

Escenarios fantásticos

Joan Manuel Gisbert

Edición de Ana Belén Ramos

Ilustraciones de Miguel Calatayud

ÍNDICE

- 9 **Introducción**
-
- 9 Joan Manuel Gisbert y *Escenarios fantásticos*,
camino al misterio y la imaginación
- 16 Argumento
- 18 Imaginación y fantasía
- 22 Misterio
- 25 Aventura, referencias literarias y público juvenil
- 28 Lenguaje y poesía
- 29 Ilustraciones
- 30 Después de *Escenarios fantásticos*
- 33 Bibliografía del autor (por orden cronológico de
primeras ediciones)
- 35 **Escenarios fantásticos**
-
- 37 I. Jardines del dirigible
- 67 II. La danza de las imágenes gigantes
- 111 III. El Parque de atracciones del Arco Iris
- 169 **Después de la lectura**
-
- 169 Laboratorio de escritura e imaginación

INTRODUCCIÓN

Joan Manuel Gisbert y *Escenarios fantásticos*, camino al misterio y la imaginación

Entrar por primera vez en *Escenarios fantásticos* es como visitar numerosos países que todavía no han sido descubiertos, a un lado y a otro de la realidad. Los libros tan generosos no son comunes, en general el lector ha de contentarse con que le sorprendan aquí o allá, pero en la ópera prima de Gisbert la imaginación se derrocha, hay máquinas fabulosas, historias extraordinarias, espejismos de todos los colores y la aventura, el misterio, la maravilla no cesan hasta el punto final.

Cuando pienso en *Escenarios fantásticos* imagino una olla a presión atiborrada de ideas hermosas, anhelos íntimos, juegos desternillantes, seres con plumajes imposibles, incógnitas cuyas respuestas solo se pueden encontrar en terrenos mágicos y hazañas que no caben en cazuela alguna. Pues bien, este guiso fue cocinado con mucha pasión, amor por el arte y grandes dosis de humor, y el responsable de que todo estallara un buen día, convirtiendo su contenido en historias, letras y papel, el chef de tan prodigiosa mezcla no es otro que Joan Manuel Gisbert.

Gisbert nació en Barcelona, en 1949, y sus primeros juegos tuvieron lugar en el fabuloso parque Güell. Podemos imaginarnos al niño que juega en aquel paraje de ensueño y que bien podría haber sido uno de los escenarios de su primera obra. Vivió cerca de esta

arquitectura fantástica hasta los tres años, cuando sucedió un hecho terrible y triste: su padre falleció de asma y, aunque era él muy pequeño, guarda algún recuerdo de aquellos días, como el que en la última fase de la vida de su padre llevaban a su casa altas y grisáceas bombonas de oxígeno para auxiliarlo en la respiración.

Después de aquel acontecimiento tan difícil, se mudó con su madre al barrio de Gracia, un lugar que Gisbert recuerda lleno de referencias literarias y fiestas populares. Y pronto empezó a disfrutar con la literatura, con el teatro, y a dar muestras de ello en el colegio. A los ocho años ya era un lector empedernido. En su cabeza empezaron a convivir caballeros medievales con príncipes destronados que se convertían en piratas, historias del pasado más remoto con las del más fantástico futuro, aventuras que tenían lugar en Rusia o en las praderas del salvaje oeste, y así viajaba en el interior de un proyectil dirigido a la luna o sobre un caballo desbocado. El escritor cree que la etapa que va de los ocho a los catorce años es la época dorada de la lectura, porque esta se realiza entonces «con una complicidad, generosidad, pasión, intensidad..., que no vuelven a repetirse nunca. En esta edad se producen hechos decisivos. Muchas cosas empiezan a cristalizar, y desde ahí se expanden»¹.

