



Una página doble de *La ciudad de la carpa bailarina*, en una imagen de Maeva Young.

'La ciudad de la carpa bailarina' consta de dos libros e invita a resolver los misterios de sus cientos de personajes

Una obra entre la literatura, el cómic y el juego

TOMMASO KOCH
Madrid

Hacia el centro de la página, un hombre ondea una bandera que retrata a un conejo sentado. Poco más allá, tres albañiles esculpen la colosal estatua de un mono. Una extraña criatura parecida a un jabalí pasea muy cerca; un espectro, algo más arriba, sobre-vuela la cornisa de un majestuoso palacio. También se ven ríos, músicos, ratones o cuadros, un tipo que sujetaba una carta o una mujer que lee en una biblioteca. Y eso que *La ciudad de la carpa bailarina* (Maeva Young) solo acaba de empezar. De ahí que surjan aún más preguntas. Todas resumidas en la que brota enseguida, en un primer vistazo: ¿qué es esto?

Sin duda, un libro: está hecho de papel, con dibujos y palabras escritas, hasta incluye pegatinas. Pero también un juego: aunque no tenga pantallas ni tabletas, es el usuario quien decide de dónde mirar, con qué personajes interactuar, qué misterios

resolver. "No teníamos claro que funcionaría, está entre medias de muchas cosas", reconoce Daniel Mizielinski, uno de sus autores.

Igual que él y su pareja de vida y creación, Aleksandra Mizielinska: escriben, ilustran, programan, enseñan e inventan, ya sea literatura, caligrafías o juegos, tanto físicos como digitales. Ambos nacieron en 1982. Su casa está llena de novelas y tebeos, tienen una Nintendo Switch constantemente conectada a un proyector y un tercio de su estudio está ocupado por miniaturas pintadas. Arrasaron, hace una década, con *Atlas del mundo*, un repaso ilustrado al planeta, sus gentes y costumbres que despachó millones de unidades. Y ahora se embarcan en su aventura más atrevida, que promete horas y horas de entretenimiento. A cambio, piden un lápiz para tomar notas, curiosidad y una edad recomendada de al menos 10 años.

"Nos dedicamos a varios ámbitos a la vez. Entre otros, dirijo un taller de diseño de juegos y

cómics en la Academia de Bellas Artes de Varsovia, y muchos de mis estudiantes crean sus propias obras, así que estábamos jugando literalmente cada día. Pensamos en hacer algo en esa línea: muchos de nuestros proyectos son largos, precisan mucho tiempo. En esta ocasión queríamos algo rápido, de un par de meses. Pero creció y creció...", relata Mizielinski. Al principio, el plan solo preveía dibujos. El resultado final demuestra hasta qué punto se modificó. Hizo falta más de un año, el presupuesto inicial también fue sobrepasado. Y ni siquiera cupo todo en un solo libro: hubo que publicar dos.

Los amantes de los llamados videojuegos de mundo abierto —los que dan al usuario libertad de exploración— sentirán cierta familiaridad. Especialmente quien haya probado *Zelda: Breath of the Wild*, inspiración confesa de los autores. El volumen principal de *La ciudad de la carpa bailarina*, de gran tamaño, muestra varias zonas de una urbe de aire medieval, a punto de celebrar el Festival del Orangután de los Siete Brazos. Cada escena retratada en sus dobles páginas cuenta con un número al lado, que hay que buscar en el segundo volumen: allí aparece lo que ese personaje está diciendo, o pidiendo. El mando, entonces, pasa al lector: puede seguir esa historia hasta solucionarla, a veces con viajes incluidos hacia adelante y atrás por el primer libro, en busca de más detalles. O puede saltar a otro de los cientos de interlocutores dibujados. Solo una trama cerrada otorga el derecho a colocar la pegatina que lo certifica. Únicamente así, además, se des-

Sus autores tardaron un año en finalizar un trabajo que querían hacer en dos meses

Cada página tiene un número que lleva al otro volumen para descubrir la misión

El dato

400

historias cuentan las páginas del libro, con personajes que van de esqueletos a gigantes, pasando por un clérigo. Los creadores ya trabajan en la secuela y tienen ideado ampliar la obra hasta siete entregas.

cubren los insospechados giros que encierra cada episodio. Y los esfuerzos de los autores por no repetir situaciones y dinámicas.

¿Por qué una caballera armada mira desconsolada al mar? ¿Qué hacen seis esqueletos recién salidos de sus tumbas? ¿Y quién es ese gigante sentado entre girasoles? "No me gustan las tormentas de ideas, solo matizan conceptos ya asentados, no suelen llegar a nada interesante. Así que creábamos listas de propuestas narrativas, las retomábamos al día siguiente y añadíamos algo menos intuitivo, que no fuera su seguimiento típico", describe Mizielinski. El diario de desarrollo que publicó en internet lo ejemplifica con uno de los hilos argumentales: arrancó con un matrimonio; luego, añadieron que el novio lloraría en una esquina, consolado por su flamante esposa; el siguiente retoque planteó colocar, justo detrás, a un clérigo preocupado, con una caja abierta en las manos. Y así hasta llegar a un desenlace, y hasta sumar unas 400 historias.

Probadores de confianza

"Resulta más complicado explicarlo que probarlo", admite Mizielinski. Acostumbrarse a su obra, en efecto, puede generar algo de confusión. Por eso, para aclarar a los editores qué tenían entre manos, enseñaban directamente el material. Y pasaron por muchos ensayos con probadores de confianza, para despejar sus temores de que el libro se volviera enrevesado. Nunca, eso sí, emplean como jueces a sus hijos: "No ayudaría, sino que nos distraería. Tratamos de que nuestros libros puedan gustar a millones de niños". Los miles de ejemplares ya vendidos de *La ciudad de la carpa bailarina* por el mundo sugieren otro acierto. Tanto que ya andan preparando la secuela, centrada en reconstruir todo lo que ocurrió en una sola noche. E incluso imaginan un conjunto de siete entregas totales.

Mizielinski atribuye su éxito también al trabajo de "un buen editor". Aunque sus propios méritos resultan evidentes, igual que su originalidad. Muchas veces las distintas disciplinas culturales compiten por el público, o incluso se lanzan pullas. Y la pasión juvenil por los videojuegos despertaría a menudo recelo, por su capacidad de enganchar. En casa de la pareja polaca, sin embargo, esas tensiones se difuminan hasta fundirse y aliarse. "Probablemente hay una fuerza de atracción del formato físico, especialmente cuando a nuestro alrededor hay tanta presencia digital. Pero, en general, jamás lo vemos como una rivalidad. Nunca pensamos que una cosa sea mejor que otra, solo opciones distintas", reflexiona el autor. En sus mentes, caben un videojuego de papel o un libro de mundo abierto. El misterio de qué es exactamente *La ciudad de la carpa bailarina* puede seguir abierto. Antes, en sus páginas, quedan unos cuantos por cerrar.