



Edición:

TEBEOSFERA (2016, ACYT) -3ª EPOCA- 10, 22-III-2019

Title:

Discovery and learning: Archaeology and Heritage seen from the comic

Resumen / Abstract:

El cómic quizá sea, junto con el cine, el medio que más ha contribuido a crear vocaciones arqueológicas e históricas. Muchas generaciones crecieron con las aventuras de personajes en la antigua Grecia, en Roma o en Egipto; conocieron monumentos, batallas, momias, paisajes, ciudades abandonadas u olvidadas de la mano de personajes de la época o contemporáneos. En algunos casos sería su primer contacto con esta ciencia, con la que crearían lazos sentimentales a través de ellos: Alix, Astérix, Papyrus, clásicos como Tintín o Blake y Mortimer o más recientes como nuestro entrañable Tadeo Jones. Pocas son las tramas que tienen de protagonista a un arqueólogo como Master Keaton —muy alejado del estereotipo de Indiana Jones— o Allan McBride, que aún está muy cercano a los aventureros clásicos. No obstante, aparecen cada vez más cómics que parten de una base más científica en sus historias, en sus recreaciones, o que tienen su argumento principal en un proyecto arqueológico. Nuestro objetivo es su utilización como herramienta educativa para enseñar los primeros momentos de la historia de la humanidad y nos proponemos analizar las publicaciones más recientes que tienen una relación, directa o indirecta, con la Arqueología y el Patrimonio, sus métodos o el resultado de sus excavaciones. Mucho más allá del simple entretenimiento, el cómic tiene un potencial didáctico para la enseñanza de la antigüedad que está aún por explotar. Nuestros años de experiencia docente e investigadora avalan su empleo en las aulas: desde la educación primaria a la universitaria, las publicaciones recientes refuerzan nuestro argumento. / The comic may be, together with the cinema, the medium that has contributed most to create archaeological and historical vocations. Many generations have grown up with the adventures of characters in ancient Greece, Rome or Egypt. This was the way they knew about monuments, battles, mummies, landscapes, abandoned or forgotten cities by the hand of contemporary characters. In some cases it would be their first contact with this science with which they would have created sentimental bonds through them: Alix, Asterix, Papyrus,

classics as Tintin, Blake and Mortimer or more recently as our endearing Tadeo Jones. There are not many plots that have as a main character an archaeologist like Master Keaton (very far away from the stereotype of Indiana Jones) or Allan McBride who is still very close to the classic adventurers. However, there are more and more comics that start from a more scientific basis in their stories, in their recreations or that have their main argument in an archaeological project. Our goal is its use as an educational tool to teach the first moments of the history of humanity. What we propose is to analyse the most recent publications that have a direct or indirect relationship with Archaeology and Heritage, its methods or the result of its excavations. Far beyond simple entertainment, the comic has a didactic potential for the teaching of the Antique that is still to be exploited. Our years of teaching and research experience support their use in the classrooms: from Primary to University Education as recent publications reinforce our argument.

Notas: Recibido el 11/01/2019. Aceptado el 21/03/2019.

Palabras clave / Keywords:

Arqueología, Herencia cultural, Cómic y educación/ Archeology, Cultural heritage, Comic as didactic tool

DESCUBRIMIENTO Y APRENDIZAJE

LA ARQUEOLOGÍA Y EL PATRIMONIO VISTOS DESDE EL CÓMIC

Los arqueólogos suelen decir a menudo que la Arqueología, más que una profesión, es una devoción. Una a la que muchos llegamos precisamente gracias a las lecturas de juventud. A esos tebeos que leímos una y otra vez, y cuyas viñetas nos permitieron viajar y conocer otras civilizaciones y culturas, lugares y paisajes remotos —en muchos casos, irreales— tan impresionantes e icónicos como las pirámides en el desierto Egipto o el Coliseo que sigue embelleciendo a Roma. Quizá sea, junto con el cine, el medio que más ha contribuido a crear vocaciones arqueológicas o históricas. Muchas generaciones crecieron con las aventuras de personajes en la antigua Grecia, Roma o Egipto, conocieron monumentos, batallas, momias, paisajes, ciudades abandonadas u olvidadas de la mano de héroes de la época o contemporáneos (Jorge Godoy, 2016). En la mayor parte de los casos esto supondría un primer contacto con el mundo arqueológico, y a muchos les crearía lazos sentimentales.

Toda persona familiarizada con los tebeos o cómics conoce perfectamente las aventuras de personajes como Alix, Astérix o Papyrus ambientados en la Antigüedad, sin olvidarnos de las de otros más contemporáneos como Tintín, el capitán Francis Blake y el profesor Philip Mortimer o, más recientes, las de nuestro entrañable personaje Tadeo Jones. En verdad, muy pocas son las historias que tienen de protagonista a un arqueólogo de verdad, como, por ejemplo, la serie Master Keaton, un profesional de este campo y profesor a tiempo parcial —tan de actualidad— muy alejado del aventurero Indiana Jones. No obstante, cada vez se incorporan al mercado nuevas historias más centradas en la arqueología real en todos sus aspectos o en una parte de ellos; pero no vamos por ello a olvidarnos de muchos cómics que han contribuido a realzar la importancia de la labor del arqueólogo al recuperar parte del pasado; que sea reconocible por el público y que forme parte de nuestra memoria. Con un alto grado de fidelidad a los restos y los materiales originales, aunque no lo sea tanto en cuanto a los datos históricos; quizá también eso sea en parte culpa de la ciencia arqueológica, cuya parte más pública es la de rescatadora de monumentos y de objetos del pasado. Las excavaciones de Pompeya en Italia, el descubrimiento de la tumba de Tutankhamón en Egipto, los guerreros de terracota del Mausoleo de Qin Shi Huang en China, Machu Picchu en Perú... son la imagen más reconocible por el gran público, dado que la publicidad los ha acercado a ellos.