Todas estas historias las leía en libros de aventuras clásicos. Sus escritores favoritos de entonces eran Julio Verne, Emilio Salgari, Karl May, Zane Grey, Walter Scott, Stevenson, H. G. Wells, y muchos más, como Dickens, Gólgol, Conan Doyle o Poe. Muchos años más tarde, Gisbert confesó que si tuviera que buscar un comienzo para su vocación como escritor sería precisamente ese momento, los ocho años, en que comenzó a leer sus páginas favoritas.

En los años siguientes, se abrió a la fantástica contemporánea y entraron en sus lecturas Borges, Cortázar, Lovecraft, Clarke, Bradbury, García Márquez, Calvino, Kafka y tantos otros.

La vocación de escritor fue creciendo y expandiéndose dentro de él, y quizá fue a los catorce años cuando empezó a soñar con ver su nombre impreso en una portada, aunque aquel deseo se consolidó a los veinte años. No obstante, su situación familiar le obligó a diri-

¹ Javier Marín, «Joan Manuel, el aventurero», en *Intercambios*, núm. 7, junio de 1985.

gir su carrera en otra dirección y optó por estudios de ciencias, a la espera de encontrar un trabajo más seguro que el de escritor. Esa es la razón por la que cursó Ingeniería Técnica Eléctrica.

En parte se arrepintió de malgastar todos aquellos años con estudios tan contrarios a lo que ansiaba su corazón. Pero, por otro lado, se alegró al fin de realizar esa carrera, pues le dio un punto de vista diferente y valioso, el punto de vista de la ciencia, que pudo combinar con su propio talento artístico. De repente descubrió conceptos sobre la materia y el universo, teorías del tiempo, fenómenos subatómicos... Aquello fascinó a Gisbert, y no tardó en añadir entre sus ídolos, que hasta el momento habían sido solo escritores, los nombres de científicos como Albert Einstein, Max Planck, Erwin Schrödinger, Werner Heisenberg, Niels Bohr, P. A. M. Dirac o Max Born. La influencia de sus ideas puede encontrarse claramente en los futuros libros del escritor, en muchos de ellos se especula sobre la realidad del universo y se juega con la hipótesis de que el desarrollo de la ciencia nos descubrirá secretos que ahora parecen inextricables y completamente misteriosos.

Gisbert nunca se dedicó profesionalmente a la ingeniería. Cuando acabó la carrera, quiso recuperar el tiempo perdido y realizó varios viajes a Francia, donde estudió técnica teatral y trabajó como ilusionista. De vuelta en Barcelona pudo poner en práctica lo que había aprendido, ejerciendo como director de escena y participando en el teatro experimental o independiente. Además, empezó a trabajar en el mundo editorial como asesor literario.

Fue al trabajar en la edición, al realizar tareas relacionadas con la literatura infantil y juvenil, cuando eclosionó toda la literatura que llevaba en su interior desde pequeño.

Su sueño se convirtió en realidad en 1979 cuando vio publicado *Escenarios fantásticos* dentro de la colección Labor Bolsillo Juvenil dirigida por Felicidad Orquín. Como es natural, al principio albergaba dudas, no sabía si su libro gustaría o no, y cuando se dirigió al almacén donde estaban todos los ejemplares impresos, esperando a ser distribuidos, se preguntó si habría suficientes personas interesadas en aquella historia que él había escrito. Respecto a aquel momento, Gisbert comentó una vez:

Aquellos ejemplares me crearon la sensación dual de que había logrado el sueño de ver mi obra publicada, pero que en pocos meses podría tornarse en frustración cuando, tras no haber captado la atención de casi nadie, regresaran casi todos, como bu meranes fatídicos volviendo al punto de partida, a aquel almacén, para ser después triturados para hacer pulpa de papel².

Felizmente no fue así, sino todo lo contrario. Las críticas resultaron excelentes, se volcaron con el libro y con el escritor, celebrando una obra imaginativa y la aparición de un artista destacado. He aquí algunas de las notas que aparecieron en la prensa de la época:

[*Escenarios fantásticos* es] una de las grandes sorpresas³.

