

CARTAGO VETUS

La ciutat perduda

SINOPSI DE L'OBRA

Cartago Vetus. La ciutat perduda explica la recerca que diverses generacions d'arqueòlegs catalans, al segle XVIII, XIX i XX van realitzar a Olèrdola tot buscant les restes de Cartago Vetus, l'antiga ciutat cartaginesa que cita Ptolomeu a la seva *Geografia*. Amb aquest volum, Garcia Quera ret un homenatge a aquest col·lectiu, força heterogeni, el dels arqueòlegs, que sovint ha restat oblidat, tot i que han dedicat bona part de la seva vida a mirar d'entendre el significat de les restes que les civilitzacions anteriors ens han deixat.

Aquesta no ha estat una tasca fàcil, i encara menys a Olèrdola, on es troben sobreposades restes de diverses cultures. En aquest camí cap al coneixement molts hi han posat el seu granet de sorra. I també molts han arribat a conclusions errònies o han fet interpretacions que després han estat desestimades, a mesura que la investigació ha anat avançant.

I precisament per això resulta apassionant mirar enrere i dedicar un llibre a tots aquells que, tot i els errors, o fins i tot gràcies a ells, han fet avançar el coneixement que avui tenim sobre el jaciment d'Olèrdola. Tots ells, en algun moment, van dirigir la mirada cap a un mateix punt i es van plantejar preguntes semblants.

Una d'aquestes preguntes era si les restes que observem al jaciment d'Olèrdola corresponen a les de l'antiga ciutat cartaginesa anomenada Cartago Vetus.

L'AUTOR

ORIOL GARCIA QUERA (Barcelona, 1967) és un dibuixant i guionista especialitzat en Història de Catalunya. Ha publicat nombrosos còmics històrics sobre moments i personatges del nostre passat. Des de l'any 2022, alguns dels seus títols han estat traduïts al francès, i amb la seva obra *Carthago Vetus. La cité perdue* s'ha vist reconegut amb el premi RAN d'Archeologie 2024. També ha fet il·lustracions en revistes de tema històric i en diversos projectes museogràfics.

És professor de l'escola Josò, especialitzada en còmic i il·lustració i participa en programes del Consorci d'Educació de Barcelona.

ORIOL GARCIA QUERA

DIBUIXANT I AUTOR ESPECIALITZAT EN OBRES DE TEMÀTICA HISTÒRICA



TRAÇ DEL TEMPS. La col·lecció de Còmics Històrics

"Traç del Temps" és una col·lecció de còmics històrics d'Oriol Garcia Quera que recrea esdeveniments del nostre passat, amb guions de ficció assessorats per historiadors especialitzats. La col·lecció resulta molt útil per entendre i imaginar-se com era un determinat episodi de la nostra història.

Els títols responen a diferents períodes i s'esdevenen, la majoria, al Parc arqueològic d'Olèrdola, ja que és en aquest magnífic recinte que s'hi veu la petjada de les diferents civilitzacions que l'han habitat al llarg del temps.

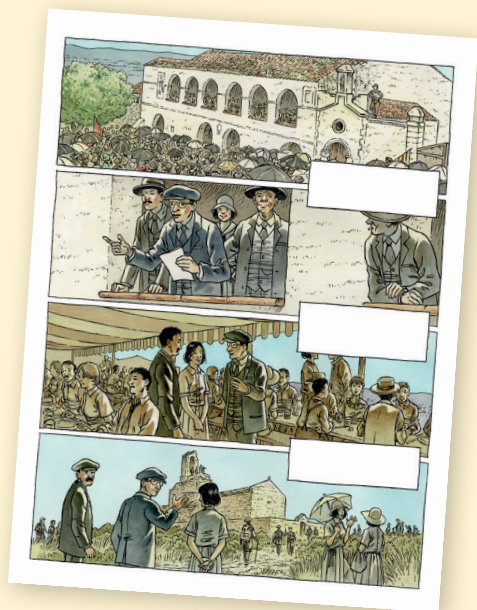


ESTRUCTURA DE L'OBRA

L'obra s'estructura en tres parts. I cada part consta d'unes informacions narratives i unes històries ficcionades explicades en còmic. La informació narrativa compleix diverses funcions. D'una banda, apareix al començament per situar el lector en el moment històric que es tracta, i contextualitza el còmic que llegirà. Aquesta part va acompanyada d'imatges (dibuixos, fotografies, mapes o documents). D'altra banda s'utilitza per separar les diferents històries de ficció que hi ha i explicar els salts en el temps de les diferents expedicions. També hi és al final, després de l'última història en còmic per exposar les conclusions i fer entenedor com es clou aquell episodi històric.

Les històries ficcionades explicades en còmic, en el cas de *Cartago Vetus*, són tres:

- La primera correspon al segle XVIII i explica la primera visita que fa Jaume Pasqual, un dels precursors de l'arqueologia a Catalunya, juntament amb Francesc Papiol al jaciment d'Olèrdola. En aquesta exploració, Pasqual acaba conclouent que les ruïnes que visita corresponen a l'antiga Cartago Vetus. Tot i que aquesta tesi crea polèmica entre els erudits, tothom està d'acord en què les restes del jaciment tenen un altíssim valor patrimonial.
- La segona història de ficció en còmic ens situa ja al segle XIX i reviu l'expedició que membres de l'Associació Catalanista d'Excursions Científiques, embrió de l'actual Centre Excursionista de Catalunya, fan al jaciment amb la voluntat de trobar la resposta a les preguntes que encara genera la polèmica. Però la conclusió és que, sigui o no sigui la ciutat perduda, han de donar a conèixer l'indret perquè pugui ser estudiat en un futur.
- La tercera història, ja al segle XX, és l'excavació que la Mancomunitat encarrega al Servei d'Investigacions Arqueològiques de l'Institut d'Estudis Catalans (dirigit per l'arqueòleg Pere Bosch i Gimpera). L'encarregat de dur-la a terme i documentar-la va ser Maties Pallarès, membre de l'esmentat Servei. En aquesta campanya, Pallarès va establir la cronologia de la muralla i va identificar les cases de la ciutat medieval. Aquests treballs van ser decisius per al jaciment i en van desestimar definitivament l'origen cartaginès d'Olèrdola. La polèmica que havia durat gairebé cent cinquanta anys va quedar tancada per sempre.



RECURSOS PER TREBALLAR

CARTAGO VETUS. LA CIUTAT PERDUDA A L'AULA

Entendre una època històrica és saber què feia la gent que la va viure. És entendre per què van actuar d'aquella manera, saber què els interessava o els preocupava, com avançaven en el dia a dia, i també com vestien, què menjaven o on vivien i com. Els còmics de la col·lecció "Traç del Temps" ens ho permeten d'una manera molt visual i amena. Per tal d'ajudar a entendre aquesta època, podem fer que els lectors es fixin en diferents aspectes. Serveixin com a mostra els següents:

OBSERVACIÓ DEL COLOR

Amb aquesta activitat s'analitza un recurs que té el dibuixant i que crea sensacions en el lector.

- Observem que a la primera història explicada en còmic el dibuixant no hi ha posat més que el color sèpia i groc. ¿Creieu que aquest fet és casual, un error de la impremta o que no tenia temps per fer-ho amb més colors? O bé sou de l'opinió que es tracta d'un recurs que ha utilitzat per dir-nos alguna cosa?
- En la segona història explicada en llenguatge de còmic, quins colors hi predominen? Què ens deu voler dir aquest predomini del blau fosc? Penseu que pot ser una transició cap a la tercera història? I aprofitarem per analitzar els colors de la tercera història i concloure que aquesta és una història reeixida, un esclat; un moment d'esplendor per a l'arqueologia i el jaciment. I el dibuixant ens ho fa veure mitjançant el color que utilitza.
- Una activitat que es podria demanar als lectors és que ens diguessin quins colors utilitzarien ells si haguessin de pintar unes escenes concretes que poden ser: una escena de guerra, una escena de Festa Major, una escena de nit, una escena de matinada, una escena d'hivern, una d'estiu, etc.



