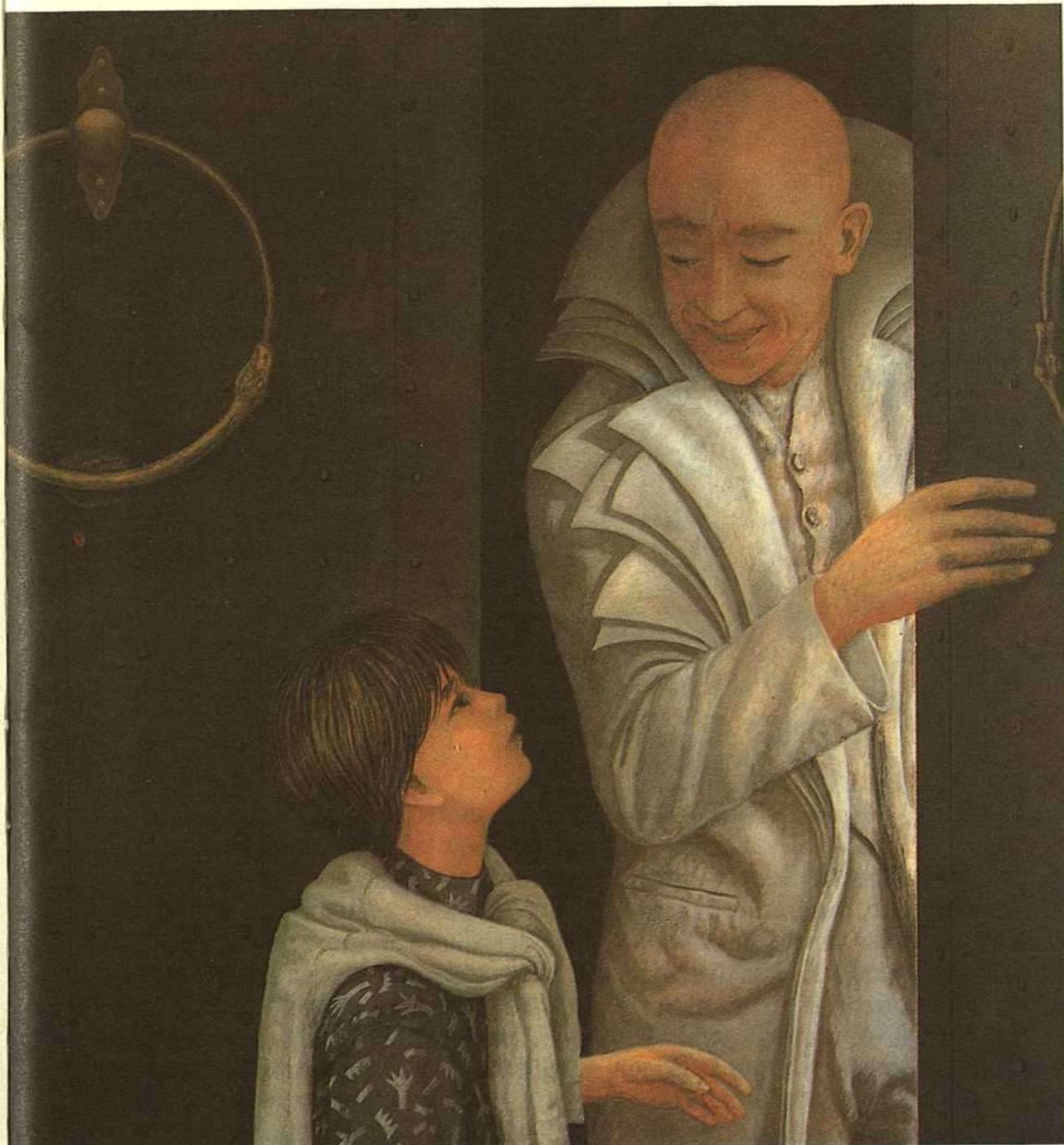


**GISBERT**

# El mundo fantástico de Joan Manuel Gisbert

por **Javier M. Lalanda\***



ALFONSO RUANO, EL GUARDIÁN DEL OLVIDO, SM, MADRID, 1990.

*La obra literaria de Joan Manuel Gisbert es una de las más originales y leídas del panorama juvenil español. Situada a caballo entre la ciencia ficción y la fantasía, ofrece un amplio, rico y singular muestrario de matices, personajes y escenarios. A continuación les ofrecemos una aproximación teórica al mundo fantástico creado por el escritor barcelonés, como complemento de la sección Tinta Fresca en la que aparece una autopresentación y un relato breve del propio autor.*

