

# Diario del Pleistoceno



[www.madrid.org/museoarqueologico/regional](http://www.madrid.org/museoarqueologico/regional)

El periódico más leído del Cuaternario

[www.igb.es](http://www.igb.es)

**HOMENAJE  
A MINGOTE**



—HA INVENTADO LAS SEIS Y CUATRO.

## El Paleolítico es una risa

► Acaba la Edad de Hielo y empieza la Edad del Humor

**Fernando Sapiens** Redacción  
Para explicar el Pleistoceno, una época geológica que empezó hace 2,59 millones de años y finalizó, siglo más o menos, hace 12.000 años, no nos va a bastar con las 20 pági-

nas de este *Diario*. Por eso vale la pena que nos lo tomemos con algo de humor, porque el humor **Una cálida sonrisa permite combatir la glaciación más severa**

permite una reflexión en profundidad con varios niveles de lectura, igual que un yacimiento arqueológico en el que los estratos se superponen y donde basta con escarbar un poco para hallar inimaginables tesoros.

**Nuestros Homo Ludens**  
**Mingote**, Antonio Mingote Barrachina (1919, Sitges, Barcelona, España-2012, Madrid, España). Dibujante, escritor, académico de la Lengua y periodista. Su primer dibujo vio la luz a sus 13 años, en 1932. Publicó en el diario *ABC* desde 1953, hasta el día de su muerte. Colaboró en *La Codorniz*, dirigió *Don José* y recibió numerosos premios y distinciones. Presidente de Honor del IQH, fallecido durante la confección de este *Diario*, le tributamos nuestro homenaje **Pág. 9**

# Diario del Pleistoceno



MUSEO ARQUEOLÓGICO REGIONAL DE LA COMUNIDAD DE MADRID



www.madrid.org/museoarqueologioregional

Director

Enrique Baquedano

Jefe del Área de Conservación e Investigación

Antonio F. Davila Sarano

Jefe del Área de Administración

Antonio Esteban Parente

Coordinadora de Exposiciones

Inmaculada Escobar

Comunicación

José Luis Martínez



INSTITUTO QUEVEDO DEL HUMOR DE LA FUNDACIÓN GENERAL DE LA UNIVERSIDAD DE ALCALÁ



www.iquh.es

Presidente Honorífico

Antonio Mingote Barrachina †

Director Técnico

Antonio Fraguas de Pablo, Forges

Director Académico

Dr. Tomás Gallego Izquierdo

Secretario

Juan García Cerrada

Personal

José Lorenzo Sánchez García, Esther

Morote Rasón, Jorge Martínez Montoro,

M.ª Antonia Fernández Medina



Dodot

Diario del Pleistoceno

Coordinación Juan García Cerrada y José Luis

Martínez Moreno

Director artístico Kap

Tratamiento de imágenes: Jose Lorenzo

Sánchez

Textos en serio Manuel Álvarez Junco, Juan

Luis Arsuaga, Enrique Baquedano, Juan

García Cerrada, M.ª Angeles Querol,

Gonzalo Ruiz Zapatero

Textos en broma Jaime Capdevila, Nani

Mosquera, Juan Carlos Ortega

Documentación Esther Morote

Depósito Legal M-18144-2012

## Nuestros Homo Ludens

Nani, Adriana Mosquera Soto (Bogotá, Colombia), licenciada en Biología y dibujante autodidacta, su personaje, *Magola*, es la tira colombiana más internacional, publicada en varios países. Dodot, Joaquín R. Gran (1947, Madrid, España). Se inició a los 19 años en *La Codorniz* y luego en *Hermano Lobo*. Ha publicado en varios medios nacionales e internacionales. Edu, Eduardo Ibáñez Juanes (Castilla-León, España, 1945), publicó a diario en *Arriba*, fue colaborador de *La Codorniz* y es autor de varios libros de dibujos.

## Magola por NANI



# Sonría, por favor

## Museos, evolución humana y humor

ENRIQUE BAQUEDANO  
Director del Museo Arqueológico Regional

Los museos de arqueología son lugares entre cuyos objetivos, y no el menos relevante, se encuentra el de la difusión científica. Puesto que la arqueología es una disciplina científica —un conjunto de métodos— que aplicamos a la reconstrucción de la vida pasada, la difusión, concebida como formación e información, implica el ejercicio de cuantos sistemas posibles favorezcan esta tarea. Los especialistas en docencia y en comunicación, incluyendo desde luego a los maestros y a los publicistas, nos marcan a los museólogos y arqueólogos el camino a seguir para que los museos sean máquinas de transmitir información. A estos efectos conviene que la información sea primero llamativa, luego comprensible y, por último, memorable.

## Un recurso pedagógico y museológico que nunca ha caído en desuso es el humor

Los teóricos de estas materias nos ilustran sobre los métodos más eficaces para impartir el conocimiento. Cada cierto tiempo, los especialistas en marketing y en pedagogía nos descubren nuevos métodos. Las nuevas tecnologías, que en los últimos tiempos envejecen al ritmo de “las ciencias adelantan que es una barbaridad”; tienen unas tasas de obsolescencia muy elevadas. Pero hay un recurso pedagógico y museológico que nunca ha caído en desuso: el humor. Cualquier buen comunicador sabe que los recursos humorísticos son eficaces y económicos, es decir, eficientes.

Personalmente en mi trayectoria como difusor de conocimiento arqueológico, con peor o mejor fortuna, siempre he hecho

uso del humor, al que considero patrimonio de la inteligencia.

Por eso, cuando este año el ICOM, organismo de la UNESCO, que convoca el Día Internacional de los Museos, en esta ocasión bajo el lema “Los museos en un mundo cambiante” (¡o sea, la fórmula de la meiosis!), nos propone crear un nuevo medio de comunicación, barajamos varias opciones. Finalmente, de común acuerdo con el Instituto Quevedo del Humor de la Universidad de Alcalá, promovemos este **DIARIO DEL PLEISTOCENO**, periodo en el que se desarrolla la Evolución Humana, bajo la atenta mirada del maestro Mingote, Presidente de Honor del IQH y que participó en la génesis de este nuevo medio de comunicación, justo antes de su fallecimiento.

Gracias, pues, al IQH y a su director, el genial Forges, gracias a los sesudos autores de los textos y gracias a cuantos participan en este pleistocénico día internacional de los museos. ♦



Edu

**Nuestros Homo Ludens**

**Ricardo.** Ricardo Martínez Ortega (1956, Santiago de Chile, Chile). Nacido en Chile de padres españoles, en los años ochenta colaboró en *Miami News* y *Miami Herald*. Forma parte del dúo "Ricardo y Nacho", creadores del famoso personaje Goomer. Actualmente publica su viñeta diaria en el diario *El Mundo*.



► Celebración en la sede del partido tras conocerse los resultados

# El Partido Neandertal obtiene mayoría en el ayuntamiento de El Abrigo de Navalmaíllo

Luisa Paramtrous Corresponsal

**A**brumadora victoria Neandertal en las últimas elecciones que se han celebrado en El Abrigo de Navalmaíllo. La coalición Democracia Habilis, que pierde diez concejales, es la gran derrotada de estas elecciones,

**El partido Habilis pierde diez concejales y dos mandíbulas**

que como todo el mundo sabe se realizan a garrotazo limpio. Por ese motivo, además de las elecciones, los Habilis han per-

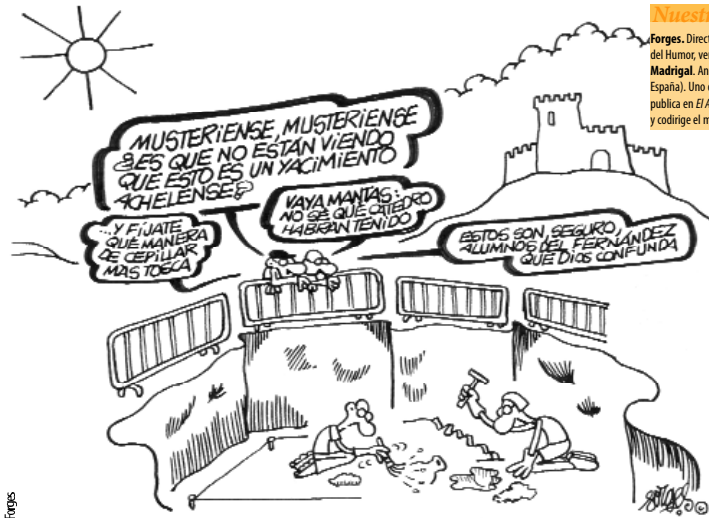
dido un par de mandíbulas, varias docenas de dientes, tres costillas y el metacarpo de un pie. El líder de la oposición ha afirmado que es una derrota "muy dolorosa" y ha aprovechado para cargar contra el pacto alcanzado entre los Neanderthales, las hienas y los

**La oposición ataca el pacto con el partido de las hienas**

rinocerontes: "Pactar con las hienas no es nada serio" ha afirmado, provocando sonoras risotadas de las aludidas.

