

Camí de Sirga

De la novela al cómic

Por Roberto Morote

INTRODUCCIÓN

Hace dos años que comenzó la aventura de adaptar *Camí de sirga* al cómic. Era octubre de 2019 cuando hice las maletas y me fui a vivir a Mequinenza. Un mes antes ya había ido mi pareja para trabajar de profesora de francés en el Instituto Joaquín Torres (¿una casualidad *moncadiana*?).

Al día siguiente de mi llegada, me fui a echar un café a uno de los bares de la Plaza del Ayuntamiento y diez minutos después, tras hablar con un par de vecinos, uno de los cuales trabajaba en el consistorio, estaba en el despacho de Magda Godia. Magda me contagió el amor del pueblo de Mequinenza hacia la figura de Jesús y me advirtió que todos los trabajadores de la institución que ella encabezaba estaban al tanto del proyecto y al servicio de lo que necesitara. No encuentro mejor manera de empezar un proyecto.

DOCUMENTACIÓN

Aquello que me dijo la alcaldesa no eran palabras huecas. Ese mismo día -el primer día de estancia en Mequinenza, insisto- Javier Rodes me hizo un pase privado por los museos de Mequinenza; una primera inmersión en el pasado en el que transcurre *Camí de sirga*. Javi -le trato con confianza porque además de ser vecino de la Calle C, establecimos una amistad fundada en nuestro amor por el cine y la cultura- me adentró en las minas y me transportó en llaut por la memoria del pueblo con una pasión contagiosa, sin florituras, llena de sinceridad, algo digno de agradecer. También fui obsequiado con el libro de Miguel Calvo, *Lo que el Ebro se llevó*, una primera toma de contacto de todo aquel entorno antes de la construcción de la presa de Ribarroja. Ya no recuerdo si fue ese mismo día o ya al si-

guiente, conocí a Helena Carbonell, trabajadora del archivo del Ayuntamiento y encargada de gestionar el Centro de Estudios Jesús Moncada. Helena me facilitó un gran archivo de fotografías y vídeos de la época en la que transcurre la novela (1914-1971), una copia de parte de los apuntes que anotó Moncada a lo largo de las entrevistas que hacía a sus vecinos más mayores -como al tío Calafat, al tío Patriciet, o el tiet Vidallet- y me invitó a asistir a una de las quedadas que hacían los vecinos del *Poble Vell* organizadas por calles. En estas quedadas se rememoraba cómo era el día a día, se contaban anécdotas curiosas, los comercios que había en la calle, los vecinos. Servía, por unas horas, para transportar a todos los asistentes al ambiente de las calles de la vieja Mequinenza. En el brillo de sus ojos pude descifrar una felicidad soterrada que venía de las profundidades de la mina del pasado.

Me gustaría aprovechar esta publicación para invitar a los vecinos de Mequinenza a depositar las fotografías familiares que dispongan en el archivo del ayuntamiento con el fin de guardarlas y archivarlas y hacer que todos los vecinos puedan disfrutarlas más adelante a través de publicaciones o vídeos recopilatorios. Estoy seguro de que cada álbum familiar tiene un tesoro digno de compartir con los demás vecinos.

En esa primera semana de estancia en Mequinenza conocí a Rosa María, la bibliotecaria y vendedora de tickets en el cine. Ella me mostró las publicaciones existentes en la Biblioteca Municipal de Mequinenza. Es allí donde pude contextualizar históricamente todos los hechos que ocurren en la novela. Allí estaba el libro de Paco Tejero, *República y Guerra Civil en el Partido Judicial de Fraga y Mequinenza*, o las estupendas recopilaciones de fotografías realizadas por el tándem de Carlos Cubero y Batiste Estruga. Rosa

María me asesoró en mi investigación y me puso en contacto con las mujeres del Club de lectura que desarrollan su actividad en una de las mesas de la biblioteca. Coincidí con ellas en uno de los días de lectura y aproveché para hacerles preguntas sobre los recuerdos y la experiencia que tenían con el *Poble Vell*.