Otros cómics han servido para recuperar la memoria de personajes importantes, de personas anónimas u acontecimientos olvidados. La creciente y recobrada popularidad del mundo del cómic en España es una buena noticia para la difusión de la Arqueología y sus métodos entre un público cada vez más numeroso y, en gran parte, joven. Para el alumnado de las etapas de

Primaria a Bachillerato es un formato altamente atractivo por su capacidad para transportarte a épocas pasadas fácilmente, a través del poder de la imagen dibujada, por su capacidad de recreación de lugares, personajes, objetos o monumentos; como no lo tiene ningún otro medio. Es por ello que creemos que es un instrumento fundamental para atraer al público en general y a las nuevas generaciones en particular al conocimiento de esta disciplina, fundamental para documentar el pasado, y también para formarlos y concienciarlos sobre la necesidad de proteger nuestro Patrimonio histórico y artístico. Es evidente que las campañas que tienen un carácter pedagógico, ya sea de tipo cultural, médico o publicitario tienen casi siempre más éxito si utilizan el formato cómic como medio de expresión. Desde las instituciones públicas hasta los museos se recurre, cada vez más, a este formato para llegar al público, lo cual no hace más que confirmar su valor [1]. Mucho más allá del simple entretenimiento, el cómic tiene un potencial didáctico para la enseñanza de la Antigüedad y para concienciar a las nuevas generaciones sobre la importancia de conocer, cuidar, respetar y conservar el patrimonio histórico artístico de todos que, sin embargo, aún está por explotar. Tanto es así que —con gran acierto y proyección de futuro— sería el formato escogido en 1985 para alcanzar este objetivo por parte de un grupo de arqueólogos y funcionarios del Gobierno de Canarias, vinculados a la Consejería de Cultura y Deportes [2]. Una consecuencia lógica de la herencia cultural adquirida, como resultado de las lecturas de juventud.



Figura 1: Folleto informativo para la protección, cuidado y puesta en valor del patrimonio arqueológico isleño. F: Gobierno de Canarias, Consejería de Cultura y Deportes (1985).

No es nuestra intención en este artículo analizar y enumerar todos los cómics que tienen que ver con los personajes clásicos que hemos citado anteriormente porque ya lo hemos hecho en

anteriores trabajos (Becerra Romero y Jorge Godoy, 2008; Jorge Godoy, 2016). Pretendemos acercarnos en esta ocasión más concretamente, al campo de la Arqueología para conocer desde el método arqueológico a los diferentes tipos de profesionales o su aportación a las recreaciones del género de cómic histórico y cómo este ha podido contribuir a la concienciación ciudadana sobre el valor del patrimonio histórico artístico de la humanidad.

Tradicionalmente, la escuela franco-belga ha trabajado con un gran respeto a la fidelidad a los hechos y las reconstrucciones [3]. Ahora bien, puede decirse que los cómics basados en la Prehistoria han supuesto una excepción. Aunque la vida en los albores de la humanidad se trata de un género y un marco que a priori se muestra óptimo para el desarrollo de una historia, extrañamente apenas ha sido explotado, a diferencia de otros que, como el wéstern, el de aventuras, el de ciencia ficción y el detectivesco han tenido mucho más éxito. Sin embargo, son abundantes los ejemplos de su presencia puntual en guiones de series que nada tienen que ver con esta temática. Su estereotipada imaginería se emplea para trasladar así al lector/actor a un tiempo edificado, asentado e idealizado a partir de la repetición constante de su representación gráfica. Tanto es así que hasta hace poco tiempo era muy raro encontrar cómics ambientados en la Prehistoria con un cierto criterio. Tan solo desde hace unos años — concretamente desde mediados de la década de los ochenta— sería cuando esta tendencia se invertiría, como se puede apreciar en los cuatro primeros volúmenes de la serie *Chroniques de la nuit des temps*, firmada por André Houot [4], apoyado en prestigiosos arqueólogos, paleoantropólogos y paleontólogos. El análisis de la obra que realiza Alain Gallay (1996), pero especialmente Gonzalo Ruiz Zapatero (1997) [5], es fundamental para poder entender el cambio acaecido desde ese momento. Puede decirse que nos encontramos ante el inicio de la estrecha relación de colaboración entre profesionales de diversas áreas, que habrá de dar lugar a varias de las obras que veremos a continuación. De hecho, poco tiempo después, entre octubre de 1999 y mayo de 2000, el Museo Nacional de Historia Natural de París, en su galería de Paleontología, acoge la exposición *Comics Park, Préhistoires de bande dessinée* bajo la dirección de Jean-Philippe Martin, que muestra el imaginario construido a su alrededor unido a los últimos hallazgos y avances de la época en este campo.



Figura
2: Arqueología,
documentación
e Historia van
de la mano.
Begoña e
Iñaket (2015), p.
1. Fotografía
superior,
Spindler (1995).
Fotografía
inferior, Museo
de Arqueología
del Tirol del Sur
(2016).

Por lo que atañe a las publicaciones de nuestro país, nos vamos a encontrar con un esquema ficticio similar, donde su imagen era muy característica de la sedimentación social basada, particularmente, en la representación de unos salvajes de pelos alocados y maza al hombro, que arrastraban a las mujeres por el suelo agarradas por el cabello, que apenas hablaban o sencillamente habitaban en un entorno absolutamente artificial —como en la última plancha del primer número de la revista *TBO* de 1917—, cuando no cohabitaban con los propios dinosaurios. Un paradigma, este último, que bien podemos centrar —por su extensión en el tiempo— en la serie *Hug!, el troglodita*, de Jordi Gosset Rubio, de 1965 [6]. Hecho que, como no podía ser de otra forma, ha cambiado puesto que en la actualidad los autores documentan sus historias con datos reales, como tendremos ocasión de examinar.

Centrándonos en el tema que nos ocupa, aunque no se ha publicado fuera de las fronteras francesas, el álbum *L'Âge de raison* [7] no requiere de traducción alguna, excepto por su título. Realizado por Mathieu Bonhomme (2002) [8] con prólogo del internacionalmente reconocido paleoantropólogo Yves Coppens, la historia presenta un hipotético encuentro entre el *Homo neanderthalensis* y el *Homo sapiens* desde una perspectiva muy cuidada, con especial atención al lenguaje gráfico y sonoro. Una ambientación y un tratamiento mucho más cercano a como podrían haberse desarrollado los acontecimientos que las historias y personajes anteriores. Obra que combina la didáctica con la aventura de nuestros orígenes sin que resulten incompatibles en la línea abierta por Houot.

En la misma dirección situaríamos otras como *Lucy y Andy Neandertal*, de Jeffrey Brown (2017), que presenta el doble juego de seguir a una familia en su vida cotidiana en este periodo y escuchar a los arqueólogos su interpretación, con capítulos dedicados a la caza, las pinturas, el utillaje lítico, la vestimenta, el cuidado de los niños...

