

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

Seauros

Muñiz y Asociados. Generali Seguros

Traducciones inglés y francés

Lambe & Nieto Marc Tiffagom

Producción

Museo de Prehistoria de Valencia

Reinadecorazones Espacios para el Ocio y

la Cultura

PUBLICACIÓN

Proyecto editorial y coordinación

Museo de Prehistoria de Valencia

Equipo de edición

Joaquín Abarca Pérez

Autores de los artículos

Helena Bonet Rosado

Ernestina Badal García

Santiago Grau Gadea

Antoni Guiral Conti

Vicky Menor Cuenca

Didier Pasamonik

Álvaro Pons Moreno

Pedro Porcel Torrens

Emmanuel Roudier

Gonzalo Ruiz Zapatero

Begoña Soler Mayor

Joaquín Soler Navarro

Traducción al valenciano y corrección Unitat de Normalització Lingüística de la

Diputació de València

Diseño y maquetación

Marc Granell Artal

Impresión

Pentagraf

AGRADECIMIENTOS

Cecilio Alonso Alonso

Emili Aura Tortosa

Jorge Iván Arguiz

Suresh Ariaratnam

Gilles Bourgarel

Adam Brockbank Maggie Calt

Chantal Chéret

Lora Fountain & Associates

Judit Foz Povill

Gloria García

Manuel Gozalbes Fernández de Palencia

Manel Granell

Ben Haggarty

Tanino Liberatore

Cristina Rihuete

Jose María Segura Martí

Museu Arqueològic Son Fornés

Dude Comics

Editorial Toxosoutos

El Patio editorial

Grupo Planeta

NOTA DE LOS EDITORES

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

ISBN: 978-84-7795-762-1

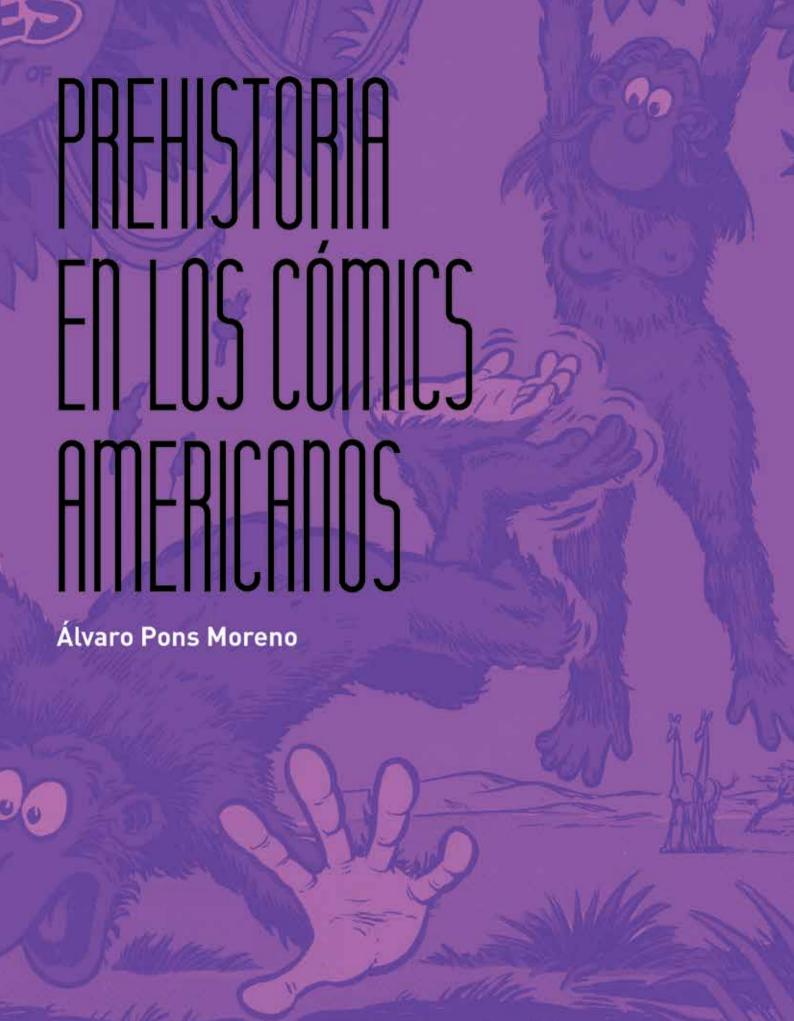
DL: V 1292-2016

© de los textos: los autores, 2016.

© de las imágenes: los autores, 2016.

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

07	PRESENTACIÓN Helena Bonet Rosado
βq	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



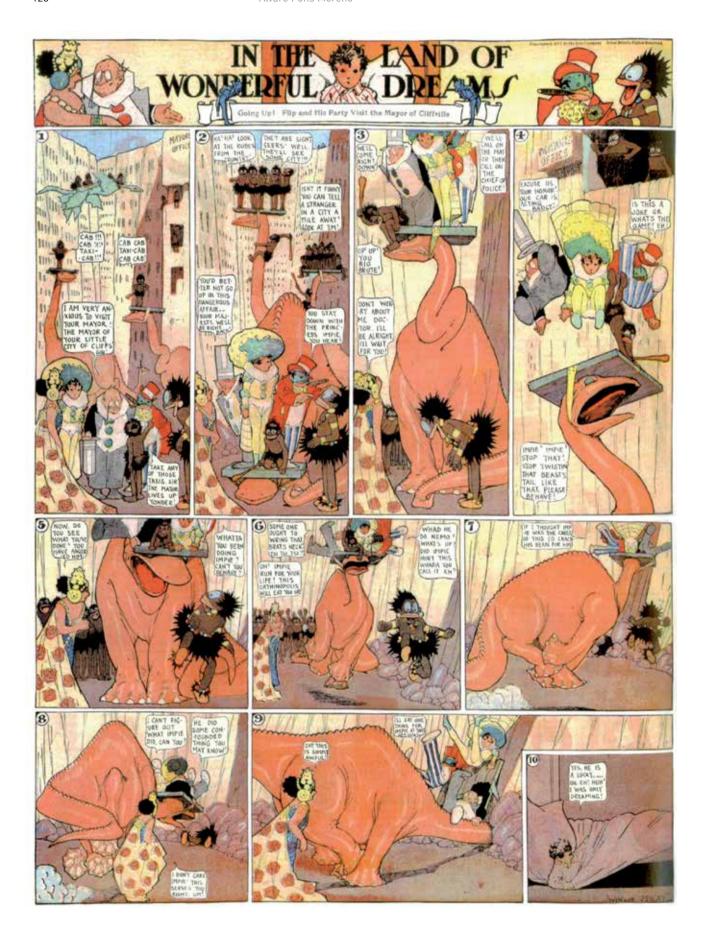
La paleontología supuso para el ciudadano americano de finales del siglo xix una excelente forma de evasión para olvidar las profundas heridas abiertas tras la Guerra Civil. La competencia entre Othniel Charles Marsh y Edward Drinker Cope en la búsqueda de yacimientos de fósiles dinosaurios fue explotada por la prensa reconvertida en una apasionante «guerra de los huesos», que despertó el interés del público por una disciplina apenas conocida. Los gigantescos monstruos atraían la atención y despertaban el imaginario colectivo de una Edad de Piedra que olvidaba las raíces de los aborígenes americanos para abrazar sin prejuicios los estudios que llegaban desde Europa, mientras instituciones como la Smithsonian compraban ingentes colecciones de fósiles y creaban los primeros dioramas de los terribles lagartos y los habitantes de aquellas épocas, que comenzaban a trasladarse a la fértil imaginación de los escritores.

