Segundo de Chomón no cae en el olvido

Alberto Alegre Villanueva
Fotografías de Rosa Pérez

Julio Sánchez Millán, presidente de la Real Academia de Fotografía de Zaragoza y comisario de la exposición *Chomón. El cinematógrafo de la fantasía.*

Introducción

¿Qué tienen en común Link Wray, Francisco Suárez o Segundo de Chomón? Tres figuras, aparentemente tan distintas y provenientes de campos tan lejanos. Muchos quizás no los conozcan, pero todos ellos son "maestros de maestros". Una categoría de genialidad reservada solo para unos pocos y que quizás, si le preguntaran al sujeto en cuestión, no tengo claro si la querría para sí mismo. Esto se debe a que la historia más canónica los ha borrado del mapa y los ha relegado a un segundo plano. Jimi Hendrix, René Descartes y Georges Méliès son, respectivamente a los citados al principio, pioneros mucho más conocidos en sus áreas, a pesar de que los logros conseguidos por estos hubieran sido improbables sin los avances y la influencia de los primeros. Y es por esta razón por la que, con más motivo, hacen falta actos que hagan justicia sobre la figura de estos genios, citados por muchos, pero olvidados por la mayoría. En esta ocasión, y aprovechando una serie de eventos que lo acompañan, rememoraremos a Segundo Víctor Aurelio Chomón y Ruiz, el cineasta turolense, más conocido como simplemente Segundo de Chomón, y que en 2021 cumplió 150 años de su nacimiento.

Estos eventos a los que hacía referencia no son más que dos formas de rescatar del olvido generalizado los logros conseguidos por Segundo, ambos bajo el paraguas del Instituto de Estudios Turolenses, conmemorando el aniversario del cineasta. El primero se trataría de la exposición itinerante *Chomón. El cinematógrafo de la fantasía*, que llegó a Andorra tras haber recorrido ya buena parte del territorio aragonés. La organizó y se encargó de ello Julio Sánchez Millán, presidente de la Real Academia de Fotografía de Zaragoza. La segunda es que el andorrano Roberto Morote, autor de la adaptación a novela gráfica del libro *Camino de sirga*, ha colaborado en la realización de un cómic sobre Segundo. En *Chomón. El mago de la luz*, que así es como se titula, Morote ha prestado su pincel para darle forma a un proyecto que pretende contarnos la biografía de Segundo de Chomón, desde un punto de vista didáctico, pero también acercándose al plano familiar.

Así pues, en este artículo trataremos de acercar un poco más la figura de Segundo de Chomón haciendo un breve repaso por su trayectoria e hitos más relevantes. Contaremos para ello, además, con los interesantes apuntes de un experto en el tema como es Julio Sánchez Millán, que nos pudo acompañar brevemente el día de la presentación. Finalmente, daremos paso a una entrevista con Roberto Morote, en la que nos contará su experiencia dibujando el cómic, así como algunos pensamientos en torno al dibujo, el cine de Chomón…

¿Quién fue Segundo de Chomón?

El origen de Segundo de Chomón se remonta, como ya anticipábamos, al 1871 de Teruel. Allí nacería, en la Ciudad del Amor, aunque la mayoría de sus grandes trabajos los realizaría fuera de España. El hueco que se ha granjeado en la historia del cine internacional fue gracias a películas como *La casa encantada* (1907), *El hotel eléctrico* (1908) o *Cabiria* (1914). Películas ciertamente sonadas en el panorama y que le hicieron valerse del calificativo del "Méliès español", pero está lejos de merecer tal ensombrecimiento. Hay que advertir, eso sí, que esto no es ningún acto chovinista. En ocasiones, las instituciones sacan pecho al contar "entre sus filas" con ciertos nombres de artistas representando a su territorio, como si de héroes de guerra de una batalla cultural se tratase. Para el que sabe reconocer el talento, el puro, no hay rasgos ideológicos ni nacionalistas de por medio, solo hay influencias, que, además, en el caso específico de Segundo de Chomón, son difíciles de encontrar respecto a Teruel. A pesar de ello, como decíamos anteriormente, Chomon es uno de los

Montaje de la exposición en el patio de la Casa de Cultura de Andorra.