OBSERVACIÓ DEL TEXT

Veurem la diferència entre cartutx i globus en els còmics. El cartutx és el quadre on s'hi escriu el text que pertany al narrador. I el globus és el que ens indica la veu dels personatges. Si transcrivíssim els textos d'un còmic, escriuríem el que hi ha als cartutxos en forma narrativa i el que hi ha als globus en forma de diàleg. D'altra banda, l'autor també pot fer servir cartutxos per indicar altres coses; o bé col·locar signes d'interrogació, d'admiració o onomatopeies enmig de les vinyetes. Si el lector s'hi fixa i n'entén el significat, la lectura esdevindrà, de ben segur, més rica i aprofundida.

- Observem quin cartutx apareix en cadascuna de les històries i comentem què ens indica.
- Veurem també que l'autor s'ha ajudat d'un altre tipus de cartutx en la tercera història i que ho ha fet en dues ocasions. Què significa en cada ocasió i com ho ha fet per tal que ho interpretem correctament? Veurem que en la primera ocasió (p. 40-41) significa el text de la carta que està escrivint el personatge i en la segona ocasió (p.50-53) significa la carta que llegeix el personatge. Per tal que s'interpreti bé, l'autor ens ha dibuixat el personatge que escriu i el personatge que llegeix a l'inici de la seqüència i ho ha escrit en un tipus de lletra diferent del dels cartutxos i del de les vinyetes.
- Els podem fer buscar una onomatopeia (TXAC! a la p. 37) i signes d'interrogació o admiració en les vinyetes que formen part de la il·lustració. Comentarem què signifiquen i observarem que la mida de les lletres també ens proporciona informació: si les lletres són més grosses i més marcades ens indiquen que el so és més elevat (per exemple, a l'última vinyeta de la p. 22).

ESTUDI DELS PERSONATGES

L'autor barreja personatges reals, imprescindibles en aquesta obra, amb personatges creats per ell, inventats però versemblants, per bastir la seva obra de ficció. I tot junt forma l'obra que l'autor ha imaginat i que podria haver passat.

- Ens fixarem en els personatges de tota l'obra i es distingirà els reals dels de ficció. Són creïbles els de ficció? Són personatges que podrien haver existit? Segur que sí, perquè si no, la història no funcionaria i el lector no se la creuria.
- Fixem-nos especialment en el personatge femení de ficció: la Núria. Què aporta a la història aquest personatge?
- Per parelles o individualment, es poden preparar una entrevista per a algun personatge que els hagi interessat especialment.
- Poden caracteritzar-se, utilitzant vestuari i maquillatge, dels personatges que han triat i representar l'escena de l'entrevista o la conversa que han triat.

OBSERVACIÓ DELS ESCENARIS

Els escenaris on l'autor situa els personatges són reals. Per tant, l'autor ha de dur a terme una feina important de documentació. Ha de saber com eren els trens en aquella època o l'estat en què es trobava el jaciment, per posar uns exemples.

- Es pot agafar algun escenari que es repeteixi en les tres històries i veure si canvia al llarg del temps. Es poden comparar, per exemple, les vinyetes v1-p.13, v3-p.20 i v3-p.51.
- Es pot encarregar als lectors que portin una fotografia d'algun escenari de la població i que imaginin allí alguna escena i en facin una vinyeta.
- Els lectors poden pensar en algun lloc de la localitat en què viuen, o que hi sigui a prop, i que pensin que cal conservar; després es pot fer un llistat d'activitats que s'hi podrien organitzar per donar-la a conèixer. També poden dissenyar pancartes o la campanya de durien a terme per a la seva conservació.

ALTRES SUGGERIMENTS

- ▶ **Visitar el jaciment d'Olèrdola i buscar-hi l'escenari d'alguna vinyeta.**
- ▶ **Fer una lectura teatralitzada del còmic.**
- ▶ **Representar les tres històries del còmic.**
- ▶ **Preparar-se una bateria de preguntes per a l'autor del còmic.**
- ▶ **Imaginar que són arqueòlegs i escriuen una carta a casa o a una amistat des del lloc de l'excavació.**
- ▶ **Imaginar que són llibreters i han de recomanar la lectura del còmic.**

