores de cómics e ilustradores de investigación arqueológica resulta, en ocasiones, imposible de discernir (Ruiz Zapatero 2016). Según Alison Bechdel en la manera de usar las palabras y la imagen hay algo especial para comunicar hoy día mediante el cómic, porque las imágenes permiten procesar las historias de manera más compleja (Aguilar 2015). La narrativa gráfica consigue una especificidad que resulta única y, en cierto modo, subvierte el orden de la narración tradicional, y constituye también –al mismo tiempo– una invitación a la lectura (Pron 2015: 8).

Los fragmentos secuenciales de los buenos cómics de Prehistoria, aun siendo clichés más o menos fundados, encajan en la percepción y disfrute de lectores no-especialistas y aún también en la de los expertos. Y conviene recordar que la arqueología es una disciplina académica que trata fundamentalmente de “lo fragmentario”, los fragmentos de pasados materiales (Chapman 2013, Hamilakis 2010) y de la memoria de las cosas pretéritas que han llegado hasta nuestro presente (Olivier 2011, Van Dyke 2019). Quizás ahí resida parte del valor de los cómics de Prehistoria. Porque la ficción puede influenciar la investigación y la investigación a la ficción del cómic, si existe un intercambio continuo, complejo y estrecho entre autores de cómics y arqueólogos (Coudier 2017: 97). La ficción puede ampliar la investigación moviendo a nuevas preguntas, re-estudiando el registro y considerando aspectos previamente no incluidos en la agenda investigadora y por último, expresando datos científicos en un nuevo formato. En fin, los cómics empujan a pensar de forma distinta y a pensar arqueológicamente.



La ficción puede influenciar la investigación y la investigación a la ficción del cómic, si existe un intercambio continuo, complejo y estrecho entre autores de cómics y arqueólogos (Coudier 2017: 97). La ficción puede ampliar la investigación moviendo a nuevas preguntas, re-estudiando el registro y considerando aspectos previamente no incluidos en la agenda investigadora y por último, expresando datos científicos en un nuevo formato. En fin, los cómics empujan a pensar de forma distinta y a pensar arqueológicamente.

Figura 11. La estimulación del cómic para “pensar arqueológicamente” en el proceso investigador: por un proceso de estimulación mutua (artistas/dibujantes y arqueólogos/prehistoriadores). (Diagrama del autor).

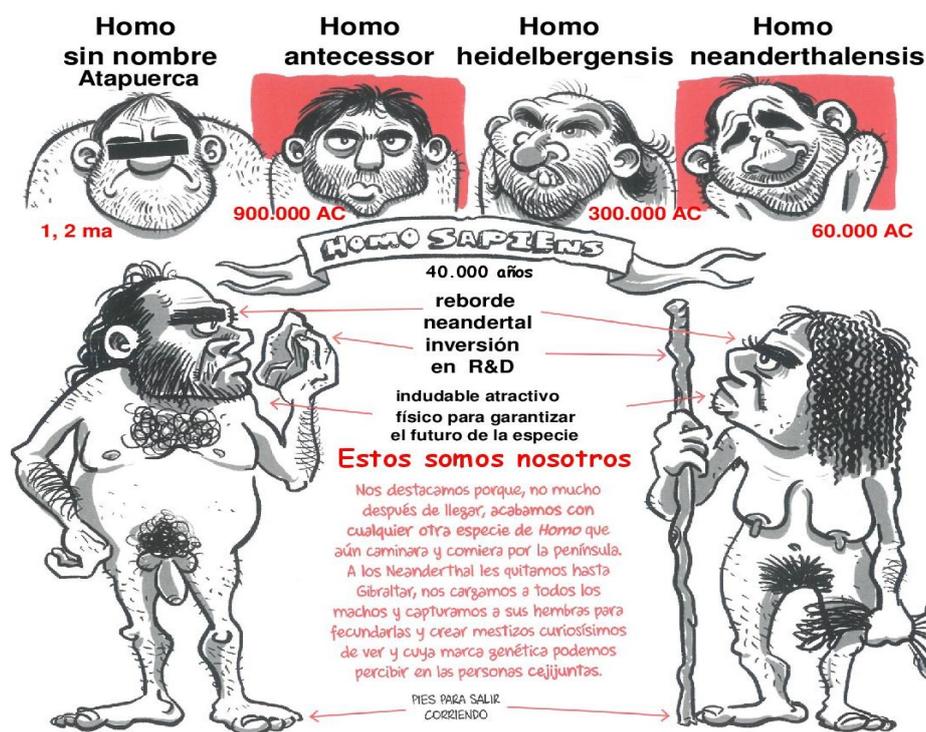


Figura 12. Viñeta-texto informativo de J. Traité (2019), conjugando información válida y comentarios humorísticos.

No nos cabe la menor duda que son una buena herramienta pedagógica para el estudio de la Prehistoria, añade Roudier, con quien hace pocos años compartí conferencia en el Museo de Prehistoria de Valencia (Bonet y Pons 2016) y, casi mejor todavía, una estupenda sobremesa charlando dos horas delante del mar sobre Prehistoria y cómics en una experiencia única.