que, sí o sí, merece más reconocimiento del que tiene. Ante la pregunta sobre el olvido hacia la figura de Segundo de Chomón, Julio Sánchez Millán respondía que "los historiadores no se han interesado en saber quién era ese personaje, porque Segundo era técnico, no era ni director ni actor, pero posiblemente tendría un peso mucho más importante en las producciones de ese momento, dado el carácter artesanal de aquellas primeras películas".
Chomón demostró una comprensión del lenguaje del cine muy superior a la de Méliès, que apenas salió del llamado "cine de atracciones". Estos experimentos audiovisuales de principios de siglo servían para probar las capacidades técnicas de las nuevas máquinas y daban pie a espectáculos visuales que congregaban a multitud de gente impresionada por las posibilidades imaginativas del cine. «Uno tiene que ponerse en la época, habrá gente que no se sabrá poner y diga "¿y esto para qué?", pero es importantísimo saber de dónde vienen las cosas», nos recordaba Julio. Y como ya sabemos, el futuro del cine no fue quedarse como un espectáculo circense, sino transformarse hacia géneros más desarrollados. Hay que señalar el impulso de Chomón por dar un salto hacia una ficción mucho más profunda narrativamente hablando, integrando los géneros literarios y escénicos populares (entre ellos, la zarzuela) de la misma forma que se hacía en Francia con el Film d'Art. Chomón se involucró en comedias, dramas, cine histórico, adaptaciones literarias… haciendo que, gracias a su labor en fotografía y sus maravillosos trucajes, la inmersión en las obras obtuviese una dimensión verdaderamente pionera. Nos aseguraba Julio que "a Segundo de Chomón lo conceptúo como uno de los inventores del cine, él se hace las cosas, es un artesano, un autodidacta, se interesó por la fotografía a los 15 años, en un mundo en el que el cine no existía, y experimenta hasta lograr cosas que servirían muchos años después".

Los héroes del Sitio de Zaragoza (1903) data como la primera cinta de ficción española. La película, con más de 110 años de antigüedad, no tiene una calidad excelente y, desde luego, no tenemos que visionarla desde el punto de vista desde el que hoy juzgaríamos cualquier ficción, sino como un auténtico hito en la forma de concebir un contenido audiovisual. La necesidad de contar una historia se impone sobre todas las intenciones y el manejo de la cámara de Chomón conduce a ello. Esto se pudo dar porque, seguramente, Chomón ya se estaba fijando en las primeras películas narrativas de Francia, provenientes de la gigante de la industria Pathé, empresa con la que luego tendría una gran colaboración.

Aunque si hay algo que hubiera que destacar por encima de todas las cosas que consiguió Chomón, esta sería su labor como un artesano de los trucajes en los primeros compases del cine. Son lo que hoy conocemos como efectos especiales, consiguen crear ficciones tan inmersivas que han generado universos enteros como *El señor de los anillos* o *Star Wars*, mundos inimaginables que la magia del cine ha hecho posible. Y, guardando las distancias, Chomón no haría más que marcar el camino de estas posibilidades, realizando auténticos despliegues técnicos, en una época en la que las tijeras para cortar fotogramas eran la mayor de las herramientas. Un ejemplo maravilloso sería *El hotel eléctrico* (1908), una comedia en la que los objetos inanimados cobraban vida a través de una técnica hoy conocida como *stopmotion*, y que consiste, básicamente, en grabar fotograma a fotograma, e ir moviendo los objetos cuando no se graba, creando así la sensación de que los objetos se mueven solos. Hay otras tantas cosas en las que merecería la pena hacer hincapié, por ejemplo, su aporte a la investigación del color, de hecho sus películas son las primeras en tener color de forma artesanal en España. También cabe recordar su participación en grandes producciones europeas como *Napoleón* (1927). Julio quiso destacar de forma especial: "Segundo de Chomón hace la película *Una excursión incoherente* (1909), que adelanta a Duchamp y a Buñuel al ser una de las primeras ficciones con aires surrealistas".

Nadie sabe a dónde hubiera podido llegar Chomón, de no ser porque fallecería debido a una enfermedad con 57 años, en 1929. Lo que sí es seguro es que su labor consiguió que posteriores cineastas pudieran siquiera imaginar que las posibilidades del cine fueran tan grandes. Y como ponerse a imaginar el supuesto de "qué hubiera pasado si…" es aventurado cuanto menos, mejor recordar que sí ocurrió lo que, de hecho, no deberíamos olvidar, la historia de nuestro cine, la historia de Segundo de Chomón.

