

Etnología y museo de los Mundos Sutiles

Justo Navarro
6 marzo, 2018



Andrés Ibáñez
La duquesa ciervo



Galaxia Gutenberg

La duquesa ciervo

Andrés Ibáñez

Barcelona, Galaxia Gutenberg, 2017 384 pp. 20,50 €

Andrés Ibáñez (Madrid, 1961) ha ido situando sus complejos mundos fantásticos en Madrid, en Nueva York, o en alguna isla improbable, y, ahora, en las geografías de *La duquesa ciervo*: Inglund y Arnheim y Volterra, las Tierras del Viento y los países de los juptos, de los escaldos, skilfingos, skimilgos y sikvardos. El héroe que contará la historia, el joven e inexperto Hjalmar, llega a Irundast, capital de Arnheim, con el objetivo de servir como escudero a un Caballero de la Sangre y aprender el oficio de las armas. Engañado por un mercader de siervos, se ve trabajando en las cocinas, al servicio de los duques de Pasquis. Hijo segundo de un rey de las Tierras del Viento, será la primera vez que Hjalmar viva dentro de una casa de piedra. Ya está hecho el primer nudo de la red narrativa: ¿cumplirá el héroe-narrador su deseo de ascender a los pisos superiores de la Torre de los Magos, corte del rey Urbán? *La duquesa ciervo* empieza como una novela de aprendizaje y una novela sentimental: Hjalmar estudiará magia en Irundast para seguir viendo a su amada inalcanzable, la condesa Aliso Broceliande.

La duquesa ciervo es novela de formación, novela de amores desesperados, novela de viajes a geografías fantásticas, novela de aventuras, novela de ciencia ficción y de maga-ciencia, novela de la guerra exterminadora de la Alianza del Norte contra los volsungos, y cuento de hadas, a la manera de los hermanos Grimm, con sus historias de niños comidos por sus mayores. Pero también es el álbum de las maravillas de un universo de dislocaciones temporales y espaciales, y confluencias entre lo mental y lo material, entre especies animales, entre sexos (Aliso, la heroína, es la *duquesa ciervo*), entre reinos de la naturaleza. La fauna es rica: petirrojos, jabalíes, dragones, caballociervos que montan los orgullosos Caballeros de la Sangre; la salamandra Tuei, que vive en el fuego y se alimenta de fuego y «quemará a todos menos a su dueño»; aves del paraíso disecadas, que, muchos años después de muertas, giran la cabeza y parpadean; animales dormidos bajo las aguas de los Parques Mágicos: enormes caballos y pájaros, hombres y mujeres, dragones y serpientes. Los habitantes de estos mundos se multiplican: también existen razas de sombras y criaturas invisibles que viven en la

mente de los seres humanos, de los que se alimentan, y los aprendices de mago alcanzan a verlos como criaturas separadas.

«La imaginación metamórfica de Andrés Ibáñez me lleva a libros de mi pasado. Pienso en *Circe y el pavo real* (*La littérature à l'âge baroque en France*, 1953), de Jean Rousset, y en *L'età neobarocca* (1987), de Omar Calabrese: revivo el gusto barroco por la metamorfosis y la ostentación (Rousset), y el «aire de un tiempo [...] confuso, fragmentado, indescifrable», el neobarroco, transmutado en formas inestables, polidimensionales y mudables (Calabrese se remite a lo posmoderno, un término que quizá prefiera Andrés Ibáñez). La duquesa ciervo aparece transmutada en hombre, como si obedeciera a Lope de Vega y su *Arte nuevo de hacer comedias*: «porque suele / el disfraz varonil agrandar mucho», artificio usual en el teatro español e inglés del siglo XVII. Andrés Ibáñez explora los inacabables universos literarios casi con pasión museística, de coleccionista: el *Beowulf* y J. R. R. Tolkien, Mervyn Peake y Terry Pratchett, George R. R. Martin y J. K. Rowling. Sobre Verdetierra, el mundo de *La duquesa ciervo*, brillan dos lunas -madre e hija- como en el *IQ84* de Haruki Murakami, e iluminan realidades virtuales, semejantes a las de videojuegos como *World of Warcraft*.