Uno de esos libros con valor educativo es *Homo. Cuando el fuego lo cambió todo* (Piqueras Fisk 2017), que pretende un acercamiento singular al Paleolítico, pues en sus 64 páginas no hay una sola palabra y ni siquiera onomatopeyas. Es pues un cómic solo con imágenes, en una historia sin palabras. Si como ha dicho Gosden (2003: 16) la Prehistoria es “el pasado al que se le han arrancado todas las palabras”, eso es literalmente lo que ha hecho el autor de este cómic. La tensión entre palabra e imagen, siempre en pugna en las viñetas, se diluye por completo y la iconicidad se apodera en exclusiva de las páginas. El estilo del dibujo es muy expresionista, vagamente *munchiano*, con buen dominio del blanco y negro y una paleta de colores limitada –rojo y amarillo–empleada para el fuego. *Homo* recoge la vieja

observación darwiniana sobre la importancia del fuego en la evolución humana.

El fuego, observado casualmente en la naturaleza –tormentas con rayos que incendian árboles y arbustos–, se considera un descubrimiento fortuito y así debió ser en el Pleistoceno y en otros lugares de forma independiente (Scott 2018). El problema es que los primeros indicios de manipulación del fuego son muy anteriores al Paleolítico Superior (ca. 40.000 a. C.), que es el escenario elegido de esta historia.⁴ (Fig. 13).

La segunda parte de la historia conecta la manipulación con la mano de cenizas y frutos y el descubrimiento –otra vez por puro azar– de la realización de manos pintadas en positivo y negativo (en negro y rojo) en techos y paredes de cuevas. Algo que muy probablemente fuese así. Las manos pintadas aparecen algún tiempo después por todos los continentes (Bradshaw 2011).

⁴ Las dataciones oscilan entre los 1,5 ma en sitios del África Oriental (Gowlett 2016) y 0,8 – 0,4 ma en diversos yacimientos de Eurasia (MacDonald 2017).



Figura 13. Viñetas de Piqueras Fisk *Homo. Cuando el fuego lo cambió todo* (2017), libro infantil sobre el fuego en el Paleolítico.

El cierre del cómic es un *flashback* de un niño contemporáneo explorando una cueva con manos pintadas que “entra en el pasado paleolítico”, conoce lo que sucede al niño Cromagnon protagonista

No podemos obviar las únicas palabras que aparecen en la contraportada del libro: “Desde que el hombre dejó de temer al fuego, aquellas frías y oscuras cuevas, llenas de ruidos extraños y miedos imaginarios, se convirtieron en hogares. La luz entro en casa y todo cambió.” Y ciertamente la luz y la oscuridad adquieren un excelente tratamiento y protagonismo en la historia de *Homo*.

Si el fuego y la luz creó el hogar, la casa, eso sucedió plenamente ya con el inicio del Neolítico (ca. 8.500 a. C.). La casa neolítica transforma la vida, sedentaria ya, y con la domesticación de animales y plantas la Humanidad entra en otra gran etapa (Hodder 1991). De alguna forma la casa es la *domesticación* de la caverna paleolítica y la historia de la casa es precisamente el objetivo de la obra deslumbrante de Daniel Torres (2015) *La casa. Crónica de una conquista*. Un trabajo bien documentado, con un dibujo poderoso y comunicativo y un discurso bastante académico.

No se trata de un libro de historia, ni de arquitectura o interiorismo, ni tampoco de antropología. Es una colección de relatos extraída del *pozo del pasa-*

do, como reconoce el propio autor, que tienen como protagonista principal la casa y sus moradores a lo largo del tiempo, desde el Neolítico hasta el siglo actual. Nos presenta una suerte de recuperación universal de las memorias encerradas en los espacios domésticos mediante la presentación, por un lado de una hábil combinación de textos e ilustraciones documentales, y por otro, de páginas de cómic a través de las cuales se da vida a las gentes en sus casas a lo largo de distintos lugares y periodos históricos.

La impactante portada que presenta el libro es una metáfora gráfica que condensa perfectamente el contenido de la obra. La parte inferior recrea un área de habitación paleolítica en cueva y el humo que asciende del hogar expande, como un embudo, una escena de interior doméstico occidental de nuestros días: de la Prehistoria al s. XXI. Pero si bien la escena superior actual es realista y no sobrecargada, todo lo contrario sucede con la inferior, el mundo de las lejanas cavernas. Aquí la imagen se ha creado por el sistema de la acumulación de detalles de forma integrada y con una fuerte densidad gráfica, en otras palabras la “representación acumulativa de iconos y estereotipos” del Paleolítico Superior (ca. 40.000- 10.000 a. C.). Iconos y estereotipos gráficos –como el bisonte silueteado, la estatuilla de Willendorf, las manos pintadas–, que forman parte del imaginario colectivo y se asocian a la última etapa del Paleolítico.