**7**  
**CLIJ32**

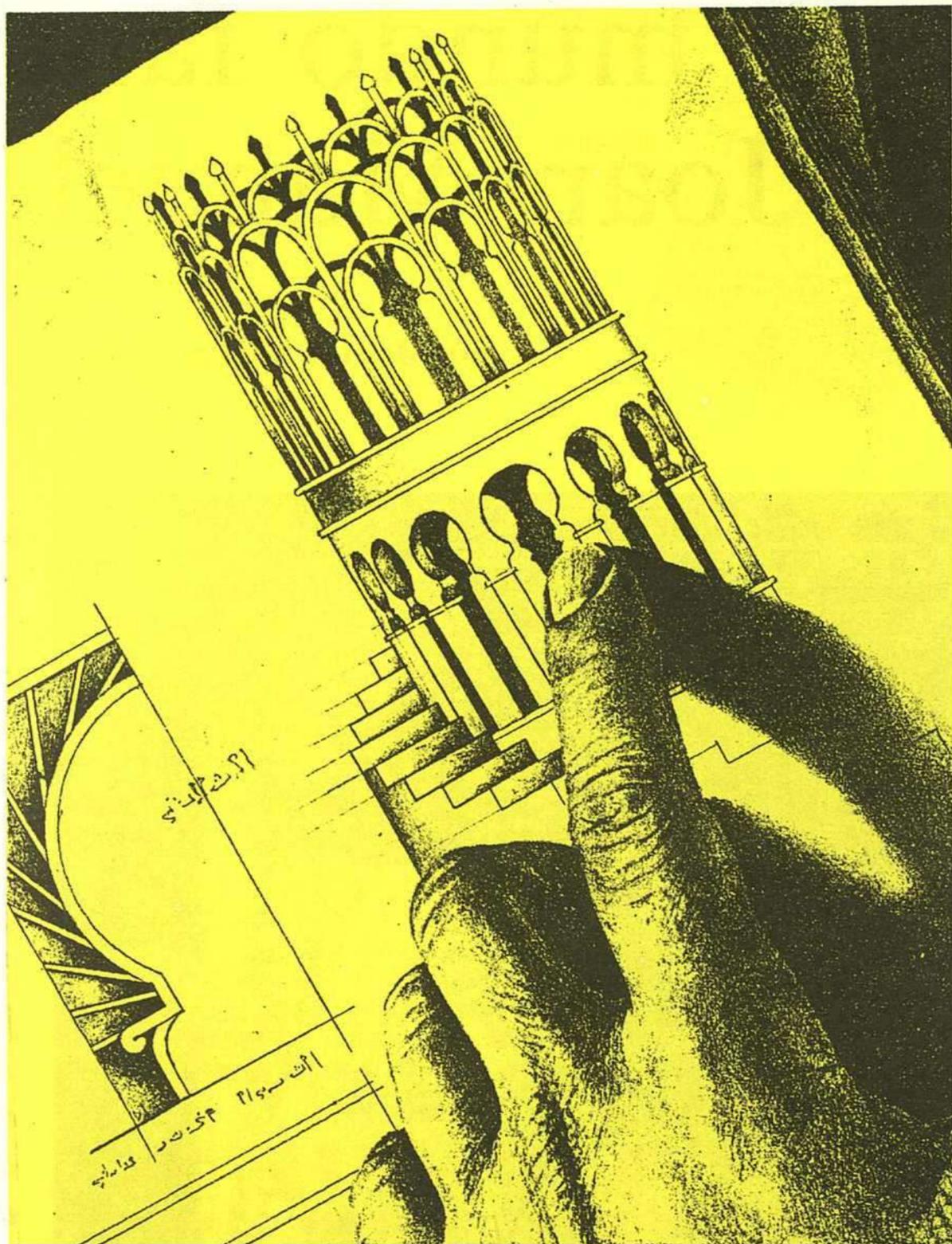
**J**oan Manuel Gisbert (Barcelona, 1949) se ha revelado como uno de los autores de aventuras para jóvenes más importantes de los últimos tiempos. Por ello, y debido a que su producción —que oscila entre la ciencia ficción y la fantasía— rebasa los imprecisos confines de «lo juvenil», hasta el punto de convertirse, en bastantes ocasiones, en literatura adulta o susceptible de ser leída por gente entrada en años, se hacía necesario un estudio global de ella, en un intento de sistematizar las claves más relevantes que aparecen, inequívocamente, en todas sus novelas, lo que ha motivado el presente estudio, breve y más bien esquemático, que, no obstante, servirá para dar a conocer la dimensión trascendente de Joan Manuel Gisbert, más allá del contexto de la mera aventura. Por eso se hablará de características e influencias literarias, para acabar con una clasificación temática de su obra de ficción.

## Características

### *La búsqueda del Yo*

Los protagonistas de toda aventura gisbertiana buscan a lo largo de ella el sentido de su vida, búsqueda que se verá coronada por el éxito.