Precisamente, este último aspecto lo aborda *Cosmita. Una historia del Paleolítico*, obra de Francisco Javier Gómez y Félix Velasco (2017). La obra gira en torno al protagonista, un niño con discapacidad funcional auditiva. A través de sus ojos conoceremos los modos de vida, los rituales y costumbres de un grupo determinado de personas que habrían vivido entre los actuales territorios de Palencia y Burgos. Su importancia radica, entre otros méritos, en que permite indagar en un tipo de acercamiento que no suele ser el habitual y da pie a investigar y reflexionar sobre la solidaridad y el cuidado de personas ancianas o con discapacidad en

épocas tan antiguas. Es un hecho que ha sido constatado en el popular yacimiento de Atapuerca; la Arqueología ha ido por delante sacando a la luz datos que han sido fundamentales para recrear estas y otras historias. Pero, por otro lado, no hay que dejar de constatar que, cada vez más, los guionistas y dibujantes buscan documentarse y mantenerse lo más cerca posible de la realidad que aparece en las excavaciones. Se ha convertido en una fuente de inspiración en algunos casos.

Como ejemplo de lo anteriormente dicho, vemos que el mismo equipo y la misma temática han vuelto a darse cita este mismo año en la obra *Ursa y el clan de la montaña* (2018) —cuya protagonista es igualmente una joven sorda—, en la que se ha contado con la colaboración de los propios directores de la excavación donde se ubica el relato, la Cueva de Guantes y su entorno en Santibáñez de la Peña, Palencia.

En ocasiones la visión del dibujante va más allá de la del propio arqueólogo, dado que no se encuentra tan limitado por el método científico, por los datos objetivos. En Prehistoria, la imaginación es muy importante para poder hacernos una idea del pasado, pero no podemos inventarnos nada. Los dibujantes y guionistas sí pueden ser más audaces y creativos. Como indicamos más arriba, ya no hacen interpretaciones distorsionadas y estereotipadas de la Prehistoria [9], a no ser que sea en clave de humor, como *Silex and the city*, de Jul (2009), una serie que aún se publica en Francia [10]. Como ejemplo de esta libertad creativa baste mencionar la obra *Rupestres* [11], en la que seis reconocidos dibujantes profesionales dan su visión de las cuevas de Rouffignac y su interpretación acerca del porqué de la elección de los espacios para dibujar. Esto es, sin duda, una aportación valiosísima a la ciencia arqueológica porque nos ofrece la visión de unos profesionales de la pintura, su perspectiva mental, como artistas, que está más cerca de la concepción del lugar por los antiguos pobladores de la zona que, probablemente, la de los prehistoriadores.

Creemos que esta senda de la interacción entre dibujantes y guionistas con los profesionales de la Arqueología está dando unos frutos muy interesantes para otros profesionales, como los de la enseñanza, en todos sus niveles. Son obras aplicables tanto en la enseñanza secundaria como en la universitaria. En este sentido, la serie de Éric le Brun *L'art préhistorique en bande dessinée* (2012) [12] —con prólogos de los célebres prehistoriadores Jean Clottes y Robert Bégouën— es especialmente significativa.

Ha habido ocasiones en las que los dibujantes —en algunas viñetas— han reflejado la participación de manos infantiles en la realización de pinturas rupestres antes de que se constatará la presencia de manos de niños como, por ejemplo, en Rouffignac hace trece mil años o como se ha descubierto más recientemente este mismo año de 2019 en la propia Altamira, datadas como mínimo en torno a los veinte mil años. Es una de las ventajas de ser dibujante, la imaginación es más libre y llega antes que la ciencia a algunos “descubrimientos”.

Hay una obra que nos resulta muy valiosa para tratar de cambiar la mentalidad del público en general sobre uno de los tipos de homínidos más populares en la investigación en estos momentos: los neandertales. Nos referimos a la obra de Emmanuel Roudier *Neandertal* (2011) [13], en la cual nos ofrece una versión más “moderna” de este grupo humano en cuanto a su forma de expresarse y comportarse, más cercana a la realidad que la ciencia nos está transmitiendo recientemente que a los clichés adquiridos a lo largo del tiempo y que están muy arraigados aún en la mentalidad popular, cosa que asombra al propio autor, que lo recoge en un texto al final del libro. Muy recomendable para acercarse a uno de nuestros ancestros más controvertidos y mucho más determinantes en algunos aspectos de nuestra evolución de lo que se creía hasta hace poco tiempo. Realidad y ficción en una alianza en favor de un mejor conocimiento del pasado [14].

También dentro del ámbito de la Prehistoria, pero ya no en el Paleolítico, nos encontramos con la obra de Ben Haggarty y Adam Brockbank *Mezolith* (2016) [15], una preciosa historia de supervivencia en un período de transición y de cambios para la Tierra y la humanidad. El

protagonista principal es un niño que sueña con convertirse en un gran cazador, como su padre y sus hermanos, y quiere ser —como todos— mayor antes de tiempo. El trabajo de reconstrucción de diferentes tipos de hábitat, de vestuario y caracterizaciones de tribus, de las técnicas de caza, de intentar acercarse a los rituales mágicos-religiosos, lo convierte en un cómic muy recomendable para atraer e instruir al alumnado de secundaria, para hacerles visible y comprensible un período menos conocido de la Historia. Es igualmente recomendable para los estudios más especializados de la universidad como los de Arqueología, Antropología o Historia, como complemento formativo que puede ayudarles a mejorar su forma de asimilar los conocimientos y de transmitirlos posteriormente.

Si hay un personaje conocido mundialmente de la época prehistórica es quizás Ötzi, la momia encontrada en un glaciar de los Alpes, una joya del pasado congelada en el tiempo que los medios de comunicación popularizaron y que ha sido una fuente constante de conocimientos. Es lógico que su historia fuera llevada al cómic, en este caso por unos autores españoles —Mikel Begoña e Iñaket (2015)— que parten de los datos arqueológicos y toda la información que saltó a la prensa. Han recreado desde su hallazgo hasta una hipotética vida, incluyendo los momentos finales de su muerte que han sido reconstruidos por los investigadores de diferentes disciplinas [16].



Figura 3: Leer esta plancha es como pasear por el propio museo. Los datos son todos correctos. F: Jacobs (1983), p. 8.