Lo importante es esa evocación del pasado por el efecto acumulativo, a pesar de que dicha acumulación fuera poco menos que imposible en la vida cotidiana real de un grupo del Paleolítico Superior: las actividades cotidianas de mantenimiento y alimentación parece difícil que se desarrollaran junto a otras de tipo ritual o mágico en el mismo espacio y tiempo (Fig. 14).

Tres apartados recogen respectivamente: los orígenes neolíticos, el mundo de los primeros colonos Mediterráneos (Columnas de Heracles 835 a. C.) y la Edad del Hierro (Lago Neuchâtel 650 a. C) con unas páginas documentales (texto e ilustraciones) y otras con una historia en viñetas que dan cuenta y ayudan a entender el caso arqueológico concreto.

Si los arqueólogos recuperamos fragmentos de las estructuras de habitación prehistóricas, la interpretación que hacemos constituye un acto de imaginación creativa, disciplinada y autocrítica, aunque esto último no siempre (Shanks 2012).



Figura 14. Portada del libro de D. Torres (2015) *La Casa. Crónica de una conquista*. Destacados y acotaciones en los márgenes del autor).

En ese sentido las tiras de cómic de Daniel Torres despliegan una interpretación visual de trozos de vida del pasado, microhistorias cotidianas, que recrean los interiores domésticos con una capacidad de evocación afectiva y aún sensorial formidable. Afectividad y sensorialidad que se busca en algunas aproximaciones arqueológicas recientes de corte fenomenológico (Hamilakis 2014, Skeates & Day 2019) como parte integral de una representación lo más holística y completa posible del pasado.

6. REFLEXIONES FINALES

Cómo dijo el gran novelista Juan Marsé “la realidad solo existe si la soñamos”. Y los cómics de Prehistoria permiten soñar nuestra historia más lejana. Por tanto, de alguna manera, permiten ver con más claridad las realidades desaparecidas para siempre, porque el pasado remoto solo lo podemos representar, nunca reconstruir. Y eso lo hacen la arqueología y los cómics. La arqueología proporciona mucha información y los cómics con su narrativa se-

cuencial gráfica nos interpelan a los arqueólogos y nos ayudan a (re)pensar nuestras ideas. Además, aunque parezca difícil el propio formato físico de los cómics se sigue innovando, por ejemplo al ser concebido como un objeto circular. Así en Warburg & Beach (Carrión y Olivares 2021) el libro se despliega como un acordeón donde cada cara contiene la historia de uno de los protagonistas, con el fin de agotar los recursos que ofrece el cómic (Terrones 2021: 7).

Muy pocas veces podemos encontrar en una misma persona a un arqueólogo y un autor de cómic. El británico Swogger⁵ es el más representativo, quién está particularmente interesado en el papel de la narrativa en la visualización arqueológica, y como arqueólogo, conoce bien que su disciplina es narrativa textual y visual, porque la arqueología exige pensar visualmente a través de imágenes (Swogger 2000, 2012). Igualmente, como autor de cómics conoce bien las claves de cómo pensar una historia mediante imágenes, en definitiva, como viñetizar el

⁵ <https://johngswogger.wordpress.com>

pasado. Por eso ha sido capaz de ver publicado en las páginas de una prestigiosa revista académica un artículo en formato de cómic, un ensayo viñetizado, con más imágenes que palabras (Swogger 2015), fundando una revista digital, *The Grid*, como medio de expresión de una nueva conexión arqueología/cómics (Sackett & Swogger 2019).

Si hay arqueólogos especialistas en paleobotánica o fauna, y otras decenas de especialidades en la arqueología del s. XXI, sin duda habrá en los próximos años arqueólogos especializados en proporcionar conocimiento sobre el pasado en formato de cómic. *La bande dessinée*, de los franceses –sin duda el cómic de más altura– está deviniendo en otro tipo de obra científica en arqueología (Coudier 2017: 130). Una *bande dessinée* científica que se construye sobre la hibridación de medios distintos y la permeabilidad entre ellos. Porque verdaderamente los cómics son “pasarelas entre disciplinas, artes, temáticas y visiones [diferentes]” (Coudier 2017: 194). Y al mismo tiempo “el universo de los cómics posee infinitos puentes ocultos” (Martínez de Pisón 2019: 63).

Una clave fundamental es dar la palabra a los autores y los dibujantes de cómics, algo que ya está sucediendo en Francia, donde en reuniones, congresos y exposiciones de arqueología (Douar y Martínez 2018), ellos son también los protagonistas. Un buen ejemplo es la Exposición que con motivo del año de la *bande dessinée* se abre en 2021 en el Musée d'Archéologie Nationale en Saint Germain-en-Laye, La Prehistoire et la bandée dessinée, en la que planchas originales del gran artista Éric le Brun (2020, Moreels y García 2017) “dialogaran” con piezas prehistóricas de los fondos del Museo.⁶ Incluso las “traducciones” de buenas síntesis a versiones en formato cómic como el best-seller de Yuval Noah Harari (2020) *Sapiens*, no tienen menor valor.