La dinomanía se disparaba, pero siempre en detrimento de cualquier intento de fidelidad científica hacia la prehistoria. Ya sea porque los dinosaurios generaban mucho más atractivo que el hombre prehistórico, o porque poner el foco en esa época de la humanidad sería aceptar una realidad aborigen que se recluía y ocultaba. Lo cierto es que en la cultura popular americana y, específicamente en el cómic, no se encuentran demasiados intentos de utilizar el medio como reflejo histórico, sino como simple y pura evasión, donde la fantasía y la imaginación se ven contaminadas por la paleontología. Una situación que, curiosamente, se extenderá durante el tiempo sin que encuentre solución o alternativa: frente al interés que va naciendo poco a poco en el cómic europeo, sobre todo en el último cuarto del siglo xx, por una representación fidedigna de la realidad prehistórica, en el cómic americano prácticamente no se va a encontrar ningún ejemplo importante de veracidad histórica trasladada a las viñetas. Se usarán elementos históricos recurrentes (dinosaurios, la figura del hombre prehistórico, representaciones tribales...), pero siempre desde la perspectiva de su utilidad como elemento de digresión respecto a la realidad.

Aparecida por primera vez en la prensa americana en 1905, Little Nemo in ■ LAS PRIMERAS REFERENCIAS Slumberland certificó en pocas entregas la mayoría de edad del medio. Su creador, Winsor McCay, tomó los sueños de un pequeño niño como vehículo para deplegar un mundo de imaginación desbordante, pero también para desarrollar todas las herramientas narrativas fundamentales del lenguaje de la historieta. Las bellas planchas que se publicaron en el New York Herald deslumbraban a un lector fascinado por unas aventuras cada vez más complejas y barrocas, en las que McCay exploraba las posibilidades de la narración gráfica incluso rompiendo sus elementos y configurando brillantes experiencias metanarrativas. Tras cambiar de periódico en 1911 para pasar al New York American con el título de Little Nemo in the Land of the Wonderful Dreams hasta 1914 (1), el derroche onírico de McCay visitaría el lejano pasado en *Flip* in the Land of the Antediluvians, una aventura que comenzó en septiembre de 1913 y se prolongó hasta las navidades de ese año. Durante su visita a la ciudad prehistórica de Cliffville, preservada en el tiempo en un hueco de la tierra -en una justificación verniana que sería recurrente en el futuro, sobre todo a partir de *El Mundo Perdido* de Conan Doyle y del ciclo de *Pellucidar* del Tarzán de Edgard Rice Burroughs-, Nemo y sus amigos asisten a un antecedente referencial directo de Los Picapiedra. Los hombres prehistóricos viven en una ciudad de piedra donde los dinosaurios son fuerza de trabajo que arrastra coches, hace de ascensor, de grúa o incluso de sustitutos de los renos de Santa Claus. Con su habitual fantasía, McCay describe un mundo ucrónico de convivencia entre los dinosaurios y el hombre, mostrando la creencia de la época en esa coincidencia cronológica. McCay no solo mostraría este mundo perdido en esa saga: su interés por los nacientes dibujos animados le llevaría a utilizar en 1914 a un dinosaurio para protagonizar uno de los primeros cortos de animación de la historia: Gertie the Dinosaur.

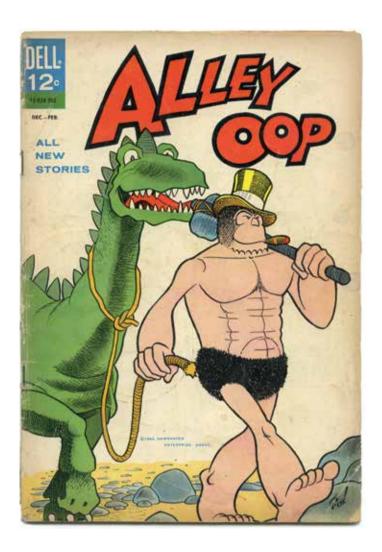
Sin embargo, durante los años siguientes, el interés por el mundo prehistórico no deja de ser un elemento anecdótico dentro de las tramas argumentales, centrado siempre en la sorprendente y anecdótica aparición de monstruos antediluvianos, en clara referencia a los mundos perdidos de Conan Doyle o Verne, pero sin profundizar en su desarrollo. De hecho, se deberá esperar hasta 1932 para encontrar una serie que realmente explote la prehistoria de forma más amplia con Alley Oop, una tira diaria creada por V. T. Hamlin protagonizada por un hombre prehistórico ². Con una representación casi canónica, taparrabos de piel de leopardo y un gigantesco basto de fiel compañero, Alley Oop recreaba el día a día de la prehistórica ciudad de Moo. Lógicamente, los habitantes de Moo tenían dinosaurios como animales de compañía y desarrollaban una cotidianeidad en su vida cavernaria terriblemente familiar y asimilable a la sociedad americana de los años 30. El interés de Hamlin por una representación fidedigna del pasado terminaba ahí, y pronto, en las aventuras de Alley Oop, comenzaron a aparecer todo tipo de anacronismos que incluso incluyeron viajes en el tiempo para poder desarrollar el choque

DE LAS ORGANIZADAS SOCIEDADES PREHISTÓRICAS



Página de Flip in the Land of the Antediluvians, de la serie Little Nemo in the Land of the Wonderful Dreams, de Winsor McCay,1913.