## Nuestros Homo Ludens

Forges. Director Técnico del Instituto Quevedo del Humor, ver la Pág. 14.  
 Madrigal. Antonio Madrigal (1940, Segovia, España). Uno de los puntales de La Golandriz, publica en El Adelantado de Segovia desde 1973 y codirige el mensual El Cochinito Feras.



## Angelrolque, un hombre desesperado

M<sup>ª</sup> ANGELES QUEROL  
 Catedrática de Prehistoria

Inicios de la Luna del Reno (más o menos 3 de Mayo de 20.012 AC)

Hace viento, mucho más frío del que esperaba en esta época pero, aun así, me dirijo con el paso cansino del anciano que soy -cumpliré mañana nada menos que 30 ciclos- hacia la reunión de mujeres para protestar otra vez. Porque ya está bien de ningunearnos a los hombres, insistiendo en los mismos temas: que no parimos, que apenas aportamos bienes a la comunidad, que nunca hemos inventado nada y muchas otras sandeces.

Mis protestas están basadas en los naturales deseos de igualdad: les pediré, en nombre de un grupo de hombres, reducido

pero consistente, que vayan pensando en cambiar el lenguaje y dejar de hablar en femenino cuando se refieren a todo el mundo. Les exigiré también que nos incluyan en la transmisión de nuestros conocimientos a las niñas, que no les oculten las cosas que hemos hecho los hombres, los temas en los que hemos sobresalido -como el invento del silbido acompañante en el lanzamiento de jabalina, que tanto bienestar nos ha causado, o aquella vez que uno de nosotros, hace ya siglos, destacó levitando tras comerse medio hígado de elefante-.

Pero vuelvo desilusionado. Parece que ser el anciano del grupo no me da derechos a nada. Las mujeres me han dicho que lo intente otro día, tal vez otra primavera, pues en ésta tie-

nen mucho que hacer. Se reunirán con las representantes de los grupos de alrededor para solucionar el problema del abastecimiento de agua: nos acusan de lavarnos demasiadas veces y de gastar en vano el preciado líquido para algo que a ellas no les parece importante, la limpieza personal, la higiene y el cuidado, cosas que, por cierto, nos hemos inventado nosotros. Me encuentro por el camino a varios niños cuyas madres han decidido no llevarlos al centro educativo para que empleen su tiempo en aprender a arrastrar troncos, un trabajo que yo mismo considero inútil porque apenas nos quedan bosques y pronto tendremos que emigrar a la sabana más abierta. Me disgusta, me enfado, me siento solo y rechazado, me pregunto para qué ha servido mi

larga vida más que para enviar a quienes nos mandan, a las que tienen el poder y lo utilizan.

¿Cómo es posible que no se nos considere en nuestra historia ni en nuestros mitos? ¿Acaso no cabe que los dioses también jueguen un papel importante en el reparto de materias primas y de comida, y no sólo las diosas? ¿Y qué decir de nuestras aportaciones, como hombres que somos, a los trabajos de despejado de grandes animales? ¿Qué pasa con la fuerza, que no se valora como la astucia o la capacidad de mando de las mujeres? ¿Será que en el futuro no habrá más remedio que inventar la Arqueología de Género para poner en evidencia todo lo que cuento?

Pero, a todo esto, ¿acaso habrá futuro? •

### TURCIOS





► Descubierta la cadena evolutiva de los líderes políticos

Al hombre de piedra le siguió el de papel y a éste, el de tijera

Un antiguo juego ha permitido descubrir a los investigadores de la Universidad de Oldupai que la evolución de nuestros políticos ha pasado por tres estadios. Tras el hombre de piedra, monolítico y gris, llegó el hombre de papel, aficionado a la burocracia. Los políticos de la actualidad son más bien un hombre de tijera, empeñados en recortarlo todo.

# Corrupción en el cubil de hienas de Pinilla

► La policía decomisa miles de huesos en la Cueva del Camino

Alejandro Sapiens Enviado Especial

Aunque ya están encarceladas y a la espera de juicio por sus tropelías y chanchullos, a las hienas de Pinilla del Valle no se les borra esa sonrisa de la cara.

La Cueva del Camino se había convertido en un antro de depravación, zona sin ley, en la que los carroñeros traficaban a diestro y siniestro, ante la indi-

ferencia de las autoridades locales. El pillaje ha sido monumental. A un vecino de la zona, incluso le robaron la denta dura postiza mientras dormía la siesta.

El jefe de policía se muestra muy satisfecho con el resulta-

do de la operación, aunque ha reconocido que "Hace tiempo que algo olía muy mal en el cubil de las hienas."

El juez encargado del caso ya ha declarado que a los implicados "Se les va a caer el pelo", con lo que los Neanderthales del lugar están muy satisfechos a la espera de poderse confeccionar una buena cantidad de abrigos y taparrabos.



## Cromañones con futuro

► Un hombre de Cromagnon usa la primera máquina del tiempo

Homo Ortega Correspondal

Después de encontrarla por casualidad escondida bajo un matorral,

trescientos hombres de Cromagnon han viajado en una máquina del tiempo hasta principios del siglo XXI.

Según fuentes consultadas por nuestro rotativo, todos han decidido quedarse allí y dedicarse a la política.

Nuestros Homo Ludens

Kappel, Claudio Kappel (1970, Argentina). Actualmente publica un chiste de actualidad en los diarios *La Prensa*, (Río Negro), *Jornada* (Chubut) y *UND* (Mendoza). Publica semanalmente en *La Nación Zonales* y en la revista *Paparazzi*. También realiza ilustraciones en la revista *Selecciones*. Coordina la Escuela de Dibujo que lleva su nombre, en donde también enseña humor gráfico.

# El Pleistoceno con visión de género

NANI MOSQUERA  
Humorista

Que “todo tiempo pasado fue mejor” es mentira. Entremos en situación: El clima cambiando sin avisar, las manadas humanas de un lado para el otro buscando refugio y mejores condiciones de vida y para rematar dirigidos por gente que improvisaba a cada paso. ¡Vamos!, como España hoy en día pero sin Internet.

Los humanos de aquella época no tardaron en darse cuenta que las mujeres en aquellas condiciones eran una carga muy pesada para la manada. Sin matronas, sin medios anticonceptivos y sin productos de higiene como las compresas, jugaban en desventaja.

## El ser humano nunca coincidió con los dinosaurios... ¡afortunadamente!

Debo aclarar un error que es muy común y que han extendido los dibujos animados: El ser humano nunca coincidió en tiempo y espacio con los dinosaurios. ¡Afortunadamente! porque habríamos sido el tentempié de esos poderosos bichos y seguramente también habríamos desaparecido en la gran extinción que acabó con su reinado en la tierra.

Una de las maneras que se idearon para proteger a las crías y a las mujeres embarazadas, fue dejarlas a buen recaudo en las cuevas y resquicios del paisaje. Así nacen las amas de casa, mientras hombres y mujeres en forma salían de cacería. Sin métodos anticonceptivos, sin religión ni otro

tipo de leyes, todos practicaban el sexo contra todos y el resultado era que la mayoría de mujeres estaban embarazadas la mayoría del tiempo.