El camino ya está abierto. El pasado (pre)histórico y el cómic pueden ir –y ya van– de la mano. Ambos comparten la importancia de las imágenes y por eso los dos se siguen reencontrando y enriqueciendo (Coudier 2017: 125). Y también es posible hacer auténtica arqueología de los cómics, descubriendo las claves que hace décadas, llevaron a

plasmar aventuras en las que entraron el pasado con sus monumentos, objetos y personajes (Crubézy & Sénégas 2011: 15).

En cualquier caso, seguiré leyendo, con mucho interés, estudios de Prehistoria y cómics de Prehistoria para ver cómo se siguen cruzando sus caminos. Y, si puede ser, ayudando a que esos caminos sean cada vez mejores y más transitados, por arqueólogos y autores de cómic. Confiando en que así tendrán puertas abiertas el mayor número de lectores interesados en la historia remota y el cómic.

COMICS

- Bou, Q. (2006). *El Poble de l'Estany. Banyolas (Girona)*. Ayuntamiento de Banyolas. Bayonales.
- Bou, Q. (2010-2013). *Balears* (vols. 1 – 4). Dolmen. Barcelona.
- Bou, Q., Arnau, J. y Pumarola, E. (2020). *La Prehistoria. Historia de La Humanidad en viñetas*. Vol 1. Espiral Ediciones. Palma de Mallorca.
- Brieva, M. (2017). *La Gran Aventura Humana*. Reservoir Books. Barcelona.
- Hernández, C. (2003). *Orce-Man. El hombre de Orce*. De Tebeos Ediciones. Almería.
- Hernández, C. (2011). *Selección de tiras cómicas de Orce-Man en el diario Ideal de Granada*. <http://orce-man.blogspot.com/search/label/Orceman>
- Gómez, F. J., y Velasco, F. (2017). *Cosmita. Una historia del Paleolítico*. Asociación ACUP - Ayuntamiento de Palencia. Palencia.
- Gómez, F. J. y Velasco, F. (2020). *De piedra y hueso*. <https://historiaeweb.com/2020/11/15/critica-piedra-y-hueso-la-historia-de-cosmita>
- Mateos, A.; Rodríguez, J.; Gómez, F. J., y Velasco, F. (2018): *Ursa y el clan de la montaña*. Palencia: Asociación ACUP, Ayuntamiento de Palencia, CENIEH.
- Piqueras Fisk, D. (2017). *Homo. Cuando el fuego lo cambió todo*. Narval Editores. Madrid.
- Quintanapalla, J. (2004). *Explorador en la Sierra de Atapuerca*. Fundación Atapuerca. Burgos.
- Torres, D. (2015). *La casa. Crónica de una conquista*. Norma Editorial. Barcelona.
- Traité, J. (2019). *Historia disparatada de España*. Bruguera. Barcelona.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar, A. (2015). Entrevista a Alison Bechdel: Nuestra cultura se ha volcado en lo gráfico. *Babelia* (Diario El País), 08-08-2015: 9.
- Alary, V. (ed.) (2002). *Historietas, cómics y tebeos españoles*. Le Mirail: Presses Universitaires du Mirail Hespérides Espagne. Université de Toulouse. Toulouse.
- Altarriba, A. (2001). *La España del Tebeo. La historieta española de 1940 a 2000*. Espasa Calpe. Madrid.

⁶ http://www.prehistoire.org/offres/gestion/actus_515_42049-1/la-prehistoire-en-bande-dessinee.html