Portada de *Alley Oop* n.º 1, Dell Publishing,1962.



de la sociedad primitiva con la actual. Como serie, *Alley Oop* ha demostrado su capacidad de supervivencia al pasar por diferentes formatos, editoriales y autores, que mantuvieron la serie viva hasta 2012 en formato de cómic digital.

La serie de Hamlin se convertiría en único referente de la prehistoria en el cómic americano durante décadas, con excepciones puntuales como el viaje al pasado de *Yankee Longago*, de Dick Briefer (1943), en el que el joven protagonista pasa una jornada entre hombres prehistóricos y dinosaurios en animada convivencia.

Dentro de esas aportaciones puntuales, quizás la más interesante durante estas primeras décadas del siglo xx en el cómic sea Glob (1949) una historieta de la serie $The\ Spirit$ de Will Eisner $^{\textcircled{3}}$, que cuenta la aparición de un hombre prehistórico vivo preservado milagrosamente en una cueva durante miles de años. Publicada en 1949, muestra a un homínido, Glob, que ha dedicado su larga cautividad al arte, con tan mala fortuna que su



primer contacto con la civilización, tras ser liberado por un providencial terremoto, es un estafador de poca monta que intentará hacer pasar la obra del hombre prehistórico como propia. Eisner aprovecha para hacer una denuncia tanto del mercado del arte como de la explotación de los jóvenes e ingenuos artistas, pero intenta representar a su hombre de las cavernas con cierta base, sobre todo en lo que a la representación del arte rupestre se refiere. Físicamente, lo dibuja con una representación próxima a los dioramas que poblaban los museos (aunque con la inevitable piel de leopardo), pero de acuerdo con el conocimiento que se tenía en la época, Glob pinta y talla sobre piedra su arte, con una cierta intención de veracidad, e incluso su lenguaje es tosco y primitivo, buscando representar esos comienzos titubeantes de la humanidad.

I Tras la efusión de los géneros aventureros que vivió el cómic durante los años ■ LA MODA DE LOS PRE 30 y principios de los 40, el auge y éxito del comic book y, en particular, del género de superhéroes, centenares de series y publicaciones buscaban de forma recurrente un nuevo héroe indomable con el que atraer al público. El éxito de las películas de Tarzán protagonizadas por Johnny Weissmüller se trasladó a otros medios, dando lugar a todo un subgénero de tarzánidos que, ante la dificultad de encontrar nuevas aventuras en una jungla sobreexplotada en el cine, miraban a la fantasía para potenciar nuevas series. Paradójicamente, muchas de estas series apostaron por mundos perdidos anclados en la prehistoria, quizás siguiendo el modelo de Conan Doyle, pero en el fondo siendo casi canónicos con el mundo de Pellucidar que el propio Edgard Rice Burroughs creara para su selvático personaje apenas unos años antes.

En 1952 el gran dibujante Frank Frazetta crearía Thun'da, una serie protagonizada por un oficial de la fuerza aérea americana que cae en un perdido valle en el continente africano donde debería enfrentarse tan solo con su fuerza e intelecto a hombres mono y otros elementos prehistóricos que, curiosamente, nunca fueron del agrado de su editor, más interesado en hacer un facsímil de Tarzán. Pero pese a la oposición editora, los elementos de fantasía no dejaron de ser elementos de inspiración prehistórica, que ganaron importancia hasta el punto de que, ya en su segundo número, una de las historias complementarias daría lugar a otro personaje de inspiración antediluviana: Cave Girl, una chica de orígenes aristocráticos que fue recogida de niña, como el personaje de Borroughs, para ser criada por el lobo Kattu en unas Tierras Bajas paradas en la época de los dinosaurios. Las aventuras de Cave Girl fueron desarrolladas por Gardner Fox (guionista fundamental años más tarde en el relanzamiento del cómic de superhéroes en lo que se llamaría «la Edad de Plata» del género) y el dotado Bob Powell. Como su colega masculino, Cave Girl se enfrentaba a todo tipo de peligros para defender a su pueblo de adopción, desde cazadores modernos a amazonas, pasando, por supuesto, por los necesarios dinosaurios diabólicos. Los personajes aparecerían en diferentes series durante la década de los 50.

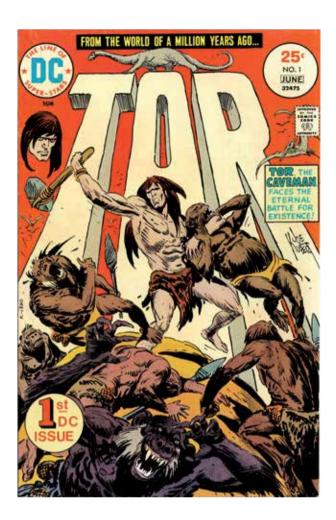
Sin embargo, uno de los personajes selváticos prehistóricos más famoso de los cómics nacería en 1953, cuando se publicó la historieta 1,000,000 Years Ago!, publicada por St. John Publications. Guionizada por Norman Maurer v dibujada por Joe Kubert, la serie presentaba las aventuras de Tor (4), un hombre prehistórico de poderoso parecido con Tarzán que tenía que luchar por su supervivencia ante las amenazas de una naturaleza poco adecuada para los débiles humanos. Evidentemente, el necesario dramatismo heroico exagerado obligaba a no enfrentar al protagonista a la difícil realidad histórica de su época,

Y POSTARZÁNIDOS

Pellucidar era un reino que se encontraba en el interior de la Tierra, iluminado por un pequeño sol interior que alumbra una sociedad de hombres primitivos que conviven con dinosaurios y otros monstruos variados.