Segundo de Chomón no cae en el olvido

Alberto Alegre Villanueva
Fotografías de Rosa Pérez

Julio Sánchez Millán, presidente de la Real Academia de Fotografía de Zaragoza y comisario de la exposición *Chomón. El cinematógrafo de la fantasía.*

Introducción

¿Qué tienen en común Link Wray, Francisco Suárez o Segundo de Chomón? Tres figuras, aparentemente tan distintas y provenientes de campos tan lejanos. Muchos quizás no los conozcan, pero todos ellos son "maestros de maestros". Una categoría de genialidad reservada solo para unos pocos y que quizás, si le preguntaran al sujeto en cuestión, no tengo claro si la querría para sí mismo. Esto se debe a que la historia más canónica los ha borrado del mapa y los ha relegado a un segundo plano. Jimi Hendrix, René Descartes y Georges Méliès son, respectivamente a los citados al principio, pioneros mucho más conocidos en sus áreas, a pesar de que los logros conseguidos por estos hubieran sido improbables sin los avances y la influencia de los primeros. Y es por esta razón por la que, con más motivo, hacen falta actos que hagan justicia sobre la figura de estos genios, citados por muchos, pero olvidados por la mayoría. En esta ocasión, y aprovechando una serie de eventos que lo acompañan, rememoraremos a Segundo Víctor Aurelio Chomón y Ruiz, el cineasta turolense, más conocido como simplemente Segundo de Chomón, y que en 2021 cumplió 150 años de su nacimiento.

Estos eventos a los que hacía referencia no son más que dos formas de rescatar del olvido generalizado los logros conseguidos por Segundo, ambos bajo el paraguas del Instituto de Estudios Turolenses, conmemorando el aniversario del cineasta. El primero se trataría de la exposición itinerante *Chomón. El cinematógrafo de la fantasía*, que llegó a Andorra tras haber recorrido ya buena parte del territorio aragonés. La organizó y se encargó de ello Julio Sánchez Millán, presidente de la Real Academia de Fotografía de Zaragoza. La segunda es que el andorrano Roberto Morote, autor de la adaptación a novela gráfica del libro *Camino de sirga*, ha colaborado en la realización de un cómic sobre Segundo. En *Chomón. El mago de la luz*, que así es como se titula, Morote ha prestado su pincel para darle forma a un proyecto que pretende contarnos la biografía de Segundo de Chomón, desde un punto de vista didáctico, pero también acercándose al plano familiar.

Así pues, en este artículo trataremos de acercar un poco más la figura de Segundo de Chomón haciendo un breve repaso por su trayectoria e hitos más relevantes. Contaremos para ello, además, con los interesantes apuntes de un experto en el tema como es Julio Sánchez Millán, que nos pudo acompañar brevemente el día de la presentación. Finalmente, daremos paso a una entrevista con Roberto Morote, en la que nos contará su experiencia dibujando el cómic, así como algunos pensamientos en torno al dibujo, el cine de Chomón…

¿Quién fue Segundo de Chomón?

El origen de Segundo de Chomón se remonta, como ya anticipábamos, al 1871 de Teruel. Allí nacería, en la Ciudad del Amor, aunque la mayoría de sus grandes trabajos los realizaría fuera de España. El hueco que se ha granjeado en la historia del cine internacional fue gracias a películas como *La casa encantada* (1907), *El hotel eléctrico* (1908) o *Cabiria* (1914). Películas ciertamente sonadas en el panorama y que le hicieron valerse del calificativo del "Méliès español", pero está lejos de merecer tal ensombrecimiento. Hay que advertir, eso sí, que esto no es ningún acto chovinista. En ocasiones, las instituciones sacan pecho al contar "entre sus filas" con ciertos nombres de artistas representando a su territorio, como si de héroes de guerra de una batalla cultural se tratase. Para el que sabe reconocer el talento, el puro, no hay rasgos ideológicos ni nacionalistas de por medio, solo hay influencias, que, además, en el caso específico de Segundo de Chomón, son difíciles de encontrar respecto a Teruel. A pesar de ello, como decíamos anteriormente, Chomon es uno de los