Así le ocurre a Alfandor, quien realiza sus *bodas químicas* con Nacida del Cielo (*La noche del eclipse*), o a Iskandar, capaz de construir en la soledad de su encierro sus obras más relevantes (*El arquitecto y el emperador de Arabia*), o a Shaban, que durante la ascensión a la montaña se encuentra con la raíz y fuente de lo mágico (*El mago de Esmirna*), o a Matías, el novicio benedictino, hijo bastardo de un noble, que se convertirá en un talismán viviente, al ingerir el polvo de proyección de unos alquimistas (*El talismán del Adriático*), o al Viajero Errante, que desconoce su auténtica identidad (*La noche del viajero errante*), o al ilusionista Odiel Munro,



ALBERTO URDIALES, L' ARQUITECTE I L' EMPERADOR D' ARÀBIA, EDELVIVES, ZARAGOZA, 1990.

quien, enajenado, recorre el mundo con su espectáculo itinerante de palomas (*El extraño adiós de Odiel Munro*), o a Mikstu, quien intuye que su destino no es otro que liberar al Sol de su encierro (*Leyendas del planeta Thámyris*), o al joven protagonista de *El museo de los sueños*, quien comprende que debe ayudar a la comunidad de magos que cuida de los obje-

tos mágicos que se guardan en dicho museo, o a Cornelius Berzhot, quien debe desvelar el enigma que se esconde en las entrañas de una isla (*El misterio de la isla de Tökland*), o a todos los miembros del grupo Imago Mundi, que investigan fenómenos de tipo paranormal (*Post mortem*), o a la Sonámbula, que recobrará la lucidez (*La sonámbula en la ciudad-laberinto*), o,

ya para acabar esta larga lista, a los hermanos Mesquida, que prosiguen la labor del investigador Max Urkhaus, y al propio Nathaniel Maris, que secunda sus planes (*La aventura inmortal de Max Urkhaus*).

*Lo teatral*

La influencia ejercida por el mundo del teatro en Gisbert, quien no en vano fue a París a estudiar técnicas teatrales que, a su regreso, pondría en práctica en Barcelona, es puesta de manifiesto en una estudiada *mise en scène*, que cuida al máximo los decorados (léase la descripción del entorno de la acción narrativa) y que influye, incluso, en el énfasis del discurso de los personajes, que montan espectáculos de palomas (*El extraño adiós de Odiel Munro*) y trampantojos (*Escenarios fantásticos*), o crean museos que albergan fantásticas piezas de colección (*El museo de los sueños*), o, por decirlo de alguna manera, *túneles del horror* para asustar a los pobres de espíritu (*El misterio de la isla de Tökland*). Finalmente, recordemos también a los personajes de *La noche del viajero errante*, que parecen sacados de la *Commedia dell'Arte*.

Los decorados de estas fantasías escénicas hacen gala de un generoso barroquismo que exige el concurso de *lo arquitectónico*, evidente en *El arquitecto y el emperador de Arabia* y *La sonámbula en la ciudad-laberinto*, novelas inmersas en la fastuosidad de *Las mil y una noches*, y también en esa especie de *cámara oscura* que constituye el núcleo interno de *La aventura inmortal de Max Urkhaus* y *La mansión de los abismos*,<sup>1</sup> decorados que traen a nuestra memoria las obras de Gianovanni Battista Piranesi (1720-1788) y los dibujos de François Schuiten, como los que componen *La fièvre d'Urbicande* (1985) o *La Tour* (1987), a los que podrían añadirse los de otro artista del cómic, Andreas, obsesionado por las geometrías no euclídeas, como puede apreciarse



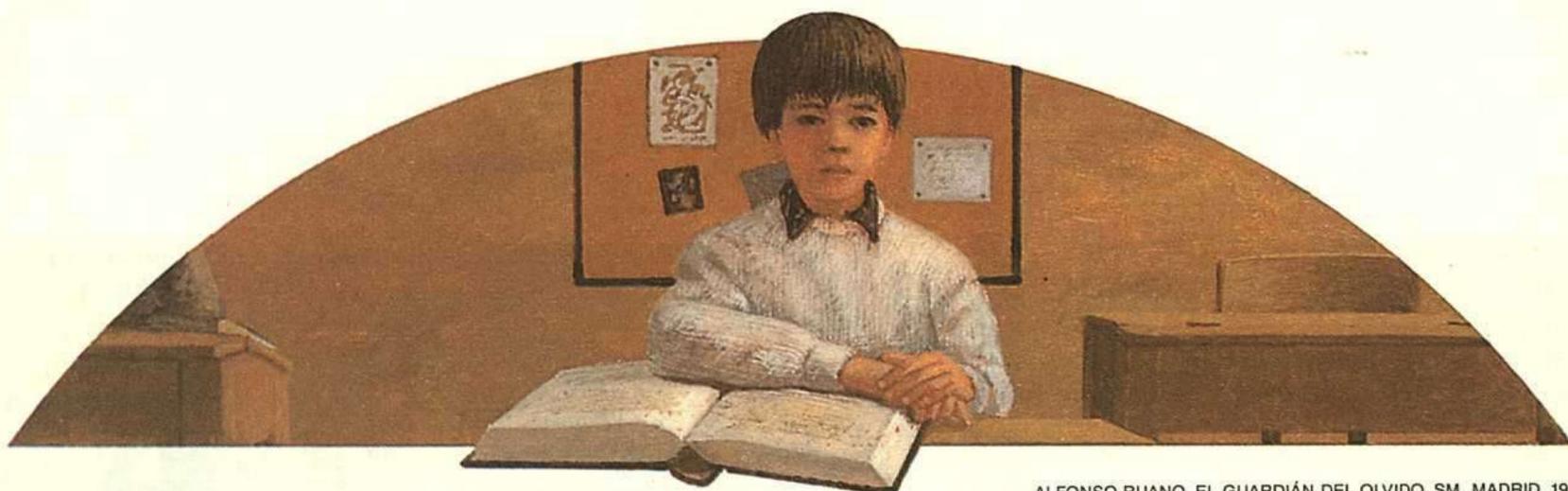
ALBERTO URDIALES, L'ARQUITECTE I L'EMPERADOR D'ARÀBIA, EDELVIVES, ZARAGOZA, 1990.

