



# Los espacios transreales



*Autor de una extensa obra narrativa en la que ha desplegado un universo imaginario propio y coherente, Joan Manuel Gisbert reflexiona en este artículo sobre el papel fundamental de los escenarios en los que se desarrollan sus relatos fantásticos. A partir del concepto de transrealidad, muestra el protagonismo de los espacios que sirven de entorno narrativo para varios de sus libros. Todo ello desde una idea de la fantástica como prolongación o ampliación de las posibilidades de lo que entendemos por realidad y que representa el punto de partida o de retorno de sus novelas.*

En mis años de dedicación al teatro pude aprender, en textos de Peter Brook, que el concepto de ámbito escénico nace a partir de un *espacio vacío* en el que toda acción, toda plasmación y toda sugerencia es posible mediante muy diversos procedimientos escenográficos y de representación que siempre pueden generar variantes y evolucionar.

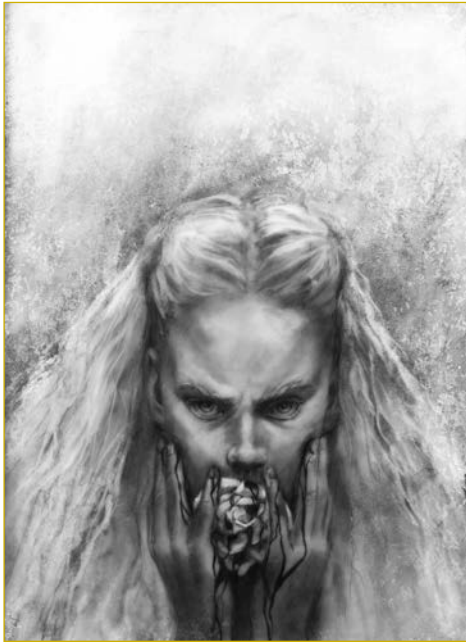
Si esto es aplicable al campo teatral, tan subordinado a lo matérico, lo corpóreo y lo presencial (son elementos de grandeza y también, en cierto modo, de servidumbre), cómo no habría de alcanzar su dimensión máxima en los dominios de la narrativa, a través de las palabras y los mundos y lugares que generan.

Un escenario narrativo, y más si pertenece al ámbito fantástico, ha de ser un espacio que trascienda la condición de entorno o decorado funcional, de ambiente solo referencial, para ser un generador de hechos, sensaciones, efectos, imágenes y, sobre todo, un elemento activo en la evolución y transformación de los personajes.

En un escenario vivo y poderoso, creador de intensas sugerencias, los personajes se verán influidos de manera especial y estarán

## Autor

**Joan Manuel  
Gisbert**  
Escritor



⚡ **Antología de  
cuentos  
de vampiros**  
Ed. Oxford, 2012

sometidos a situaciones singulares que les exigirán respuestas muy distintas a las de la experiencia cotidiana.

De manera genérica prefiero llamar *espacios transreales* a esos entornos o escenarios de la narrativa fantástica. Así quiero dar a entender que considero muy importante que sean elementos decisivos en el tránsito de lo real a lo extraordinario que se produce a lo largo de la narración. Es decir, lo fantástico como prolongación, extensión y ampliación de los hechos que constituyen la llamada realidad, sin prescindir totalmente de esta última como punto de retorno o referencia.

Por decirlo de otro modo, tengo en mucha mayor consideración, y me resultan más estimulantes, los escenarios fantásticos que son causa o consecuencia de una transfor-

mación de la realidad, en el más amplio de los sentidos posibles, que aquellos que se desarrollan en una plena irrealidad, o se mueven en escenarios quiméricos, o dan rienda suelta a ilusorias fantasías o a mundos paralelos imposibles.

Considero que la verdadera función de la fantástica, o por lo menos la más alta y primordial, es la de extender y ampliar los campos de la realidad, la experiencia y el conocimiento, con los medios y las posibilidades de cada una de las artes narrativas. Y sus escenarios han de ser fértiles matrices que contribuyan a hacerlo posible.

Ya que *Peonza*, en esta ocasión, nos autoriza, y nos incita, a la autorreferencia, voy a permitirme comentar brevemente algunas de mis obras desde el punto de vista de sus escenarios narrativos, tratando de ver por qué son como son y de qué manera operan en cada una. Es una propuesta que me llevará a contemplar mis libros de manera distinta a la habitual, como nunca había hecho con anterioridad.