Dentro de esta línea también de rigurosidad profesional y recreación del pasado, pero ambientado entre el tiempo presente y el antiguo Egipto, nos encontramos con *La Reina del Valle del Desierto* (2012), obra de dos egiptólogas, la española Mila Álvarez y la italiana Irene Morfini. Es el primer número de una colección llamada *Novelas Gráficas del Egipto Antiguo* que

lamentablemente no ha continuado; su argumento se centra en un viaje-proyecto de las autoras que saca a la luz la vida de Hatshepsut, una gran mujer que reinó en el trono de los faraones como soberana y no como reina consorte. Un largo y fructífero reinado que nos recrean a través de las huellas que nos dejó: inscripciones, monumentos, las tumbas de sus colaboradores, objetos de todo tipo... Visitan excavaciones de equipos reales, los lugares originales, museos... y paralelamente reconstruyen algunos de los momentos más importantes del reinado y de la vida de una mujer que marcó una parte de la historia de Egipto y que tuvo que enfrentarse a muchos opositores. Inteligencia y mano firme; una mujer que vivió hace unos tres mil quinientos años y cuya vida es un buen ejemplo para el alumnado en una época de lucha por la igualdad de derechos y oportunidades de las mujeres. De la mano de dos profesionales de la Egiptología que son garantía de confianza a la hora de utilizar este cómic para poner en contacto al alumnado con esta disciplina y sus dificultades.

Muchas son las obras ambientadas en la Antigüedad que podemos vincular con la Arqueología, no tanto con el método arqueológico pero sí con el fruto de su trabajo y de los proyectos de excavación: la recuperación del olvido de muchos yacimientos de todo tipo, objetos, documentos, museos y gabinetes de antigüedades... De las publicaciones especializadas, los dibujantes y los guionistas han extraído numerosa información y documentación para situar sus historias, recrear sucesos históricos o ambientar intrigas ficticias. Obras como *El misterio de la Gran Pirámide* (1983), de Edgar P. Jacobs, con escenas que recrean milimétricamente el fascinante Museo de El Cairo, en actual proceso de extinción. Jacques Martin y André Juillard (1999), en *Arno*, se inspiran en las antiguas láminas que viajeros de los siglos XVIII o XIX nos legaron como recuerdo de sus viajes. Esos románticos tiempos de anticuarios y aventureros precursores de la arqueología como ciencia y que tienen su hueco también en los cómics. De impresionante podríamos calificar la reconstrucción de la fachada del templo de Abu Simbel que Lucien de Gieter hizo en el álbum, *La venganza de Ramsés* (1984) de la serie *Papyrus*. La imagen nos recrea fielmente lo que debió ser esa portada en su mayor momento de esplendor; solo por eso merecería utilizarla tanto en las clases de Historia como de Arte, comparándola con la imagen real actual [17]. Suele impactar mucho al alumnado tanto de las clases de Historia como las de Arte. En nuestra opinión representa un recurso excelente para todas las personas a quienes se pretenda educar en el cuidado y respeto al Patrimonio de la Humanidad. Lo mismo podemos decir del complejo de Sakkara en *La metamorfosis de Imhotep* (1985) de la serie *Papyrus*; fiel al original prácticamente como en los dibujos de profesionales en las excavaciones arqueológicas.

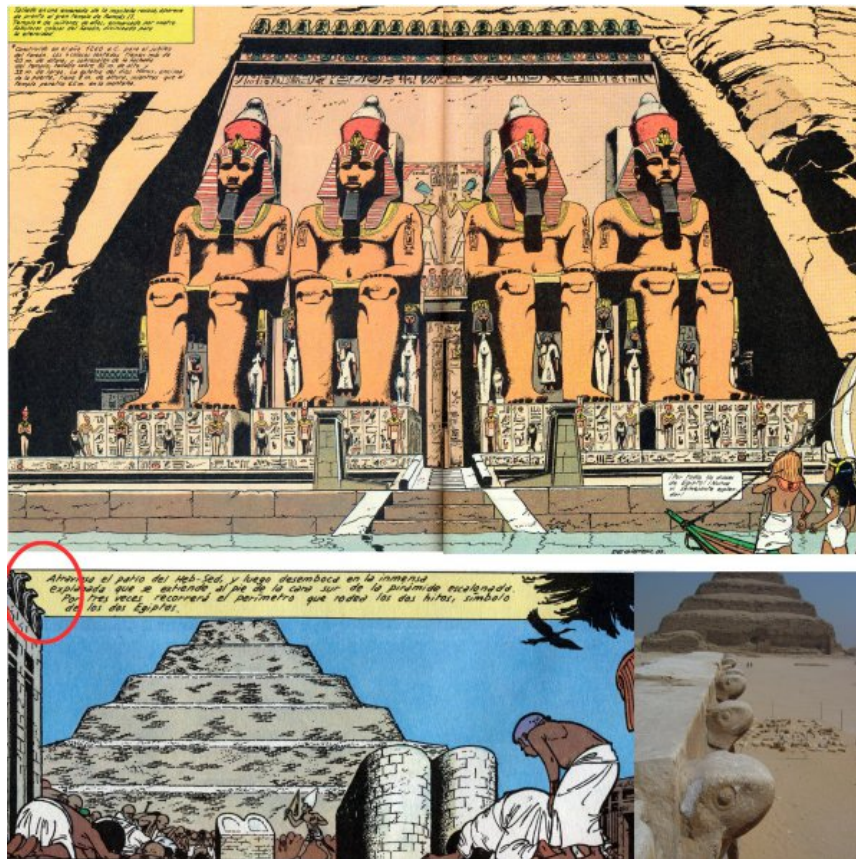


Figura 4: La documentación y la reconstrucción que nos ofrece De Gieter facilita acercarnos a esta antigua y fascinante cultura. F: De Gieter (1990), p. 20-21 y p. 45. Fotografía de los autores.

Otro tanto podríamos decir de la colección de cómics de Eric Shanower (2003) sobre *La Edad del Bronce*, aún inconclusa, que hace una recreación de la guerra de Troya. El grado de recreación y fidelidad a los modelos rescatados por la arqueología es verdaderamente increíble; se pueden reconocer escenas, vestuario, los objetos... Todo ha requerido un ingente trabajo de documentación previa que nos recuerda a los dibujos imprescindibles de los hallazgos en cualquier excavación en el mundo. Un hecho que ha servido a varios arqueólogos a prestar su colaboración o involucrarse directamente en publicaciones de este tipo. Y muchos ya son fieles consumidores y seguidores de este género, el recurso a la imaginación y el objetivo común de la recreación histórica los acerca. Continuando con el mundo griego, *El lago sagrado* (2012) de la serie *Orion* de Jacques Martin es un constante reflejo del estilo de este autor, que se decanta por la rigurosidad en las recreaciones paisajísticas, monumentales o ambientales, transportándonos, en esta ocasión, al esplendor de la Grecia clásica.