en la serie *Rork* y en su álbum *Cyrrus* (1984).

*La prueba del laberinto*

Para Juan-Eduardo Cirlot (1916-1973), uno de los múltiples significados del laberinto era el de «búsqueda del centro perdido».<sup>2</sup> Curiosamente, el laberinto aparece con profusión en

las novelas de Gisbert como un obstáculo, o prueba, cuya superación permitirá que el protagonista, héroe o *iniciado* (se trata de una iniciación en toda regla a un *misterio*), reintegre las facetas perdidas o desconocidas de su personalidad. Recordemos, pues, el laberinto de la isla en donde Alfandor será confinado durante largo tiempo (*La noche del eclipse*), los 365



ALFONSO RUANO, EL GUARDIÁN DEL OLVIDO, SM, MADRID, 1990.

itinerarios diferentes del laberinto construido por Iskandar (*El arquitecto y el emperador de Arabia*), las entrañas de la montaña en la que penetra Shaban (*El mago de Esmirna*), la legendaria ciudad-laberinto del desierto a la que llega la joven Elena (*La sonámbula en la ciudad-laberinto*), o el enrevesado itinerario que deberá seguirse para penetrar en la habitación secreta de *La mansión de los abismos*.

### Lo esotérico

Conforma toda la producción gisbertiana, y se puede distinguir entre el practicado por toda una pléyade de magos y alquimistas, y el relacionado con disciplinas científicas, que aparecen enunciadas de manera inexacta, aureoladas de un cierto nimbo mágico. Recordemos, dentro del primero, el correcto tratamiento que en *El museo de los sueños* se da a los objetos del museo de las dimensiones, objetos que consumen la energía vital de quien recurre a ellos, o la anunciada desaparición de la faz de la tierra de ese centro que es el museo, ante la inminencia del *kali-yuga*, la Edad Oscura de la tradición hindú:

«Una época azarosa (...) en la que el secreto del Museo y de las propiedades extraordinarias de los objetos que lo forman estarán en peligro de divulgarse y de ser utilizados de forma corrupta y peligrosa, al servicio de objetivos que nunca estuvieron en el ánimo de sus sucesivos custodios.»<sup>3</sup>

Observemos, asimismo, el recorrido por los cuatro elementos que marcan la evolución interior de Alfandor, el protagonista de *La noche del eclipse: tierra* (las ciénagas; cap. II, 2ª parte), *agua* (el mar; cap. III, 2ª parte), *aire* (las aves; cap. IV, 2ª parte) y *fuego* (los fuegos artificiales; cap. VI, 4ª parte), también a la manera de los misterios clásicos; o, sin abandonar esta novela, los siete círculos concéntricos que circundan el ombligo de Nacida del Cielo, representación simbólica de los siete cielos, de las distintas capas del interior de la Tierra y de la conexión microcosmos-macrocosmos,<sup>4</sup> al relacionarlo con el cráter, esa especie de ombligo creado en la Tierra tras la caída del meteorito que presidiera el nacimiento de la princesa china.

El simbolismo del centro de la Tierra ya había aparecido con anterioridad en otra de las obras de Gisbert, en particular en *El museo de los sueños*, cuando se arroja al mar la Piedra de los Sueños, símbolos del Yo del mundo, o de su inconsciente, en cuanto que representa algo que resulta imposible de percibir por los hombres, para que llegue

«hasta el mismo núcleo central de la Tierra. Allí, como substancia ígnea, se fundirá con su inalcanzable corazón y permanecerá allí hasta que los sueños de los hombres la rescaten.»<sup>5</sup>

La misma idea continúa más adelante, al decirse que la Piedra

«necesita reposar a salvo en el lugar más inaccesible de cuantos el planeta ofrece, hasta que la fuerza de otros la haga rebrotar de sus entrañas.»<sup>6</sup>