Otros libros que llegaron a mis manos y me sirvieron para desarrollar todo el proceso de investigación fueron *Objetos cotidianos*, de Francisca Vilella; *Agua, villa y gentes*, de Jesús y Josep Moncada; *Fayón, la historia sumergida*, de José Ramón Marcuello; *Memòria Ofegada. Reivindicación laboral y represión política en Mequinzenza y las cuencas mineras*, de Jacinto Bonales; y *Memòria, Oralitat i Ironia* a la narrativa de Jesús Moncada, de Artur Garcia. Este último fue presentado en los primeros días de mi estancia en Mequinzenza. Su autor, Artur Garcia, junto con Laura Farré, fueron premiados con el II Premio de Investigación Jesús Moncada. En la presentación pude conocer personalmente a Artur que me ayudó aportando parte de su proceso de análisis de las obras de Jesús. Esto me sirvió como apoyo para la parte más técnica del estudio de *Camí de sirga*. Me gustaría destacar el papel que cumplen este tipo de publicaciones, más o menos científicas, que sirven como punto de partida de nuevas investigaciones o para, como es en mi caso, conocer de manera rápida datos, sucesos e imágenes que pasaron a formar parte de un bloc de notas del cual me alimentaba para construir el cómic.

Y ahora que digo cómic voy a abrir un pequeño paréntesis para tratar de aclarar la utilización de los diferentes términos: cómic, tebeo, novela gráfica o historieta para mí son lo mismo. Dependiendo del contexto en el que se empleen se suele utilizar más uno u otro. Pero el lenguaje es el mismo. El término “tebeo” hace referencia a los cómics que se leían en España hace 40 años y cuyo nombre justamente proviene de la revista T.B.O.. El término “novela gráfica” procede de la boca de uno de los autores que más han potenciado y dignificado este arte en todo el mundo. Me refiero a Will Eisner que acuñó este término para darle un estatus que lo separara del mundo meramente infantil al que iba asociado -toda una estrategia comercial que sigue teniendo efecto en nuestros días-. “Historieta” es otro de los sinónimos del cómic. Hace referencia a esas secuencias que aparecían -y aparecen aunque cada vez con menor frecuencia- en los periódicos y que suelen tener un tono humorístico. Posteriormente, este término se amplió también a historias más largas pues se relacionaba con el mismo lenguaje, esto es, una secuencia de imágenes con o sin texto, empleadas para contar una historia.

Uno de los grandes teóricos y ensayistas del noveno arte, Scott McCloud, define el cómic de la siguiente manera: «Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector». Llamen como le llamen, para mí lo importante es saber que estamos hablando de un mismo lenguaje, sea cual sea la técnica empleada para construir las imágenes. Fin del paréntesis.

Otra de las fuentes a las que recurrí para extraer fotografías de la época fue el Arxiu Comarcal Ribera d'Ebre. Un recurso muy potente cuyo contenido no para de aumentar y al cual se puede acceder a través de su web o contactando por teléfono o correo electrónico.

También los vídeos fueron una fuente de inspiración y referencia visual para construir lo que más adelante serían los paisajes y *llaüts* que navegarían por las páginas del cómic -o tebeo, o novela gráfica, o...-. Tuve la suerte de acceder a una serie de vídeos que Pedro Clemente, un antiguo maestro que estuvo en la Escuela de Mequinzenza en el año 1956, grabó documentando así sus calles, plazas y paisajes próximos. Lourdes Ibarz, directora de la revista que tienes entre manos, compartió conmigo varios vídeos rodados por Televisión Española, en los que simulaban, años después, cómo era la sirga de los *llaüts* a través de un macho. Era la primera vez que veía uno de esos *llaüts* en movimiento. Y además en color.

Y hablando de *llaüts*, cómo no mencionar las maquetas de l'ancle Quico que tan amablemente me enseñó Teresa Castello. En mi visita al taller de Quico aproveché para hacer fotos a sus maquetas desde todos los ángulos posibles pues, efectivamente, iba a tener que dibujar esas embarcaciones desde cualquier ángulo o punto de vista.