Hay cómics que en sí mismos no tienen una intencionalidad de rigurosidad histórica, pero utilizan datos arqueológicos reconocibles por el público incluso como elementos identitarios y que contribuyen a difundir nuestro patrimonio histórico y artístico; ese sería el caso de la serie *Tartessos*, de Paco Nájera y Santiago Girón (2005). Ambientada en el mítico reino del suroeste de la Península Ibérica y en la época de las colonizaciones, recoge en clave humorística la llegada de pueblos como los fenicios o los griegos en busca de metales y para comerciar con sus productos. Los autores sitúan muchas de sus escenas en escenarios reales y yacimientos auténticos cuyas fotos originales añaden al final de cada volumen. Muy apropiada para alumnos de Primaria y Secundaria para introducirles a la Historia de España y a nuestra variada herencia étnica y cultural.

Podemos decir que la etapa de la Historia de Roma es quizá la que más material ha aportado al mundo del cómic; la gran documentación existente —especialmente su legado monumental— ha servido para inspirar una cantidad respetable de obras, entre las cuales destacamos por su longevidad la serie *Alix*, de Jacques Martin (1948) [18] . O la serie *Murena* (2003), de Jean Dufaux y Philippe Delaby, cuya recreación ha cautivado a los profesionales de la Arqueología, la Historia Antigua y la Filología Clásica. Las tramas de ambas historietas las hacen apropiadas para la enseñanza en Bachillerato y la Universidad y tanto desde el punto de vista histórico como artístico y patrimonial.

Hay historias más contemporáneas que se centran en la figura del arqueólogo con diferentes puntos de vista: desde el tradicional con alma de aventurero al más cercano a la realidad de muchos que es el de empleo inestable o a tiempo parcial, que debe trabajar en otras ocupaciones. Dentro del primer grupo tendríamos las aventuras de Allan McBride, personaje de Jean-Yves Brouard y Patrick A. Dumas (2014), que en *La odisea de Bahmés* nos lleva al Egipto inmortal. Recuerda más al aventurero cazatesoros, pero entremezcla algunos aspectos del trabajo de campo de un arqueólogo, la competitividad y cierta preocupación por el patrimonio. La presentación es atractiva para el alumnado, pero imperan la acción, las conspiraciones y las tramas rocambolescas. Puro entretenimiento. En el otro lado tenemos *Master Keaton*, obra de Hokusei Katsushika y Naoki Urasawa (2012) y cuyo protagonista es un arqueólogo llamado Taichi Hiraga Keaton, exagente militar del SAS británico y profesor universitario a tiempo parcial que para sobrevivir trabaja también como investigador de la conocida empresa de seguros Lloyd's. Correspondería más a lo que es un auténtico arqueólogo, así que cuando se trata este aspecto de su vida es muy fidedigno. Sin embargo, lógicamente, gran parte de las tramas están al margen y es una serie de larga duración con trece volúmenes, lo que complica su accesibilidad. Al pertenecer al género manga es de un indudable atractivo para los alumnos más adolescentes, aunque sea el primer volumen. Lejano en el tiempo queda ya ese estereotipo de arqueólogo vestido con salacot, sahariana y pantalón corto tan característico de numerosas publicaciones durante los años cincuenta a setenta e incluso ochenta de las múltiples cabeceras de la editorial Bruguera y el afán por el objeto [19] .



Figura 5: Una buena muestra del trabajo de observación, análisis, deducción y posibles conclusiones a partir de los restos materiales de un yacimiento.
F: Katsushika y Urasawa, (2013), p.166.

Pero, sin duda, hemos dejado para el final la obra que consideramos el mejor referente para acercar al alumnado al mundo de la arqueología real, que expone desde los trabajos previos al desarrollo de una excavación —documentación, hipótesis previas, planificación de la excavación, logística, alojamientos, traslados, permisos, selección de los equipos...— a los trabajos de la excavación en sí y sus condiciones muy poco románticas la mayor parte del tiempo. Los hallazgos, las emociones, las decisiones finales y el proceso posterior que va desde el trabajo de laboratorio hasta su presentación en congresos o su publicación. Nos referimos a la obra de Sylvain Savoia (2017) *Los esclavos olvidados de Tromelin*, que se centran en la excavación real que tuvo lugar en dicha isla en el Océano Índico, al norte de la isla de Reunión. Un equipo francés se encargó de excavar este islote cuya superficie no alcanza un kilómetro cuadrado en el que había tenido lugar en 1761 el naufragio del buque negrero *L'Utile*, de la Compañía Francesa de las Indias. La tripulación blanca consiguió construir una nueva embarcación, y partieron prometiendo volver, pero no fueron autorizados a hacerlo. Posteriormente se intentarían con diferentes expediciones, que no pudieron arribar debido a los arrecifes y la climatología. Una parte de los esclavos construyeron, con los restos del barco que quedaban, otra embarcación y se fueron, pero un grupo no quiso irse o sintió miedo. Cuando quince años después enviaron por fin otro barco de rescate, que sí pudo acceder, apenas quedaban unos pocos supervivientes. Muchos murieron allí, pero sobrevivieron mucho tiempo en un islote en el que apenas había comida ni agua y que el océano a veces cubre casi en su totalidad; fue un hecho asombroso. El cómic narra, de forma paralela, la excavación y cómo, a partir de ella, se van reconstruyendo las vidas de sus habitantes en el islote. Cómo estas reviven gracias a la excavación. La presencia de un dibujante y fotógrafo invitado —que lo registra todo y a la vez se siente atrapado por la isla y los hallazgos arqueológicos— y la vida y la convivencia del equipo en una excavación aislada, que además le descubrirán un mundo totalmente desconocido para él, son fundamentales en la trama de este cómic. Lo más parecido a los entresijos reales del mundillo arqueológico desde dentro, pero sin perder la perspectiva exterior que da el fotógrafo narrador invitado. Es para nosotros el más recomendable para acercar a los alumnos a la arqueología de campo, lejos de la fantasía de las películas de aventuras que han popularizado la profesión, pero también la han banalizado.



Figura 6. Lejos de los imaginarios de otras épocas, la verdadera labor implica muchas horas de estudio, trabajo de campo, análisis, reflexión... F: Savoia, (2017), p. 47 y 94.

No quisiéramos acabar sin hacer mención a una obra muy conocida en Francia, *La cripta*, de Jacques Martin y Gilles Chaillet (1988). El personaje principal, Lefranc, es un periodista que denuncia los tejemanejes de las autoridades con personajes del mundo de las inmobiliarias y del sector turístico poco escrupulosos, la corrupción y cómo el afán de riqueza desmesurado puede llevar a la destrucción deliberada de nuestro patrimonio histórico y cultural, que es un legado de la humanidad. Es un cómic de concienciación y denuncia, se adelanta a políticas actuales de una explotación racional de los recursos, que implica la protección y difusión de los monumentos como elemento de atracción para un turismo respetuoso y un aliciente económico para muchos pueblos y ciudades. Muy interesante para concienciar a las nuevas generaciones.