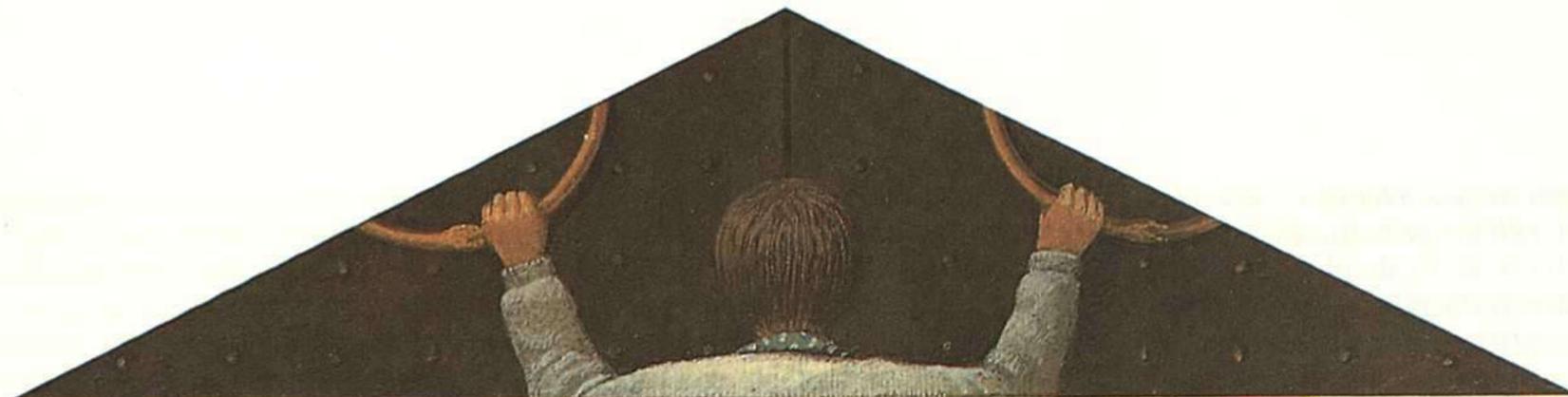


La Piedra es, a poco que se piense en su significado oculto, un símbolo de poder, similar a la mítica *Excalibur*, la espada del rey Arturo, y al igual que ella,

«en manos innobles, esta fabulosa pieza podría convertirse en un acicate de horrores. Su pérdida y olvido son ahora inevitables. En tiempos venideros, cuando su existencia ya no revista ese peligro, podrá ser hallada de nuevo.»<sup>7</sup>

En efecto, el capítulo 11, al arrojar la piedra a las aguas primordiales.





ALFONSO RUANO, EL GUARDIÁN DEL OLVIDO, SM, MADRID, 1990.

símbolo de renacimiento, paralelo a ese otro en donde *Excalibur* es devuelta también a las aguas, se cierra con estas palabras, magníficas en su sencillez:

«Acabábamos de sepultar en el Mediterráneo el fermento de los sueños del mundo.»

Si anteriormente asociábamos el simbolismo del centro de la Tierra al del *descenso*, observemos ahora su contrario, el del *ascenso*, como en *El Mago de Esmirna* o en *La leyenda de la pirámide de la noche eterna (Leyendas del planeta Thámyris)*, cuyos respectivos protagonistas, Shaban y Mikstu labran su destino escalando las alturas, despojándose de los vínculos que les atan a lo terrenal, y elevándose hacia la trascendencia.

#### El guía

El guía, al igual que Virgilio hiciera con Dante, socorre y ayuda al protagonista, adoptando la apariencia de un mago o estudioso, como Yamai de Cronos, doble alusión al dios de la Edad de Oro<sup>8</sup> (*El museo de los sueños*, 1984), el Peregrino (*La sonámbula en la ciudad-laberinto*, 1985), Kayal (*La noche del eclipse*), Maxi-

miliano de Cracovia (*El talismán del Adriático*), el Tío Mario (*Post mortem*), o los dos hermanos Mesquida (*La aventura inmortal de Max Urkhaus*).

#### Las propias vivencias

Los datos autobiográficos del autor se manifiestan, principalmente, en *lo teatral*, como anteriormente vimos, y se concretan, entre otros, en los personajes del Peregrino, quien teatraliza los sueños de Elena (*La sonámbula en la ciudad-laberinto*), de Joan del Bosch, que narra las aventuras del escritor en busca de su identidad (*La noche del viajero errante*) o de Andreas Starcos, el líder del grupo experimental Imago Mundi, que ha ideado procedimientos grupales que permiten la expansión de la imaginación creadora (*Post mortem*), y que nos recuerdan, por ejemplo, los que el propio Gisbert practicara en su curso-taller *El Jardín de las delicias*, desarrollado en Madrid durante el verano de 1988.