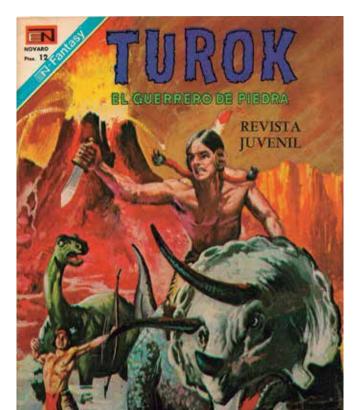
4

Portada del primer número de la serie *Tor*, de Joe Kubert. DC Comics, 1975.



de su época, sino a todo tipo de aventuras fantásticas que incluían, lógicamente, dinosaurios especialmente interesados en la carne humana. Eran los anacronismos ya habituales que, en el elegante y virtuoso dibujo de Kubert, se transformaban en una experiencia épica. Aunque la serie original solo duró cinco números, *Tor* volvería a los kioscos americanos dos veces más, en 1975 de la mano de la editorial DC y, en 1993, por iniciativa de Marvel, en ambos casos con Joe Kubert a los lápices.

Apenas un año después aparecería otra serie de temática prehistórica, aunque quizás más exactamente habría que hablar de una subtemática dinosaurística: *Turok, Son of Stone* (Western Publishing, 1954) ⁽⁵⁾. Un indio americano precolombino atrapado junto a su hermano Andar en un valle de fieros dinosaurios. La serie se prolongó durante décadas con bastante éxito, aunque con un curioso recorrido editorial que le llevó de Dell a finales de los 50 a Gold Key Comics durante los 60 y 70, para terminar en los años 80 en Western's Whitman Comics e incluso a protagonizar su propia saga de videojuegos con el nombre de *Turok: Dinosaur Hunter*. Evidentemente, nos encontramos de nuevo ante un cómic donde cualquier atisbo de rigurosidad

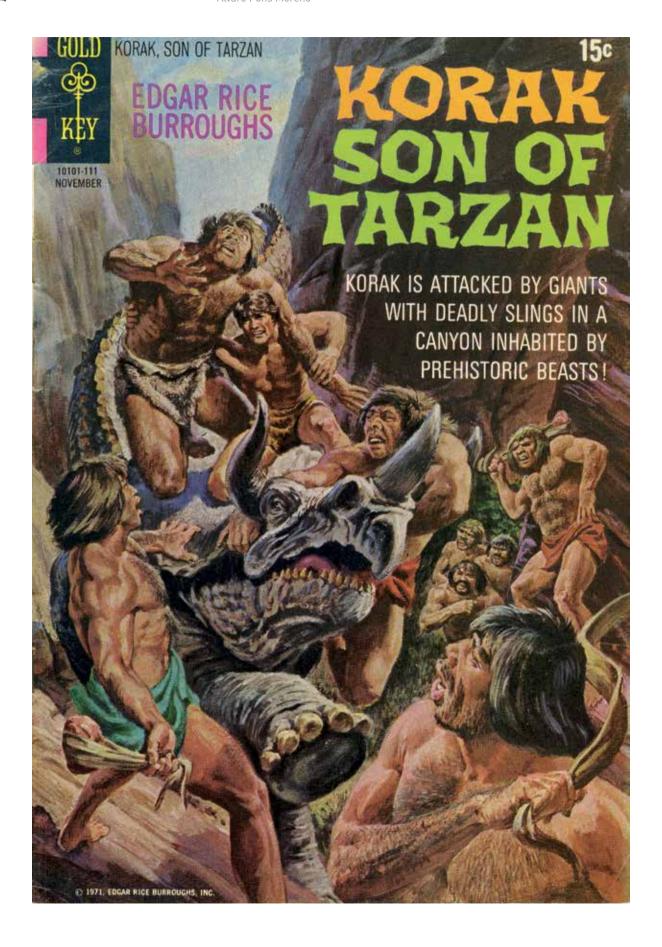


Portada de la edición mexicana de *Turok*. Novaro, 1976.

es pura coincidencia, aunque hay que destacar que el continuo desfile de dinosaurios que aparecían en las viñetas de la serie intentara tener una mínima correlación con la realidad histórica.

También de los años 50 es la adaptación al cómic de la película *The Land Unknown*, dirigida por Virgil W. Vogel, una producción que tuvo bastante éxito popular y que en su versión dibujada tiene la curiosidad de estar firmada por Alex Toth, uno de los grandes maestros del noveno arte.

El final de los 60 y principios de la década siguiente viviría un especial relanzamiento del mito de Tarzán. En la prensa, el gran dibujante Russ Manning se encargaría de desarrollar una de las etapas más recordadas en cómic, adaptando el ciclo de *Pellucidar* en las sagas *Tarzan in The Land That Time Forgot* y *The Pool of Time*. Apenas unos años más tarde, la editorial DC Comics comenzaría a adaptar también en su colección de *comic books Weird Worlds* los relatos originales del Tarzán de E. R. Borroughs. La serie posteriormente pasaría a llamarse *Tarzan* y tendría su producto secundario en *Korak, Son of Tarzan*, donde se publicaría de nuevo el famoso ciclo del mundo prehistórico de Pellucidar, dibujado ahora por Alan Weiss, Michael Kaluta y Dan Green en 1972 ⁶



Si en la serie principal Tarzán se dedicaba a protagonizar historias a medio camino entre el original fantástico de Burroughs y el canon selvático impuesto por las películas de Weissmüller, paradójicamente su hijo Korak se dedicaría a menesteres más centrados en el mundo primitivo. Una curiosa incoherencia que daría, contradictoriamente, mucho más interés a esta segunda serie, en la que hay que destacar las colaboraciones de autores como Len Wein, Robert Kanigher, Frank Thorne, Murphy Anderson v Rudy Florese.

Sin duda, el tarzánido más famoso de los años 70 fue *Ka-Zar* , una creación de Stan Lee y Jack Kirby para Marvel Comics que, aunque tuvo sus primeras apariciones como secundario en diferentes colecciones como Daredevil o Spider-Man a finales de los años 60, fue adquiriendo más y más popularidad entre los lectores hasta conseguir sus propias aventuras en la revista Astonishing Tales de la mano de diferentes autores, entre los que destacan los propios Lee y Kirby o Barry Windsor-Smith, George Tuska, Herb Trimpe, John Buscema o Neal Adams. Aunque basado inicialmente en un personaje de las novelas pulp de los años 30, Lee y Kirby reconvirtieron a Ka-Zar en el señor de la Tierra Salvaje, la particular revisión de El Mundo Perdido de Conan Doyle del Universo Marvel. Acompañado siempre de su fiel tigre de dientes de sable Zabu, Ka-Zar se enfrenta a todo tipo de peligros y monstruosos dinosaurios y derivados, en espectaculares lances para los que contaría habitualmente con el apoyo de otros superhéroes del universo creado por Stan Lee. El personaje llegaría a tener serie propia en 1974, con el título de Ka-Zar, Lord of the Hidden Jungle que tendría un recorrido limitado de apenas tres años, en el que Lee intentaría ligar la historia del joven señor de la Tierra Salvaje con el personaje clásico de Burroughs, dotándolde también de un pasado aristocrático. Evidentemente, ninguna de las muchas encarnaciones del personaje durante esta década y la siguiente tendría el más mínimo interés de fidelidad histórica, más allá de la representación de diferentes tipos de dinosaurios.