- Altarriba, A. (coord.) (2011). *La historieta española 1857-2010. Historia, sociología y estética en la narrativa gráfica en España*. Arbor, 187, Extra 2.
- Amago, S. y Maw, M. J. (Eds.) (2019). *Consequential Art. Comics Culture in Contemporary Spain*. Toronto Press. Toronto.
- Arsuaga, J. L., Bermúdez de Castro, J. M., Carbonell, E. and Trueba, J. (2003). *Los primeros europeos: Tesoros de la sierra de Atapuerca*. Junta de Castilla y León. Valladolid.
- Azéma, M. (2005a). Et si... les hommes préhistoriques avaient inventé le dessin animé et la bande dessinée? *Préhistoire, Art et Sociétés*, LIX: 55-69.
- Azéma, M. (2005b). Les origines préhistoriques de la bande dessinée et du dessin animé. *Science et Vie* (février 2005): 135.
- Azéma, M. (2008). *Préhistoire de la bande dessinée et du dessin animé*. Catalogue d'exposition. Musée de Préhistoire d'Ornac / Centre de Préhistoire du Pech-Merle-Passé Simple. Ornac.
- Azéma, M. (2011). *La Préhistoire du cinéma*. Errance. Paris.
- Balzeau, A. and Nadel, O.-M. (2018). *33 idées reçues sur la préhistoire*. Belin (Collection Belin Sciences). Paris.
- Barceló, R. (2016). *La prehistoria balear en cómic, una alternativa real para enseñar historia y patrimonio*. https://ladescommunal.underground-arqueologia.com/ficheros/archivos/2016_08/27-desc-mon2-barcelo-pp300-309.pdf
- Barrero, M. (2001). Trogloditismo en USA. Casi un Género. Black&White. *Ilustración y comic: "Comic y Prehistoria"*: 16-19.
- Barrero, M. (2011). El trogloditismo en los comics. Tebeosfera, 2ª época, VIII. http://www.tebeosfera.com/obras/documentos/el_trogloditismo_en_los_comics.html
- Beas Miranda, M. (1999). Los libros de texto y las Comunidades autónomas: una pesada Torre de Babel. *Revista Complutense de Educación*, 10 (2): 29-52.
- Bermúdez de Castro, J.M.^a (2012). *Exploradores: la historia de los yacimientos de Atapuerca*. Debate. Barcelona.
- Bissete, S. (2008). The First Dinosaur Comic: Prehistoric Peeps. <http://srbissete.com/?p=1411> (Acceso 21-04-2022).
- Bonet Rosado, H. (2016). Prehistoria y cómic: La magia de la imagen. En H. Bonet Rosado, H. y A. Pons Moreno, A. (coords): *Prehistoria y cómic* (pp. 9-36). Museo de Prehistoria de Valencia. Valencia.
- Bonet Rosado, H. y Pons Moreno, A. (coords.) (2016). *Prehistoria y cómic*. Museo de Prehistoria de Valencia. Valencia.
- Bradley, R. (2002). *The Past in Prehistoric Societies*. Routledge. New York.
- Bradshaw Foundation World Rock Art (2011). *Hand Paintings and Symbols in Rock Art Around the World*. <http://www.bradshawfoundation.com/hands/index.php>
- Carandell Baruzzi, M. (2008). *Orce man. A Public Controversy in Spanish Human Origins Research, 1982-2007*. Universidad Autónoma de Barcelona.
- Carandell Baruchi, M. (2013). Homínidos, dudas y grandes titulares: La controversia del Hombre de Orce en la prensa española (1983-2007). *Dynamis*, 33 (2): 365-387.
- Carandell Baruzzi, M. (2020). *The Orce Man. Controversy, Media and Politics in Human Origins Research*. Brill (Cultural Dynamics of Science, 3). Leiden.