## Escenarios fantásticos

No es por azar que los escenarios figuran en el título. Son elementos determinantes en la obra. Sin ser consciente de ello ni haberme propuesto, en este primer libro di cauce a través de la escritura a aquellas segundas y terceras vocaciones a las que había ido renunciando para abordar de lleno el camino de la escritura.

Siempre me había atraído el mundo del ilusionismo, la magia y la prestidigitación. He mencionado ya mi paso por el mundo del teatro. Y otra posibilidad que me tentó por un tiempo fue la de dedicarme a una muy especial rama de la ingeniería: la del diseño y construcción de parques de atracciones y recintos lúdicos de auto-descubrimiento y experimentación.

Finalmente opté por la magia y la ingeniería de las palabras. Me ofrecían un cauce muchísimo más amplio, inmenso, casi ilimitado, y conjugaba mejor con mis características y aptitudes personales.

Pero quien se dedica a las artes de la palabra, puede ejercer a través de ellas, de modo virtual, sus otras vocaciones, aquellas en las que no perseveraré, aunque las siga amando. Y más en una primera obra que casi siempre se alimenta de hechos biográficos aunque ello no esté en las intenciones del autor.

*Escenarios fantásticos* está lleno de magia teatral, ingenierías insólitas y espectáculos fuera de lo común, siempre como extensiones imaginativas en sus respectivas áreas.

Y los escenarios son elementos clave en el desarrollo de la acción: la fábrica inmaterial nacida del entierro de una maqueta (espejismo urbano), el teatro de las imágenes gigantes, el parque de atracciones del Arco Iris...

No merecían una distinción menor que la de figurar en el título de la obra.

## **El misterio de la isla de Tökland**

Aquí nos encontramos con un gran escenario totalizador que engendra y contiene la mayor parte de la acción.

El laberinto natural del subsuelo de la isla de Tökland, en el océano Índico, transformado hasta lo indecible por el excéntrico visionario Anastase Kazatzkian, se ha convertido en un extraordinario enigma-múltiple, formado por centenares de pruebas, desafíos, bifurcaciones, interrogantes y enigmas parciales, en forma de itinerario de descubrimiento, para lograr el cumplimiento anticipado de la leyenda-profecía del universo sur, que trata de la presencia de la humanidad en el mundo y las futuras etapas de su evolución en el universo.

El escenario subterráneo de Tökland es a la vez, en la obra, un escenario físicamente real, un ámbito transformado de manera

enigmática y un espacio que tiene mucho que ver con la proyección de la humanidad hacia el futuro.

## **El museo de los sueños**

Esta obra, a pesar de que su título parece sugerir la existencia de cierto espacio arquitectónico concreto y definido, un museo de características especiales, crea por el contrario un escenario totalmente abierto y fragmentado en el espacio y en el tiempo.

Los fabulosos objetos del Museo de los Sueños han estado a lo largo de los siglos en poder de muy diversos personajes en lugares distintos y remotos de varios continentes. Han ido cambiando de manos en sucesivas ocasiones, casi siempre en secreto, pero eso no ha modificado su dispersión geográfica.

Por decirlo de otro modo, es un museo cuyas piezas están repartidas por muchos lugares. Nunca han estado juntas, ni siquiera unas cuantas de ellas, en un mismo sitio.

A lo largo de la obra, dichos objetos, portadores de profundos secretos de los seres humanos, van a ir reuniéndose por vez primera en la Historia, a partir de sus muy diversas procedencias, hasta desembocar en una escena final en la que por unas horas, tras haber mostrado sus secretos, estarán todos juntos, antes de sumirse en la tierra y quedar inalcanzables por largo tiempo.

Es un singular caso de espacio transreal de breve duración que desaparece hasta tiempos futuros dejando sus sugerencias sembradas para influir en el presente.

## **El mago de Esmirna**

El escenario principal de los hechos es la Gran Montaña. Se alza allí donde son una sola todas las direcciones de la Rosa de los Vientos, el Sur y el Norte se confunden y Oriente y Occidente son lo mismo. Y ese lugar existe porque la Gran Montaña no podría estar en otro sitio.

Se trata pues de un lugar simbólico, mítico, y también iniciático, en el que Shaban, el joven aspirante a mago, va a ser puesto a prueba. De su manera de responder dependerá en buena parte el futuro de su vida.

La Gran Montaña es un ejemplo muy particular de espacio transreal porque en su interior el tiempo y los lugares tienen vida propia, independiente y distinta del mundo exterior. Sin embargo, lo

que en ella acontece tiene después consecuencias trascendentes en la vida real de los que allí han estado.

## La mansión de los abismos

Quizás sea en este título donde puede encontrarse uno de los ejemplos de espacio transreal, en sentido estricto, más claros y evidentes de los que hay en toda mi obra.