El habitual enfrentamiento entre Marvel y DC no podía dejar de lado la réplica de este personaje: aprovechando el paso de Jack Kirby de Marvel a DC, el gran dibujante creó toda una galería de personajes entre las que se encontraba Kamandi, the last boy on Earth (1972). Aunque físicamente Kamandi era prácticamente igual que Ka-Zar, la serie de DC se apartaba del típico reino perdido selvático-prehistórico para narrar un futuro apocalíptico derivado de las adaptaciones al cómic de El planeta de los simios. Esta particular moda tuvo también su versión femenina con Shanna the She-devil. Una heroína selvática creada por Carole Seuling y George Tuska en 1972 para Marvel Comics que sonaba por nombre y temática a Sheena, una recordada creación de Will Eisner. Aunque este personaje no compartía el escenario prehistórico de sus compañeros masculinos, su relanzamiento en el año 2005 de la mano del Frank Cho la relacionaría con dinosaurios y un mundo perdido al estilo del *Jurassic* Park de Steven Spielberg.

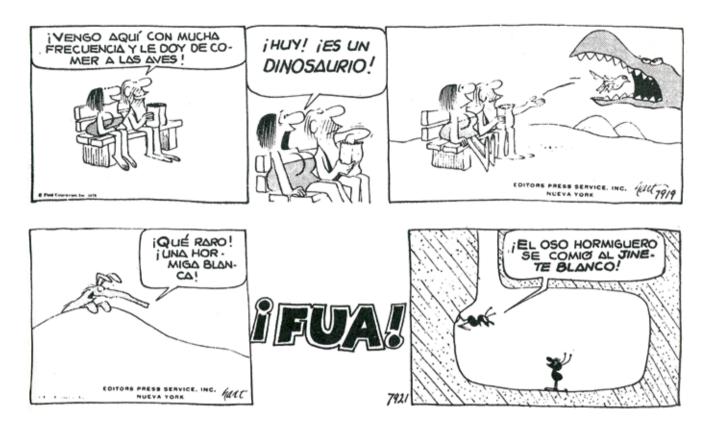
Portada de X-Men, n.º 10, con la primera aparición de Ka-Zar. Marvel, 1965.



EL HUMOR PRIMITIVO ► TAMBIÉN LLEGA AL CÓMIC

El final de la década de los 50 y el comienzo de los 60 aportó una versión novedosa de la temática prehistórica en el cómic americano con la aparición de las primeras series de humor. Aunque *Alley Oop* ya se podía etiquetar como serie de humor, su vocación de sátira aventurera y de desarrollar sagas de «continuará» lo aparta de ese concepto de la tira de humor clásica que quizás tiene su máximo referente en el *Peanuts* de Charles Schultz. Sin duda, la primera serie de motivación primitiva que entronca con ese modelo es *B. C.*, de Johnny Hart [®]. Se comenzó a publicar en febrero de 1958 y mostraba la vida diaria de grupo de hombres de las cavernas. *B. C.***, el protagonista, y sus amigos Peter, Wiley, Clumsy Carp, Curls o Thor, así como toda una particular fauna de animales prehistóricos reflexionan sobre una vida con evidentes referencias a la sociedad moderna. Aunque no había, evidentemente, ningún intento de fidelidad histórica, los apenas esbozados de la serie siempre parecían referenciar una época pretecnológica donde el hombre todavía no había comenzado a desarrollar la civilización. Hart dibujó la serie hasta su

^{**} El nombre del protagonista y de la serie es una referencia clara a *Before Christ*, 'antes de Cristo' en inglés.



muerte en 2007, convirtiéndola en una de las más longevas y reconocidas de la historia, que incluso se ha continuado posteriormente con la supervisión de sus herederos. Como anécdota, la serie vivió durante sus dos últimas décadas no pocas polémicas debido a las opiniones religiosas que el autor plasmaba en las viñetas. Reconocido por sus ideas religiosas conservadoras, Hart se vió atacado durante los años 90 y principios de los 2000 por asociaciones judías e islámicas.

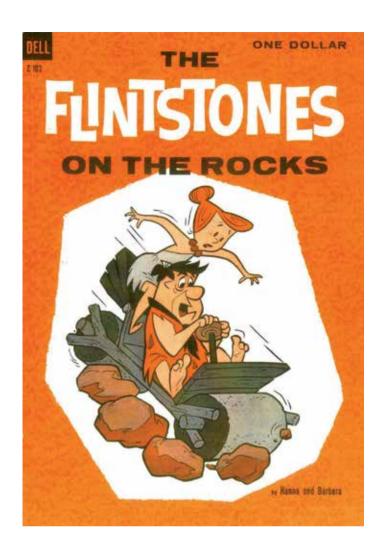
Los hombres prehistóricos solían aparecer en series de humor como por ejemplo *Bob Hope*, una colección protagonizada por el famoso cómico que se vería reconvertido, en el número 43 de 1957, en hombre de las cavernas.

Pero sin duda, la serie que tendría más reconocimiento popular fue la adaptación al cómic del gran éxito televisivo de Hanna-Barbera, *Los Picapiedra* (*The Flintstones*) (The Flintstones) (Th

Tira diaria de *B.C.*, de Johnny Hart, Field Newspaper Sindicate ,1981.



Portada de The Flintstones, de Hanna-Barbera. Dell Comics, 1962.



el éxito de la serie de TV. Los personajes creados por Hanna-Barbera sobrevivieron a sus cinco primeras temporadas. Aparecieron de nuevo en diferentes versiones y formatos durante las décadas de los 70, 80 y 90, y dieron lugar a las consecuentes apariciones de adaptaciones al cómic, que pasaron por una larguísima lista de editoriales que fueron desde Charlton Comics a Archie Comics o DC Comics, e incluso la Marvel Comics en horas bajas de los años 70, abierta al empujón de cualquier éxito de televisión.