Montaje de la exposición en el patio de la Casa de Cultura de Andorra.

que, sí o sí, merece más reconocimiento del que tiene. Ante la pregunta sobre el olvido hacia la figura de Segundo de Chomón, Julio Sánchez Millán respondía que "los historiadores no se han interesado en saber quién era ese personaje, porque Segundo era técnico, no era ni director ni actor, pero posiblemente tendría un peso mucho más importante en las producciones de ese momento, dado el carácter artesanal de aquellas primeras películas".
Chomón demostró una comprensión del lenguaje del cine muy superior a la de Méliès, que apenas salió del llamado "cine de atracciones". Estos experimentos audiovisuales de principios de siglo servían para probar las capacidades técnicas de las nuevas máquinas y daban pie a espectáculos visuales que congregaban a multitud de gente impresionada por las posibilidades imaginativas del cine. «Uno tiene que ponerse en la época, habrá gente que no se sabrá poner y diga "¿y esto para qué?", pero es importantísimo saber de dónde vienen las cosas», nos recordaba Julio. Y como ya sabemos, el futuro del cine no fue quedarse como un espectáculo circense, sino transformarse hacia géneros más desarrollados. Hay que señalar el impulso de Chomón por dar un salto hacia una ficción mucho más profunda narrativamente hablando, integrando los géneros literarios y escénicos populares (entre ellos, la zarzuela) de la misma forma que se hacía en Francia con el Film d'Art. Chomón se involucró en comedias, dramas, cine histórico, adaptaciones literarias… haciendo que, gracias a su labor en fotografía y sus maravillosos trucajes, la inmersión en las obras obtuviese una dimensión verdaderamente pionera. Nos aseguraba Julio que "a Segundo de Chomón lo conceptúo como uno de los inventores del cine, él se hace las cosas, es un artesano, un autodidacta, se interesó por la fotografía a los 15 años, en un mundo en el que el cine no existía, y experimenta hasta lograr cosas que servirían muchos años después".

Los héroes del Sitio de Zaragoza (1903) data como la primera cinta de ficción española. La película, con más de 110 años de antigüedad, no tiene una calidad excelente y, desde luego, no tenemos que visionarla desde el punto de vista desde el que hoy juzgaríamos cualquier ficción, sino como un auténtico hito en la forma de concebir un contenido audiovisual. La necesidad de contar una historia se impone sobre todas las intenciones y el manejo de la cámara de Chomón conduce a ello. Esto se pudo dar porque, seguramente, Chomón ya se estaba fijando en las primeras películas narrativas de Francia, provenientes de la gigante de la industria Pathé, empresa con la que luego tendría una gran colaboración.

Aunque si hay algo que hubiera que destacar por encima de todas las cosas que consiguió Chomón, esta sería su labor como un artesano de los trucajes en los primeros compases del cine. Son lo que hoy conocemos como efectos especiales, consiguen crear ficciones tan inmersivas que han generado universos enteros como *El señor de los anillos* o *Star Wars*, mundos inimaginables que la magia del cine ha hecho posible. Y, guardando las distancias, Chomón no haría más que marcar el camino de estas posibilidades, realizando auténticos despliegues técnicos, en una época en la que las tijeras para cortar fotogramas eran la mayor de las herramientas. Un ejemplo maravilloso sería *El hotel eléctrico* (1908), una comedia en la que los objetos inanimados cobraban vida a través de una técnica hoy conocida como *stopmotion*, y que consiste, básicamente, en grabar fotograma a fotograma, e ir moviendo los objetos cuando no se graba, creando así la sensación de que los objetos se mueven solos. Hay otras tantas cosas en las que merecería la pena hacer hincapié, por ejemplo, su aporte a la investigación del color, de hecho sus películas son las primeras en tener color de forma artesanal en España. También cabe recordar su participación en grandes producciones europeas como *Napoleón* (1927). Julio quiso destacar de forma especial: "Segundo de Chomón hace la película *Una excursión incoherente* (1909), que adelanta a Duchamp y a Buñuel al ser una de las primeras ficciones con aires surrealistas".