[Joan Manuel Gisbert] se revela en este su primer libro como escritor de extraordinarias posibilidades en el campo de la nueva narrativa juvenil⁴.

Recomiéndeselo a algún amigo de menos de quince años después de haberlo leído usted mismo⁵.

Aquel mismo año, ganó el Premio CCEI y, al siguiente, el escritor ya se había hecho un hueco entre los autores de literatura infantil. Fue celebrado como un importante escritor perteneciente a la «escuela fantástica»⁶, se dijo que había creado escuela con su primer libro⁷

² Joan Manuel Gisbert en correo electrónico del 8 de septiembre de 2016.

³ R. M. C., *La Vanguardia*, suplemento de fin de semana, domingo, 30 de marzo de 1980.

⁴ Paulina Botella, *Blanco y negro*, 20-25 de junio de 1979.

⁵ *El Periódico*, 8 de abril de 1979.

⁶ R. M. C., *La Vanguardia*.

⁷ Rosana Torres, «Su sello personal hace que Gisbert haya creado escuela con su primer libro», *El País*, 1980.

Escenarios fantásticos

I

JARDINES DEL DIRIGIBLE



Después de haber estado muchos años sin funcionar, casi abandonada, llegó el día en que empezaron a derribar la vieja fábrica. Era un hermoso edificio industrial de finales del siglo XIX, uno de los últimos ejemplares de su estirpe que quedaban en pie.

El funcionario jubilado Dionisio Leganés, ávido lector de novelas policiacas, vivía justo enfrente. Muchas noches, contemplándolo desde su ventana, había pensado que aquel edificio solitario parecía el decorado de un relato de misterio. Todo en él le resultaba intrigante. Cuando miraba a su interior, a través de las numerosas ventanas con cristales rotos, imaginaba los más variados enigmas.

La luz de la luna, colándose por las grietas y ventanas, producía sombras inquietantes, fosforescencias¹ extrañas, en el interior de las naves. Cuando soplaba el viento con fuerza, se escuchaban crujidos sospechosos. El chirriar de los goznes², que no conocían el aceite desde hacía años, sugería personajes malvados deambulando por los pasillos en busca de víctimas asustadas. A veces, parecían verse columnas de humo saliendo de las chimeneas tanto tiempo inactivas, delatando la incineración de vestigios³ y restos comprometedores.

Entre las fantasías nocturnas de Dionisio no faltaban los planes para descubrir los supuestos crímenes que el edificio ocultaba. Se imaginaba a sí mismo saltando como un joven el cercado

¹ *fosforescencias*: emisiones de luz.

² *gozne*: objeto de hierro que sirve para que giren las puertas o ventanas.

³ *vestigio*: señal o resto que queda de una cosa pasada.

que vallaba la fábrica. Buscaba el origen de ciertas voces siniestras que su mente deseosa de misterio había creído escuchar. Para divertirse y prolongar la intriga, se veía siempre llegando unos segundos demasiado tarde. Los fugitivos habían abandonado el lugar sin dejar más que confusas huellas...

Leganés ocupaba así sus noches de ocio y de insomnio hasta que empezaron la demolición. Aquellos juegos no lo angustiaban; al contrario, le resultaban muy entretenidos. Para él la fábrica era como la casa encantada de un parque de atracciones.

En realidad, no ocurría nada anormal en el viejo edificio. Dionisio lo sabía muy bien. Lo único que alteraba el silencio de las noches era alguna pelea de gatos o un perro que removía los escombros lanzados por vecinos desaprensivos. Durante el día, no era raro ver grupos de muchachos que jugaban al escondite por las salas abandonadas del edificio.

La incógnita que encerraba la antigua construcción era su destino, en qué se convertiría el solar después de efectuado el derribo. Fuera de esto, ningún sobresalto, misterio ni presencia amenazadora; solo lo que imaginaba Leganés.