Tal vez las pinturas rupestres surgieron de esas horas de espera, el color rojo salía utilizando la sangre de los animales, el verde de triturar plantas y el marrón de algún guarro,

## La mayoría de las mujeres estaban embarazadas la mayoría del tiempo

recordemos que no se había inventado el papel de váter.

Era la guerra, se necesitaban muchas pieles de animales para sobrevivir a las glaciaciones, así que las mujeres que tenían machos más fuertes estaban mejor abrigadas. Las más avisadas se arreglaban, peinaban y disfrazaban para atraer la aten-

ción de los mejores cazadores y eso les aseguraba el alimento. Así nace el maquillaje. Utilizando sangre de animales y plantas maceradas, es decir, las mismas pinturas que se utilizaron para pintar las cuevas, excepto el color marrón.

CONTINUA EN LA PÁGINA SIGUIENTE >>>



Corella

## Nuestros Homo Ludens

Corella. Fernando Corella (1953, Madrid, España). Publicó en *Yo* y en *6 Toros 6*, además ser fundador de *ASHUMES* y de recibir varios premios. Ángel. Miguel Ángel Gómez Sedano (1963, Madrid, España). Actualmente publica en el semanario *alcornoque Puerta de Madrid*. Toni. Toni Batllori Obiols (1951, Barcelona, España). Actualmente publica en la revista *El Jueves* y en el diario *La Vanguardia*. Tiene varias publicaciones y premios.



Ángel

## TONI



# El origen del lenguaje

Homo Ortegaus Babel del Río

**E**n un mes de agosto de hace veinte mil años, a una pareja de enamorados les dio por cambiar un poco su manera de expresarse. Decidieron hablar con voz infantil para decirse cosas bonitas y la palabra "sí" fue sustituida rápidamente por un mimoso "chi". El tiempo fue pasando, y cada vez añadían más vocablos a su lenguaje privado. Cuando celebraron sus ocho años de noviazgo, prácticamente nadie les entendía. Era un espectáculo oírles hablar. Tantas palabras cariñosas inventadas provocaron el olvido total de su lengua materna.

Decidieron tener niños y los tuvieron. Ellos aprendieron la forma de hablar de sus padres, y los hijos de los hijos de sus hijos transmitieron a los hijos de los

*Todas las lenguas tienen en común cierta cursilería*

hijos de sus hijos este lenguaje de enamorados que surgió sin que nadie se diera cuenta.

La cursilería les arrastró e inventaron otro lenguaje cariñoso y privado. Y surgió otra civilización.

Pasaron mil años, y una población formada por millones de humanos habló de forma natural un lenguaje inventado por dos novios antiguos. Se articuló una gramática y una sintaxis, con sus reglas y sus acentos. Crearon una civilización, una industria, un comercio, una religión y una ciencia poderosa. Se redactó la Constitución utilizando el lenguaje de los novios, y las teorías físicas acerca del univer-

so y las galaxias fueron escritas en ese idioma.

Transcurrieron cinco mil años más, y otros dos enamorados decidieron cambiar nuevamente las cosas. No pudieron evitarlo. La cursilería les arrastró, fue más fuerte que ellos y rápidamente inventaron otro lenguaje cariñoso y privado, con su sintaxis propia y sus poderosas reglas gramaticales. Y surgió otra civilización. Y luego otra, y otra más, afuente de la anterior. Y así ocurrieron realmente las cosas.

Os he contado el origen de la multiplicidad de idiomas, aunque ciertos expertos tengan otras teorías más inestables. Todas las lenguas tienen en común cierta cursilería y el fuerte deseo de ser distintos a la hora de hacerse cariñosos. Todas las lenguas son, en el fondo, la misma lengua ●



Harold

<<<VIENE DE LA PÁGINA ANTERIOR

No es difícil imaginar que en ese momento, los "machos" eran los reyes del mambo; así surgieron costumbres machistas en nuestra sociedad, que arrastramos hasta hoy, gracias a la buena memoria de algunos Trogloditas.

Por ejemplo: El macho es el que manda porque trae la comida, no se baña porque no le da la gana, grita y da porrazos, tiene varias mujeres y puede cambiar si las que tiene se ponen feas, no ayuda a criar

**En ese momento, los "machos" eran los reyes del mambo**

los hijos, eso es cosa de mujeres, no ayuda a limpiar la cueva porque está muy cansado de cazar, las mujeres no hablan, sólo obedecen, si es que quieren comer.

Muchos hombres siguen creyendo que todavía viven en el Pleistoceno y que sus parejas tienen que seguir comportándose igual.

Pleistoceno significa "más reciente", para algunos hombres todavía lo es, no sostras las mujeres lo vemos muy, muy lejano afortunadamente ●



Yayo

**Nuestros Homo Ludens**

**Yayo.** Diego Herrera (1961, Colombia). Graduado en BBA y publicidad, colabora en prensa local e internacional. **Gallego & Rey.** José M<sup>o</sup> Gallego y Julio Rey (1955, Madrid, España). Juntos desde los años 80, publican en *El Mundo*. Han recibido numerosos premios. **Harold.** Harold Priego García-Godoy (1955, La Vega, República Dominicana), dibujo en *Diario Libre*, *El Caribe*, *Hoy* y *Listín Diario*.



G&R

Gallego & Rey





### Nuestros *Homo Ludens*

**Peridis**, Jose M<sup>o</sup> Pérez González (1941, Cantabria, España). Humorista gráfico que tiene, además, una amplia carrera como arquitecto. Mantiene una tira diaria desde su creación en *El País*, y diversos libros recogen sus viñetas de actualidad. **Orcajo**, José Orcajo de Francisco (1948, Segovia, España). Dibujante de *El Norte de Castilla*. Ha publicado en numerosas publicaciones nacionales, y ha editado varios libros con sus dibujos.

## Extinguirse en fin de semana estará prohibido

- *Extinguirse en sábado será penado con una elevada multa*
- *Los mamuts reclaman poder hacerlo cuando les dé la gana*

Entra en vigor la nueva normativa sobre la extinción. Ante la frívola actitud de muchas especies que se extinguían sin avisar, las autoridades exigen la fosilización por duplicado de todos aquellos bichos que hayan determinado dejar de existir, castigando además severamente la extinción fuera del horario laboral.

Peridis

► Es más fácil saber lo que pasaba hace milenios en el Pleistoceno que hoy en el Pentágono

# Se confirma que el Neanderthal de la Buena Pinta tiene 63 mil años al comprobarse la fecha en su DNI

<<<VIENE DE LA ÚLTIMA PÁGINA

Recuperado en la Sima de los Huesos de Atapuerca el cráneo mejor conservado de la Evolución Humana y al que se llama Miguelón, en honor a Miguel Induráin.

► Los investigadores descubren en la Cueva de la Buena Pinta (Pinilla del Valle) restos de un

En Atapuerca, además de la mandíbula mejor conservada, se encontró su cepillo de dientes

hombre de Neanderthal de hace 63.000 años.

► El equipo de investigación de Atapuerca descubre en la Sima del Elefante una mandíbula

humana de más de 1.200.000 años, el primer homínido de Europa.

► El equipo de Domínguez-Rodrigo y Baquedano defiende que los yacimientos de Olduvai Gorge (Tanzania) prueban que *Homo habilis* era cazador, no carroñero.

► El estudio del ADN de los neandertales de la Cueva del Sidrón (Asturias) avala la teoría de que esta especie se extinguió por la pérdida de la variabilidad genética.

► Descubierta en la isla indonesia de Flores el *Homo floresiensis*, descrito como una especie antigua de "un mundo perdido".

► Descubierta en Etiopía el esqueleto del *Ardipithecus ramidus*, el ancestro humano más antiguo, que vivió hace 4,4 millones de años.

► El descubrimiento en Siberia de una nueva especie a través del ADN, los denisovanos, revolucio-

Los Neanderthales del Sidrón perdieron la variabilidad genética y también un paraguas

ciona el estudio de la evolución humana.