- Carrión, J. y Olivares, J. (2021). *Warburg & Beach*. Salamandra. Madrid.
- Chapman, J. (2013). *Fragmentation in Archaeology. People, Places and Broken Objects in the Prehistory of South Eastern Europe*. Routledge. London.
- Clottes, J. (2008). *La Prehistoria explicada a los jóvenes*. Paidós. Barcelona.
- Cohn, N. (2013). *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. Bloomsbury. Londres.
- Conget, J. M.^a (2004). *El olor de los tebeos*. Pre-Textos. Valencia.
- Corbellari, A. (2010). D'Alix à Asterix: des usages idéologiques de la bande dessinée dans la réception de l'Antiquité. *Études de Lettres*, 1-2: 229-250.
- Coudier, B. (2017). *La Truelle & Le Phylactère. La proximité des images*. Éditions Fedora. Talence.
- Crubézy, E. y Sénégas, N. (2011). *Hergé archéologue*. Errance. Paris.
- Cueto Rapado, M. y Camarós, E. (2012). La Prehistoria que nos rodea y la falsificación del pasado. *Estrat Critic*, 6: 254-267.
- Chapman, J. (2013). *Fragmentation in archaeology: People, places and broken objects in the prehistory of South Eastern Europe*. Routledge. Londres.
- Chávez Mendoza, J. R. y González Vidal, J. C. (2012). Los Picapedra: entre la tecnologización y la prehistoria. *Sincronía*, 1: 1-13.
- Davison, B. (1997). *Picturing the Past: through the eyes of reconstruction artists*. English Heritage. Londres.
- Díaz Rojo, J. A. (2008). *Paleoantropología y prensa: el tratamiento periodístico del hombre de Orce*. *Métode*, 2008: 25-30.
- Domingo Sanz, I. (2015). LRA (Levantine Rock Art). *Expression*, 8: 44-49.
- Douar, F. y Martínez, J.-L. (2018). *L'Archéologie en Bulles*. Musée du Louvre / Éditions du Seuil. Paris.
- Eisner, W. (2001 [1990]). *Comics & Sequential Art*. S.I. Poorhouse Press. Tamarac.
- Flon, E. (2015). Les illustrations du passé archéologique: entre interprétation scientifique, témoignage et mémoire sociale. En C. Tardy y V. Dodebei (dirs.): *Mémoire et Finlayson, C., Brown, K., Blasco, R., Rosell, J., Negro, J. J. et al. (2012). Birds of a Feather: Neanderthal Exploitation of Raptors and Corvids*. PLoS ONE, 7(9): e45927.
- Gallay, A. (1991-92). Archéologie et bande dessinée. *Bulletin du centre Genevois d'Anthropologie*, 3: 154-157.
- Gallay A. (1995). Archéologie et histoire: la tentation littéraire. En A. Gallay (dir.): *Dans les Alpes, à l'aube du métal: archéologie et bande dessinée* (pp. 9-22). Catalogue d'exposition: Le soleil des morts: archéologie et bande dessinée (Sion, sept. 1995-janv. 1996, musées cantonaux du Valais) Sion.
- Gallay, A. (2002). Archéologie et bande dessinée: mérites et limites d'une utopie. En P. Jud y G. Kaenel (eds.): *Lebensbilder – Scènes de vie*. Colloque mars 2001, groupe de travail pour les recherches préhistoriques en Suisse, Lausanne: documents du GPS: 2: 107-113.
- Gallay A. (dir.) (2006). *Des Alpes au Léman. Images de la préhistoire*. Catalogue d'exposition. Musée cantonal d'archéologie (Sion), Musée cantonal d'archéologie et