La representación de elementos prehistóricos ha sido una constante en muchas series de prensa y de humor gráfico, con presencia repetida en obras como *Frank and Ernest*, de Bob y Tom Thaves (1972); *Strange Brew*, de John Deering; *Bizarro*, de Dan Piraro, o *Speed Bump*, de Dave Coverly.

LOS PRIMEROS ► PREHISTÓRICOS SERIOS

Posiblemente, el primer personaje con un mayor interés por aportar datos l correctos de la prehistoria, dentro del necesario escenario fantástico, sea Kona, una creación del dibujante Sam Glanzman y del guionista Don Seagall,

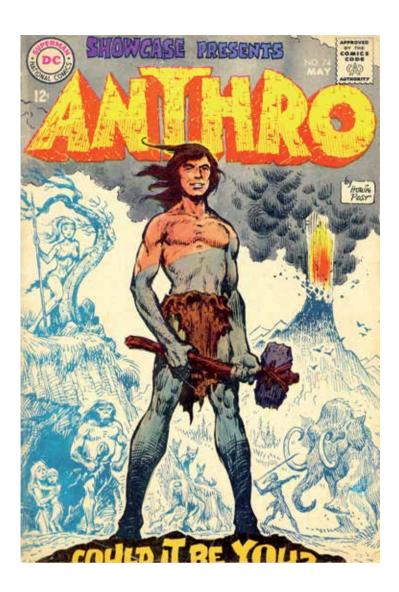
en Korak, Monarch of Monster Isle para Dell Comics de 1961. La serie narraba las aventuras del Dr. Henry Dodd, un arqueólogo que llega a Australia con sus hijos para terminar perdido en una isla detenida en el tiempo donde además de los obligados monstruos antediluvianos, los hombres prehistóricos son correctamente identificados como neandertales o cromañones, por lo menos en la primera saga de aventuras de clara inspiración en el clásico de Conan Doyle. La entrada en los guiones de Paul S. Newman liberaría el lado más fantástico, olvidando cualquier referencia mínimamente científica. Tras apenas un año de vida, la serie finalizaría, pero curiosamente el guionista de la última etapa sería el encargado de crear un nuevo personaje de inspiración tarzánido-prehistórica para Dell Comics, Naza, Stone Age Warrior (1968), esta vez con dibujos de Jack Sparling. Naza era un guerrero del Paleolítico en el que se cuidaron con mayor esmero las referencias a la forma de vida en la Edad de Piedra, como las grandes migraciones, siendo una de las pocas series de la época que evitaron la convivencia entre hombres y dinosaurios, lo que no impidió que por los nueve números de la colección aparecieran arañas, hormigas y otros monstruos gigantes.

En 1968, la revista *Showcase* de DC Comics presentaría en sociedad las aventuras de Anthro, otro personaje prehistórico que era presentado aquí como «el primer niño»: el primer cromañón nacido de padres neandertales ⁽¹⁾. Con guión de Howard Post y dibujos de Wallace Wood, tras esta primera aparición se editaría una serie de seis números, en las que se intentaron desarrollar tramas de cierta veracidad científica más allá de la inusual premisa del título, con enfrentamientos tribales y muestras de la vida diaria. Anthro parecía destinado a permanecer en ese extraño limbo de los personajes olvidados, pero curiosamente ha ido apareciendo de forma recurrente en minieries de la editorial como *Crisis en las Tierras Infinitas 2* o *Final Crisis*.

A medio camino entre la fidelidad histórica y la fantasiosa teoría conspiranoica de los antiguos astronautas se encontraría *Tragg and the Sky Gods*, una serie de Gold Key creada por Donald F. Glut y Jesse Santos en 1972, que exploraba las relaciones entre alienígenas y neandertales, proponiendo que los cromañones fueron un experimento genético de los extraterrestres. La serie tuvo una razonable acogida que dio lugar a otra colección derivada que compartía personajes prehistóticos y guionista, *Dagar the Invincible*.

DC seguiría explotando la figura del hombre prehistórico con *Kong the Untamed*, una serie efímera creada por el guionista Jack Oleck y el dibujante Alfredo P. Alcala que narraba las aventuras de un hombre de las cavernas descendiente de Anthro ⁽¹⁾.

Es posible que la única serie de cómics creada en esta década con verdadero espíritu divulgativo fuera *Korg: 70,000 B.C.*, creada por Pat Boyette y editada



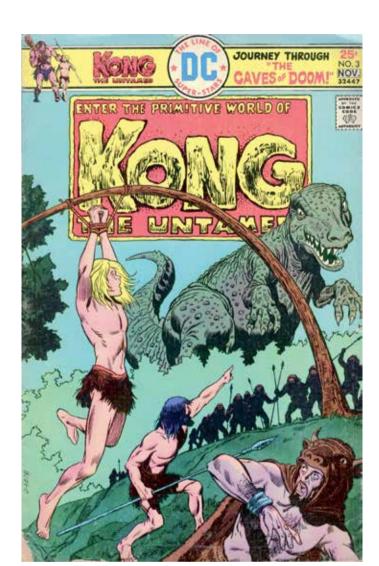
por Charlton Comics en 1975. La serie era la adaptación de un atípico programa televisivo educativo de Hanna-Barbera que mostraba con actores reales la vida de una familia de neandertales, por lo que la veracidad y fidelidad histórica era un objetivo en sí mismo, alejándose por completo de todas las series habituales publicadas hasta el momento y convirtiéndose en una excepción en toda regla.

En 1976, Jack Kirby daría su aportación a la visualización del mundo prehistórico gracias a la serie de cómics derivada de la película de Stanley Kubrick 2001: una odisea del espacio. Tras hacer una adaptación fiel a la película, Kirby desarrolló los conceptos e ideas de la película en una serie mensual en la que se alternaban las acciones situadas en la prehistoria y en el futuro. Tras esta serie, Kirby volvió a Marvel, donde creó otra serie fantástica ambientada en la prehistoria: Devil Dinosaur (1978). En una época pretérita indeterminada, donde conviven hombres y dinosaurios,

10 Portada de *Showcase*, n.º 74, con la primera aparición de Anthro.

DC Comics, 1968.