► Los homínidos descuartizaron y consumieron un *Elephas antiquus* del yacimiento de Áridos en Arganda del Rey.

► Investigadores españoles e israelíes, entre ellos Juan Luis Arsuaga, descubren ocho dientes humanos que podrían trasladar el origen del *Homo sapiens* a Oriente Próximo.

► Grandes expertos internacionales debaten en Alcalá de Henares y Salou sobre la relación entre los homínidos y los carnívoros durante el Pleistoceno.

► Descubiertos en los yacimientos de Orce (Granada) los restos de actividad humana más antiguos de Europa

### ORCAJO







MIRA QUE JUEGO MÁS DIVERTIDO NOS HA TRAI DO DON ANTONIO.  
DICE QUE CON ESTE INVENTO COMIENZA UNA NUEVA ERA:  
" EL PLAYSTOCENO " !!

# Mingote en el recuerdo

JUAN GARCÍA CERRADA  
Instituto Quevedo del Humor

Esta es la primera actividad del Instituto Quevedo del Humor y, desgraciadamente, la tenemos que llevar adelante con una gran ausencia. La de nuestro Presidente de Honor, Antonio Mingote. Desde luego no es lo que hubiésemos deseado pero la situación manda. Es por ello que todos los que hemos participado en este **DIARIO DEL PLEISTOCENO** dedicamos esta actividad, destinada a la celebración del Día Internacional de los Museos, a Mingote. Sin duda nuestro mayor referente, tanto para los compañeros de profesión como para los profesionales de la Fundación General de la Universidad de Alcalá. En 1992 comenzamos a trabajar en el área del Humor Gráfico en la Universidad de Alcalá y, en la primera parte del año, tuve la oportunidad de conocer a Antonio Mingote en los estudios del Paseo de la Habana de la cadena de radio Onda Cero desde los que participaba junto a Chumy Chúmez, Tip, José Luis Coll, Mariano Ozores y Alfonso Ussia, en la sección "El Estado de la Nación" del programa Protagonistas, dirigido por Luis del Olmo, donde acudíamos semanalmente y durante

varios meses en busca de ayuda para llevar adelante nuestro "loco" proyecto de realizar una exposición de Humor Gráfico. Recibimos la entusiasta ayuda de Chumy y de Mingote. Ambos nos ayudaron a contactar con varios de los 27 autores que tomaron parte en esa primera exposición que se celebraría del 3 al 18 de diciembre de 1992. A partir de esos momentos la relación de Antonio Mingote con todos nosotros fue estre-

**Por nuestra parte sólo queda decirle: Gracias Maestro**

chándose, siendo miembro de la Comisión Aseora del Programa, clave en los primeros años de funcionamiento de esta actividad en la Universidad de Alcalá. Posteriormente sería nombrado Director Honorífico de la Revista *Quevedos*, Catedrático Honorífico del Humor, Premio Iberoamericano *Quevedos*, Doctor Honoris causa y, el pasado marzo, Presidente de Honor del recién creado, por la Fundación General de la Universidad de

**Nuestros Homo Ludens**  
**Santalla.** Joaquín García Santalla (1949, León, España). Dibujante, escultor y arquitecto. Ha trabajado como caricaturista desde 1970 en prensa y televisión. Tributa en esta página el homenaje al maestro Mingote en nombre de todos los autores.

Alcalá, Instituto Quevedo del Humor, cuyo nombramiento le produjo, nos costa de primera mano, especial satisfacción. En definitiva, Antonio Mingote lo ha sido todo para este Programa pero, sobre todo, ha sido un impulsor de toda la actividad que hemos venido desarrollando en el transcurso de estos años. Ha sido sin duda un referente, un guía al que seguir. Es

por ello que hoy, dos meses después de su fallecimiento, sigamos extrañando su ausencia, sensación que estoy seguro tardará en apagarse. Quienes le conocimos constatamos su bondad, su coherencia, su constancia en el trabajo. Es mucho lo que se ha escrito sobre Antonio, y por nuestra parte sólo queda decirle: GRACIAS MAESTRO.



# Nueva promoción de cuevas adosadas en Pinilla del Valle

► Muchas familias neandertales adquieren su segunda residencia en la localidad madrileña atraídos por la oferta gastronómica

Pedro Australopithecus Corresponsal

La variedad de restaurantes en los que se puede degustar la deliciosa chuleta de rinoceronte, bisonte al ajillo, o el topillo a las finas hierbas, han convertido los alrededores del Navalmaillo en un terreno privilegiado al que acuden los Neandertales

más golosos para instalarse con sus familias. Numerosas promotoras inmobiliarias ofrecen una segunda residencia en la zona a precios muy

*El promotor estudia expropiar un cubil de hienas para ofrecer más viviendas*

asequibles. El ejemplo más claro, la última promoción de cuevas adosadas en Pinilla, vendida en poco más de una semana.

Los nuevos inquilinos se muestran encantados, aunque algunos han tenido que firmar una hipoteca que se alarga hasta la próxima glaciación.

## Nuestros Homo Ludens

**Kukuxumusu** (1989, Pamplona). Empresa de Pamplona dedicada a diseñar camisetas y otros artículos con dibujos humorísticos, creada por tres amigos pamploneses, Gonzalo Domínguez de Bidaurreta, Koldo Aiestaran y Mikel Urmeneta en 1989. El grafitismo de Kukuxumusu corre a cargo de Mikel Urmeneta Otsa Errarte (Pamplona, España, 1963), dibujante y diseñador que ha realizado camisetas, carteles, libros y toda clase de productos.



## ARTE

## Polémica artística

Homo Ortegus Museo del Prado

Un crítico de arte paleolítico afirma que las pinturas de Altamira no son gran cosa. "Esto lo puede hacer un niño", declaró en una improvisada rueda de prensa.



## LITERATURA

## Suicidio de un escritor agobiado

Homo Ortegus Reportero dicharachero

Un escritor del paleolítico sufre un ataque de impotencia al verse incapaz de escribir novela histórica. "No ha pasado gran

cosa todavía. Aún no hay reinas infieles ni normandos ni masones ni nada de eso. No sé de lo que escribir", declaró a la agencia EFE ATAPUERCA minutos antes de suicidarse.

El principal problema que tienen los escritores paleolíticos es que aún nadie sabe leer

## El primer libro de autoayuda

## Nuestros Homo Ludens

**Angelines.** Angelines San José Sainz (1955, León, España). Dibujante desde muy temprana edad al descubrir su vocación. Residente en Madrid, caricaturista e ilustradora que ha realizado los dibujos de numerosos libros infantiles y juveniles además de ilustrar varias campañas publicitarias, realizar storyboards y otras actividades gráficas.

► La edición de bolsillo, para cuando se inventen los pantalones

Homo Ortegus Teletipos

Irene, una Neandertal, escribe a martillazos sobre piedra el primer libro de autoayuda de la prehistoria y fallece al caérsele encima.



# Arqueologías de imágenes cómicas

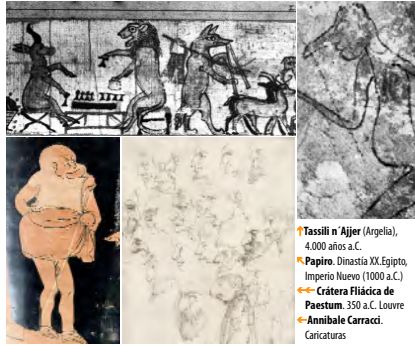
MANUEL ALVAREZ JUNCO  
Profesor de Diseño Gráfico

A la hora de marcar el punto de arranque de los grafismos realizados con una finalidad crítica, satírica o simplemente jocosa, podríamos embarcarnos en viajes a lejanos e incluso míticos horizontes del mundo visual. Es, desde luego, arriesgado señalar las primeras muestras históricas, las piezas cuya pretensión figurativa fue una transgresión que buscaba la complicidad del espectador y que marcaron las bases iniciales de este tema. Sobran las evidencias, sin embargo, de que, desde hace miles de años, ha habido grafismos de aspecto extravagante o grotesco, que podemos deducir que se hicieron con una intención divertida. Baste recordar las diversas imágenes halladas en petroglifos que responden a este perfil, como las africanas de Tassili n' Ajjer, datadas en unos 4.000 años antes de Cristo. Esas formas plantean una distorsión, una incorrección de lo representado y sus rasgos exagerados delatan una intervención subjetiva, "de opinión".

Desde hace miles de años ha habido grafismos de aspecto extravagante o grotesco

Múltiples civilizaciones han sentido una gran atracción por este tipo de imágenes. Se encuentran prácticamente en todas las culturas, tanto en medios populares como en selectos y cultos, en cuevas y en palacios, en "graffiti" y en lienzos, en pergaminos, en papiros, en estopas y en frescos, en tabillas de escritas o en libros voluminosos.

En el antiguo Egipto se encuentran variadas sátiras gráficas donde los personajes aparecen representados por animales, con un evidente simbolismo para obtener una objetividad distanciadora con el tema. En un papiro de la dinastía XX del Imperio Nuevo (aproximadamente del año 1000 antes de Cristo) se observa a un león jugando al *senet* con un antílope. Perfectamente podemos adivinar en él una



• Tassili n' Ajjer (Argelia), 4.000 años a.C.  
• Papiro, Dinastía XX, Egipto, Imperio Nuevo (1000 a.C.)  
• Crátera Griega de Paestum, 350 a.C., Louvre  
• Annibale Carracci, Caricaturas

dura crítica al faraón (el león que acepta jugar con su presa (el antílope) mientras los demás animales le quitan sus pertenencias. Es decir, una clara alusión a una actitud de

debilidad y pérdida de autoridad.

Conservamos muy variadas cráteras griegas que representan escenas de las llamadas comedias *flúicas*, farsas gro-

tescas de los siglos V y IV antes de Cristo, típicas de la Magna Grecia. En sus grafismos aparecen los *phylakes* con su ridícula túnica corta y sus rasgos exagerados para regocijo de los espectadores. La divertida muestra que ofrecemos aquí es del 350 antes de Cristo y se encuentra en el Museo del Louvre.

La caricatura como paradigma de esos retratos jocosos siempre se nos había dicho que tuvo sus orígenes en el taller de los Carracci y que eclosionó y se erigió como género histórico con Honoré Daumier, ya en el siglo XIX. La presencia de la caricatura la podemos señalar cuando aparece una imagen grotesca con una misión no sólo descriptiva sino directamente paródica. Acudiendo a su etimología latina (*caricare*, cargar), puede ser definida como la exageración del retrato. Es decir, la deformación exhibida quiere resaltar sólo lo especialmente llamativo con un "énfasis" burlesco implícito. Lo cual significa que una síntesis "deformadora" en el caso de la caricatura se podría calificar, con más propiedad, como "conformadora".

La caricatura aparece cuando la imagen es no sólo descriptiva, sino paródica

En resumen, si se pensaba que las imágenes humorísticas o las cariaturas tuvieron como pioneros a Annibale y Agostino Carracci junto con su primo Ludovico, como vemos, podemos remontarnos bastantes siglos atrás para encontrar claros ejemplos de este arte. A la espera de un estudio coherente y profundo sobre los orígenes de estas piezas cómicas dejamos sobre la mesa estas muestras significativas de arqueología que ofrecen una intencionalidad cómica •

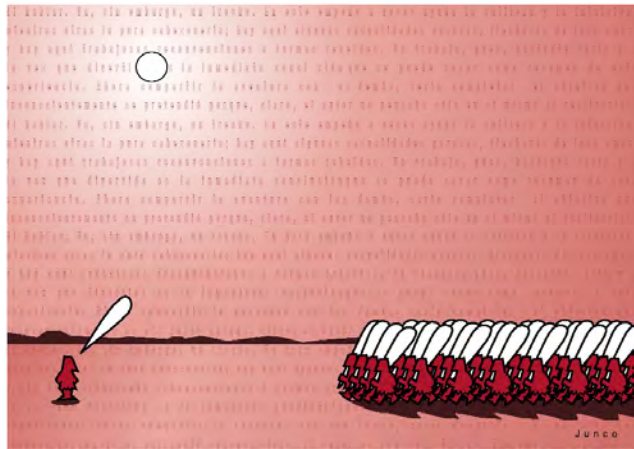


## Nuestros Homo Ludens

**Romeo.** Carlos Romeo Müller (1947, Barcelona, España). Escritor, historietista y humorista gráfico, uno de los fundadores de la revista *El Jueves*, y padre del personaje Miquelito. **Junco.** Manuel Álvarez Junco (1948, Zamora, España). Doctor en Bellas Artes por la Complutense, diseñador gráfico y director del Dpto. de Diseño y Artes de la Imagen hasta ser nombrado Vicerrector de Cultura y Deporte de la UCM.

# La diferencia está en el cerebro

GALLEGO & REY



Junco

# El sexto sentido

JUAN LUIS ARSUAGA  
Catedrático de Paleontología Humana

**E**l sentido del humor es una cualidad exclusivamente humana. Se trata de un sexto sentido que les falta a las demás especies. Que sepamos los animales no lo tienen. Juegan mucho, eso sí, cuando son pequeños, y de esa manera aprenden lo que tienen que saber para sobrevivir de adultos, al mismo tiempo que van ejercitándose físicamente y desarrollando sus capacidades mentales. Juegan con otros cachorros o crías a cazar, a huir, y a relacionarse con sus semejantes, a convivir. Se pelean, de mentira, y se van estableciendo las jerarquías. También exploraran su territorio y sus habitantes, con esa curiosidad sin límites que les caracteriza. El juego del sexo llega más tarde. En resumen, la infancia es un gran juego que los

**Si se quiere, los humanos somos críos permanentes**

pequeños se toman muy en serio, y más les vale así. Todo esto lo sabemos porque lo hemos pasado, y también porque lo observamos en nuestros hijos y en nuestras mascotas.

Decía el etólogo y premio Nobel Konrad Lorenz que lo sorprendente de nuestra especie es que esa predisposición al juego y a la exploración se conserva toda la vida, a diferencia de los animales. Un perro adulto, decía Lorenz, es una "persona muy seria", un aburrido podríamos decir. O, si se quiere, los humanos somos críos permanentes. Yo suelo añadir que un buen científico lo es aún más, porque se pasa la vida explorando y aprendiendo. Todo lo contrario de la imagen del académico aburrido y solemne. Es más, les digo a mis alumnos, seremos

jóvenes mientras mantengamos el afán de aprender. Cuando ya no queramos saber nada nuevo y sólo nos dediquemos a recordar, podremos considerar que nos hemos hecho viejos.

La afición humana a los juegos y deportes tiene que ver con todo eso. En la lista de rasgos exclusivamente humanos del comportamiento, en nuestra definición como especie, se puede incluir: "práctica deportes de competición y juega a las cartas". Pero lo hacemos muy en serio, no hay más que ver el fútbol. Curiosamente, el sentido del humor se va adquiriendo a lo largo del desarrollo, así que en su plenitud es un rasgo de adulto.

Está bien que la prehistoria y la evolución se cuente con humor. Hagamos chistes sobre nuestros antepasados. No nos tomemos demasiado en serio a nosotros mismos o dejaremos de ser verdaderamente humanos ●

YAYO



EXCLUSIVA MORROCOTUDA

# El *Homo sapiens* es capaz de aprender



Forges

## La caza del bisonte obligatoria en ESO

Mari Paz Ergaster Altamira de Arriba

A partir del próximo curso, todos los centros en los que se curse la ESO (Enseñanza Secundaria Olduvayense)

van a introducir la caza del bisonte como asignatura obligatoria. La novedad ha sorprendido a las diversas familias de primates que hasta el momento podían aprobar el curso recolectando hierbajos, frutas y raíces y cazando, como mucho, alguna mosca o algún resfriado.

DECLARACIONES POLEMICAS

## El fuego: debate caliente

Homo Ortegus Agencia Erre que erre

Este invento es una chorrada; ha declarado un hombre del pleistoceno. "No llevará a nada. Es una moda que pasará y ya está. No me cabe duda."

Nuestros *Homo Ludens*

Forges. Antonio Fraguas de Pablo (1942, Madrid, España). Publica diariamente en *El País* y otras muchas publicaciones. Se inició profesionalmente en el diario *Pueblo*, en 1964, y más adelante pasó a *Informaciones*. Firma imprescindible del humor gráfico español, también ha sido guionista y realizador de cine y televisión, y colaborador de muy diversos medios radiofónicos. Tiene a sus espaldas multitud de libros, publicaciones, premios y galardones.

Novedades en el Plan de Estudios Paleolíticos

## La vuelta al cole

- ▶ Quejas por el aumento del precio de las piedras de texto
- ▶ Los profesores que se dedican a enseñar cómo hacer fuego más propensos a padecer el síndrome "burnout" y acabar quemados

José María Cromañón Puente Pino

Aunque suene curioso, a los *Homo sapiens* la cabeza les sirve para algo más que para partir nueces a testazos. El tarro de los pequeños retoños sapiens se puede llenar con información que luego, algún día, les puede ser de utilidad.

Por eso mismo se ha acordado un plan de educación que homologa las asignaturas necesarias para la supervivencia de la especie. Según la opinión de

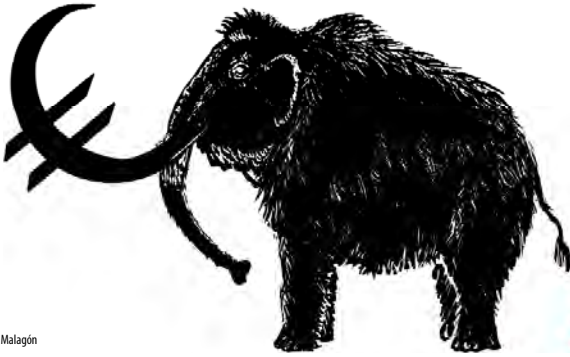
Neanderthales y Cromañones, esto es una pérdida de tiempo. Aprender a cazar y a recolectar, a pulir sílex y desventrar bichos, a hacer fuego y mantenerlo encendido y buscarse los piojos son las líneas maestras de los nuevos planes de estudios, en los que los alumnos pueden obtener su titulación. Una de las novedades de este curso será la posibilidad de obtener la doble titulación de cazador-recolector o cursar el máster en Chamamanismo.



MADRIGAL



## ¿ EN VÍAS DE EXTINCIÓN ?



Malagón

### CALENTAMIENTO GLOBAL

# Se funden los glaciares de Marbella y Barbate

Santiago Erectus Agencia Eurasia Press

Una nueva preocupación relacionada con el clima enfrenta a los expertos. El progresivo aumento de las temperaturas de los últimos siglos ha empezado a fundir los hielos de la costa del sur de la península. El alcance del cambio climático aún no se ha podido cuantificar con exactitud, a falta de

**Sin nieve sólo queda sol y playa, con lo que la zona pierde todo su atractivo turístico**

que se invente el termómetro, pero los expertos, como no podía ser de otra forma, se muestran circunspectos y manifiestan su profunda preocupación: "Si el deshielo man-

tiene este ritmo, en veinte mil años no va quedar ni rastro de hielo en la costa mediterránea." La comunidad científica se muestra tajante: "No tendremos ni cubitos para el whisky". "Las consecuencias del deshielo pueden ser terribles. Si no se puede ir paseando sobre el hielo de Gibraltar a Ceuta, tendremos que inventar el barco" ha añadido angustiado.

### EL TIEMPO

Las previsiones del tiempo para los próximos milenios indican un progresivo aumento de las temperaturas, que incluso podría poner los termómetros en números positivos.

A pesar de ello, para el próximo fin de semana se espera que la tónica general siga la pauta de los últimos siglos: frío, nieve y hielo a tutiplén.



EN LA COSTA: Nieve y frío  
EN EL INTERIOR: Frío y nieve  
EN LA MONTAÑA: Frío del copón

### INNOVACIÓN

## Un invento con futuro

► Un australopiteco inventa la hipocresía

Homo Ortegus Tribunales

Mario Atapuerca, un australopiteco de veintisiete años, acaba de inventar la hipocresía tras más de once años trabajando en una cueva. Sus compañeros le han hecho entrega de un premio por tan importante contribución a los sentimientos humanos. "Os amo a todos y sin vosotros esto no hubiera sido posible", ha declarado durante la ceremonia, mientras clavaba a sus coetáneos un hacha de sílex en sus espaldas.

### Nuestros Homo Ludens

Malagón. José Rubio Malagón (1972, Madrid, España). Colaborador de diversos medios (Tiempo, Muy Interesante, Marca, El Economista) es firma habitual de El Jueves e Ilustrador de diversas editoriales como SGL, Altera y la inglesa Mac Millan. Puebla. José Manuel Puebla (1970, Murcia, España). Sus dibujos se publican en diversos medios, entre los que destacan ABC, el regional murciano La Verdad y el digital lainformacion.com.



Puebla

Crónica de una Liga muy reñida, por ZULET



LA LIGA BALOMPIÉDRICA

# El campeonato se decide en el Valle de los Neandertales

► Final de la temporada más reñida del último milenio

Alfredo Australpiteco *Enviado Especial*

Ha llegado la hora de la verdad para la Liga Balompiédrica. Los últimos puntos en juego pueden coronar la brillante temporada del Hienas Fútbol Club o llevar a la gloria al Real Stephanorhinus, que ha protagonizado la mejor segunda vuelta de la historia de la Liga. A medida que se acerca el partido trascendente, la rivalidad ha llegado a un punto máximo, la tensión se puede cortar con un hacha de sílex.

El equipo de los feliformes, con la mayor parte de su plantilla proveniente de la cantera, defiende un estilo de juego en el que el equipo está por encima de las personalidades, mientras que su rival ha confi-

La tensión entre los rivales puede cortarse con un hacha de sílex

gurado un plantilla a fuerza de talonario. El último fichaje del Real, en el mercado de invierno (recordemos que aquí los inviernos duran miles de años), revolucionó el panorama de la Liga, al traer a su plantilla a un jugador por el que tuvo que desembolsar una cantidad exorbitante.

Las dos aficiones, conscientes de lo que se juegan, han acudido en tropel a este campo, al norte de Madrid, para no perderse el partido que va a decidir la Liga.

No hace falta recordar cuán importante es la victoria en

este juego en el que el equipo ganador se come en crudo a los derrotados y a su afición y entierra después sus huesos bajo el terreno de juego.



Lailson

El Atléctic Neandertal, al borde del descenso

► Situación dramática del equipo, que incluso podría llegar a desaparecer

**Nuestros Homo Ludens**

Zulet. Jesús Zulet Izura (1956, Pamplona, España). Publica en *El Correo de Bilbao* y *Diario Vasco* de San Sebastián, ha publicado varios libros. Lailson. Lailson de Holanda y Cavalcanti (1952, Pernambuco, Brasil). Dibujante, caricaturista, músico, publicista y periodista en Brasil. Especialista en el humor gráfico, es organizador de festivales e investigador.

AUTOMOVILISMO

# El piloto pilla una trompa en las carreras de Mamuts

Josefa Orrorin Circuito de Kenya

Escándalo sin precedentes en el Gran Premio de Automovilismo de Fórmula M, las reñidas carreras de mamuts.

Uno de los pilotos de los peludos

proboscídios ha sido pillado con una trompa monumental, lo que ha causado un considerable revuelo en las escuderías.

Dejando fermentar algunas frutas consiguió un brevaje alcohólico con el que pilló la

monumental cogorza.