Para acabar con el tema de las fuentes de documentación mencionaré las excursiones que realicé por las orillas del Ebro donde todavía a día de hoy se pueden ver los restos del pasado minero que llenaba de actividad el paisaje ebrense. Durante estas salidas, realizaba fotos para estudiar qué tipo de vegetación y formaciones rocosas conforman el terreno. Y para complementar estas excursiones qué mejor que un buen guía. Francisco Copons fue quien nos estuvo aportando toda la información de la que era conocedor sobre las tierras que bañan las vistas del Ebro. Toda una enciclopedia andante repleta de empatía, ganas de ayudar y sentido del humor. Y también ganas de debatir. Porque con Paco, especialista en sacarle punta a los temas de conversación, cada 15 minutos estás debatiendo sobre una cosa diferente. La mejor compañía que podíamos tener tanto mi pareja como yo para

averiguar cómo fue ese pasado carbonífero.

GUIÓN LITERARIO

Mientras realizaba todo este proceso de documentación, iba leyendo y releendo el *Camí de sirga* de Moncada. El proyecto de adaptación no nació de mí, de hecho, yo ni siquiera conocía la obra de Jesús Moncada cuando Daniel Viñuales, el editor de la versión en castellano, me propuso hacer la adaptación allá por abril de 2019. Tuve la enorme suerte de conectar enseguida con la novela, con la manera de narrar de Jesús, con los personajes y con la historia del pueblo que en ella se contaba. Esto me facilitó el trabajo pues no es lo mismo estar trabajando casi dos años en un proyecto con el que empatizas que con uno con el que no tienes muchas afinidades. Conforme descubrí la importancia de *Camí de sirga* en la lengua catalana, los premios que había ganado, la cantidad de traducciones que tuvo y la aportación que hizo Jesús Moncada a la literatura aragonesa comprendí la importancia de la obra que tenía que adaptar. Toda una responsabilidad y a la vez un honor por ser el responsable de dicha adaptación, el que iba a convertir ese pedazo de novela en un cómic. Os aseguro que eso pesa mucho para alguien que está comenzando. Es una presión extra. La obra más larga que había hecho hasta entonces tenía 8 páginas. Y este encargo llegaba a ser de 160 páginas. No era un escalón más, ¡era un salto al vacío!

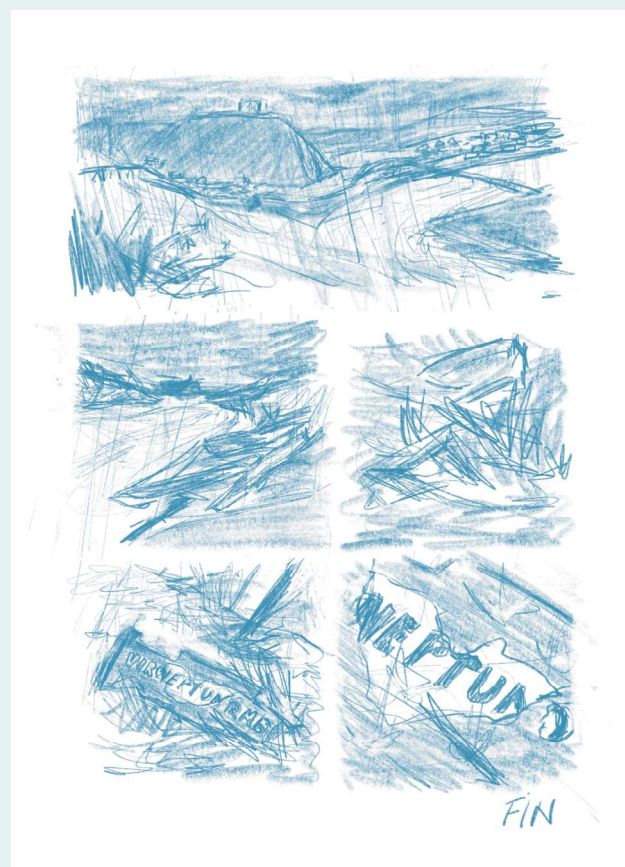
Menos mal que durante todo el proceso pude contar con gente cercana a Jesús que me dio la tranquilidad de estar haciendo algo que, al menos, no estaba destruyendo la novela. Hablo de, por ejemplo, su hermana, Rosa María Moncada o de su amigo, Héctor Moret, ambos testigos del proceso de realización del *Camí de sirga* original. Dos personas llenas de humanidad que me hacían imaginar cómo era el carácter de Jesús Moncada y los propósitos que tenía en mente cuando empezó a concebir su novela emblemática. Así pues, el proceso de escritura del guión del cómic se basó en un trabajo de lima; de ir puliendo y puliendo la novela de la que partía hasta quedarme con una estructura mínima que contuviera la esencia del original. Para ello fueron necesarias muchas versiones, muchos resúmenes, muchos resúmenes de resúmenes o fichas de personajes y de escenarios para ir profundizando en la obra e ir desgranándola. Era un proceso que consistía en pasar de las sensaciones de las primeras lecturas, a una racionalización de la obra, tratando de entender el porqué de cada elemento narrativo –escenas, personajes, escenarios, saltos en el tiempo– para volver a recons-