Los trabajos de demolición empezaron inesperadamente. De buenas a primeras, sin que ningún aviso o indicio lo hubiese anticipado, los ruidos y el estrépito de las máquinas despertaron a Dionisio Leganés. Saltó de la cama y fue hacia la ventana. Eran las diez de la mañana. Una polvareda blanquecina se elevaba desde la fábrica como una nube. Uno de los muros había ya cedido a las acometidas de las máquinas de derribar. En el recinto se observaba un gran barullo de hombres y máquinas. El zafarrancho⁴ general había comenzado.

⁴ *zafarrancho*: en esta ocasión significa «des-trozo», pero puede significar limpieza o agitación desordenada o ruidosa.

DESPUÉS DE LA LECTURA

**Laboratorio de escritura
e imaginación**

Jardines del dirigible

1. Una mañana, Dionisio Leganés se levanta y, al asomarse a su ventana, contempla asombrado el espejismo de una fábrica. Si pudieses elegir, ¿qué espejismo te gustaría que apareciese una buena mañana frente a tu ventana?

2. La comparación es una figura retórica que consiste en comparar un término real con otro imaginario que se le asemeje en alguna cualidad. Observa las siguientes comparaciones:

—Se acercaba un majestuoso dirigible, bello como el mismo amanecer.

—Dionisio sentía el calor en su rostro, parecía el aliento de un monstruo antediluviano.

—[El espejismo] parecía que iba a romperse como un flan de aire.

—El aeróstato parecía una luminosa ballena de los aires.

Ahora inténtalo tú, inventa algo diferente, imaginativo, sorprendente y que transmita la cualidad que quieres expresar. Completa los espacios:

—Se acercaba un majestuoso dirigible, bello como _____

—Dionisio sentía el calor en su rostro, parecía _____

—[El espejismo] parecía que iba a romperse como _____

—El aeróstato parecía _____

3. Demetrius Iatopoc es el primer domador de espejismos de la historia de la humanidad, ¿qué otras profesiones fantásticas, que todavía no han sido inventadas, se te ocurren?

4. El solar donde antes se erigía la fábrica había sido adquirido por una empresa con el fin de levantar un nuevo edificio, pero, gracias a las semillas que lanzó el mago Iatopéc, brotaron flores por todas partes y los ciudadanos pidieron que no se construyera ese nuevo edificio: «Por fin se llegó a un acuerdo. El Ayuntamiento indemnizó a los dueños y el solar fue expropiado. Se instalaron bancos, toboganes, columpios, y se plantaron hermosas palmeras. Se construyó una biblioteca con el techo y las paredes de cristal y un pequeño teatro de títeres para funciones al aire libre». ¿Te gusta lo que decidieron hacer con el solar? ¿Qué habrías propuesto tú? ¿Hay algún solar en tu barrio que no se esté usando en la actualidad? ¿Para qué crees que se podría utilizar?

5. El protagonista de «Jardines del dirigible» hace una maqueta de la vieja fábrica que le sirve para imaginar historias entre sus muros. ¿Has fabricado alguna vez una maqueta? Hay muchos tipos de maquetas, algunas se pueden hacer con papel y cartulina, otras con madera, o con cartón pluma. Dividid la clase en grupos de cuatro o cinco personas y fabricad una maqueta por grupo. Puede ser la maqueta de un fragmento de ciudad, la maqueta de un solo edificio, la maqueta de un parque con animales, o incluso de planetas extraterrestres. Podéis elegir los materiales, lo importante es que cuando terminéis tengáis una maqueta con la que poder inventar una historia. Incluso podéis ir imaginando esta historia entre todos mientras construís la maqueta. Cuando hayáis inventado la historia ponedla por escrito. Después intercambiais la maqueta con otros compañeros y escribid la historia de otra maqueta. Finalmente hay que leer y compartir las historias que se han escrito.

La danza de las imágenes gigantes

1. El mago Iatopéc tenía varios métodos para atrapar espejismos, este es uno de ellos: