

ARRIBA Y ABAJO



LOS OTROS SON MÁS FELICES

LAURA FREIXAS  
Destino. Barcelona, 2011  
255 páginas, 17,50 euros  
★★★★

Laura Freixas ha escrito una novela que contiene varios planos. Lo más destacado es que funcionan como un descubrimiento paulatino de la complejidad que se esconde detrás de las apariencias sociales y familiares. El lector asiste a tal complejidad a la vez que lo hace Áurea, la narradora y protagonista, quien a lo largo de estas páginas le está contando su vida a una interlocutora, una cuñada inglesa que no tiene apenas presencia y que funciona como lo que los teóricos llaman en su día *narratorio*, esto es, receptor immanente del relato y motivador de un diálogo que queda implícito. La historia la vamos conociendo a través de supuestas preguntas hechas por esa interlocutora, preguntas que Áurea va contestando.

Ese marco imaginado por Laura Freixas me ha parecido uno de los ingredientes más novedosos. Le permite que tanto el uso de la primera persona como la opción de contar el pasado propio no tengan que adaptarse a la modalidad de la narración autobiográfica de la protagonista, que habría sido un esquema o corsé excesivamente trillado.

En La Tramontana

Otro elemento de interés es que termina siendo una crónica con muchos puntos de contacto con el *Bildungsroman* o novela de formación: una chica de extracción humilde de un pueblo manchego (de los de abajo, pues) es invitada a la casa de unos burgueses en La Tramontana. Allí se tropieza con un mundo ignoto que se le va abriendo, lleno de hallazgos pero también de sorpresas.

El único defecto de la novela viene por ahí, por haber extremado un poco las sorpresas. En la parte final, el tema de los secretos escondidos en la vida familiar lleva

a una peripecia de engaños y camuflajes, con casualidades y encuentros últimos, que me ha parecido algo rocambolesca y, sobre todo, innecesaria, porque lo que había querido decir había quedado mejor dicho en los dos primeros tercios de la novela. Se sintetiza en que los dos universos, el de arriba y el de abajo, el de los pobres y el de los ricos, comparten más de lo que podamos imaginar: ambos están llenos de intereses, suspicacias, celos y miserias. Ese eje -hasta que decide extremarse, insisto- está muy bien llevado.

España, 1971

La novela ejecuta además otro eje, que podríamos denominar histórico. La trama de la vida familiar de Áurea y los Sorley sirve como testimonio de un profundo cambio de costumbres en las últimas cuatro décadas. España, desde 1971, ha sufrido tal metamorfosis que el lector queda gratamente sorprendido cuando esta novela le hace recordar hábitos y códigos de comportamiento (muy visibles en este libro los que afectaron a la vida de la mujer y los espacios ganados de su libertad) que ya tenía casi olvidados. Quizá, de los diferentes estratos de la novela, el que mejor trata sea este.

Laura Freixas se fija en los matices del diferente modo de expresarse según las clases sociales y en detalles de dominio o falta de dominio de situaciones que suelen pasar desapercibidos y para los que la novelista ha tenido una sensibilidad (también lingüística) muy desarrollada. La suya es una novela cuya lectura servirá para descubrir (o recordar) las dimensiones de la profunda metamorfosis familiar y social de los españoles desde la dictadura hasta el presente.

J. M. POZUELO YVANCOS

DESDE EL FUTURO



HISTORIA CERO

WILLIAM GIBSON  
Traducción de  
Rafel Marín Trechera  
Plata. Barcelona, 2012  
460 páginas, 21 euros  
★★★★



READY PLAYER ONE

ERNEST CLINE  
Traducción de  
Juanjo Estrella  
Ediciones B. Barcelona, 2011  
462 páginas, 18 euros  
★★★★

William Gibson (Carolina del Sur, 1948) tardó lo suyo en aprender las lecciones de J. G. Ballard, pero las aprendió mejor que nadie. La primera lección es que el futuro no es tan interesante; lo que interesa son las distorsiones del presente. La segunda es que no está nada mal escribir una y otra vez variaciones de una misma novela en tanto el aria (o la idea; y no hay nada más importante en la ciencia-ficción o en las «ficciones anticipativas» que La Idea) sea inolvidable y poderosa y original y, mejor, que a nadie se le haya ocurrido antes.