“Llevo tanto tiempo conduciendo el Mamut, que quería

La normativa del circuito prohíbe las trompas... en los pilotos

## Nuestros Homo Ludens

**Tute.** Juan Matías Loisseau (1974, Buenos Aires, Argentina). Publica diariamente en el matutino argentino *La Nación* y tiene una página en la revista dominical *LNR*. Además de dibujante de prensa, es cineasta, diseñador gráfico, y escritor.

probar lo que se siente” ha manifestado el piloto. A los pocos días, la esposa del piloto ha saltado a la palestra: “Yo le apoyo, y estoy dispuesta a ayudarle a saber lo que se siente en el tema de los cuernos.”





# La Prehistoria en viñetas

GONZALO RUIZ ZAPATERO  
Catedrático de Prehistoria

La Prehistoria se configuró como disciplina científica a finales del s. XIX y coincidió, prácticamente, con el nacimiento de los primeros cómic. El cómic y la Prehistoria compartieron la representación gráfica, real o imaginaria, que jugó un papel crucial para los profesionales de ambas actividades. Desde entonces la fascinación por la lejana Prehistoria ha estado presente en los cómics, sin embargo los prehistoriados sólo nos hemos interesado por el arte secuencial desde hace poco más de un par de décadas. Aunque ahora dibujantes, guionistas y arqueólogos vamos teniendo relaciones más estrechas e interés mutuo en nuestros respectivos trabajos, incluso en algunos casos colaborando juntos (Ruiz Zapatero, *Complutum*, 8, 1997: 285-310).

El cómic de inspiración prehistórica con buena base documental y gran cuidada por los detalles arqueológicos es un fenómeno bastante reciente, con apenas cuarenta años de historia, pero hoy contamos con buenos cómic que permiten hacer una lectura sería del desarrollo de la Prehistoria. Desde los años 1970 este cómic son el resultado de dos fenómenos: primero, un gran crecimiento de la divulgación prehistórica en

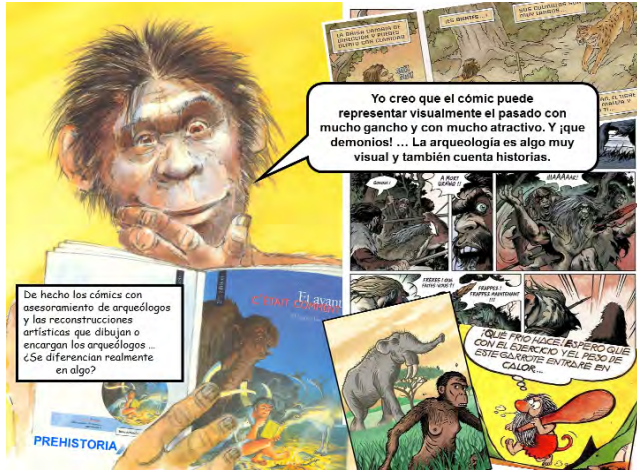


Ugh el Troglodita de Gosset (Tío Vivo, 1965)

diversos medios - libros, cine, televisión y documentales, Internet, los propios cómics - y su retroalimentación mutua, múltiple y fecunda, y segundo un mayor interés de dibujantes y guionistas por los resultados de la investigación arqueológica (Gally, *Bulletin du centre Genevois d'Anthropologie*, 3, 1991-92: 154-157).

Los arqueólogos producimos

**DODOT**



conocimiento histórico mediante textos extensos y algunas imágenes y los cómics producen historias con muchas imágenes y algunos pequeños textos. No debemos olvidar que la propia arqueología - como bien ha señalado la arqueóloga australiana Stephanie Moser en un libro fascinante (*Ancestral Images*, 1998) - 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 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 remota se puede contar con imágenes.

No obstante conviene dejar claro que los cómics no proporcionan - no pueden hacerlo en forma alguna - una visión clara y ordenada con elementos explicativos del pasado prehistórico. Un cómic no es un texto científico, ni siquiera divulgativo. Por eso, un cómic de Prehistoria siempre será, de alguna manera, un "pasado-imperfecto". Con todo, los cómics, los buenos cómics tienen una poderosa capacidad de empatía para "meterlos" en pasados lejanos y propiciar así más interés en ellos.

## El grafismo prehistórico como genealogía de los cómic

Es ya un tópico considerar que el origen remoto de los cómics, la bande dessinée o simplemente los tebeos, puede rastrear en el grafismo del Paleolítico Superior (40.000-8.500 a.C.) pero recientemente se ha estudiado el tema en trabajos académicos rigurosos. Y así se ha sugerido que la representación del movimiento en el arte parietal paleolítico contiene los principios y convencionalismos básicos del cómic y aún del diseño animado y, en última instancia, del cine. Eso es lo que ha demostrado convincentemente el francés M. Azema en una tesis doctoral (*La représentation du mouvement dans l'art pariétal paléolithique de la France. Approche ethnologique du bestiaire*, 2003). De alguna manera, los artistas del Paleolítico Superior fueron los que realmente inventaron el diseño animado y los cómics (*Azema, Préhistoire, Art et Sociétés*, 49, 2005: 55-69). Una de las primeras viñetas de cómic conocida es un grabado de una cabeza de caballo, con tres posiciones, en el santuario paleolítico al aire libre de Foz Côa, en el Norte de Portugal, probablemente dibujada hace más 15.000 años. Las

tres figuras solapadas reflejan las fases consecutivas del movimiento de la cabeza del caballo arriba y abajo. Esa especie de eco óptico crea el movimiento, crea la magia inscrita en la roca.

Por eso no resulta extraño que haya sido en Francia dónde, los descendientes de aquellos artistas primordiales, más de diez milenios después sean los mejores creadores de los cómics de Prehistoria. Primero fue el cómic de prehistoria-ficción, de trama de ficción total con difusos y ucrónicos contextos prehistóricos y grafismo realista, con las bandes dessinées de Toung y Rahan, de gran éxito en los años 1960 y reeditadas hoy día (un buen estado de la cuestión en Semonsut, 2012 (<http://www.hominides.com/html/prehistoire/prehistoire-bd-bande-dessinee.php>)) y los "cavemen comics" norteamericanos de los años 1950 y 1960, como Tor y Anthro. Los "cavernícolas" españoles de aquellos años fueron Purk, el Hombre de Piedra, Castor y algunos otros. Y en la versión de caricatura Ugh el Troglodita y Altamiro de la

CONTINUA EN LA PÁGINA SIGUIENTE >>>





Portadas de cómics de cavernícolas de los años 1950 y 1960

<<< VIENE DE LA PÁGINA ANTERIOR

Cueva, de mediados de los años 1960 que fueron la versión tebeizada de Los Picapiedra, con gran éxito en la televisión española. Después, ya en los años 1990, llegó la explosión de los



buenos cómic de inspiración prehistórica sería: los álbumes de A. Houot, magnífica la epopeya de los orígenes africanos en *On a marché sur la terre* (Ed. Lombard 1990), la trilogía de E. Renoir Vohouná sobre los Cromagnon y más recientemente su trilogía – por ahora – Neandertal, aparecida entre 2007 y 2011 (<http://roudier-neandertal.blogspot.com.es/>), o, en fin, la maravillosa historia de la australopiteca afarensis Lucy en *Lucy L'Espoir* (Capitol Editions, 2007), con magistrales trazos hiperrealistas y unos colores deslumbrantes que remiten a lo más primigenio que podamos imaginar ([www.lucy-bd.com](http://www.lucy-bd.com)). Entre nosotros el éxito divulgativo de Atapuerca ha producido un cómic bastante aceptable *Explorador en la Sierra de Atapuerca* (Fundación Atapuerca, 2004) sobre las aventuras de *Homo antecessor*. Por último quiero destacar un bello álbum *Les chasseurs de L'Aube* (Dupuis, 2003), con un dibujo precioso y excelentes composiciones de viñetas, que narra la historia de un grupo de cazadores de alguna comarca del Sur de Francia a comienzos del

Paleolítico Superior.