El lector lo va descubriendo paulatinamente, pero ya estaba allí, invisible, esperando, desde antes del principio, desde mucho antes de que la obra comenzara.

Un espacio de tránsito hacia otras dimensiones, hacia estadios aún desconocidos de la realidad.

Con resonancias de la estancia prohibida de Barbazul, de la cámara sangrienta donde perecieron sus infortunadas esposas y amantes pero, a la vez, y sobre todo, con una visión totalmente distinta y dirigida al futuro, se trata de un espacio de grandes esferas concéntricas en las que la realidad se transfigura lentamente hacia una múltiple dimensión cósmica.

Así queda abierta una vía multiespacial que conecta el presente con ámbitos prodigiosos del futuro, de la *transrealidad*.

## El arquitecto y el emperador de Arabia

Aquí nos encontramos con otra clase de escenario con características fantásticas. Se trata en esta obra de un recinto sublime que aspira a ser la mayor maravilla del mundo en su género creada hasta entonces, un portentoso Jardín Monumental donde sean posibles todos los goces de los sentidos, una verdadera antesala del paraíso en tierra de mortales. Va a ser concebido y construido por deseo del emperador de Arabia.

Por extrema paradoja, la creación de tan singular maravilla puede acabar acarreándole al arquitecto Iskandar, su genial artífice, en vez de la fortuna y la gloria prometidas, la desesperación y la desgracia.



✧ **Drácula**  
Ed. Anaya, 2012



La pulsión megalómana de un omnipotente soberano y la pasión por la arquitectura de un artista superdotado van a acabar en un enfrentamiento en la cumbre pocas veces alcanzado.

Y ese espacio único y transreal, el Jardín Monumental, será su campo de batalla, la causa por la que sus posiciones enfrentadas llegarán a un conflicto extremo y paradigmático.

### Algo despierta en secreto

En esta obra el escenario principal es la antigua y desolada mansión Carvacchi, más conocida como la Casa Oscura. En situación de abandono tras la extinción de la familia, su presencia resulta opresiva y el tono oscuro de la piedra con que fue construida le confiere un aspecto lúgubre. Solo el amarillo dorado de los líquenes le añade unas manchas de luz, pobre recuerdo del esplendor que tuvo en otros tiempos.

#### ✦ Birgit

Ed. El Jinete Azul,  
2011

El texto habla de un edificio, varias veces centenario, abandonado, solitario, oscuro y silencioso. Un escenario, si se quiere, convencional o de género, capaz de causar, según ciertas pautas establecidas, aprensión, temor, inquietud o miedo.

Pero, ya desde un principio, se produce un hecho decisivo que aleja la obra de lo habitual: la llegada del nefasto Friedrich Wolfhart, consumado practicante de las artes negras. Su intervención convertirá el escenario convencional de la Casa Negra en un lugar de espanto y conmoción como pocos.

Tenemos, pues, un escenario material, físico y concreto, como tantísimos ha habido. Pero algo intangible lo ha convertido en un lugar de horror donde el miedo, en sus grados más extremos, atenaza a toda clase de personas sin que, y esto es lo peor, puedan comprender cuál es la causa de tan angustiosas sensaciones.

La transrealidad nace en el seno de la Casa Oscura, y su causa oculta se esconde en la misma inmensidad del solitario edificio.

## La feria de la noche eterna

La Feria Nocturna Müller-Krasnik es en esta obra el ámbito que atrae de manera irresistible a Emilio, un muchacho con especial afición a la lectura.

El misterioso hechizo de una enigmática feria de atracciones, distinta a todas las demás, venida de no se sabe dónde, y que es sólo la apariencia de algo mucho más extraordinario y decisivo, constituye el primer grado de este escenario que es fantástico sobre todo por lo que se oculta en su zona más profunda.

Sin sospecharlo, Emilio irá entrando en el corazón mismo de la literatura viva. El primer paso lo dará en la Cámara del Mundo Secreto. El siguiente, y más decisivo, en la Cámara de la Noche Eterna. Y el definitivo, en la transreal Biblioteca de los Mundos, unos de los muchos escenarios fantásticos que están naciendo en la misteriosa feria Müller-Krasnik, un espacio de transrealidad múltiple hecho posible por un experimento único en materia de creatividad.

## Las islas fabulosas

Treinta y dos años después de la aparición de *Escenarios fantásticos*, cumpliendo a escala personal el mito del eterno retorno, vuelvo a encontrarme con Miguel Calatayud (tras alguna otra colaboración, como la de *Regalos para el rey del bosque*).