Marcha atrás

Así, la trayectoria novelística de Gibson no ha sido otra cosa que un largo viaje marcha atrás. Arrancando con la distante *Trilogía del Sprawl* (donde destaca la consagratoria *Neuromante*, seguida de *Conde Cero* y *Mona Lisa acelerada*), enganchando con la más próxima *Trilogía del Puente* (*Luz virtual*, *Idoru* y *Todas las fiestas del mañana*), y terminando con la muy cercana *Trilogía Bigend* (bautizada a partir del apellido del

protagonista, un manipulador magnate belga), que abrió con la muy superior y paranoide-conspirativa *Mundo espejo*, donde se nos informaba de que «no tenemos futuro porque nuestro futuro es tan volátil... Lo único que tenemos es ese constante girar de las determinadas posibilidades de un determinado momento». Gibson continuó con *País de espías* y ahora parece cerrarla con *Historia Cero*, insistiendo en que «Lo que a mí me interesa es la versión libremente alucinada del presente o del



ERNEST CLINE  
hace en «Ready Player One» constantes guiños y referencias a películas como «Blade Runner», «Juegos de guerra» y la saga «Star Wars»

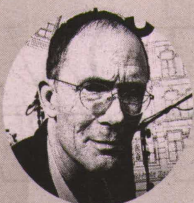


ayer inmediato», siguiendo lineamientos ballardianos en cuanto a que el futuro no es más que un «presente visionario».

Perfume «noir»

Pero la prosa de Gibson no tiene la claridad cromada de Ballard. Gibson, está claro, se sabe adivino ganador desde el principio y, por momentos, se tiene la irritante impresión -como sucedía con Arthur C. «2001» Clarke- de que es alguien demasiado preocupado por el valor de sus acciones de tecnogurú. De hecho, es más bien fácil perderse y embriagarse con el perfume *noir* de sus tramas, confundir líneas argumentales y perder la paciencia ante su compulsiva e insaciable necesidad de revalidar el diploma de analista *next-existencial*. Aun así, se avanza y se prospera en su lectura; porque lo que entusiasma y seduce en Gibson es el ambiente, el aire acondicionado con el que refresca sus calientes pesadillas.

*Historia Cero* -como las anteriores entregas de la trilogía- es una novela *productiva*. Una novela sobre la vida secreta de los productos y sobre lo que estos producen en nuestras vidas. Y su idea es buena: sabiendo que los uniformes militares acaban



**WILLIAM GIBSON**  
juega con la idea del  
uniforme militar como  
vestuario pop, algo que  
ya hizo Madonna en el  
videoclip de «American  
Life» (a la izquierda)

influyendo en la alta costura y el vestuario pop. Hubertus Bigend se propone copar los contratos para vestir a soldados y oficiales, dárselos a modistos de avanzada y tomar por asalto las pasarelas, como en aquel polémico *fashion-clip* de Madonna para su *American Life*. Mientras salen de cacería los *cool-hunters* (profesionales hipersensibles al poten-

cial económico de logotipos y marcas), no podemos olvidar esa leyenda urbana según la cual el Departamento de Seguridad Nacional de Estados Unidos convocó de urgencia -días después del 11 de septiembre de 2001- a los mejores escritores de ciencia-ficción para que le explicaran al presidente qué había pasado y qué pasaría pasado mañana. ¿Qué habría dicho Gibson en ese supuesto cóncave *top-secret* y *sci-fi*? Seguramente algo como: «Mejor lean la novela que ahora mismo me voy a poner a escribir».

### Tierra baldía

Por su parte, la nostálgica ya desde su título *Ready Player One*, del debutante Ernest Cline (Ohio, 1972), intensifica el costado satírico, se presenta como el sueño húmedo de todo *freak-geek-nerd* y (esto es un elogio) despierta el juvenil entusiasmo que en su momento provocó *Snow Crash*, de Neal Stephenson. Aquí estamos en el año 2044, impera una Gran Recesión y -para el adolescente Wade Watts, alias

Parzival, habitante de una suerte de tierra baldía suburbana- solo queda el adictivo consuelo de vivir como avatar en un videojuego *on line* llamado OASIS, donde tal vez aguarde un tesoro al otro lado del arcoíris.

Insertadas en una trama por momentos demasiado convulsa y enredada, hay múltiples alusiones y guiños: a películas como *Blade Runner*, *Juegos de guerra*, la farsa arturiana de los Monty Python, la saga *Star Wars* y la obra *teen* del director John Hughes; a canciones de Devo y discos de Rush; a la serie de televisión *Enredos de familia* y a tiempos mejores que no lo parecieron tanto entonces. Y lo más histórico de todo: al Atari, génesis de los juegos de ordenador; cuando comenzó una partida que todavía seguimos jugando y que, al parecer, no ganará nadie y perderán todos porque, ya se sabe, tarde o temprano se alcanza el *game over* del *future* donde con el presente alcanza. Y sobra.

RODRIGO FRESÁN

## CONSIGUE EN EXCLUSIVA CON ABC UNA OBRA ÚNICA "Gerardo Diego en ABC"



Precio especial  
**39,90€**

La recopilación de todos los artículos y entrevistas del destacado poeta entre 1946 y 1986.

El libro imprescindible  
de una de las figuras  
más relevantes de la  
Generación del 27

PARA CONSEGUIRLO LLAMA AL 902 334 555  
(o el 902 530 770 para lectores de Andalucía).  
RESÉVALO YA.

ABC  
www.abc.es