truir la utilizando esta vez los recursos lingüísticos del cómic, tratando de transmitir, eso sí, esas sensaciones que había obtenido en las primeras lecturas. Buscando un símil que sirva para aclarar esta idea: es como ver un castillo; analizar las sensaciones que recibes al verlo por primera vez; comprender cómo está construido, sus dimensiones, su estructura, el porqué está así construido; para finalmente construir una maqueta a escala del mismo que al verlo te recuerde el original.

Este proceso, tanto de documentación como de construcción del guión –que, recuerdo, realicé simultáneamente– fueron aproximadamente 6 meses. Y en este punto, todavía no había tocado un lápiz. No había empezado a dibujar.

GUIÓN GRÁFICO

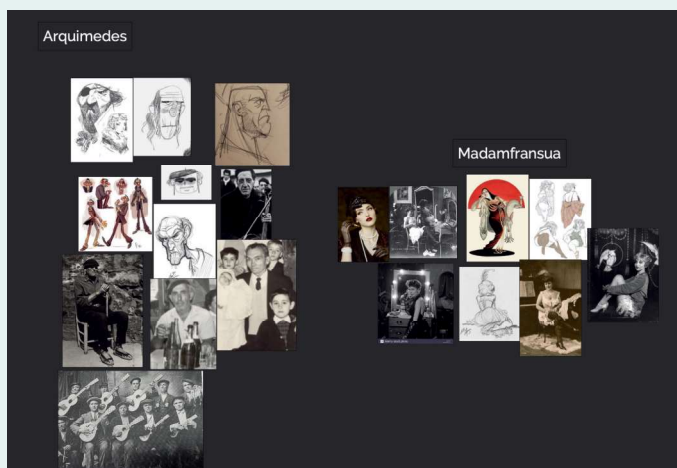
Cuando creía que tenía lo mínimo para contar la historia, empecé a trabajar en el storyboard –en su término anglosajón– o guión gráfico. Este guión gráfico lo que te permite es previsualizar el trabajo antes de hacer el acabado final. En este paso se dibujan por primera vez las viñetas pero de forma más o menos esquemática sin atender mucho a la estética del propio dibujo. Tiene que ver más con la narrativa, con el cómo se cuenta la historia, que con el diseño. Se utiliza un dibujo esquemático, rápido, para que, en el caso de tener que hacer modificaciones, no se realicen sobre un dibujo acabado en el que se ha invertido mucho tiempo.



De hecho, cuando acabé de hacer el guión gráfico –basado en el guión escrito que había estado realizando previamente–, el *storyboard* resultante tenía 200 páginas. Recuerdo que el encargo era hacer un cómic de 160 páginas lo que significaba que tenía que deshacerme de 40 páginas. ¡Cuando pensaba que ya no se podía quitar nada más! Este fue un ejercicio muy interesante pues realmente me di cuenta que le había dado importancia a algunas escenas que realmente no eran fundamentales para el cómic por lo que opté por quitarlas o contarlas con menos viñetas para ir reduciendo así el volumen de páginas. Ahora sí, una vez había conseguido las 160 páginas de guión gráfico –tras 3 meses más de trabajo, 9 desde el comienzo de documentación–, empezaba la tarea del dibujo.