#### La inconsistencia de la «realidad»

Nuestro universo no es único, isótropo, o reproducible, a la manera de la concepción newtoniana, en todo tiempo y lugar, sino que, por medio del velo de *Maya*, la ilusión, encierra

muchos otros, como ya habían postulado las cosmogonías tradicionales, o, entrando en un contexto europeo, el filósofo Giordano Bruno (1548-1600) con su obra *De l'infinito universo e mondi (Sobre el infinito universo y los mundos, 1584)*. Esta clave nos permite comprender el interior de la montaña a la que asciende Shaban (*El mago de Esmirna*), o la cámara secreta de *La mansión de los abismos*, que encubre una singularidad espacio-temporal, un *espacio vivo*, una especie de *mundus imaginalis*, situado entre *la vida y la nada* como los mundos distorsionados<sup>9</sup> del pintor Maurits Cornelis Escher (1898-1972), o las interioridades de la mente, reveladas en *Post mortem*, que ponen de manifiesto la inexistencia del infinito, al que también es posible acceder mediante la Piedra de los Sueños, que desdobra la existencia humana en muchas vías y dimensiones (*El museo de los sueños*), o penetrando en el laberinto visitado por la Sonámbula, que ofrece una infinidad de tiempos:

«Estamos aquí, es cierto, en una situación muy peculiar. Cerca y lejos a la vez del mundo, casi sin tiempo, y también fuera del Tiempo, próximos al universo y a la muerte.»<sup>10</sup>



ALFONSO RUANO, EL GUARDIÁN DEL OLVIDO, SM, MADRID, 1990.

También en *La aventura inmortal de Max Urkhaus* se habla del tiempo y de los fenómenos de plurilocalización, producidos (ésta podría ser la explicación científica) por un cambio local de la curvatura del espacio-tiempo y de sus condiciones topológicas, lo que, en sentido simplemente temporal, vuelve a darse en *Centilia y el universo inmóvil*, uno de los cuentos contenidos en *Leyendas del planeta Thámyris*.

## Influencias literarias

Es notoria la influencia que Verne o Lovecraft ejercen en Gisbert. La sombra de Jules Verne<sup>11</sup> (1828-1905) es evidente en sus novelas *El misterio de la isla de Tökland*, *Escenarios fantásticos* y *Leyendas del planeta Thámrys*, en el episodio *La pirámide de la noche eterna*, mientras que la de H. P. Lovecraft<sup>12</sup> (1890-1937), es innegable en *El mago de Esmirna*:

«Ente los muchos actos nobles de su vida, Shaban descubrió a los veintitrés años la antigua y olvidada ciudad de Ulthar, en el desierto de Arabia.»<sup>13</sup>

Por otra parte, la influencia del «Solitario de Providence» resulta incuestionable en las novelas comentadas en el apartado anterior y en esa «obscena» cita de la nota 9, perteneciente ya de pleno derecho a la tradición lovecraftiana y que el autor norteamericano podría haber incorporado a cualquiera de sus relatos, influencias que traen a nuestro recuerdo historias de viajeros de otras dimensiones, como las que conforman el ciclo de *Randolph Carter*, o de seres que pueden franquear la cartesiana y euclídea tridimensionalidad del usual espacio sensorial, tal y como sucede en el relato *The Dreams in the Witch House* (*Los sueños en casa de la bruja*, 1932), por poner un ejemplo que no agota toda una serie de relatos afines de H. P. L. y de los escritores afines a él.

La irrealidad y el barroquismo pre-

sentes en *La noche del viajero errante* evocan la obra de dos autores coetáneos entre sí: Alfred Kubin (1877-1957) y su novela *Die Andere Seite* (*La otra parte*, 1909) y Gustav Meyrink (1868-1932) y las fantasmagorías que forman la urdimbre de algunos de sus relatos, en particular de los que han sido recopilados bajo el título colectivo de *Des Deutschen Spiessers Wunderhorn* (*El cuerno maravilloso del burgués alemán*, 1913) y *Das Haus zur letzten Latern* (*La casa de la última farola*, 1973).

Cambiando de decorados, apuntamos que el motivo de la casa construida sobre una singularidad espacio-temporal, abierta a dimensiones desconocidas, *leit motiv* de *La mansión de los abismos*, también fue utilizado, entre otros, por William Hope Hodgson (1877-1918), en su novela *The House on the Borderland* (*La casa en el confín del mundo*, 1908), que sería definida por Lovecraft como «obra maestra de horror cósmico», y a la que seguiría, más tarde, *The Night Land* (*El reino de la noche*, 1912), en donde Hodgson hablaría de las tinieblas perennes, al igual que Gisbert en uno de los episodios de su novela *Leyendas del planeta Thámyris*, o sea *La pirámide de la noche eterna*: recordemos que en la obra de Hodgson, los supervivientes de la humanidad, tras la invasión de la tiniebla y de las monstruosidades que llegan con ella, se encierran en unas gigantescas pirámides.

Otro de los capítulos de *Leyendas del planeta Thámyris*, es decir, *Centilia y el universo inmóvil*, que presenta un lago cuyas aguas convierten en cristal a todo aquel ser que caiga en ellas, evoca un relato de Robert W. Chambers (1865-1933), *The Mask* (*La máscara*), del ciclo *El rey amarillo* (1895), con la particularidad de que en éste la materia resultante es el mármol, relato que sería retomado, años más tarde, por Robert E. Howard (1906-1936), en *The Pool of the Black One* (*El estanque del negro*, 1933),

uno de los episodios protagonizados por su personaje Conan «el bárbaro», en donde los extraños habitantes de una isla reducen de tamaño a todo aquel que arriba a sus orillas, convirtiéndolo en una estatuilla tras su inmersión en el estanque que da título al relato.