Nadie sabe a dónde hubiera podido llegar Chomón, de no ser porque fallecería debido a una enfermedad con 57 años, en 1929. Lo que sí es seguro es que su labor consiguió que posteriores cineastas pudieran siquiera imaginar que las posibilidades del cine fueran tan grandes. Y como ponerse a imaginar el supuesto de "qué hubiera pasado si…" es aventurado cuanto menos, mejor recordar que sí ocurrió lo que, de hecho, no deberíamos olvidar, la historia de nuestro cine, la historia de Segundo de Chomón.

Roberto Morote firmando ejemplares durante la presentación del cómic *Chomón* en la Feria del Libro de Teruel.

Entrevista a Roberto Morote

Roberto Morote, andorrano nacido en 1987, publicó el año pasado, estando al frente tanto de guion como de dibujo, la adaptación a novela gráfica de *Camino de sirga*. Ahora se ha encargado de dibujar el cómic *Chomón. El mago de la luz*. Salió a la venta el día 14 de mayo, presentándose ese mismo día en la Feria del Libro y del Cómic de Teruel, y está disponible en todas las librerías. Nos abrió las puertas de su casa, una semana antes de la publicación, para poder hacerle las siguientes preguntas:

¿En qué consiste el proyecto que te traes entre manos? ¿Cómo te llegó la propuesta?

Este proyecto sale entre el Instituto de Estudios Turolenses y la editorial GP Ediciones, aprovechando que fue el 150 aniversario del nacimiento de Segundo de Chomón. Yo formo parte como dibujante dentro de este proyecto, soy quien se encarga de la parte gráfica. Queco Ágreda es quien realiza el guion. En cuanto a cómo llegó a mí, en realidad lo iba a dibujar Laura Rubio, una dibujante de GP Ediciones, que ha publicado varios cómics sobre leyendas del Pirineo entre otros proyectos, pero le salió trabajo de animadora en un estudio de videojuegos y al final no pudo hacerlo. Entonces Daniel Viñuales, el editor, me contactó a mí y le dije que sí. Primero porque era algo más breve y venía de algo más denso, y en segundo lugar porque era en color, era una oportunidad para cambiar de técnica.

¿De qué trata el cómic? ¿Qué tono tiene?

El cómic es una breve biografía de Segundo de Chomón desde el momento en que se va a Paris en 1905 hasta su muerte. Es el primer cómic que se hace sobre Chomón y además es interesante porque está adaptado a las nuevas investigaciones realizadas por Iván Núñez. Hasta ahora se había construido una biografía diferente de su vida y ahora nos basamos en lo más reciente. Hay datos muy relevantes que ahora se sabe que no son ciertos, por ejemplo, el que se pensaba que era su hijo biológico resultó ser el hijo de una anterior pareja, que a París llegó tras haber trabajado previamente en Barcelona… Núñez investigó los años primerizos de Segundo en Teruel y descubrió, a través del archivo de fichas de los alumnos de la época del Vega del Turia, que no realizó allí su educación infantil. Él y su familia se fueron a Valencia un año y medio después de nacer Segundo de Chomón.

Y en cuanto al tono, trata de ser didáctico y familiar al mismo tiempo. Repasa toda su trayectoria para que pueda entenderse bien: dónde estuvo, las películas que hizo, las técnicas que inventó y utilizó. Al mismo tiempo, Queco ha querido centrarse en su relación con su mujer, Julienne, y su hijo, para poder contar la historia de que gracias al cine pudo formar una familia con el que luego consideró su hijo. En cuanto a mi aportación a ello, sobre todo he querido darle dinamismo, ya que tenía que haber mucha información para poder explicarse bien. La forma de colorearlo ha sido poner toda la escena monocroma, es una forma sencilla y evocadora de crear ambientes que también utilizaba Chomón. También le he dado una textura de película antigua a cada página, he utilizado un acabado de lápiz para que no parezca tan digital y nos sumerjamos en un ambiente más de la época.

¿Cuánto conocías a Chomón antes de ponerte a dibujar sobre él? ¿Cómo ha sido tu inmersión en todo el proceso?