No son menos reseñables las arquitecturas: Irundast de Arnheim, ciudad montaña, crece en altura conforme uno se acerca, «cosa de sueño o de magia», y me devuelve a *Las ciudades imaginarias*, de Italo Calvino: «Era al mismo tiempo una ciudad, una montaña, un edificio o quizá muchos edificios juntos». Caucusa es famosa por sus habitaciones semovientes, cajas de madera grandes que suben y bajan «llenas de almas y de bestias [...], multitud de individuos vestidos con capas carmesíes y sombreros de pluma, damas con largos sombreros cónicos y velos colgantes, juglares con laúdes y salterios, guerreros con capas azules y lanzas de torneo [...], senescales con jubones de brocado, pajes con perneras de distinto color, ballesteros, diáconos, frailes, magos», cortesanos y damiselas, «vestidos de negro, y de rosa, de oro y de verde, de heliotropo y de borgoña». Quizás el contenido de las máquinas semovientes de Caucusa rinda homenaje a Raymond Roussel y, por ejemplo, su poema «La vue»: el ojo se asoma al mínimo visor instalado en el mango de una pluma de escribir y en un mínimo fotograma descubre una playa, animales, personas, artefactos, una villa, una casa, un faro, un suicida que se tira desde lo alto del faro, una muchedumbre en primer plano y en movimiento, individuo por individuo.

A lo improbable innumerable se suman cosas existentes en nuestra realidad (un compás, por ejemplo, o fetos de animales y monstruos conservados en formol) que en la enumeración se transmutan en fábula, para que celebremos la maravilla de las cosas recién descubiertas: la primera vez que Hjalmar ve un botón, «el colmo del ingenio y el refinamiento», o cuando el guerrero Hutta, lanzado desde la boca de un dragón al vacío y arrebatado por un plato volador (barco de los dioses), se encuentra en lo que hoy sería un cuarto de baño con azulejos verdes y blancos, un espejo y «floretas» metálicas que giran y hacen salir agua de un caño, fría y caliente, lavabo, bañera, váter y luz que encienden unos resortes blancos pegados a la pared. ¿Cómo definen los inmortales a un ser humano, eso que estamos tan acostumbrados a ver? «Animal que se alimenta de otros animales muertos, que envejece, se llena de arrugas y enferma».

Los habitantes de estos mundos profesan religiones fantásticas entre el misterio pagano y las ceremonias cristianas, que, con sus jerarquías, dogmas y persecuciones de herejes, sugieren una figuración distorsionada del catolicismo. Andrés Ibáñez trabaja con la lógica de un antropólogo o un etnólogo de lo imaginario, y en el pasado ancestral de su fábula se vislumbra un pasado nuestro tan próximo que todavía se respira en el presente. En el mundo predominantemente masculino de *La duquesa ciervo*, la ilustrada Lady Ottoline avisará a la duquesa Aliso –discípula, joven amiga y compañera de cama– de que a las mujeres de Arnheim se les reservan tres destinos: el lecho conyugal, el convento o el lupanar. En esa sociedad gobernada por hombres, hasta el varón más gentil cree que «el lenguaje natural del amor femenino» es «el ofrecimiento, la rendición, ese final abandonarse».

La institución más sorprendente que nos revela Andrés Ibáñez es la del Amigo Salvaje, nacida de la relación consuetudinaria de los volsungos con los osos. Como en los cuentos de hadas, tienden los niños volsungos a perderse en el bosque, de donde a veces los devuelve un oso, que los acompaña a su casa. Ese oso será el Amigo Salvaje. Acogido en el hogar de los niños, aprenderá los usos humanos, incluido el lenguaje, la costumbre de dormir en una cama, fumar en pipa, destilar licores y construir edificios. Esos osos domésticos andarán sobre dos patas, reirán, hablarán y trabajarán como humanos, y en la monarquía doble del territorio volsungo un oso-príncipe consorte acompañará a la reina que vive en Tartamunda, una de las dos capitales del país (la reina no guarda ningún parentesco con el rey, siempre un rey, de la otra capital, a quien rinde pleitesía). El narrador de *La duquesa ciervo* nos recuerda que uno de los principales temas de la literatura volsunga es el amor imposible del oso enamorado de su amiga humana.

¿Por qué insisto en estas alteraciones de la realidad o, mejor, en estas realidades de posibilidades imposibles? Creo que el trabajo de idear estos imposibles mundos posibles reinscribe los límites de nuestro sentido de lo real: afina nuestra comprensión de la realidad y compromete nuestra manera «natural» de ver las cosas. ¿Será lo que ahora consideramos normal y perdurablemente inmutable tan extraordinario e inestable como los amenazados imperios de Verdetierra? Hay tensiones entre el entonces de las realidades imaginadas y el ahora de nuestra realidad.