Muchos beneficios vemos también en toda una serie de tebeos clásicos que han aportado su granito de arena para la construcción de la imagen del arqueólogo y la Arqueología en el imaginario popular; desde los típicos aventureros clásicos del estilo del personaje de *Marc Mathieu* de Dominique He [20] hasta los entregados científicos actuales. Son numerosas las tiras cómicas, viñetas humorísticas e historietas tradicionales, como *Astérix* o *Tintín* -que, debemos insistir, han motivado que muchos de nosotros escogiéramos dedicarnos a este campo- son un material muy útil a la hora de entender esta relación entre la Arqueología y el mundo del cómic. Y por qué la unión de ambos es de gran utilidad a la hora de aproximar al

alumnado a una disciplina que sigue teniendo para el gran público, en general, un aura de misterio más cercano al mundo del cine que de la ciencia.

No quisiéramos olvidarnos de nuestro querido *Tadeo Jones* (2008-2009) [21], personaje de Gato y Jan enamorado de la arqueología aventurera de Indiana Jones que ha conquistado al público de muchos países. En España ha hecho que hasta los niños jueguen en los parques a ser arqueólogos, y en Perú fue declarada obra de interés nacional. El duelo entre la arqueóloga más profesional y el soñador arqueólogo frustrado consiguió volver a poner en el candelero una profesión que sigue siendo muy desconocida.

Es fundamental que la Arqueología y la conservación, difusión y respeto al Patrimonio vayan de la mano para que las sociedades puedan avanzar sin olvidar sus referentes culturales. Y que estos puedan ayudar a las poblaciones a desarrollarse económica y equilibradamente sin que nuestra herencia cultural tenga que desaparecer frente a excavadoras, superhoteles y oleadas de turistas que, por otra parte, a menudo apenas aprenden nada de los lugares en los que pasan sus vacaciones [22].

Finalmente, a la hora de abordar el trabajo de aula —siempre en función del tipo de alumnado al que nos vamos a dirigir— es mejor acotar los objetivos a alcanzar. Evidentemente, no es lo mismo trabajar en primaria, en secundaria o en la universidad. En el primer caso, la experiencia con los alumnos de grado de la Facultad de Ciencias de la Educación que realizan sus trabajos de final de carrera en este campo [23] revela la necesidad de escoger muy bien aquellas viñetas que se consideren de interés, proyectarlas mediante el cañón en el aula, deconstruirlas, leer su contenido, dirigir las preguntas e incluso favorecer que sea el propio alumnado el que dibuje y continúe la historieta. En el mismo sentido, son muchos los alumnos del Máster de Formación del Profesorado que recurren al universo del cómic, en general, como recurso didáctico a la hora de defender sus propuestas de final de máster [24].

En el caso específico de Secundaria, para lograrlo se le proporciona al grupo clase un listado de obras dirigidas a abordar la materia, para que sean los mismos alumnos quienes elijan entre las que se adapten al tema que se está trabajando. En otras ocasiones el profesor selecciona una obra que considera que tiene unos valores tanto de carácter didáctico como personales que deben ser trabajados por todo el grupo, bien sea a través de una guía didáctica —si la hubiera—, una ficha, un cuestionario individual dirigido y/o un debate posterior. En el caso de la ficha que deben seguir figuran una serie de apartados que incluyen desde el contexto histórico, resúmenes de contenidos, idea central o la valoración personal... (Becerra Romero y Jorge Godoy, 2016: 38). Consideramos que nuestra experiencia a lo largo de los años valida el éxito de esta vertiente didáctica del cómic histórico en la formación del alumnado, especialmente en la interiorización de contenidos de una forma más agradable y ampliamente valorada por los estudiantes. A veces incluso son estos quienes aportan títulos nuevos a los docentes.

Respecto al alumnado universitario, en general, el rango de edad y autonomía permite y favorece la lectura de determinadas obras que por su tratamiento no son aptas para otros niveles educativos. Representa una excelente forma de visibilización de contenidos y un complemento ideal para las clases de Geografía e Historia y/o Antropología o cualquier otro grado. Frente a los manuales de texto de la carrera, hay muchas ocasiones en las que una imagen penetra más en nuestra mente y se comprende mejor la técnica que se nos explica que leer y tratar de retener o aprender de memoria dichos contenidos. La lectura de determinadas obras, sin lugar a dudas, nos enseñó el camino a seguir, ese que hemos recorrido y al que hemos vuelto en múltiples ocasiones, ya sea a través de sus portadas, de sus títulos, de sus páginas o directamente viajando en el mundo real. A esos escenarios que, por motivos profesionales o simplemente por identificarnos o empatizar con un personaje, quisimos descubrir en primera persona.

REFERENCIAS

Álvarez, M., y Morfini, I. (2012): *La Reina del Valle del Desierto*. Pisa (Italia), Ediciones ad Aegyptum.

Becerra Romero, D., y Jorge Godoy, S. (2008): "El cómic como elemento de atracción para la enseñanza del mundo clásico. Entre la literatura y la rigurosidad histórica", en M. J. Castillo Pascual (ed.), Congreso Internacional "Imagines", La Antigüedad en las Artes escénicas y visuales, La Rioja, Universidad de La Rioja, pp. 777-790.

Becerra Romero, D., y Jorge Godoy, S. (2016): "La percepción del otro a través de la novela y el cómic histórico en alumnos de 2º de bachillerato: El aprendizaje, con una experiencia didáctica, desde el punto de vista del docente", en García Ruiz, C. R. et alii. (coords.), *Deconstruir la alteridad desde la Didáctica de las Ciencias Sociales. Educar para una ciudadanía global*, España, Asociación de Profesores de Didáctica, pp. 35-43.

Begoña, M., e Iñaket (2015): *Ötzi. Por un puñado de ámbar*. Barcelona, Norma.

Begoña, M., e Iñaket (2015): *Ötzi. El bueno, el feo y el tuerto*. Singapur, Norma.

Bonhomme, M. (2002): *L'Âge de raison*. France, Carabas.

Brouard, J., y Dumas, P. A. (2014): Allan McBride. *La odisea de Bahmés*. Barcelona, Netcom2.

Brown, J. (2017): *Lucy y Andy Neandertal*. España, El Paseo Editorial.

Chopelin, P., y Martine, T. (2014): *Le siècle des lumières en bande dessinée: de poudre et de dentelles*. Paris, Karthala.

COUDIÈRE, B. (2017): *La truella & le phylactère. La proximité des images*. France, Fedora.

De Gieter, L. (1990): *La venganza de Ramsés*. Barcelona, Ediciones Junior.

De Gieter, L. (1990): *La metamorfosis de Imhotep*. Barcelona, Ediciones Junior.

Douar, F., y Martínez, J. L. (2018): *L'archéologie en bulles*. Paris, Louvre Éditions - Le Seuil.

Dufaux, J., y Delaby, P. (2003-2014): *Murena*. Barcelona, Planeta de Agostini.

GALLAY, A. (1996): "Archéologie et histoire: la tentation littéraire", en Groenen, M. (dir.), *La Préhistoire au quotidien: Mélanges offerts à Pierre Bonenfant*. Grenoble, Éditions Jérôme Millon, pp. 119-140.

GALLEGO, J. (dir.) (2015): *La bande dessinée historique : premier cycle: l'Antiquité*. Pau, Presses de l'Université de Pau et des Pays de l'Adour.

Gato y Jan (2008): *Tadeo Jones y el secreto de Toactlum*. Madrid, Homo Legends.

Gato y Jan (2009): *Tadeo Jones. En el rally Paris Paká*. Madrid, Homo Legends.

Gómez, F. J., y Velasco, F. (2017): *Cosmita. Una historia del Paleolítico*. Palencia, Asociación ACUP, Ayuntamiento de Palencia.

Groensteen, Th.; Kuyssche, A., y Martin, J. (2002): *Avec Alix. L'univers de Jacques Martin*. France, Casterman.

Haggarty, B., y Brockbank, A. (2016): *Mezolith*. España, Diábolo.

Jacobs, E. P. (1983): *El misterio de la Gran Pirámide*. Barcelona, Ediciones Junior.

Jorge Godoy, S. (2016): "La diversidad cultural del Mediterráneo Antiguo a través del cómic de carácter histórico", en *Boletín Millares Carlo*, 32, pp. 247-267, disponible en línea en: <http://www.boletinmillarescarlo.es/index.php/BMC/article/view/180>

Jul. (2009-2018): *Silex and the city*. París, Dargaud.

Katsushika, H., y Urasawa, N. (2012-2014): *Master Keaton*. España, Planeta de Agostini.

- Le Brun, E. (2012-2018): *L'art préhistorique en bande dessinée*. Grenoble, Glénat.
- Martin, J. (2012): *Orion. El lago sagrado*. Barcelona, Netcom2.
- Martin, J., y Chaillet, G. (1988): *La cripta*. Barcelona, Ediciones Junior.
- Martin, J., y Juillard, A. (1999): *Arno*. Barcelona, Glénat.
- MARTINE, T. (dir.) (2016): *Le Moyen Âge en bande dessinée*. Paris, Karthala.
- 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.
- Nájera, P., y Girón, S. (2005-2008): *Tartessos*. España, Almuzara.
- PORRET, M. (dir.) (2009): *Objectif bulles: bande dessinée & histoire*. Chêne-Bourg, Georg.
- Ruiz Zapatero, G. (1997): "Héroes de piedra en papel: la Prehistoria en el cómic", en *Complutum*, 8, pp. 285-310.
- Ruiz Zapatero, G. (2005): "Comics and Prehistory. A European perspective", en *The SAA archaeological record*, 5, 5, pp. 27-29 y 35.
- Ruiz Zapatero, G. (2010): "Prehistoria y cómic: ciencia y ficción", en *BBC Historia*, pp. 64-71.
- Ruiz Zapatero, G. (2016): "Ilustración prehistórica y tebeo de Prehistoria. ¿Caminos divergentes o convergentes?", en Bonet Rosado, H., y Pons, A. (coords.): *Prehistoria y cómic*. Valencia, Museo de Prehistoria, pp. 59-86.
- Roudier, E. (2011): *Neandertal*. Singapur, Norma.
- Savoia, S. (2017): *Los esclavos olvidados de Tromelin*. Tarragona, Ponent Mon.
- Shanower, E. (2003-2008): *La Edad del Bronce*. Madrid, Azake.
- SPINDLER, K. (1995): *El hombre de los hielos*. Barcelona, Galaxia Gutenberg.
- VV. AA. (2011): *Rupestres! Lego*, Futuropolis.

NOTAS

[1] Baste recordar, a modo de ejemplo, la política que sigue desde hace años el Museo del Louvre con una línea editorial centrada en exclusiva en este campo de la historieta, a la que recientemente se han sumado, en nuestro país, el Museo Nacional del Prado y el Museo Nacional Thyssen-Bornemisza. Autores de primera línea como Étienne Davodeau, Bilal, Jiro Taniguchi, Nicholas de Crécy, Max, Antonio Altarriba y Keko, Montesol, Álvaro Ortiz... se han ocupado de su contenido. Específicamente centrado en el terreno que nos ocupa, en 2007 y en 2011 el Museo Arqueológico de Son Fornés (Baleares) publicaría *El bosc negre. Una aventura talaiotica* y *La cova des Mussol*, de la mano de Max y Pau, centrados en la Prehistoria balear. Posteriormente serían editados en castellano en un solo volumen por Dibbuks bajo el título *La isla de las piedras* (2014). En la misma línea se sitúa *Un vaso lleno de historias*, publicado por el Museo de Arqueología de Valencia, a cargo de Gerard Miquel Roselló, en 2017.

[2] El grupo estaba compuesto por José Jorge Miranda Valerón, Armando del Toro —actualmente en la Consejería de Educación—, Juan Cabrera Alemán y José Juan Jiménez González, hoy día conservador del Museo Arqueológico de Tenerife.

[3] No en vano en la década de los setenta surgen los primeros congresos internacionales centrados en su valor educativo, como los celebrados en La Roque-d'Anthéron en 1977 y 1979. De hecho, la primera publicación dedicada a estas temáticas es la de Antoine Roux *La bande dessinée peut être éducative* (1970).

Desde entonces el número de publicaciones no ha dejado de crecer. En este sentido, sin ánimo de exhaustividad y por señalar únicamente algunas de las últimas centradas en el ámbito de la Historia, véase por ejemplo Porret (2009), Chopelin y Martine (2014), Gallego (2015), Martine (2016), Coudière (2017), Douar y Martinez (2018), entre otros.

[4] La trayectoria de la serie en su país de origen es cambiante. El primer volumen lo editada Fleurus en 1987. Posteriormente Le Lombard publicará los siguientes entre 1989 y 1992. Finalmente, bajo el sello Glénat, en 1994 aparece un nuevo tomo, pero ya centrado en la Edad Media. Permanece inédita en castellano.

[5] Este reconocido investigador ha llevado adelante varios trabajos en la misma línea, en los que analiza con sumo detalle la relación y la fascinación que ejerce esta etapa de nuestro pasado a través de la viñeta y que recogemos en la bibliografía final.

[6] Su primera historieta verá la luz en el Almanaque de *Tío Vivo* para 1966. Su periplo continuaría en diversas revistas de Bruguera hasta el cierre de la editorial en 1986.

[7] Publicada en Francia por Éditions Carabas y premiada como mejor álbum en el Festival de Angoulême en 2003, aunque se anunció su reedición para 2017 actualmente no se encuentra en catálogo. Permanece inédita en castellano.

[8] Por motivos de accesibilidad al material, excepto en los títulos en francés, la fecha de publicación de las obras seleccionadas será la de la edición en castellano.

[9] A modo de ejemplo de series y personajes característicos de una época, baste señalar a *Purk, el hombre de piedra*, de Manuel Gago (1950); *Troglodito*, de Martz-Schmidt (1957); el citado *Hug! el troglodita o Altamiro de la Cueva*, de Joan Bernet Toledano y Carlos Bech (1965), por nombrar solo algunos. En todos los casos el juego de palabras con los términos que hacen referencia a ese pasado prehistórico es más que obvio. Hoy día, por cuestiones relacionadas con el paso del tiempo y de contexto, con un mayor despliegue de medios y de conocimiento sobre las áreas y materias que se ocupan de las diversas ciencias que estudian precisamente nuestro pasado, este tipo de personajes no tienen cabida.

[10] Editada por Dargaud entre 2009 y 2018, la serie, que alcanza ya los ocho números, permanece inédita en castellano. Por otro lado, en una línea heredera de *El mundo perdido*, de Conan Doyle, podría situarse la serie *Frnck* (2018), de Olivier Bocquet y Brice Cossu, que en España edita Dibbux.

[11] Publicada por Futuropolis en 2011, a pesar de su más que notable interés se encuentra inédita en castellano.

[12] Publicada en Francia por Glénat entre 2012-2018, sus tres volúmenes, como en el caso anterior, permanecen inéditos en castellano.

[13] Originalmente editada en Francia por Delcourt en tres volúmenes entre 2007 y 2011, seguimos la edición castellana publicada en formato integral.

[14] Igualmente, es interesante la serie de este mismo autor *Vo'houna*, editada en tres tomos por Soleil entre 2002 y 2005, que se encuentra inédita en castellano. Sobre esta obra y el modo de trabajar del autor véase Coudière (2017: 86-93).

[15] El segundo volumen de la serie se ha publicado en castellano en marzo de 2019, por los mismos editores.

[16] Al año siguiente se publicaría un segundo volumen en el que se ahonda en la posible vida del personaje.

[17] No debemos olvidar que, entre 1964 y 1968, los dos templos que conforman el complejo fueron trasladados de su emplazamiento original, para ser reubicados y reconstruidos en una colina artificial con objeto de evitar que fueran sumergidos por las aguas del Nilo, tras la construcción de la presa de Asuán. Un proyecto internacional de dimensiones faraónicas patrocinado por la Unesco, que supuso uno de los mayores desafíos de ingeniería arqueológica hasta la fecha.

[18] Debido a la trayectoria en nuestro país de esta serie, con tres editores diferentes, a la hora de usarla como referencia hemos optado por la más reciente de Netcom2 por su accesibilidad. Acerca de la obra de este autor véase la excelente *Avec Alix L'univers de Jacques Martin* en la edición revisada y aumentada de 2002 de la mano de Th. Groensteen, A. de Kuysche y el propio Martin.

[19] Véase por ejemplo *DDT* 229:9 (1955), *Can Can* 77:2 (1959); *Pulgarcito* 1774:14 (1965); *Din Dan* 184:27 (1971); portada de *Tío Vivo* 2308 (1975).

[20] Sus aventuras comenzaron a publicarse originalmente en la revista francesa *Métal Hurlant* en 1976. En España lo hicieron en los años ochenta en la colección Metal de Eurocomic, concretamente entre 1983 y 1988. La influencia de Jacobs, en especial en los dos primeros números -*El halcón de Mu* y *En busca de la Atlántida*-, es más que notoria.

[21] En el ámbito de lo profesional y dentro de la ficción que representa la historia, el primer tomo de la serie presenta un mayor acercamiento al ámbito que nos ocupa —con viñetas en las que se aprecia desde el trabajo de campo al de laboratorio— más que el segundo.

[22] El auge que experimenta esta relación entre arqueología y cómic se aprecia claramente en la reciente exposición *Bulles d'Archéo. Quand la BD met en scène la archéologie a Blois*, noviembre de 2017 en la ciudad de Blois (Francia), y en la que acaba de inaugurar el Museo del Louvre a finales de septiembre de este mismo año y que estará hasta el 1 de julio de 2019, *L'archéologie en bulles*. En este sentido, su catálogo es más que recomendable.

[23] Queremos agradecer a los hoy profesores y profesoras de Educación Primaria Daniel Almeida Reyes, Sheila Torres Afonso, Miriam de León Bréhcist, David González Fleitas, Héctor Vega Delgado, Miguel Esteban Artilles, Fara Ajmal Sánchez, Lara Valerón Rodríguez, Adara Lucía Medina Peñate, Francisco Aythami Gil Ramírez, Arantzazu Perdomo García y Sara Blázquez Castro el trabajo realizado en este sentido.

[24] Igualmente queremos agradecer a Leandro Jesús Toledo Marrero, Fernanda Cecilia Spicoli Pereira, Cristian Aday López Pulido, Emma Perazzone Rivero, Ramón Santana Báez y Ruth Medina Hernández su implicación a la hora de recurrir a este tipo de recurso.

Arqueología

Herencia cultural

Cómic y educación

Archeology

Cultural heritage

Comic as didactic tool

Descubrimiento y aprendizaje: la Arqueología y el Patrimonio vistos desde el cómic

Creación de la ficha (2019): Félix López

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:

Daniel Becerra Romero, Soraya Jorge Godoy (2019): "Descubrimiento y aprendizaje: la Arqueología y el Patrimonio vistos desde el cómic", en *Tebeosfera, tercera época*, 10 (22-III-2019). Asociación Cultural Tebeosfera, Sevilla. Disponible en línea el 25/11/2024 en: https://www.tebeosfera.com/documentos/descubrimiento_y_aprendizaje_la_arqueologia_y_el_patrimonio_vistos_desde_el_comic.html