En el álbum *Las islas fabulosas*, al modo de los antiguos islarios maravillosos, se presentan algunas de las islas más prodigiosas que han existido en la Tierra. Supimos de ellas al visitar antiguas bibliotecas dedicadas a los temas del mar. Consultamos atlas oceánicos, cuadernos de bitácora, diarios de a bordo, libros de memorias de navegantes, cartas de marinos, textos de poetas viajeros y mensajes de grumetes.

Esas islas únicas fueron tierras de ensueño, lugares de miedo y maravilla, refugios de bellezas y prodigios y, en definitiva, una vez más, *escenarios fantásticos*.

Ahora, ya terminando, me doy cuenta de que en este breve recorrido por mis libros, buscando ejemplos de espacios transreales, hubiese podido incluir algunos más.

Para no extenderme más de lo debido, los mencionaré de manera más breve, para dejar constancia de que también forman parte de la materia que estamos considerando.

El inmenso penal-laberinto de la isla de Gork, en *La noche del eclipse*, donde los centenares de presos allí confinados jamás se ven ni se encuentran, aunque caminen sin cesar noche y día, en todas direcciones. Quizá se trate de un espacio hiperreal o escenario verosímil o posible a pesar de su gran excepcionalidad.

La mansión del enigmático guardián, en *El guardián del olvido*, es otro espacio transreal. No por el edificio en sí, que podemos considerar real, sino por la presencia del guardián, por la función que allí ejerce y por los numerosos objetos que contiene la casa, ordenados y agrupados en sus muy diversas salas.

El *palazzo* Balzani, en *Los espejos venecianos*, y, en su interior, la cámara de los espejos, es un ámbito cuyas sugerencias sobrenaturales han alimentado durante más de un siglo la imaginación de los habitantes de Padua. Al final todo adquiere una verosimilitud racional, pero el lugar se ha desarrollado como una antesala escenográfica del trasmundo.

En *El enigma de la muchacha dormida*, la parte decisiva de la obra se desarrolla en un ámbito tan transreal como es el onírico. El joven Selim, asumiendo un grave riesgo, se dirige en sueños a la casa del torreón donde está la muchacha dormida, cuando un tenebroso morado es ya el único color del espacio.

Un antiguo y regio chalet rodeado de jardines, necesitado de renovación, alberga tres espacios transreales de pesadilla que amenazan con devorarlo todo y trastornar a quienes a ellos se acercan. En *Los armarios negros* encuentra el lector esas presencias ominosas, escenarios fatídicos de los que solo la razón puede liberarnos.

En *El despertar de Heisenberg*, en un futuro no muy lejano, un descomunal y ambicioso complejo hotelero costero, creado con la intención de que llegue a ser uno de los mayores y más apoteósicos del mundo, ha quedado inacabado a causa del hundimiento de las expectativas económicas internacionales. Se encuentra en progresivo estado de abandono y deterioro. Es ahora un lugar por el que pululan toda clase de individuos, algunos inquietantes. Pero la llegada de un trasatlántico espectral lo convertirá en escenario de un hecho prodigioso que pasará a ser un hito en la evolución de la humanidad.

Acabo aquí la rememoración de mis escenarios transreales. Con los ejemplos presentados es suficiente. He llegado al final del camino que empecé hace unas horas.

Podía haber comentado también los escenarios de *La aventura inmortal de Max Urkhaus*, o de *El lugar de los murciélagos*, o de *El*





*palacio de los Tres Ojos*, o de *La laguna luminosa*, o de algunos otros títulos, pero creo que con lo dicho basta.

✧ **A las buenas  
y a las malas**  
Ed. Anaya, 2007

Y, como pensaba al empezar la redacción de este artículo, la tarea de escribirlo me ha llevado a contemplar, de un modo que nunca había hecho hasta ahora, la diversidad de escenarios fantásticos –o transreales– en los que se han desarrollado muchas de mis obras.

Pero quedan muchísimos todavía –seguramente incontables– por concebir y desarrollar. Espero que me sea dado crear unos cuantos más antes de entregar la llameante antorcha del relevo. No tengo muchos deseos más intensos que el que estoy formulando en este momento.

A ello procuraré dedicar mi fuerza y mi deseo.

Por haber hecho posible todo esto, por tantas cosas, a Peonza, a tanta gente, ahora y siempre, gracias.

## Nota

Las referencias bibliográficas de las obras mencionadas en este artículo pueden encontrarse en: [www.joanmanuelgisbert.com](http://www.joanmanuelgisbert.com)