- d'histoire (Lausanne), Musée d'art et d'histoire (Genève). Infolio éditions. Gollion.
- Gallay, A. (2007). Des images, des bandes dessinées et des romans pour évoquer le passé? bilder, comics und romane. Taugliche mittel zur vermittlung von geschichte?, *Archäologie Der Schweiz*, 30(4), 20-23. <http://archive-ouverte.unige.ch/unige:14299>
- Gasca, L. y Gubern, R. (2011). *El discurso del cómic*. Cátedra (Signo e Imagen). Madrid.
- Gosden, Ch. (2003). *Prehistory. A Very Short Introduction*. Oxford University Press. Oxford.
- Gowlett, J. A. J. (2016). The discovery of fire by humans: A long and convoluted process. *Philosophical Transactions of The Royal Society B: Biological Sciences*, 371 DOI: 10.1098/rstb.2015.0164
- Groensteen, Th. (2009). *The System of Comics*. University Press of Mississippi. Jackson.
- Gual Boronat, O. (2013). *Viñetas de posguerra. Los cómics como fuente para el estudio de la historia*. Universitat de Valencia. Valencia.
- Hamilakis, Y. (2010). Re-collecting the fragments: Archaeology as mnemonic practice. En K. Lillios y V. Tsamis (eds.): *Material Mnemonics: Everyday Memory in Prehistoric Europe* (pp. 188-199). Oxbow. Oxford.
- Hamilakis, Y. (2014). Recapturing Sensorial and Affective Experience. *Archaeology and the Senses: Human Experience, Memory, and Affect* (pp. 57-110). Cambridge University Press. Cambridge
- Harari, Y. N. (2020). *Sapiens. Una historia gráfica: Vol. I: El nacimiento de la humanidad*. Debate Editorial. Madrid.
- Hochadel, O. (2013). *El mito de Atapuerca. Orígenes, ciencia y divulgación*. Edicions Universitat Autònoma de Barcelona. Barcelona.
- Hodder, I. (1991). *The Domestication of Europe*. Wiley-Blackwell. Londres.
- Hodgson, J. (2000). *Archaeological reconstruction: illustrating the past*. AAI&S & IFA. Londres.
- Horrall, A. (2018). *Inventing the cave man: from Darwin to the Flintstones*. Manchester Univer, Press. Manchester.
- Illescas Díaz, F. J. (2021). Review de Bou, Q., Arnau, J. y Pumarola, E. (2020). *La Prehistoria. Historia de la Humanidad en viñetas. V.1*. Ed. Espiral. Guadalajara. <https://www.akiracomics.com/blog/historia-de-la-humanidad-en-viñetas-resena>
- Le Brun, É (2020). *Paleos Blog. Bandes dessinées et illustrations sur la Préhistoire*. <http://elebrun.canalblog.com>
- Lillios, K. T. (2020). *The Archaeology of the Iberian Peninsula. From the Paleolithic to the Bronze Age*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lombo Montañés, A. (2016): Recensión de Bonet Rosado, H. y Pons Moreno, A. (Coords.); Prehistoria y cómic. Valencia, Museo de Prehistoria de Valencia, *Complutum*, 27 (2): 419-422.
- Lombo Montañés, A., Catalán Gabarre, T., Palacios Alguero, S. y Jara Parrilla, B. (2014). El Paleolítico en los dibujos animados. El universo de ficción prehistórica. *El Futuro del Pasado*, 5: 31-50.
- Lucas, G. (2005). *The Archaeology of Time*. Routledge London.
- Luís, L. (2012). *Desenhos animados! Uma gramática do movimento para a arte paleolítica do vale do Côa*. En M. J. Sánchez (ed.): *Artes Rupestres du Pré-História e da Proto-História. Paradigmas e Metodologia de Registro*, Lisboa (Monográfico) *Trabalhos de Arqueologia*, 69-80.
- Luís, L., (2019). 25000 anos de cinematografia no Vale do Côa. A arte paleolítica nas origens do cinema. *Boletim cine clube de Viseu*, 161: 12-15.
- MacDonald, K. (2017). The use of fire and human distribution. *Temperature*, 4 (2): 153-165.
- Magnussen, A. (2020). *Introduction Spanish Comics Historical and Cultural Perspectives*. https://www.berghahnbooks.com/downloads/intros/Magnussen_Spanish_intro.pdf
- McCloud, S. (2001): *Understanding Comics: The Invisible Art*. William Morrow Paperbacks. USA.
- Marañón, G. (1979). *Prólogo, en de la Serna, V. Nuevo viaje de España. La ruta de los foramontanos*. Prensa Española. Madrid.
- Martínez de Pisón, E. (2019). *Geografías y paisajes de TINTIN*. Fórcola Ediciones. Madrid.
- Martínez Pita, P. (2015). Viñetas que abren ventanas al mundo. *ABC Cultural*, nº 1206 (31-X-15).
- Moreels, I. y García Arranz, J.-J. (2017). L'art rupestre pré-historique dans la bande dessinée comme ressource didactique: le rôle de l'œuvre graphique d'Éric Le Brun. En L. Oosterbeck, R. Gudauskas y L. Caron (dirs.): *Education, Training and Communication in Cultural Management of Landscapes. Transdisciplinary Contributions to Integrated Cultural Landscape Management*. Arkeos, 42: 121-130.
- Moreno, V. (2015). *Atapuerca: arqueología y evolución humana en la prensa*. Universidad Complutense. Madrid. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/27924/1/T35617.pdf>
- Moser, S. (1996). Visual Representation in Archeology: Depicting the Missing-Link in Human Origins. En B. S. Bagrie (ed.): *Picturing Knowledge. Historical and Philosophical Problems Concerning the Use of Art in Science* (pp. 184-214). Toronto Press. Toronto.
- Moser, S. (1998). *Ancestral Images: The Iconography of Human Origins*. Cornell University Press. New York.
- Moser S. y Gamble C. (1997). Revolutionary Images. The iconic vocabulary for representing human antiquity. En B.L. Molyneux: R. *The Cultural Life of Images* (pp. 184-212). Routledge. Londres.
- Olivier, L. (2011). *The Dark Abyss of Time: Archaeology and Memory*. Altamira Press. Walnut Creek.
- Peña Méndez, M. (2019). La desesperante levedad de la consideración artística. Procesos y retrocesos en la artificación del cómic. *Papeles de Cultura Contemporánea*, 22: 9-36.
- Petersson, B. y Holtorf, C. (eds.) (2017). *The Archaeology of Time Travel Experiencing the Past in the 21st Century*. Archaeopress Publishing Ltd. Oxford.
- Pollock, S. (2015). Wrestling with truth: possibilities and peril in alternative narrative form. En R. M. Van Dyke y R. Bernbeck (eds): *Subjects and narratives in Archaeology* (pp. 55-81). University Press of Colorado. Boulder.
- Porcel Torrens, P. (2016). Barbas, garrotes y dinosaurios: los cavernícolas de papel. *Prehistoria i Comic* (pp. 107-124) Museu de Prehistoria Valencia. Valencia.
- Pron, P. (2015). Literatura con dibujos (y decente), *Babelia* (Diario El País), 08-08-2015): 8-9.
- Rivière Gómez, A. (2000). Envejecimiento del presente y dramatización del pasado. Una aproximación a las sin-

- tesis históricas de las comunidades autónomas españolas (1975-1995). En E. Manzano y S. Pérez Garzón (eds.): *La gestión de la memoria: la historia de España al servicio del poder* (pp. 161-219). Crítica. Barcelona.
- Rojo Guerra, M., Garrido Pena, R. y García Martínez, I. (eds.) (2012). *El Neolítico en la Península Ibérica y su contexto europeo*. Cátedra. Madrid.
- Rudwick, M. J. S. (1992). *Scenes from Deep Time*. University of Chicago Press. Chicago-London.
- Ruiz Zapatero, G. (1997). Héroes de piedra en papel: la Prehistoria en el cómic. *Complutum*, 8: 285-310.
- Ruiz Zapatero, G. (2005). Comics and Prehistory: a european perspective. *The Archaeological Record SAA (Society American Archaeology)*, 2005 (5): 27-29 y 34.
- Ruiz Zapatero, G. (2009). Cavemen comics. En *100.000 Years of Beauty. Prehistory Foundations* (pp. 58-63). Gallimard. Paris.
- Ruiz Zapatero, G. (2010). La Prehistoria y los cómics. *BBC Historia*, 6: 18-26.
- Ruiz Zapatero, G. (2012a). Presencia social de la Arqueología y percepción pública del pasado. En VV. AA.: *Construcciones y usos del pasado. Patrimonio Arqueológico, territorio y museo* (pp. 31-73). Museo de Prehistoria, Valencia.
- Ruiz Zapatero, G. (2012b). "La Prehistoria en viñetas", El Diario del Pleistoceno, nº 0, (Museo Arqueológico Regional, Alcalá de Henares, Madrid_ Instituto Quevedo del Humor Fundación General de la Universidad de Alcalá de Henares): 18-19.
- Ruiz Zapatero, G. (2014). *Recensión de Hochadel, O. (2013): El mito de Atapuerca. Orígenes, ciencia y divulgación*. Nallos, 1: 226-230.
- Ruiz Zapatero, G. (2016). Ilustración prehistórica y tebeo de prehistoria ¿Caminos divergentes o convergentes?". *Prehistoria i Comic*: (pp. 59-86). Museu de Prehistoria. Valencia
- Sackett, H. y Swogger, J. (eds.) (2019). *The Grid*. <https://johnswogger.files.wordpress.com/2019/12/the-grid-issue-0.pdf>
- Sacks, O. (2011). *Los ojos de la mente*. Anagrama. Barcelona.
- Sala Ramos, R., Carbonell, E., Bermúdez de Castro, J. M.^a y Arsuaga, J. L. (eds.) (2014). *Pleistocene and Holocene hunter-gatherers in Iberia and the Gibraltar strait. The current archaeological record*. Fundación Atapuerca-Universidad de Burgos. Burgos.
- Scott, A. C. (2018). *Burning Planet. The Story of Fire Through Time*. OUP. Oxford.
- Semonsut, P. (2010). *De Tounga à Vo'Hounâ. Un demi-siècle de BD préhistorique*. <http://www.hominides.com/html/prehistoire/prehistoire-bd-bande-dessinee.php>
- Semonsut, P. (2013). *Le passé du fantasma, La représentation de la Préhistoire en France dans la seconde moitié du XXe siècle (1940-2012)*. Éditions Errance. Paris.
- Semonsut, P. y Pisani, P. (2015). Interview Pascal Semonsut: La préhistoire est un excellent territoire pour l'imaginaire. *Sciences et Avenir Hors Serie*, septembre/octobre: 68-69.
- Shanks, M. (2012). *The Archaeological Imagination*. Left Coast Press. Oakland.
- Skeates, R. y Day, J. Eds. (2019). *The Routledge Handbook of Sensory Archaeology*. Routledge. Nueva York/Londres.
- Soler Mayor, B. (2016). "¡Gracias Lucy!". En H. Bonet Rosado y A. Pons Moreno (coords.): *Prehistoria y cómic*. (pp. 167-192). Museo Prehistoria de Valencia. Valencia.
- Sorrell, A. y Sorrell, M. (eds.) (1981). *Reconstructing the Past*. Batsford. London.
- Strömberg, F. (2010). *Comic Art Propaganda. A Graphic History*. St. Martin's Griffin. Nueva York.
- Swogger, J. (2000). Image and Interpretation: The Tyranny of Representation?". En I. Hodder (ed.): *Towards Reflexive Method in Archaeology: The Example at Çatalhöyük*, MacDonald Institute for Archaeological Research. Cambridge.
- Swogger, J. G. (2012). *The Sequential Art of the Past: Archaeology, comics and the dynamics of an emerging genre, Comics Forum*. <http://comicsforum.org/2012/06/29/the-sequential-art-of-the-past-archaeology-comics-and-the-dynamics-of-an-emerging-genre-by-john-g-swogger/> (Acceso 24-10-2015).
- Swogger, J. G. (2015). Ceramics, Polity and Comics: Visually Re-Presenting Formal Archaeological Publication. *Advances in Archaeological Practice*, 3 (1): 16-28. <https://johnswogger.wordpress.com/2015/02/23/comics-and-academia>
- Swogger, J. G. (2016). *Archaeological Illustration and Comics*. Homepage and blog. <https://johnswogger.wordpress.com>
- Terrones, M. (2021). Un acordeón de relaciones. *Cultura/s, diario La Vanguardia*, n.º 976.
- Toussant, M. (2011). La Préhistoire dans la bande dessinée. *Les Cahiers nouveaux*, 79: 61-64. http://docum1.wallonie.be/DOCUMENTS/CAHIERS/CN79/MR_W044_CN79_061-064_LR.pdf (Acceso 17-10-2015).
- Van der Plaetsen, P. (1999). *Beelden uit de Prehistorie. Zottegem*. Provinciaal Archeologisch Museum van Zuid-Oost Vlaanderen.
- Van Dyke, R. M. (2019). Archaeology and Social Memory. *Annual Review of Anthropology*, 48: 207-225.
- Van Dyke, R. M. y Bernbeck, R. Eds. (2015). *Subjects and Narratives in Archaeology*. University Press of Colorado. Boulder.
- Van Helden, D. y Witcher, R. (eds.) (2020). *Researching the Archaeological Past Through Imagined Narratives. A necessary fiction*. Routledge. Londres-Nueva York.
- VV.AA. (2003a). *Peintres d'un monde disparu. La préhistoire vue par des artistes de la fin du XIX éme siècle à nos jours. Solutre*. Musée Départemental de Préhistoire de Solutre. Solutre.
- VV. AA. (2003b). *Venus y Caín. Nacimiento y Tribulaciones de la Prehistoria en el Siglo XIX*. Catálogo de Exposición. Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira (1º julio - 7 septiembre 2003). Ministerio de Educación y Cultura. Madrid.
- VV. AA. (2018): *La Revolución Neolítica: La Draga, el poblado de los prodigios*. Comunidad de Madrid.