

EL CÓMIC COMO ELEMENTO DE ATRACCIÓN PARA LA ENSEÑANZA DEL MUNDO CLÁSICO. ENTRE LA LITERATURA Y LA RIGUROSIDAD HISTÓRICA.

DANIEL BECERRA*

SORAYA JORGE**

Resumen.-

Tras una larga crisis el mundo del cómic en España quedó casi reducido a pequeños guetos de aficionados orgullosos de compartir una misma pasión por la literatura gráfica; a un circuito de librerías especializadas y al rincón infantil de librerías y bibliotecas. Sin embargo, en los últimos tiempos ha tenido un importante resurgir que le ha llevado de nuevo a tener una gran presencia en la sociedad española a través, incluso, de los medios de comunicación de masas: televisión, radio, revistas... Mucho más allá del simple entretenimiento, el cómic tiene un potencial didáctico para la enseñanza de la Antigüedad -en todos sus niveles- que está aún por explotar.

Abstract.-

After a long crisis the world of the comic in Spain was almost reduced to small enclaves of dedicated proud fans sharing their passion for the graphic literature; to a circuit of specialized bookstores and children's corners in general bookstores and libraries. However, lately there has been an important revival that has taken them again to have a large presence in Spanish society even to the heights of the mass media such as television, radio, and magazines. Far beyond simple entertainment, the comic has a didactic potential for the teaching of Antiquity - in all its levels - that is still to explode.

Palabras clave: Cómic, Cultura clásica, Didáctica, Literatura gráfica.

Key words: Comic, Classic Culture, Didactic, Graphic novel.

No somos pocos los historiadores que reconocemos que parte de nuestro amor por la Historia Antigua y sus ciencias afines proviene de aquellas primeras lecturas de la infancia y la juventud; de aquellas viñetas y textos que nos descubrían viejas y

* Universidad Nacional de Educación a Distancia, Centro asociado de Las Palmas. Correo electrónico: dbecerra@las-palmas.uned.es.

** IES Faro de Maspalomas, Gran Canaria.

maravillosas civilizaciones. Obras que leímos y releímos en multitud de ocasiones; que abrieron nuestras mentes y conformaron parte de nuestros primeros sistemas de referencias culturales.

Sin embargo, en España, a finales de los años ochenta empezará una importante crisis en el sector del cómic que romperá, en gran medida, con la tradición infantil y juvenil de la compra semanal de tebeos en los kioscos, imagen muy tradicional en los años sesenta y setenta. Los cómics, no obstante, continuaron presentes en la vida de quienes habían crecido con ellos y la media de edad de sus lectores comenzó a ser cada vez más elevada. Pasaron a ser un entretenimiento minoritario entre los adolescentes y sus lectores a ser considerados como una especie de *rara avis* o *frikis* que, pasada ya la infancia y la adolescencia, seguían leyéndolos. Para mucha gente en España leer cómic era casi sinónimo de *síndrome de Peter Pan*. Series de animación y cómic fueron considerados entretenimientos infantiles y por ello alguna de gran valor didáctico como *Érase una vez el hombre*, con una buena documentación científica y gran solvencia como recurso visual es a menudo rechazada por los alumnos de Educación Secundaria por esta razón.

Muchos años de experiencia docente nos sirven para llegar a la conclusión de que los tebeos de nuestra infancia han desaparecido como sano instrumento de diversión y de formación de nuestros niños. Por lo menos hasta hace poco. Difícil ha sido encontrar chicos aficionados al cómic y no hemos hallado más de cinco en doce años. Los adolescentes –en un momento dado– desaparecieron mayoritariamente del mercado del cómic y las causas fueron muy diversas. Los videojuegos, los ordenadores, el alquiler de películas, la multiplicación de cadenas de televisión, el encarecimiento de los cómics, el abandono del formato revista por el álbum...; en fin, muchas serían las causas a analizar y no es éste aquí nuestro objetivo. Lo cierto es que un país, antaño muy pendiente de las historias gráficas, de las aventuras y desventuras de sus héroes favoritos –algunos elevados a la categoría de iconos nacionales como el *Capitán Trueno* o *Jabato*– dejó de considerar al cómic como literatura gráfica apta para todos los públicos y pasó a considerarlo un género casi exclusivamente infantil.

Con este panorama ha sido y es bastante complicado introducir la lectura de cómic como un recurso didáctico más en un aula de Secundaria (y más aún en una universitaria) aunque, en honor a la verdad, tan complicado o más que motivarles a la lectura en asignaturas que no sean Lengua y Literatura y, en este caso, de forma obligatoria. Los temas de Historia Antigua y Cultura Clásica se circunscriben a pocas asignaturas en el actual esquema de la Enseñanza Secundaria española. Se limita a la asignatura de Ciencias Sociales en 1º de la ESO (en la que comparte el tiempo con la enseñanza de la Prehistoria) y en la asignatura optativa de Cultura Clásica en 3º y 4º de la ESO; esto en lo que se refiere a la Enseñanza Obligatoria pues en Bachillerato queda reducido a un complemento de la enseñanza de las lenguas clásicas. Esto implica que la diferencia de edades y, por tanto, el nivel de madurez del

alumnado es muy diferente por lo que la recomendación de lecturas se ve muy condicionada por estos factores. Un excelente cómic puede ser apto para alumnos de 3º de edades comprendidas entre 13 y 15 ó 16 años e impensable o poco recomendable en 1º para alumnos de 11 a 12 años.