DIBUJO

Tanto el guión gráfico como toda la fase de dibujo los realicé en formato digital. Para ello empleé una tableta gráfica y un ordenador. Emplear medios digitales me facilitó hacer modificaciones de manera rápida, con un “Control+Z” que me permitía hacer y deshacer cada trazo que iba dibujando. Si la cabeza de un personaje había quedado pequeña en relación con el cuerpo, bastaba con seleccionarla y agrandarla hasta adaptarla al tamaño correcto. Si hubiera tenido que hacer esta misma corrección en papel, tendría que haber borrado la cabeza y vuelto a dibujar. Y si en el redibujo te sale bien el tamaño de la cabeza pero ahora es el ojo el que te ha quedado grande, tienes que borrar el ojo y volverlo a dibujar. Comprenderán los/as lectores/as que en alguna viñeta complicada -como por ejemplo una en la que aparezcan muchos personajes actuando- el dibujo en papel podría llegar a convertirse en un plato de espaguetis de rayas de lápiz. Con los medios digitales te ahorras mucho trabajo en este sentido. Luego, como veremos, también tiene sus contras.

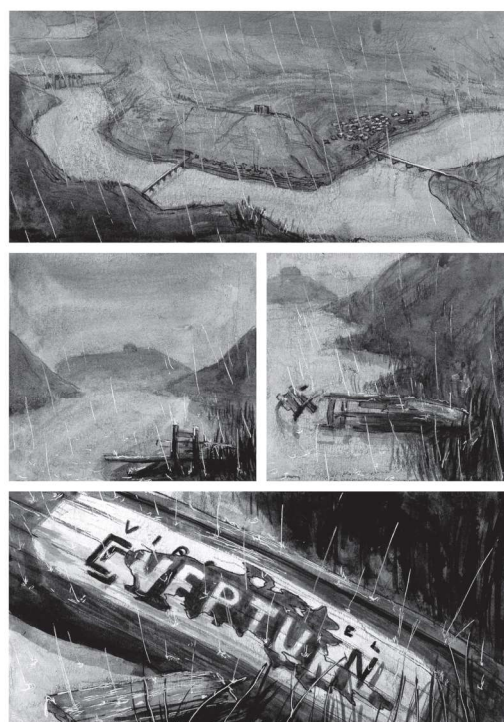


Para realizar el dibujo de las 160 páginas me apoyé en todas las referencias que había conseguido en el proceso de documentación comentado anteriormente. Para el diseño de personajes apoyé en referencias de diseño de otros dibujantes y en las personas que aparecían en las fotografías que tenía de la época. Diseñé a los personajes que aparecen en el cómic tratando de respaldar con la imagen la personalidad de cada uno de ellos. Es ficción; se trata, obviamente, de estereotipos estéticos. En el mundo real, fuera de películas y libros, no hay que dejarse llevar por las apariencias.

Así, poco a poco –y 4 meses más tarde–, con una media de dos páginas dibujadas al día, logré acabar las 160 páginas del cómic. ¿Trabajo acabado? Todavía quedaba mucho por hacer.

ENTINTADO

Si para las fases de guión gráfico y de dibujo comentaba anteriormente que era más sencillo trabajar con medios digitales, para el acabado final de las páginas tenía claro desde un principio que tenía que ser con medios artesanales. Qué había que mancharse las manos, vamos. El porqué se explica en la calidez que ofrecen las texturas y los trazos que ofrecen las técnicas como las aguadas de tinta china o los rotuladores calibrados. Tal y como explicaba antes, trabajar con un ordenador te permite hacer y deshacer un trazo de manera sencilla para dar con el que quieres. Esto, aunque parezca mentira, no siempre es una



ventaja. Tener la opción de mejorar el trazo puede hacer que inviertas mucho tiempo perfeccionando algo que, en el cómputo global de un proyecto extenso, sea un detalle de poca importancia. Sin embargo, hacerlo con un medio como la tinta china en el que un trazo que haces sobre el papel se queda para siempre, tiene sus ventajas. La imperfección, ya se sabe, forma parte del ser humano. Lo que en una mente robótica puede verse como un error -como es pintar saliéndose de la línea-, para un ojo humano puede resultar bello.