Dos acciones se desarrollan en paralelo: la guerra de skimilgos, sikvardos, skilfingos y caballeros de la Orden de la Sangre de Arnheim contra los volsungos, y el peligroso viaje secreto y mágico de Aliso, duquesa de Pasquis, hacia la corte skilfinga para contraer matrimonio con el rey del lugar y convertirse en reina, obedeciendo a la política de alianzas de Arnheim. La acompañan su primo, aprendiz de mago como la duquesa, el maestro de magos Saamsar, y el héroe-narrador, Hjalmar, su enamorado sin esperanzas. La duquesa tiene fama de niña difícil e indómita, ciervo, animal, guerrero, y al rey skilfingo se la describen «bravía y deslenguada [...], ávida del estudio como un mago, aficionada a la lectura como un monje, capaz de cabalgar un caballo como un teucro y apasionada de la caza. Tendrás que domarla como a un potro salvaje». El rey se enamora en cuanto ve un retrato de Aliso Broceliande.

Pero el viaje de la duquesa y sus tres amigos oculta una empresa mucho más arriesgada y ambiciosa:

la búsqueda del Grandir, la Copa de la Sangre de Draknir, perdida desde hace más de dos mil años, que dará a su poseedor el dominio del mundo. Andrés Ibáñez introduce un elemento que no sólo da profundidad legendaria a los hechos narrados y a sus héroes protagonistas: también engasta *La duquesa ciervo* en una trama de narraciones míticas. El Grandir es una transposición evidente del Grial o el Graal que buscaban Perceval y los caballeros artúricos, cristiano cáliz sacramental o pagano cuerno de la abundancia. El rey Urbán de Arnheim sabe que a los humanos los une el sueño común, el odio común o el miedo común, y ha elegido el sueño, la búsqueda del Grandir. Como el Rey Pescador o el Rey Tullido de las leyendas artúricas, Urbán es un rey herido. Lo está matando la lepra, disimulada bajo una máscara de oro.

La duquesa ciervo empieza con un poema, «Sueño de dragones»: «Ya elevan el vuelo los fieros dragones de Inglund», dieciséis estrofas de cuatro versos de ritmo acentual, un yambo más cuatro o cinco, y hasta seis, anapestos. El tramar la fábula funciona como un recurso mnemotécnico que reactualiza y enriquece el archivo o museo literario de Andrés Ibáñez: ¿no están también aquí Rubén Darío, y quizá Juan Eduardo Cirlot, e incluso, más adelante, San Juan de la Cruz? ¿Quién veía en el museo un lugar de reanimación fantástica? El héroe-mago Hjalmar, que ha escrito todo lo que hemos leído, añadió a lo vivido por él lo que le contaron o imaginó. Así lo deja dicho y, mediante ese procedimiento, Andrés Ibáñez extiende los límites de la conciencia de su narrador hacia la omnisciencia. Los mundos de Andrés Ibáñez, de *La música del mundo a Brilla, mar del Edén* y esta *La duquesa ciervo*, componen un único tejido, un corpus, una novela-universo única en las literaturas hispánicas. Pero supongo que un sistema planetario independiente y en expansión tendrá como origen *La duquesa ciervo*. Indicios no faltan de que continuará la historia: resulta que el Grandir no es uno, sino tres, un generador narrativo muy utilizado en videojuegos en los que el jugador debe encontrar una serie de piezas mágicas; la cicatriz en el cuello que Hjalmar, metamorfoseado en comadreja, le hizo a la duquesa, metamorfoseada en liebre, ¿no promete, como todas las cicatrices, una historia añadida? ¿No servirá para que el héroe y la heroína se reconozcan en el futuro? Y algo más: ¿quedarán en suspenso los amores de la heroína y el héroe? Que el cuento continúe.

Justo Navarro ha traducido a autores como F. Scott Fitzgerald, Paul Auster, Jorge Luis Borges, T. S. Eliot, Michael Ondaatje, Ben Rice, Virginia Woolf, Pere Gimferrer y Joan Perucho. Sus últimos libros son *Finalmusik* (Barcelona, Anagrama, 2007), *El espía* (Barcelona, Anagrama, 2011), *El país perdido. La Alpujarra en la guerra morisca* (Sevilla, Fundación José Manuel Lara, 2013), *Gran Granada* (Barcelona, Anagrama, 2015) y *El videojugador. A propósito de la máquina recreativa* (Barcelona, Anagrama, 2017).