La elección de lecturas complementarias de carácter voluntario –tanto de novela histórica como de cómic- ha sido una experiencia muy positiva tras el rechazo inicial que tienen los chicos a la lectura, siendo como son las nuevas generaciones mucho más visuales y dependientes de la tecnología informática que las anteriores. Sin embargo, cuando se introducen en lecturas que les llevan a otras épocas u otros marcos geográficos suelen reaccionar muy positivamente puesto que la novela histórica, por ejemplo, les ayuda a sumergirse en la época, identificarse con unos personajes y conectarse con su problemática de una forma inconsciente. A menudo los alumnos reconocen que se han sorprendidos a sí mismos por no poder dejar de leer un libro; de la forma que éste lo atrapa y no desean que la lectura se acabe. Eso pasa desde un 1º de la ESO a un 2º de Bachillerato. Lo mismo ocurre con respecto al cómic aunque éste cuenta con un problema añadido pues consideran que es una lectura menor. En la Enseñanza Secundaria se explica el lenguaje del cómic en los últimos temas de los temarios de Lengua Española o de los manuales de Historia del Arte de 2º de Bachillerato. La ventaja principal que tienen es su carácter eminentemente visual y también la reducción de textos dado que las imágenes sustituyen las largas descripciones de lugares, personajes o atuendos que requiere, ineludiblemente, una novela si quiere que el lector se sitúe en la trama.

Uno de los problemas principales a la hora de utilizarlo como elemento didáctico es la escasez de material al alcance del alumnado. Las tiradas editoriales de las novelas son infinitamente más amplias que la reducida de los cómics; éstos además suelen editarse en varios volúmenes que pueden salir con un año o más de diferencia entre uno y otro, por lo que completar una colección de cinco volúmenes puede llevarte una espera mínima de cinco años, siempre y cuando se cumplan los plazos. Esto nos lleva a circunscribir nuestras recomendaciones a aquellas publicaciones que hayan acabado; que cada número pueda ser leído de forma independiente o que se limiten a un único volumen -caso del recientemente redescubierto *300* de Frank Miller, cuyo exitoso paso por las pantallas cinematográficas llevó a numerosos alumnos a interesarse por el cómic y elegirlo para hacer un trabajo sobre el mismo. En este caso su lectura que había sido sugerida con antelación, se vio favorecida por el estreno cinematográfico, con el gran impacto que supuso y que, evidentemente, procedía del hecho de haberse mantenido fiel al lenguaje visual del cómic. Qué duda cabe que este estreno ha arrastrado a algunos alumnos a interesarse por cómics de similares características.

Un factor que favorece su utilización como recurso didáctico actualmente es la política del Ministerio de Cultura a través de su red de Bibliotecas Públicas del Estado

que ha incentivado la adquisición de cómics y su divulgación como literatura gráfica que en absoluto desmerece frente a la literatura tradicional¹. El caso que nosotros conocemos más de cerca es el de la Biblioteca Pública del Estado en Las Palmas de Gran Canaria que ha incrementado de forma muy considerable sus fondos en los últimos tres años y que en tan poco tiempo ha conseguido que aumente el número de lectores aficionados a su lectura. Ha sido tan espectacular que algunos cómics han pasado a estar entre las 10 obras más prestadas por la biblioteca². Todo ello es un buen indicio de que el panorama ha mejorado mucho de un tiempo a esta parte (unos seis o siete años, más o menos) y de que el cómic vuelve a ganar adeptos; lo cual no deja de ser curioso en una época en la que se habla tanto de si el libro tradicional tendrá futuro o no dentro de un mundo tan virtual.

Dentro del amplio espectro que conforma el panorama del universo del cómic puede decirse que –comparativamente hablando– no son numerosas las series que desarrollan su acción en el Mundo Antiguo, si bien en los últimos años han experimentado un ligero aumento. Mención aparte merecen aquéllas que solo se inspiran en la época, caso de obras tan célebres como *El misterio de la gran pirámide* de Edgar Pierre Jacobs³ (con una reproducción memorable del Museo Egipcio de El Cairo) o *El cometa de Cartago* de Yves Chaland⁴. A ellos se añaden las innumerables historias cortas publicadas en revistas de lengua francesa como *Spirou*, *Pilote*, *Tintin*, *A suivre* y *Vécu* o, en el caso español, *Cairo*, *Cimoc*, *El Víbora* o, recientemente, *El Manglar* (por citar solo algunas cuya ambientación se sitúa o está imbuida del espíritu de la Antigüedad) y no quisiéramos dejar de mencionar también a los superhéroes americanos de las compañías Marvel y DC.