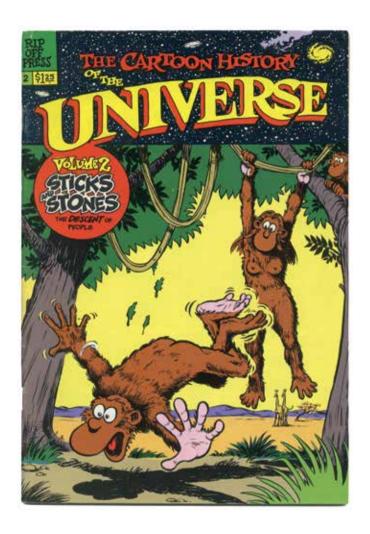
Portada de Kong the Untamed, n.º 3, por Bill Draut. DC Comics, 1975.



Kirby contaba las aventuras de un pequeño homínido llamado Luna que domaba un fiero *Tyrannosaurus rex*. Pura imaginación que usaba el referente primitivo como una excusa para que Kirby desarrollara su portentoso talento gráfico en escenas de una potencia y fuerza que rozaban el delirio gráfico. La serie tuvo una deriva durante los años siguientes tan caótica y delirante como la propia idea del personaje, hasta que en 2015 Marvel anunció una nueva colección basada en su gran dinosaurio: *Moon Girl and Devil Dinosaur*, escrita por Amy Reeder y con la española Natacha Bustos a los lápices, en la que se cambiaba la época y la responsabilidad del *rex* pasaba a la joven Lunella Lafayette.

Con carácter claramente didáctico y, por tanto, bastante respetuoso con los conocimientos históricos, aunque desde la perspectiva humorística, podemos encontrar *The Cartoon History of the Universe- From the Big Bang to Alexander the Great*, de Larry Gonick, publicada en 1990 $^{\textcircled{12}}$.

Portada de The Cartoon History of the Universe, vol. 2, Sticks and Stones, de Larry Gonick, 1979

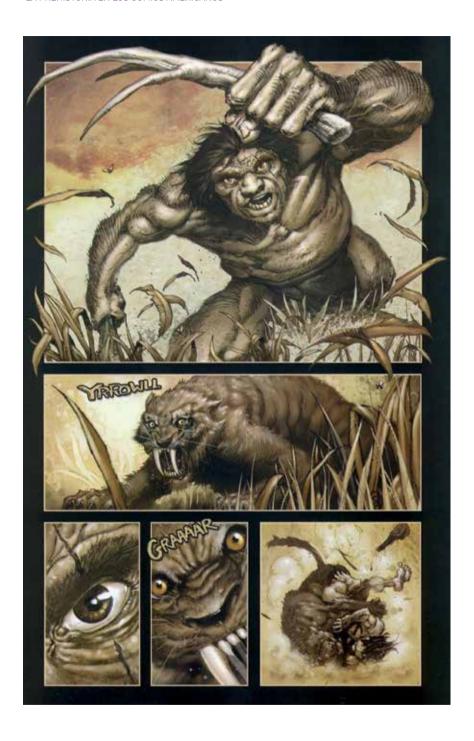


Otra de las series de *comic books* que intentó un mínimo respeto a los conocimientos que se tienen de la prehistoria ha sido *Frank Frazetta's Neanderthal*, de Chris Ryall, Tim Vigil y Jay Fotos ⁽³⁾. Publicada por la editorial Image en 2009, nace como un homenaje a una de las portadas clásicas del gran ilustrador americano del que toma el nombre para la revista *Creepy*, más concretamente la de su número 15, que incluía la clásica historieta *The terror beyond time*, una historia corta dibujada por Neal Adams de viajes en el tiempo en el que aparecían dinosaurios y neandertales, pero que Frazetta ilustró con una composición ya clásica de varios hombres de neandertal. En el único número que se publicó, los autores intentaron hacer una plasmación realista de la vida de una tribu neandertal, pero con tantas concesiones a la épica (la obligatoria lucha con un tigre de dientes de sable con grandes dobles páginas) que apenas podía reconocerse ninguna referencia clara.

LA PREHISTORIA TAMBIÉN SE ► HACE INDEPENDIENTE

La prolífica escena alternativa del cómic americano, conocida como *indie*, ha l tenido pocas relaciones con la época prehistórica, siempre alejadas de cualquier atisbo de fidelidad, pero importantes si nos fijamos en sus responsables.





Sin duda, la primera obra que cabe citar sería *Bloodstar*, un clásico de Richard Corben que muchos consideran como una de las primeras novelas gráficas del cómic americano (por lo menos, fue la primera que se autopublicitó como tal), que si bien transitaba por el imaginario fantástico de Robert E. Howard adaptando su famoso relato *El valle del gusano*, tiene interesantes aportaciones de la representación preshistórica. Aunque la historia de la hazaña de este héroe es de naturaleza fantástica, se enmarca dentro de la leyenda de las tribus pictas del norte de Escocia, que representa diferentes

Álvaro Pons Moreno

rituales tribales. Corben narra la lucha por la jefatura de la tribu, los rituales paganos y otras tradiciones con cierto afán de veracidad que, si bien no son estrictamente fidedignos, por lo menos resultan creíbles.

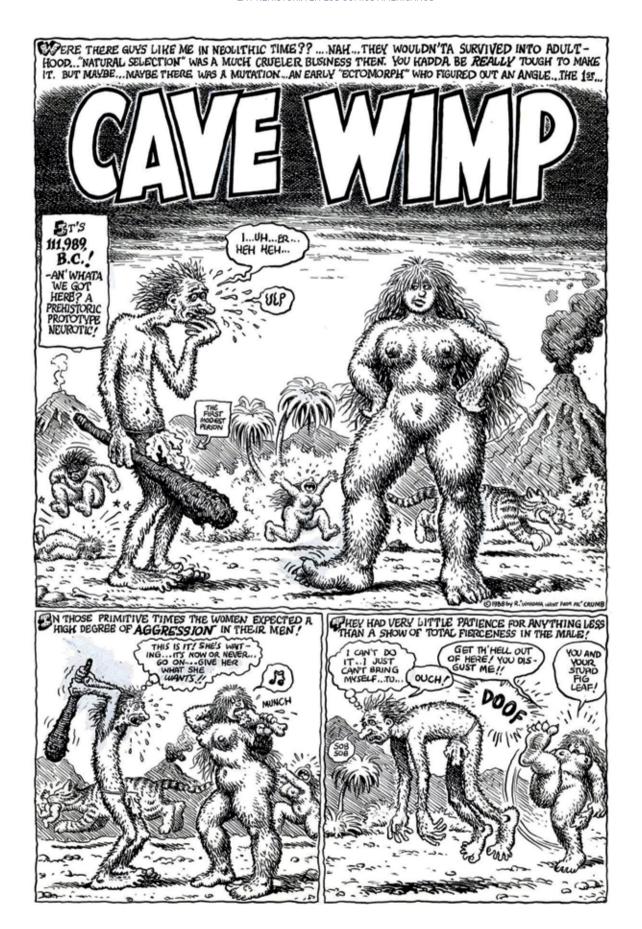
Diez años después, el dibujante Mark Schultz crearía para Kitchen Sink otro de los clásicos del cómic independiente, *Xenozoic Tales*, una obra de temática fantástica que narra un mundo postapocalíptico donde los últimos supervivientes de la humanidad tiene que enfrentarse contra dinosaurios que han vuelto a poblar la Tierra.