Como bien ha dicho Paco Roca, Premio Nacional de Cómic, recordando los tebeos de su infancia en “aquellas viñetas te podías quedar todo el tiempo que quisieras”. Y es que esa, realmente, es la magia del cómic. Las viñetas se releen continuamente, la vista se recrea en esos espacios bien conocidos pero a la vez siempre nuevos, la historia fluye y cada (re)lectura es novedosa, porque las viñetas se habitan de distinta forma. Atrapan espacios y tiempos y los congelan, pero extraordinariamente también los animan. Algo parecido fue lo que hicieron los paneles paleolíticos pintados y grabados del Suroeste de Europa, que se veían periódicamente, o ante los que se realizaban ceremonias rituales colectivas o trances chamánicos íntimos. Los paneles eran los mismos pero el ritual de su visualización y su vivencia siempre era nuevo. Quizás las paredes de las cavernas del Paleolítico Superior y los cómics actuales comparten más cosas de las que suponemos, a pesar de las diferencias de soporte.

## Los cómic como medio de divulgación arqueológica

La continua expansión de los medios de divulgación arqueológica es hoy un fenómeno consolidado, que busca ampliar las audiencias, llegar al mayor número de personas con el mayor rigor posible y dignificar a todos los públicos, absolutamente todos, porque todos lo merecen. Los medios, los canales y las vías pueden variar y no todos van a desear recibir una explicación académica compleja y extensa. Pero la buena investigación se puede, se debe, contar de forma sencilla accesible a todo el mundo. La arqueología prehistórica, como hemos visto, por su carácter fuertemente visual se presta muy bien a las narrativas del cómic.

Para finalizar se me ocurren cuatro buenas razones para valorar y estimular el cómic en arqueología: 1) por su intrínseco valor narrativo y artístico para deleitar contando historias, de ficción sí, pero con ambientación seria en el pasado prehistórico; 2) por su capaci-

dad de transmitir historia y conocimiento de forma visual atractiva en un mundo cada vez más dominado por los medios audiovisuales, con formatos nuevos, por ejemplo, la edición y proyección de cómic en Internet sólo acaba de empezar; 3) por su capacidad pedagógica y formativa que abre muchas posibilidades en la educación formal, incluyendo su análisis, deconstrucción e incluso su realización, y por supuesto la implicación de las instituciones educativas e investigadoras en su edición; y 4) porque es otra forma de narrar el pasado que emplea técnicas de figuración y convencionalismos gráficos que se emplean también en la ilustración arqueológica de investigación y eso nos enfrenta con la tarea de (re)pensar las formas de construir y transmitir conocimiento en arqueología.

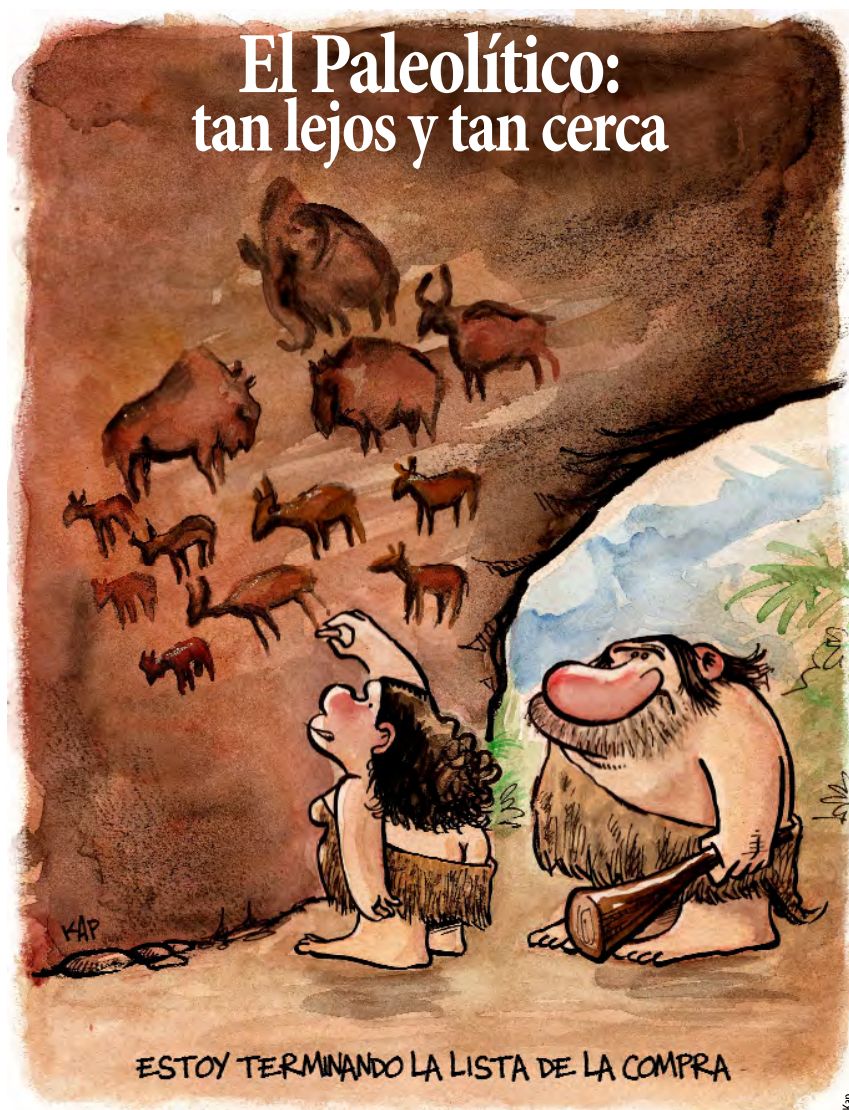
Las viñetas describen, cuentan cosas distintas de los discursos académicos y, de alguna forma, construyen otra visión de las sociedades prehistóricas. La pregunta clave, como bien ha señalado S. Moser, puede que sea: ¿Cómo las representaciones del pasado han llegado a estar estrechamente ligadas con el conocimiento y la comprensión del pasado? El cómic encierra y encapsula imágenes ajustadas, recicladas, inventadas, imaginadas, soñadas, ucrónicas y presentidas. Quizás por eso su fascinación no tiene límites. Y quizás por eso la arqueología como disciplina visual se interesa cada vez más por el arte secuencial. Delante de nosotros se está abriendo una deslumbrante Prehistoria contada en viñetas.

### LAILSON





# El Paleolítico: tan lejos y tan cerca



ESTOY TERMINANDO LA LISTA DE LA COMPRA

Kap

## ► Cosas muy interesantes que hemos pasado varios milenios sin saber

La estación científica que construye el IDEA en Olduvai Gorge (Tanzania) llevará el nombre del paleontólogo español Emiliano Aguirre.

► Los cocodrilos tuvieron un papel importante dentro de la evolución humana, según los estudios del Instituto de Evolución en África.

► Las investigaciones revelan que la Cueva del Camino (Pinilla del Valle) fue un cubil de

### Los 12 esqueletos del Sidrón eran un equipo de fútbol y su utillero

hienas y no un campamento de neandertales como se pensó hace años.

► Hallada en la Cueva Des-Cubierta (Pinilla del Valle) la posible tumba infantil neandertal más meridional de Europa.

► El Abrigo de Navalmaillo (Pinilla del Valle) fue ocupado

como campamento por los neandertales durante varios periodos.

► Hallados en Gran Dolina (Atapuerca) decenas de fósiles humanos de *Homo antecessor* que muestran evidencias del canibalismo más antiguo documentado hasta el momento.

► La obtención de restos de 12 neandertales de la Cueva del Sidrón (Asturias) hace único este yacimiento asturiano.

► La aparición de un gran bizaf en la Sima de los Huesos de Atapuerca pudo suponer un hito representativo de alguna creencia compartida por un grupo.

CONTINUA EN LA PÁGINA 8 >>>

### Nuestros Homo Ludens

Kap. Jaume Capdevila (1974, Berga, Barcelona, España). Dibuja para *La Vanguardia*, *Mundo Deportivo*, en Barcelona o *Courrier International*, en París. Galardonado con el Premi d'Humor Gat Perich es también teórico y divulgador del humor gráfico.