Tal y como sucedió en la industria del Cine, en sus inicios el mundo del cómic tampoco reflejó de manera fiel los ambientes, escenarios y localizaciones donde se ubicaba la acción, una tendencia que comenzó a cambiar en los primeros años de la década de los cincuenta gracias a Jacques Martin y su personaje *Alix* y, más tarde, con las aventuras de *Astérix* de René Goscinny y Albert Uderzo; *Papyrus* de Lucien de

¹ En este sentido el trabajo que desde hace varios años se viene realizando en la Sala Tecla de la Biblioteca Pública de Hospitalet del Llobregat (Barcelona) o la Comiecteca de la Biblioteca Regional de Murcia son ejemplos a seguir.

² Quisiéramos expresar nuestra gratitud a la Dirección y el personal de la Biblioteca Pública de Las Palmas de Gran Canaria por habernos facilitado amablemente la información que le solicitamos para la presente comunicación.

³ Para la versión italiana del álbum Jacobs, apasionado por la Historia, dibujó cuatro páginas sobre el descubrimiento de la tumba de Tutankhamón, donde relataba el proceso de su hallazgo. Todo un magnífico ejemplo de unión entre ambos mundos, posteriormente publicada en la revista *Tintin* (nº49, 8 de diciembre de 1964). De hecho desde 1946, en la misma revista, venía ilustrando en blanco y negro una serie de artículos donde se describían los mismos acontecimientos.

⁴ Ambas obras han sido recientemente reeditadas, la primera por Norma Editorial (2004) y, la segunda, Glénat Ediciones (2007).

Gieter o posteriormente, *Bran Ruz* de Alain Deschamps y Claude Auclair⁵, *Les veines de l'Occident* de René Durand y Frédéric Boilet⁶ y los *Héroes caballeros* de Patrick Cothias y Michel Rouge⁷. Recientemente esta misma línea podemos apreciarla en la magnífica serie *Murena* de Jean Dufaux y Philip Delaby y, dentro del mercado estadounidense, el detallado proyecto de Eric Shanower titulado *La Edad de Bronce*.

La excelente relación entre algunos profesionales de la historieta y la Historia como ciencia ha dado lugar a excelentes trabajos como el realizado por Gilles Chaillet, discípulo de Jacques Martin, en su obra *Dans la Rome des Césars*. Un minucioso ensayo de reconstrucción de Roma en época de Constantino (siglo IV) en la que los límites entre los últimos hallazgos y la imaginación del autor se funden en un solo plano. Sin lugar a dudas nos remite a la maqueta del mismo período del arquitecto francés P. Bigot conservada en la Universidad de Caen (Francia) y a la que se encuentra en el Museo de la Civilización Romana en Roma, obra del también arquitecto I. Gismondi. La impresionante minuciosidad y calidad de la obra la hacen recomendable para la formación del alumnado de todos los niveles pero, indudablemente, creemos que es en la enseñanza universitaria donde mejor se podría aprovechar todo su potencial.

Nombrar todas las series y analizar todos y cada uno de los álbumes que las conforman sería una tarea ardua que excedería los límites de tiempo de esta comunicación. Así pues, a la hora de aproximarnos al tema hemos seleccionado aquéllas que se encuentran editadas en nuestro país y que consideramos que cumplen algunos de los requisitos que hemos comentando: fidelidad histórica, ambientaciones, recreación de mitos, monumentos o términos lingüísticos característicos de la Antigüedad. Alix, Astérix, Papyrus⁸, Murena, La Edad de Bronce o Tartessos tienen una marcada atracción por la Historia y, con mayor o menor acierto, presentan diferentes grados de aprovechamiento didáctico.

⁵ Editada originalmente en Francia por Casterman (1981), hay versión castellana de la mano de Nueva Frontera (1983) en la colección Biblioteca Totem.

⁶ Serie recopilada en dos números por Glénat, previamente serializada en las páginas la revista *Vécu* en los números 0-5 (1985) y 26-29 (1987), permanece inédita en castellano.

⁷ Publicada en Francia por Glénat entre 1986 y 1997, consta de seis números. En castellano únicamente se editaron los dos primeros tomos de esta serie, *Perd Cheval* y *La osa mayor*, por parte de ediciones Zinco (1990 y 1991).

⁸ Si bien existen ciertas dificultades para conseguir algunos de los materiales que hacemos referencia en nuestras librerías, no ocurre así con la red de bibliotecas públicas del Estado donde en muchas de ellas hay copias de estos álbumes.

Hemos querido comenzar por *Alix*⁹ por ser una de las obras más antiguas y conocidas que además dio origen a una serie de televisión emitida en España. El personaje fue creado en 1948 por Jacques Martin¹⁰ y recoge las aventuras de un joven galo-romano que, acompañado de su amigo Enak, participará en los acontecimientos previos a la creación del Imperio Romano; era la Roma de finales de la época republicana durante el consulado de César y Pompeyo. Sus aventuras los llevaban fuera de Roma y permitía a su autor describir otras culturas como la egipcia, en *El príncipe del Nilo*, o rememorar el pasado esplendoroso de otros pueblos como el mesopotámico, en *La tiara de Oribal*.

Por otra parte, mediante el recurso del flash back introduce hechos y sucesos del pasado romano lo que aporta una mayor veracidad a los guiones. Baste citar, por ejemplo en *Las legiones perdidas*, el episodio donde las ocas sagradas salvan a la ciudad de Roma de un intento de asalto nocturno por parte de los galos que remite a Tito Livio (V.47), al igual que las conocidas palabras atribuidas al caudillo galo Brenno: “*Vae victis*” (V.48.9). Lo mismo podemos decir del álbum *El hijo de Espartaco* en el que introduce al supuesto hijo del famoso gladiador de Tracia para contarnos su historia; su contienda con las tropas enviadas por el Senado y la suerte que corrieron al enfrentarse a las legiones de Marco Licinio Craso. Aspecto que le sirve además para tratar el tema de las disensiones y la complejidad de la política en el interior del Senado o algunas costumbres romanas relativas a la esclavitud o la sexualidad.

A pesar de algunos anacronismos iniciales, que en absoluto desmerecen el conjunto de la obra, hay que destacar sobre todo el cuidado y la minuciosidad con que Martin reconstruye los ambientes. Solo tenemos que observar las viñetas para ver como se esmera en los detalles; ya sea en la recuperación del ambiente urbano romano -el foro, la cloaca máxima o el barrio de Suburra-; al recrear el interior de una tumba etrusca, cuyo sarcófago remite directamente al famoso de Cerveteri que se conserva en el Museo de Villa Julia (Roma) o al dibujar una nave egipcia que nos recuerda los numerosos bajorrelieves y pinturas de templos y tumbas faraónicas. Finalmente la utilización de nombres latinos y algunas notas explicativas completan la calidad histórica del conjunto.

El éxito de la colección propició la aparición de una serie de tomos, a caballo entre la Historia y la ilustración, que bajo el título *Los viajes de Alix* recrean las ciudades, la arquitectura, las costumbres y la vestimenta de diversos lugares o acontecimientos

⁹ Editado en Francia por Casterman, en estos momentos está a punto de salir al mercado el álbum número veintiséis En castellano, durante los años 1969-1970, pudimos disfrutar de cinco álbumes editados por Oikos-Tau (*La isla maldita* y *El dios salvaje* anunciados en la contraportada de los números publicados nunca fueron editados). Posteriormente Norma, entre 1982 y 1984, publicó cinco más. Un sexto álbum, *El niño griego*, fue anunciado en revistas como *Cimoc* y *Cairo* pero nunca salió a la venta.

¹⁰ Con posterioridad crearía otros personajes cuyas aventuras se desarrollan en el mundo antiguo, Orion (1990) en Grecia y Keos (1992) en Egipto. Inéditos en castellano.

del mundo antiguo¹¹. Asimismo, podemos encontrar dos álbumes traducidos al griego antiguo y al latín, *El niño griego* y *El hijo de Espartaco*, respectivamente. Realmente *Alix* es una obra perfectamente recomendable en todos los niveles de la Educación Secundaria y también en niveles universitarios pues la temática y las recreaciones hacen que se pueda utilizar tanto para la enseñanza de la Historia Antigua -especialmente la del mundo romano pero no únicamente- como para Cultura Clásica o en el caso de *Los viajes de Alix* para Historia del Arte, por su gran calidad artística y su rigurosa documentación que la ha llevado a estar presente en diferentes publicaciones de historiadores franceses.

Con respecto al más famoso de todos los galos, *Astérix*, poco es lo que podemos decir que no se haya escrito o dicho con anterioridad. El personaje nace en 1959 y pronto adquirió una amplia notoriedad que le ha llevado a ser considerado un medio de comunicación de masas¹². Sus aventuras, situadas en la época inmediatamente posterior a la conquista de la Galia por Julio César en el s. I a. C., recoge las peripecias de un grupo de “irreductibles galos” que se resisten a ser absorbidos por el invasor. Aunque se ha criticado su chauvinismo y, en ocasiones, su carácter propagandístico de la *grandeur française* -que promoviera De Gaulle en los comienzos de los años sesenta¹³- sin embargo no deja por ello de tener utilidad en el aula, pese a la mezcla de elementos modernos y antiguos que puede a veces ser incomprensible para los alumnos. No obstante, la recreación de lugares, costumbres, vestimentas o monumentos resultan muy aprovechables en asignaturas como Cultura Clásica ya que los alumnos suelen agradecer mucho la introducción en las clases de materiales extraídos de un cómic. También por abordar una serie de tópicos contemporáneos entre las distintas culturas donde se desarrollan muchas de sus aventuras¹⁴. Ante la imposibilidad de analizar cada álbum de la serie remitimos a los excelentes trabajos de R. van Royen y S. van der Vergt¹⁵ que, además de reflejar la cuidada documentación que existe detrás de un ejemplar, ofrecen abundantes pasajes y fragmentos de las fuentes clásicas en lo que se hace mención a lo expresado en las viñetas¹⁶. La traducción al

¹¹ Con cerca de una treintena de volúmenes editados en el mercado franco-belga por Casterman, en España Glénat ha publicado los números correspondientes a *Egipto*, vol. I y II (2004), *Los juegos olímpicos* (2005) y *Pompeya* (2006).

¹² Tomé, M., “¿Están locos estos romanos? Relaciones entre el cómic y los contextos culturales”: *Revista de Antropología Social* 8, 1999, 59-60.

¹³ Vich, S., *La Historia en los cómic*, Barcelona, 1997, 35. Tomé, M., “¿Están locos estos...?”, 67-80.

¹⁴ Lillo, F., “Una revisión del cómic de tema clásico”: *EClás*. 108, 1995, 136-138.

¹⁵ Además de las dos obras recogidas en la bibliografía final, existe un tercer libro titulado *Astérix en Atenas. A por el oro olímpico* editado en castellano en 2004.

¹⁶ Cabe señalar que en ocasiones se trata simplemente de interpretaciones, lo que no quita mérito a su valor didáctico.

latín de trece tomos pone de manifiesto su importancia en la enseñanza del mundo clásico.

La serie de Papyrus¹⁷ está ambientada en el país del Nilo y protagonizada por un joven pescador que, por obra del destino, se convertirá en defensor de los débiles y estará vinculado a palacio por su amistad con la princesa Théti-Cheri¹⁸, hija del faraón Merenre¹⁹, a quien había salvado la vida. Si bien el contenido de los seis primeros números presenta una cronología un tanto difusa y sus aventuras están más vinculadas a un Egipto de ficción -ligado más a la egiptomanía que a la realidad histórica²⁰- cambiará radicalmente a partir del séptimo volumen. De Gieter evoluciona como su personaje y su contacto con arqueólogos se reflejará en la serie y se hará cada vez más patente. A partir de este momento el contexto se situará sin lugar a dudas en el Imperio Nuevo y veremos así como en sus páginas recurrirá, directamente, a la arqueología egipcia para retratar aspectos de su vida, caso -por ejemplo- del transporte de una gigantesca escultura por el desierto en *La metamorfosis de Imhotep*, en cuya base se encuentra una escena tomada de la tumba de Djehuty-hetep²¹ (en Deir el Bersha, al este de Tell-el-Amarna) y reconstrucciones precisas como la del Templo de Abu Simbel, en *La venganza de Ramsés*. En algunas narraciones se incluyen nombres de faraones anteriores; determinados rituales son parte esencial del eje de la trama -caso de la fiesta del Sed en *La metamorfosis de Imhotep*- o se introducen otras civilizaciones como la hitita, en *Las lágrimas del gigante*. Las notas explicativas suelen complementar las historias.

Papyrus, al igual que otros héroes de papel, se convertirá de una forma directa o indirecta en testigo de algunos acontecimientos del devenir histórico de su pueblo y sus aventuras son una forma de aproximarnos a la historia real, por lo que consideramos que sería un buen recurso para introducir a los chicos en la historia milenaria egipcia teniendo en cuenta, desde el principio, cuáles son sus inconvenientes y aprovechando bien sus aciertos. La principal complicación, como en otros casos, radica

¹⁷ Creado en 1974, sus aventuras son editadas por Dupuis para el mercado franco-belga. En el momento de escribir estas líneas está en preparación el álbum número treinta. En nuestro país la segunda de sus aventuras, *El amo de las tres puertas*, fue serializada en la revista *Fuera Borda* en los números 22 al 33 durante el año 1984. Posteriormente Ediciones Junior editó, entre los años 1988 y 1991, ocho números en formato album, correspondientes a los números tres al diez de la serie original.

¹⁸ Sheror-Amor en la versión castellana.

¹⁹ A partir del onceavo número y como reflejo de la evolución de la serie será conocido como Mernerptah, faraón de la XIX dinastía.

²⁰ Delvaux, L., "Les «Aventures de Papyrus» de Lucien de Gieter: approche égyptologique d'une bande dessinée", en: Humbert, J.M. (dir.), *L'Egyptomanie à l'épreuve de l'archéologie*, Paris 1996, 610-612.

²¹ Delvaux, L., "Les «Aventures de...», 613; Wildung, D., *Egypt from Prehistory to the Romans*, 1997, 156.

en la dificultad de acceder a ellos, bien sea porque no están todos traducidos o porque se localizan en muy pocas bibliotecas.

Con un enfoque distinto y mucho más adulto parten los autores de *Murena* y la *Edad de Bronce*. Ambas comparten puntos en común pues -ya desde sus inicios- se busca el detalle, el preciosismo y la mayor veracidad posible en la narración, lo que les obliga a estar al día en cuanto a nuevos descubrimientos se refiere, especialmente en la obra de Shanower.

La temática de la serie *Murena*²² se sitúa en la Roma del año 54 d. C., poco antes de los *idus* de octubre y cuenta las intrigas, los juegos políticos y las conspiraciones de Agripina, la esposa del emperador Claudio, para colocar a su hijo Domicio -el futuro Nerón- en el trono del Imperio; con el objetivo último de lograr hacerse ella misma con el poder. A lo largo de sus páginas asistiremos al enfrentamiento entre madre e hijo y al lento y progresivo cambio de personalidad de Nerón. Todo ello a través de los ojos de Lucio Murena²³, quien da nombre a la colección, y a cuyo alrededor se mueven personajes históricos de la talla de Séneca, Otón, Popea, Domicia Lépida o Locusta, entre otros.

Casi podríamos decir que esta serie nos permite contemplar los hechos recogidos por Tácito (*Ann.* XII.66-67; XIII.14, 2), Suetonio (*Cl.* 44.1-2) o Dión Casio (LXI.34,1-3) cuando comentan el método empleado en la muerte de Claudio, como aparece en el primer número. La riqueza y el cuidado en la recreación de los vestidos, uniformes, armamento, así como en los elementos de arquitectura y escultura es muy fiel a la realidad (por ejemplo la primera plancha del tomo cuarto). Buena muestra de ello es la sensualidad que desprenden algunas de sus viñetas o la dureza y crueldad con que se representan las escenas de la vida de los gladiadores y que recuerdan algunas escenas de Pompeya o mosaicos como los de la villa de Dar Buc Ammera, cerca de Zliten (Trípoli), o los del Museo Arqueológico Nacional (Madrid)²⁴. Cada volumen se complementa al final con un glosario de expresiones y términos latinos, notas y citas históricas y una sucinta bibliografía que ayudan a situar la acción en su contexto. Finalmente, se añaden algunas de las fuentes que sus autores han empleado para elaborar la historia aportando una ma-

²² Creada en 1997, de esta serie la editorial Dargaud ha publicado seis números en el mercado francófono, el último de los cuales acaba de ser editado. En nuestro país han aparecido los cinco primeros de la mano de Planeta (2003-2006). El último está previsto para el próximo mes de diciembre (2007).

²³ Personaje ficticio que da nombre a la serie.

²⁴ Como señalo el profesor A. Blanco Freijeiro, la presencia en el arte de este tipo de representaciones es muy rara hasta la baja época imperial. El mosaico de Zliten, fechado en época Flavia, tendría una justificación histórica basada en la idea de perpetuar el castigo impuesto a los garamantes que osaron atacar la tranquila provincia romana. Blanco Freijeiro, A., "Mosaicos romanos con escenas de circo y anfiteatro en el Museo Arqueológico Nacional": *AEA* 23, 79, 1950, 132.

yor veracidad, si cabe, al texto²⁵. Su destino educativo más adecuado estaría en Bachillerato y en la enseñanza universitaria pues su temática, su esmerado guión y la calidad gráfica, unido a lo anterior, lo hacen recomendable.

En cuanto a la obra de Shanower²⁶ se desarrolla en la Edad del Bronce Tardío en el Egeo y narra la historia de la guerra de Troya. Se trata de una adaptación muy cuidada, que trata de aportar un orden a la complicada y, en ocasiones, contradictoria historia de la mitología griega. Para ello opta por eliminar a los dioses como autores directos de algunos episodios para enfatizar el elemento humano. Se trata de una visión más realista acerca de cómo pudieron haber sucedido los acontecimientos que darían lugar al conjunto de tradiciones y leyendas que conformarían una buena parte de la literatura griega posterior.

No sólo recurre a las fuentes escritas; esculturas y relieves sirven a su autor para recrear desde los peinados al vestido, así como las pinturas que adornan los palacios, inspirados en los frescos que podemos contemplar en las paredes de Cnosos y en fragmentos como *Las damas de azul* del Museo Herakleion (Creta). Utiliza también lo que podríamos considerar como el cómic de la época pues usa las escenas representadas en las cerámicas para solucionar problemas como la presencia de Troilo²⁷, mencionado únicamente de pasada en la *Ilíada* (XXIV,257). Si bien las fuentes que mencionan su presencia son escasas no ocurre lo mismo con las representaciones cerámicas que, al igual que los cómic, son visuales y su lectura, como los tapices medievales o algunas escenas de la vida religiosa, nos habla de tradiciones conocidas por el público al que iban dirigidas.

También los objetos suntuarios que se han ido encontrando en las excavaciones a lo largo de los años tienen su reflejo en las viñetas, como se puede observar en la corona que porta la hermana de Helena, Clitemnestra. En otras ocasiones estos objetos sirven de modelo para recrear personajes como es el caso de Agamenón, cuyo rostro está tomado de la célebre máscara de oro descubierta por H. Schliemann procedente de una tumba micénica y atribuida, erróneamente, a este rey. La presencia de monumentos como las murallas ciclópeas y la piedra triangular que remata la Puerta de los leones de Micenas; la escena en que Aquiles está vendando a Patroclo, inspirada en un *kylix* del pintor Sosias (ca. 500 a. C.) o la recreación del armamento de los

²⁵ En este sentido es de destacar la introducción que M. Green, profesor en el King's College, escribe en el cuarto volumen de la serie, así como la fe de erratas que el guionista añade al final de dicho número, agradeciendo a diversos investigadores sus comentarios sobre los pequeños errores del texto.

²⁶ Editada en EEUU por la compañía Image 1998, el esmero con que su autor trata hasta los más pequeños detalles hace que su ritmo de publicación sea muy lento. A la hora de escribir estas líneas está a punto de salir al mercado USA el número veintiséis. En España de la mano de Azake podemos disfrutar de seis volúmenes (2003-2005) que abarcan los dos primeros ciclos, *Las mil naves* y *Sacrificio*, correspondientes a los primeros 19 números de la serie original.

²⁷ E. Shanower en el prólogo del primer número de la edición española de la serie.

soldados nos hablan de la rigurosidad a la hora de plasmar toda la documentación empleada en la serie.

Lo mismo podemos decir de la reconstrucción de la mítica Troya que se basa en las excavaciones que dirigía desde 1988 el recientemente fallecido M. Korfmann. A diferencia de los palacios cretenses -y ante la falta de datos- sus paredes se nos presentan desnudas de cualquier color o manifestación de ornamento. Cuando se trata de recrear el ambiente urbano y sus gentes se apoya en la cultura hitita, en cuya área de influencia -según los últimos hallazgos- se encontraría Troya VI, la ciudad que sería contemporánea de los hechos recopilados por Homero. La obra se completa con un mapa del Egeo durante esta etapa, así como con un glosario de personajes y filiación con sus respectivos nombres en griego y castellano. Tal esfuerzo de plasmación rigurosa de la realidad conocida la hacen una lectura idónea para alumnos de 2º de Bachillerato de Lenguas Clásicas y alumnos universitarios

Dentro de las más recientes publicaciones españolas ambientadas en la Antigüedad tenemos *Tartessos* cuyos dos primeros volúmenes son obra de Paco Nájera y Santiago Girón y el tercero solo de Paco Nájera²⁸. Como en el caso de *Astérix*, no es un cómic histórico *strictu* sensu pero la ambientación, (con representaciones como la de el centauro de Los Rollos, el Laocoonte...) la explicación y recreación de los mitos de origen tartésicos y otros de origen griego más la documentación llevada a cabo por sus autores (de la que dan información al final de cada volumen) la hacen apta para la Enseñanza Secundaria si no olvidamos que no es un libro de Historia sino una forma amena y divertida, con guiños a nuestra cultura y a la actualidad, de aprender cosas de una de las etapas más fascinantes, misteriosas y míticas de nuestra historia.

Otras obras que creemos de interés y de cuidada ambientación son: *Espartaco, el hombre de Tracia* de José María Nieto González²⁹ y *Las olivas negras* de Joann Sfar y Emmanuelle Guibert³⁰ que recrea el enfrentamiento entre los judíos y los romanos en la ciudad de Jerusalén en torno a la era. Desde una perspectiva igualmente muy humana tenemos la versión de la batalla de las Termópilas de Hector Germán Oesterheld y Alberto Breccia en la serie *Mort Cinder*, con un dibujo y una recreación mucho más realista y alejada del enfoque maniqueo dado por Miller en su célebre *300*³¹.

²⁸ Editados por Almuzara, sus títulos son *La ruta del estaño* (2005), *La espada de Crisaor* (2006) y *Odisea en Iberia* (2007).

²⁹ Publicado por Ediciones Clásicas (1995), consta de un único volumen. Sobre esta obra v. Lillo, "Una revisión del...", 142-143.

³⁰ Serie de tres números publicada por la belga Dupuis, en castellano Ediciones Kraken ha editado los dos primeros números (2007).

³¹ La batalla de las Termópilas de Oesterheld y Breccia se puede encontrar en el tomo recopilatorio titulado *Mort Cinder* de la editorial Lumen (1980). Mucho más accesible es la reciente edición revisada de Planeta (2002) en su colección Trazado. La obra de Miller editada en España por Norma (1999) tiene varias reediciones.

Por último, existe todo un conjunto de obras libremente inspiradas en el Mundo Antiguo que igualmente pueden ser utilizadas con fines didácticos. Entre ellas destacaríamos *Epicuro, el sabio*, de William Messner-Loebs y Sam Kieth³², una divertida sátira del mundo griego, de su mitología y principalmente de la filosofía, donde veremos a Epicuro, Sócrates, Platón o Aristóteles entremezclados con Zeus, Deméter, Perséfone..., e interactuando al unísono con Esopo, una versión infantil del futuro Alejandro Magno o el mismísimo Homero.

En la misma línea de una Grecia mitológica se encuentra *Atalanta*, de Crisse³³, cuyos álbumes se complementan además con un mapa del Egeo. En ella se funden narraciones, paisajes dispares y leyendas con los destinos de personajes humanos como la hija de Esqueneo que da título a la serie³⁴, Jasón, Orfeo o Heracles con otros seres fabulosos como los centauros, las arpías y los faunos. A todo ello hay que añadir los designios de los dioses cuyos caprichos, como no podía ser de otra manera, son parte esencial del eje central de la historia. Un dibujo atrayente y colorista, mezclado con todo tipo de personajes míticos que protagonizan algunos de los más famosos relatos clásicos y unido a la utilización de una variada terminología clásica aplicada a vientos, lugares, etc convierten a *Atalanta* en una lectura amena y divertida para que los alumnos de Secundaria, por ejemplo, tengan un primer contacto con el mundo clásico. Lo mismo podemos decir de la serie *Ishanti* del mismo autor, ambientada en Egipto³⁵.

Otros títulos de interés los encontramos en *Sócrates, el semi perro*, de Sfar y Christophe Blain³⁶, obra de corte filosófico que, como se puede advertir por su título, está ambientada en la Grecia clásica y la serie *Las arenas del tiempo*, de Francisco Naranjo, Lorenzo Díaz y Pedro Machuca, cuyo primer número está dedicado al antiguo Egipto y ligado al género de las aventuras³⁷, ambas serían más apropiadas para estudiantes de Bachillerato o universitarios. También son interesantes algunas de las obras recogidas por E. Herreros Tabernero³⁸.

³² Obra publicada por DC en dos álbumes, *Una visita al Hades* y *Los muchos amores de Zeus*, y una historia corta en blanco y negro en el primer número de la antología *Avance rápido*. En castellano pudimos disfrutar de ellas de la mano de ediciones Zinco entre los años 1991 y 1993.

³³ Hasta la fecha, únicamente se han publicado tres números por la editorial francesa Soleil, *El pacto*, *Nautilia* y *Los misterios de Samotracia*. En castellano han sido editados por Norma entre 2001 y 2005.

³⁴ En este caso seguimos a Hesíodo, si bien para la serie se ha optado por la versión que la considera hija de Yaso (Hes. *Fr.* 72, 73 y 76.).

³⁵ Publicada en Francia por Soleil, el primer número de la serie, *Las lágrimas de Isis*, acaba de ser editado en castellano por la editorial Rossell (2007).

³⁶ Con tres números publicados en Francia por Dargaud, en nuestro país se han editado los dos primeros, *Heracles* y *Ulises*, por parte de Sin Sentido (2007).

³⁷ Editada por Dibbuku (2006), únicamente ha salido el primer tomo.

³⁸ Herrero, E., "Mitología clásica y cómic": *Actas del X Congreso Español de Estudios Clásicos*, vol. III, Madrid, 2001, 619-626.

Mucho más que un álbum de entre 48 y 64 páginas, para trabajar directamente en el aula las historias cortas pueden resultar bastante prácticas. Entre las que conocemos nos gustaría destacar “El Mundo Antiguo” de J. Martin (*Cairo*, Especial Arquitectura, 1992, pp. 6-7) y “La tragedia de Pompeya” de Ferry e Yves Duval (*Cimoc* Extra nº5, 1985, pp. 27-34).

Desde una perspectiva diferente donde prima más el relato que la historicidad - un aspecto perfectamente comprensible en una obra que no tiene por objetivo esa finalidad- y dentro del conjunto que conforman los 18 capítulos de la serie *Consummatum est*, de Yaqui y Oswal³⁹, podemos encontrar varias historias ambientadas en el mundo antiguo con una cronología que va desde el año 1950 a.C. hasta el 56 d.C.

Finalmente también pueden resultar útiles “Asesinato aplazado” de la serie Las arenas del Tiempo (*Dos veces breve*, nº11, 2007, pp. 30-33), “El proceso” de A. H. Palacios dentro del álbum *Los derechos humanos*⁴⁰, así como algunas de las historias que aparecen en el citado trabajo de Herreros Tabernero. Consideramos que en este momento hay muchas opciones para atraer a un público joven, ávido de alternativas didácticas diferentes y que puede encontrar en el cómic una forma nueva de adentrarse en la Antigüedad.

³⁹ La editorial Norma publicó los doce primeros en un tomo recopilatorio (1991) con el nº18 dentro de su colección BN. El resto en *Cimoc* nº132, 1992, pp. 35-46.

⁴⁰ Publicado por Ikusager (1985), reúne varias historias cortas de diferentes guionistas y dibujantes.