En 1988 Robert Crumb publicaría en *Zap Comix* n.º 12 una de sus historietas más famosas, *Cave Wimp* ⁽⁴⁾. Una historia corta que traslada a un supuesto Neolítico del año 111.989 a. C. las habituales neurosis con las mujeres del creador, narrando las dificultades de su *alter ego* prehistórico para conseguir los favores sexuales de las féminas y, de paso, certificando la perpetuidad de los problemas entre hombres y mujeres. Para muchos críticos y autores, *Cave Wimp* es una de las obras maestras de Crumb.

También dentro del panorama independiente se puede encuadrar *Caveman*, de Tayyar Özkan. Una serie publicada inicialmente en la revista *Heavy Metal* que sería posteriormente publicada en forma de novela gráfica por NBM que usa a un hombre de las cavernas como vehículo para la crítica de la vida moderna.

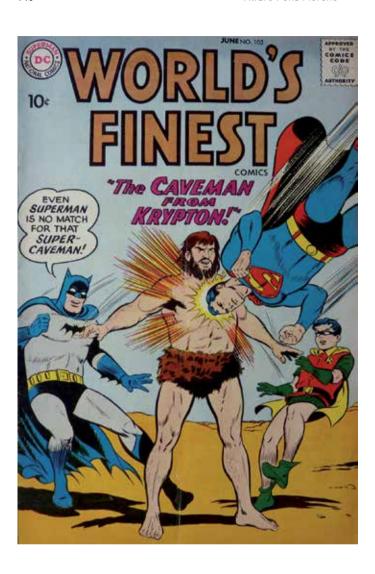
Aunque no sea una obra de historieta específicamente, uno de los grandes ilustradores y autores de cómic americanos, William Stout, conocido por trabajar en series como *Little Annie Fanny* para *Playboy*, comenzó a desarrollar a mediados de los 80 una línea de ilustración basada en reconstrucciones paleontológicas que le hizo, si cabe, más famoso. En 1993 se publicó la colección de cromos *William Stout's Lost Worlds*, que recopilaba todos sus trabajos previos. Esta serie, fue sin duda, la inspiración de Ricardo Delgado para crear *Age of reptiles* para Dark Horse Comics en 1997. Una serie que narra la vida de los dinosaurios de la era Mesozoica con un gran interés por el realismo y la representación verosímil de lo que pudo ser la vida de estos animales. Otro de los autores que se fijaría en la vida en las cavernas sería Brian Ralph que, en 1999, crearía la novela gráfica *Cave in* (High Water Books), donde narra la incursión en las profundidades de una cueva de un joven chico, aparentemente un hombre prehistórico.

En 2005, Daniel Clowes publicó su reconocida novela gráfica *Ice Haven*, una ambiciosa obra conformada por diferentes series de fición entre las que se encontraba *Rocky 100,000 B.C.*, una serie humoristica ambientada en el pasado con claras referencias tanto a *Los Picapiedra* como a *Peanuts*, que sirve como contraste de la historia principal.



Portada de World's Finest en el que aparece (15) la historia «The Caveman from Krypton!». DC Comics, 1959.





EL DELIRIO DEL ANACRONISMO ▶ **SUPERHEROICO**

No se puede acabar este recorrido por la prehistoria sin hacer una mínima referencia a la continua presencia del elemento prehistórico en los cómics de superhéroes de los años 50 y 60. Tras la instauración del llamado «Comics Code», un sistema de autoregulación de contenidos que se convirtió en casi una censura inquisitorial, los cómics de superhéroes tuvieron que optar por argumentos que dejaban de lado cualquier tendencia más adulta y tenían que volver a dedicarse al mundo infantil y juvenil, evitando cualquier sospecha de contaminación de las jóvenes y supuestamente inocentes mentes de los lectores. Eso llevó a que diferentes escritores como Otto Binder o Jerry Coleman a desarrollar guiones de pura fantasía para los personajes, donde Superman, Batman y otros se enfrentaron contra todo tipo de monstruos o habitantes del pasado. Así, por ejemplo, en el número 93 de Batman (1955), el Hombre Murciélago se encuentra con su equivalente prehistórico, el Hombre Tigre y, apenas un año después en el número 102 (1956), la Batcueva sería invadida por hombres de las cavernas. No le iría mucho mejor a Superman, que debería enfrentarse en 1959 a un auténtico hombre de las cavernas...

¡del planeta Krypton! El superpoderoso hombre prehistórico, llegado dentro de un meteorito, casi consigue derrotar al hombre de acero si no llega a ser por la radiación de la kriptonita $^{\tiny{\textcircled{15}}}$.

Más extraña es la amenaza de los superhombres de las cavernas del año 15000 a. C. subidos a bordo de esquís voladores (*sic*) contra los que tuvieron que luchar los intrépidos aviadores de *Blackhawk* en 1963. Una alucinación suficientemente fantástica como para que resulte natural que uno de los primeros villanos de Iron Man fuera el prehistórico Gargantus (que finalmente resultó ser un robot creado por alienígenas, ahí es nada) o que el tímido profesor Koravyk se transformase en Kor the Conqueror, un peligroso hombre de las cavernas que tiene la aviesa intención de controlar el mundo ante la única oposición de la *Doom Patrol* (1967).

Pura locura argumental tan inocente como disparatada, que solo hace que incrementar el encanto de estas populares series, pero que certifica el poco interés que la prehistoria ha tenido para el cómic americano.