Conocía a Chomón y había visto alguna de sus películas previamente, pero ahora he tenido que profundizar y conocer más su obra. Por ejemplo, para colorear el propio cómic he cogido referencias de cómo él mismo coloreaba sus propias películas; también me he fijado, sin hacer una labor de investigación muy profunda, cómo eran las calles de París, las vestimentas, algunos edificios emblemáticos, los estudios cinematográficos de la Pathé, la estación de Montmartre… Pero, en general, me he adaptado a la historia que escribió Queco. Nos coordinamos y en algunos momentos le iba sugiriendo cosas, él también a mí. Queco podría haber escrito un cómic de 200 páginas sobre Chomón porque conoce muchísimo sobre él, ha investigado mucho. He aprendido un montón, me he dejado aconsejar por lo que él me iba diciendo. Como yo venía de un proyecto en el que he sido guionista me he visto reflejado en su papel, y él es al final quien escribía la historia. Él me iba escribiendo unas acotaciones de cómo creía que tendrían que verse las cosas, me decía que así es como él lo veía, pero me daba libertad para que se me ocurriera algo mejor y yo, dentro de ese encuadre, podía tomar decisiones, pero se agradecen las limitaciones, son lo que muchas veces hacen que se encare un proyecto a su final.

Tu anterior trabajo fue la adaptación de *Camino de sirga*, ¿qué diferencias has observado? ¿Qué cosas positivas y negativas has sentido en el proceso creativo de ambos trabajos? ¿Preferirías escribir 1 *Camino de sirga* o 10 "Chomones"?

Como algo positivo de *Camino de sirga*, seleccioné qué partes quería contar y qué no, ahí tenía todo el control. Como algo negativo, diría que me llevó mucho tiempo, primero la investigación, la escritura… al final llegué a la hora de dibujar más cansado. También era mi primera obra, por lo tanto, tampoco tenía mucha experiencia de dibujo. En el de Chomón ha sido diferente, al tener la historia ya escrita y no tener que pensar en nada más, me aligeró mucho el trabajo. Además, al tener una experiencia previa he notado una mejoría en cuanto al dibujo. La experiencia de tener un tiempo más justo, ya que solo he tenido un mes para dibujarlo y pintarlo, también considero que ha sido positiva para mí, he ido más al grano, mi trazo ha sido más suelto, no me he replanteado corregir tantas cosas y me he sentido más decidido. Hay veces que pensar demasiado puede ser algo contraproducente en estos casos. Y ¡te diría que prefiero 10 "Chomones"! Tener 10 significa que puedes hacer 10 cosas de manera diferente. En *Camino de sirga* te involucras mucho más, pero también te desgasta, no es rechazo, pero sí que hay una sensación de que la longitud del trabajo acaba cansándote mucho más.

Entrando más en concreto sobre la figura de Segundo de Chomón, ¿qué es lo que más te ha llamado la atención de sus logros?

Pues, aunque Chomón destacó por la cantidad de trucajes que a nivel técnico desarrolló, sobre todo me quedo con la capacidad de imaginar nuevos mundos. Ahora tenemos mucho bagaje gráfico, vemos imágenes a cada segundo, redes sociales… estamos mucho más acostumbrados y somos más capaces de imaginar fantasías. Ellos con muchos menos medios eran más capaces de imaginar que se podían contar cosas increíbles. Por ejemplo, en *Viaje a Júpiter* (1909) hay un hombre subido a una escalera para llegar a Júpiter. Hay una poesía en esas imágenes que ahora se ha perdido, una simplicidad, una inocencia a la hora de contar cosas que hace que tengan un valor especial. El hecho de tener que buscar la manera más eficaz de contar una historia, dentro de las limitaciones de la época, hace que comunique mucho más que con las herramientas que tenemos ahora, con las que es mucho más fácil todo.

Hemos hablado de tu trabajo pasado y del presente con *Chomón. El mago de la luz*, pero ¿en qué estás pensando de cara al futuro?

Proyectos asegurados no tengo ninguno. Estoy hablando con varios guionistas para ver si podemos colaborar en un proyecto común. Hay personajes que creo que merecerían, entre otras muchas cosas, un cómic, como por ejemplo María Moliner. También tengo la idea de hacer un álbum ilustrado, algo más infantil, es algo que me gustaría probar. Me gustaría probar muchos formatos y muchas edades para aprender, cambiar el tipo de narrativa, ir viendo dónde me encuentro más a gusto. También es por abrir mi abanico de posibilidades a nivel profesional, he tenido la suerte de tener dos proyectos en menos de un año, pero ¿quién sabe?