Acabemos, finalmente, este epígrafe de posibles influencias, que, de cualquier modo, puede suponer una guía de lecturas paralelas, con *The Testament of Margaret Blair* (*El testamento de Margaret Blair*, 1929), un relato del controvertido Aleister Crowley (1875-1947), que desarrolla, en clave tremendamente terrorífica, una comunicación *post-mortem* entre una mujer, Margaret Blair, y su marido, manteniendo muchos puntos de contacto con la novela *Post mortem* de Joan Manuel Gisbert, aunque resulta verosímil suponer que ambas puedan derivar de un modelo anterior atribuible a Edgar Allan Poe (1809-1849), esto es, su conocido relato *The Facts in the Case of Mr. Valdemar* (*El caso de Mr. Valdemar*, 1845), sobre el que no se hará mayor comentario, por ser sobradamente conocido.

## Clasificación temática

Una vez leídas y analizadas las fascinantes novelas de Joan Manuel Gisbert y ya para terminar, se impone su clasificación, dentro de los márgenes, un tanto estrechos, de la temática existente en la literatura fantástica. Por ello hablaremos de *fantasía oriental* para referirnos a aquellas novelas que suscitan en nuestro recuerdo los escenarios de *Las mil y una noches*; de *fantasía* (y habría que pensar, casi, en los términos del *Fantasy* anglosajón, género que comprende tendencias dispares bajo el denominador común de lo inusual, aunque con cierto tinte vivencialmente épico o de gran aventura); de *ciencia ficción*, englobando dentro de ella lo que los anglosajones, designan con el apelativo de *Science-Fantasy*, que permite intercambiar

magia por ciencia, y viceversa, tal y como sucede en *Leyendas del planeta Thámyris*; de *fantasía teatral*, para referirse a aquella en la cual son básicos sus contenidos teatrales, en la que debería incluirse *Escenarios fantásticos*, y del *ciclo* protagonizado por el detective de lo oculto, Nathaniel Maris, al que, no obstante, pertenece esta última obra.

De acuerdo, pues, con lo expuesto, las catorce novelas que<sup>14</sup> forman el núcleo de su obra de ficción, se articulan de la siguiente manera:

#### Fantasía oriental

*La sonámbula en la ciudad-laberinto*, Barcelona: Labor, 1982.

*El mago de Esmirna*, Madrid: Anaya, 1987.

*El arquitecto y el emperador de Arabia*, Zaragoza: Edelvives, 1988.

*La noche del eclipse*, Madrid: SM, 1990.

#### Fantasía

*El museo de los sueños*, Madrid: Espasa-Calpe, 1985.

*El talismán del Adriático*, Madrid: SM, 1988.

#### Ciencia ficción

*Leyendas del planeta Thámyris*, Madrid: Espasa-Calpe, 1982.

*Post mortem*, Madrid: Ultramar, 1983.

*La mansión de los abismos*, Madrid: Espasa-Calpe, 1988.

#### Fantasía teatral

*El extraño adiós de Odiel Munro*, Barcelona: Labor, 1982.

*La noche del viajero errante*, Barcelona: Labor, 1984.

#### Ciclo de Nathaniel Maris

*Escenarios fantásticos*, Barcelona: Labor, 1979.

