

## PAPEL VERANO | CULTURA



## “LA REALIDAD FUNCIONA COMO UN VIDEOJUEGO”

**Cómic.** David Sánchez cierra su triptico “chamánico” con ‘Fuego de bengala’, en el que vuelve a ejercer como el autor más enigmático de la historieta en español. “Si pudieras retroceder en el tiempo y verte a ti mismo de niño, ¿te reconocería?”, arroja

Por Jose María Robles (Madrid)

**E**l disco de Festo, uno de los más famosos misterios de la arqueología con sus 61 palabras que nadie ha podido traducir desde el siglo XIV antes de Cristo. El código Voynich, escrito hace más de 500 años por un autor anónimo en un idioma desconocido. Los mensajes de la máquina Enigma, codificados por los nazis en la Segunda Guerra

Mundial e indescifrables para los aliados durante la primera mitad del conflicto... Hay muchos ejemplos de alfabetos o sistemas de escritura que han hecho sudar la gota gorda a los criptógrafos más tenaces.

Las historias de David Sánchez pertenecen a ese mismo género, para regocijo de los lectores que no se conforman con el *sota-caballo-rey* de la novela gráfica al uso. «Un laberinto repleto de parábolas, una

fábula psicotrópica en la que el viaje pesa más que el destino. Un paso más allá –otro más– en la valiente carrera ascendente del autor más enigmático e inclasificable del cómic español contemporáneo», ha saludado otro grande del tebeo patrio, David Rubín, el último trabajo de Sánchez.

Se titula *Fuego de bengala* (Ed. Astiberri) y vuelve a ofrecer todo aquello que ha convertido al autor madrileño en una *rara avis* en el circuito de las viñetas en castellano: una trama lisérgica, unos personajes como procedentes de un experimento animal fallido, unos paisajes de *western* alienígena más concurridos que de costumbre y un estilo gráfico que añade varias gotitas de ácido a la sacrosanta línea clara.

«En mi trabajo anterior empezaba a explorar la idea de que los cómics no tienen por qué ser novelas, después de escuchar a Antonio Hitos decir en una entrevista que la esencia de los cómics es un muñequito que va hacia adelante y al que le pasan cosas», refuta por correo electrónico el también ilustrador y colaborador de EL MUNDO sobre una aventura que, por si fuera poco, se desarrolla en distintos planos. «En este álbum quería transmitir la sensación que tenemos los psiconautas –y cualquiera que haya tenido experiencias místicas o espirituales– de que la realidad funciona como un videojuego: con nacimiento y muerte como entrada y salida, más que como principio y fin».

No sería la primera incursión de Sánchez en el mundillo *gamer*. Con *Videojuegos* (2013) exploró la leyenda urbana de *Polybius*, un título de los 80 que supuestamente provocaba graves daños en la salud mental de los jugadores. Ahora, en *Fuego de bengala*, traslada la narrativa de los desafíos y las recompensas característica de esta forma de ocio al otro lado de la pantalla. Como si la vida imitase lo que sucede en una máquina arcade.

«Creo que la realidad no es sólo lo que vemos, este mundo material tridimensional es sólo un nivel de la realidad», explica Sánchez. «Al igual que los sueños

*Dos páginas de ‘Fuego de bengala’ (Ed. Astiberri), el último trabajo de David Sánchez.*

parecen reales hasta que despertamos, esta realidad parece real hasta que *despertamos* a otro nivel. También, y sin irnos tan lejos, hay niveles en la vida: cada equis años nos convertimos en otra persona y pasamos de niños a adolescentes, luego a adultos... Si tú pudieras viajar atrás en el tiempo y encontrarte contigo mismo cuando eras un niño, ¿crees que te reconocería?», pregunta con cierto eco metafísico.

El protagonista de *Fuego de bengala* es un tipo con el rostro oculto tras un casco que se enfrenta a varias bestias con forma humana. Con la angustia, la perseverancia y la violencia del Ulises del mito clásico, dicho sujeto va preguntando dónde está la entrada al siguiente nivel. Hasta que, al final, se encuentra consigo mismo en otra dimensión.

«Es algo que experimenté durante un viaje psicodélico: entré en contacto con una parte de mí que era más sabia que yo y con la que pude mantener una conversación. Este tipo de experiencias son muy impactantes y, si te dedicas a algo artístico, son muy inspiradoras. No puedo evitar dejarlas salir en mis cómics», confiesa el premiado como autor revelación en el Salón Internacional de Barcelona de 2011.

El cómic debe su título a una cita de Moebius, leyenda de los tebeos de evasión. «Una historia no tiene

por qué ser como una casa, con su puerta para entrar, sus ventanas para ver el paisaje y su chimenea para el humo... También es perfectamente imaginable una historia en forma de elefante, de campo de trigo o de fuego de bengala», escribió el autor de *El garaje hermético*. «Es muy curioso», señala Sánchez. «La cita la había descubierto en internet hace unos años... o eso creía yo. Hasta que anuncié el cómic en Twitter y alguien compartió una foto del cómic en el que aparece la cita: *The long tomorrow* (Norma Editorial). Entonces me di cuenta de que tengo ese álbum desde los ocho años. Se desbloqueó el recuerdo de mí mismo con esa edad leyendo esas palabras y preguntándome qué querría decir Moebius. Esa frase resume mi manera de hacer cómics, y ha estado en mi inconsciente toda la vida. Por otro lado, Moebius es el responsable directo de que yo me haya dedicado a la historieta. Mi hermano mayor era fan suyo y me enseñaba sus trabajos. Me obsesioné mucho. Dibujaba sin parar copiando su estilo».

*Fuego de bengala* es la última entrega de un tríptico «chamánico», en definición de su autor, que completan *Un millón de años* (2017) y *En otro lugar, un poco más tarde* (2019). Son libros autoconclusivos y con diferentes personajes, pero sostenidos por el mismo andamiaje surrealista y empapados de profundidad espiritual. Sánchez empezó a escribir y dibujar el broche de la saga hace cuatro años, pero dejó el proyecto en pausa hasta hace unos meses. «Todo este tiempo he estado pensando que iba a ser el último», admite. «Esto de los cómics se hace muy cuesta arriba, supongo que sabes cómo funciona el mundo editorial y qué porcentajes cobramos los autores. En estas condiciones, o eres un *best seller* o no hay manera...», lamenta, rechazando implícitamente los supuestos dividendos de ser un autor de culto.

Justamente durante el tiempo que *Fuego de bengala* estuvo en el limbo, se sucedieron los acontecimientos catastróficos: una pandemia mundial, un asalto al corazón de la democracia estadounidense, un amago de Tercera Guerra Mundial, el calentamiento global haciendo *chup-chup* como una olla exprés... ¿Se ha filtrado algo de semejante apocalipsis en su historieta?

«Esos eventos ya son lo suficientemente interesantes por sí solos, no tendría sentido que yo los llevase al terreno de la ficción», se desmarca Sánchez. «No sé si es verdad, pero se comentaba que uno de los motivos por los que se paralizó *Black Mirror* fue porque la realidad iba superando a la serie a mucha velocidad. Mi interés principal es explorar el lenguaje del cómic y el terreno de la ficción».