Para entintar las páginas, me imprimí en folios comunes -A4 de 80gr- las 160 páginas dibujadas, sobre las cuales coloqué el papel de acuarela -de 32,5x25cm y 250g-. Ambas hojas estaban colocadas en la mesa de luz que al emitir dicha luz por debajo veía la página dibujada que era la referencia para dibujar sobre el papel de acuarela. Es el mismo sistema que utilizamos cuando calcamos un dibujo sobre la ventana: la luz del exterior atraviesa el dibujo que queremos calcar y dibujamos sobre una nueva hoja colocada sobre la que tiene el dibujo de referencia.

Dibujaba la línea con lápiz para tener una referencia. Una vez establecida la línea, entintaba encima de esta línea con el pincel pintando los diferentes tonos de gris. Iba de lo más claro a lo más oscuro, terminando con el negro, añadiendo cada vez más contraste. Finalmente con un rotulador calibrado de 0.4mm volvía a dibujar la línea pero esta vez por encima del trabajo que había hecho con el pincel.

En esta fase de tinta es donde se establece la iluminación de la escena, las texturas de las superficies, el volumen de los objetos, se termina de componer la imagen destacando aquello en lo que queremos que el lector se fije. Todo eso sirve, no se nos olvide, para apoyar lo que ocurre en la escena, es decir, son elementos gráficos que nos sirven para transmitir emociones.

Tras 2 meses de intenso trabajo con una media de 3 páginas al día, logré pintar las 160 páginas que componen el cómic. De hecho, tengo una carpeta en casa con todas las páginas pintadas y colocadas en el orden de lectura. Es como un cómic pintado a mano y sin bocadillos.

DIGITALIZACIÓN Y MAQUETACIÓN

El último paso en la elaboración del cómic fue escanear todos los dibujos, colocarle los marcos y las separaciones blancas entre viñetas y añadirle los bocadillos. Para esta última labor contraté a uno de mis compañeros de profesión que estudió conmigo en la Escola Joso de Barcelona -considerada la primera escuela de cómic de

España y de la cual han salido muchos dibujantes reconocidos hoy en día-. La labor de Igor Sarraide -que es como se llama mi compañero- fue la de dibujar el bocadillo en el lugar que le correspondía y el rabillo del mismo en la dirección correcta. Previamente, ya tenía escrito los diálogos definitivos por lo que el tamaño del globo tenía que ser el adecuado para ese texto. También hice los ajustes correspondientes para el catalán y el aragonés pues en cada lengua, un mismo párrafo, ocupa un espacio diferente. Es importante tener en consideración el espacio que ocupa el bocadillo ya en el guión gráfico pues el éste ocupa un espacio importante de la viñeta y, por tanto, el resto del contenido de la viñeta está condicionado por la cantidad de texto que en ella exista.

Solo queda ordenar todas las páginas ya acabadas -limpias de toda mancha, con lo bocadillos definitivos insertados, con los espacios entre viñetas y en los márgenes colocados, con la corrección de imagen pertinente tras el escaneado- en el orden correspondiente.

Faltaría añadir los agradecimientos, los créditos, los prólogos -cuya autoría corresponde a Magda Godia y Héctor Moret- y el colofón final que dice: "Este libro terminó de imprimirse coincidiendo con el 50 aniversario del traslado del *Poble Vell*".

Fue precisamente en uno de mis paseos hasta al *Poble Vell*, durante mi estancia en Mequinenza, en un atardecer precioso donde el sol luchaba por atravesar las montañas y navegar Ebro abajo, que leí, en la puerta de la casa donde vivía Jesús Moncada, situada en la calle Zaragoza, una placa que estoy seguro que todas las personas que leen estas líneas la conocen. Con el texto de esa placa comienza el cómic: "Al que vingui a enderrocar-la:/ (Per a escriure a la porta de ca meva)./ Enruna-la, si cal/ però sense escarnir-la./ El que ells teus ulls prendan per argamasa i pedra/ es dolorida pell d'uns altres dies;/ allí on no sentiràs sinò silenci/ nosaltres hi escoltem les antigues paraules."

Pues eso.