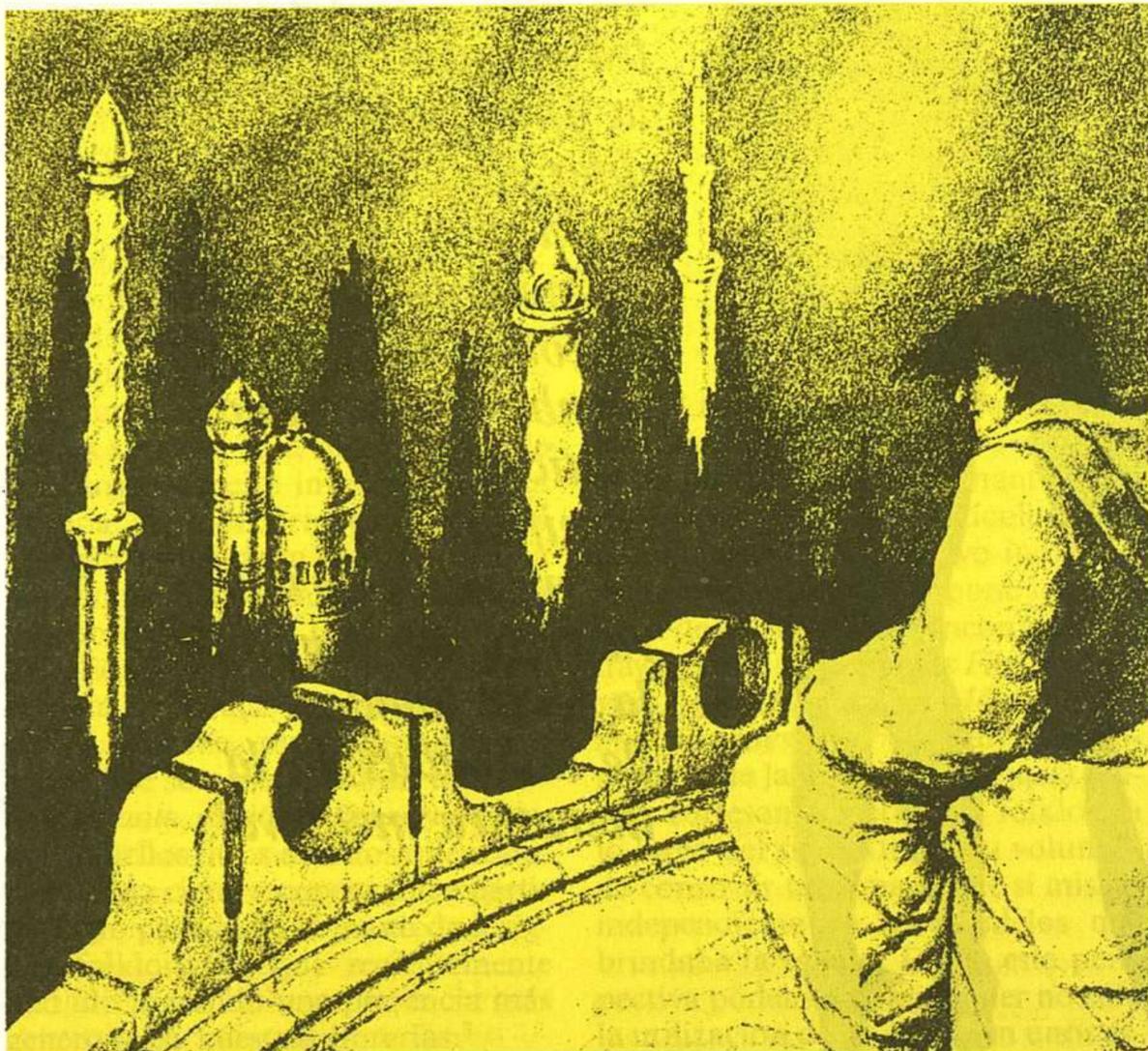
*El misterio de la isla de Tökland*, Madrid: Espasa-Calpe, 1981.

*La aventura inmortal de Max Urkhaus*, Madrid: Alfaguara, 1985. ■

\* **Javier M. Lalanda** es profesor titular de didáctica de las matemáticas en la Universidad de Salamanca, y ensayista y traductor de literatura fantástica.

#### Notas

1. Que, curiosamente, llevaba el título provisional de trabajo de *La estancia maldita*.
2. Cf. Cirlot, J.-E., *Diccionario de los símbolos*, Barcelona: Labor, 1969, entrada «laberinto».
3. Cf. Gisbert, J.M.: *El museo de los sueños*, Madrid: Espasa-Calpe, 1984, pp. 132-133.
4. Cf. Lalanda, J.M.: «Viajes imaginarios al centro de la Tierra», en *Estudia Zamorensia*, X, 1989, pp. 225-238.
5. Cf. Gisbert, J.M., *op. cit.*, p. 152.
6. Cf. Gisbert, J.M., *op. cit.*, p. 153.
7. Cf. Gisbert, J.M., *op. cit.*, p. 158.
8. Cronos, para los griegos el dios-soberano del eón anterior al presidido por Zeus, habita en una isla, o archipiélago, de difícilísimo acceso, que no acusa el paso del tiempo; Yima, dios primordial de los indoiranios, aguarda la llegada de un nuevo eón en su morada subterránea.
9. «Había sabido que mi tío, bajo la influencia de perniciosas supersticiones esotéricas, había ejecutado en la casa anomalías geométricas que eran incompatibles con la fe cristiana», cf. Gisbert, J.M., *La mansión de los abismos*, Madrid: Espasa-Calpe, 1988, p. 224.
10. Cf. Gisbert, J.M., *La sonámbula en la ciudad-laberinto*, Barcelona: Labor, p. 80.
11. El tobogán que conduce al centro de la Tierra (*Viaje al centro de la Tierra*, 1864) y los maravillosos juegos de espejos (*El castillo de los Cárpatos*, 1982), portentos mecánicos ambos que se hallan presentes en *Escenarios fantásticos*.
12. La referencia a Ulthar, relacionada con uno de sus relatos, de corte dunsaniano: *The Cats of Ulthar* (*Los gatos de Ulthar*, 1920).
13. Cf. Gisbert, J.M., *El mago de Esmirna*, Madrid: Anaya, 1987, p. 129.
14. Hasta marzo de 1991. Su última novela, *El misterio de la mujer autómatas*, por la que recibió el premio Barco de Vapor será publicada por SM en abril o mayo de 1991.



ALBERTO URDIALES, L'ARQUITECTE I L'EMPERADOR D'ARABIA, EDELVIVES, ZARAGOZA, 1990.