Página 57 de *Chomón. El mago de la luz*.

Roberto Morote firmando ejemplares durante la presentación del cómic *Chomón* en la Feria del Libro de Teruel.

Entrevista a Roberto Morote

Roberto Morote, andorrano nacido en 1987, publicó el año pasado, estando al frente tanto de guion como de dibujo, la adaptación a novela gráfica de *Camino de sirga*. Ahora se ha encargado de dibujar el cómic *Chomón. El mago de la luz*. Salió a la venta el día 14 de mayo, presentándose ese mismo día en la Feria del Libro y del Cómic de Teruel, y está disponible en todas las librerías. Nos abrió las puertas de su casa, una semana antes de la publicación, para poder hacerle las siguientes preguntas:

¿En qué consiste el proyecto que te traes entre manos? ¿Cómo te llegó la propuesta?

Este proyecto sale entre el Instituto de Estudios Turolenses y la editorial GP Ediciones, aprovechando que fue el 150 aniversario del nacimiento de Segundo de Chomón. Yo formo parte como dibujante dentro de este proyecto, soy quien se encarga de la parte gráfica. Queco Ágreda es quien realiza el guion. En cuanto a cómo llegó a mí, en realidad lo iba a dibujar Laura Rubio, una dibujante de GP Ediciones, que ha publicado varios cómics sobre leyendas del Pirineo entre otros proyectos, pero le salió trabajo de animadora en un estudio de videojuegos y al final no pudo hacerlo. Entonces Daniel Viñuales, el editor, me contactó a mí y le dije que sí. Primero porque era algo más breve y venía de algo más denso, y en segundo lugar porque era en color, era una oportunidad para cambiar de técnica.

¿De qué trata el cómic? ¿Qué tono tiene?

El cómic es una breve biografía de Segundo de Chomón desde el momento en que se va a Paris en 1905 hasta su muerte. Es el primer cómic que se hace sobre Chomón y además es interesante porque está adaptado a las nuevas investigaciones realizadas por Iván Núñez. Hasta ahora se había construido una biografía diferente de su vida y ahora nos basamos en lo más reciente. Hay datos muy relevantes que ahora se sabe que no son ciertos, por ejemplo, el que se pensaba que era su hijo biológico resultó ser el hijo de una anterior pareja, que a París llegó tras haber trabajado previamente en Barcelona… Núñez investigó los años primerizos de Segundo en Teruel y descubrió, a través del archivo de fichas de los alumnos de la época del Vega del Turia, que no realizó allí su educación infantil. Él y su familia se fueron a Valencia un año y medio después de nacer Segundo de Chomón.

Y en cuanto al tono, trata de ser didáctico y familiar al mismo tiempo. Repasa toda su trayectoria para que pueda entenderse bien: dónde estuvo, las películas que hizo, las técnicas que inventó y utilizó. Al mismo tiempo, Queco ha querido centrarse en su relación con su mujer, Julienne, y su hijo, para poder contar la historia de que gracias al cine pudo formar una familia con el que luego consideró su hijo. En cuanto a mi aportación a ello, sobre todo he querido darle dinamismo, ya que tenía que haber mucha información para poder explicarse bien. La forma de colorearlo ha sido poner toda la escena monocroma, es una forma sencilla y evocadora de crear ambientes que también utilizaba Chomón. También le he dado una textura de película antigua a cada página, he utilizado un acabado de lápiz para que no parezca tan digital y nos sumerjamos en un ambiente más de la época.

¿Cuánto conocías a Chomón antes de ponerte a dibujar sobre él? ¿Cómo ha sido tu inmersión en todo el proceso?

Conocía a Chomón y había visto alguna de sus películas previamente, pero ahora he tenido que profundizar y conocer más su obra. Por ejemplo, para colorear el propio cómic he cogido referencias de cómo él mismo coloreaba sus propias películas; también me he fijado, sin hacer una labor de investigación muy profunda, cómo eran las calles de París, las vestimentas, algunos edificios emblemáticos, los estudios cinematográficos de la Pathé, la estación de Montmartre… Pero, en general, me he adaptado a la historia que escribió Queco. Nos coordinamos y en algunos momentos le iba sugiriendo cosas, él también a mí. Queco podría haber escrito un cómic de 200 páginas sobre Chomón porque conoce muchísimo sobre él, ha investigado mucho. He aprendido un montón, me he dejado aconsejar por lo que él me iba diciendo. Como yo venía de un proyecto en el que he sido guionista me he visto reflejado en su papel, y él es al final quien escribía la historia. Él me iba escribiendo unas acotaciones de cómo creía que tendrían que verse las cosas, me decía que así es como él lo veía, pero me daba libertad para que se me ocurriera algo mejor y yo, dentro de ese encuadre, podía tomar decisiones, pero se agradecen las limitaciones, son lo que muchas veces hacen que se encare un proyecto a su final.

Tu anterior trabajo fue la adaptación de *Camino de sirga*, ¿qué diferencias has observado? ¿Qué cosas positivas y negativas has sentido en el proceso creativo de ambos trabajos? ¿Preferirías escribir 1 *Camino de sirga* o 10 "Chomones"?

Como algo positivo de *Camino de sirga*, seleccioné qué partes quería contar y qué no, ahí tenía todo el control. Como algo negativo, diría que me llevó mucho tiempo, primero la investigación, la escritura… al final llegué a la hora de dibujar más cansado. También era mi primera obra, por lo tanto, tampoco tenía mucha experiencia de dibujo. En el de Chomón ha sido diferente, al tener la historia ya escrita y no tener que pensar en nada más, me aligeró mucho el trabajo. Además, al tener una experiencia previa he notado una mejoría en cuanto al dibujo. La experiencia de tener un tiempo más justo, ya que solo he tenido un mes para dibujarlo y pintarlo, también considero que ha sido positiva para mí, he ido más al grano, mi trazo ha sido más suelto, no me he replanteado corregir tantas cosas y me he sentido más decidido. Hay veces que pensar demasiado puede ser algo contraproducente en estos casos. Y ¡te diría que prefiero 10 "Chomones"! Tener 10 significa que puedes hacer 10 cosas de manera diferente. En *Camino de sirga* te involucras mucho más, pero también te desgasta, no es rechazo, pero sí que hay una sensación de que la longitud del trabajo acaba cansándote mucho más.

Entrando más en concreto sobre la figura de Segundo de Chomón, ¿qué es lo que más te ha llamado la atención de sus logros?

Pues, aunque Chomón destacó por la cantidad de trucajes que a nivel técnico desarrolló, sobre todo me quedo con la capacidad de imaginar nuevos mundos. Ahora tenemos mucho bagaje gráfico, vemos imágenes a cada segundo, redes sociales… estamos mucho más acostumbrados y somos más capaces de imaginar fantasías. Ellos con muchos menos medios eran más capaces de imaginar que se podían contar cosas increíbles. Por ejemplo, en *Viaje a Júpiter* (1909) hay un hombre subido a una escalera para llegar a Júpiter. Hay una poesía en esas imágenes que ahora se ha perdido, una simplicidad, una inocencia a la hora de contar cosas que hace que tengan un valor especial. El hecho de tener que buscar la manera más eficaz de contar una historia, dentro de las limitaciones de la época, hace que comunique mucho más que con las herramientas que tenemos ahora, con las que es mucho más fácil todo.

Hemos hablado de tu trabajo pasado y del presente con *Chomón. El mago de la luz*, pero ¿en qué estás pensando de cara al futuro?

Proyectos asegurados no tengo ninguno. Estoy hablando con varios guionistas para ver si podemos colaborar en un proyecto común. Hay personajes que creo que merecerían, entre otras muchas cosas, un cómic, como por ejemplo María Moliner. También tengo la idea de hacer un álbum ilustrado, algo más infantil, es algo que me gustaría probar. Me gustaría probar muchos formatos y muchas edades para aprender, cambiar el tipo de narrativa, ir viendo dónde me encuentro más a gusto. También es por abrir mi abanico de posibilidades a nivel profesional, he tenido la suerte de tener dos proyectos en menos de un año, pero ¿quién sabe?

Página 57 de *Chomón. El mago de la luz*.