Babelia

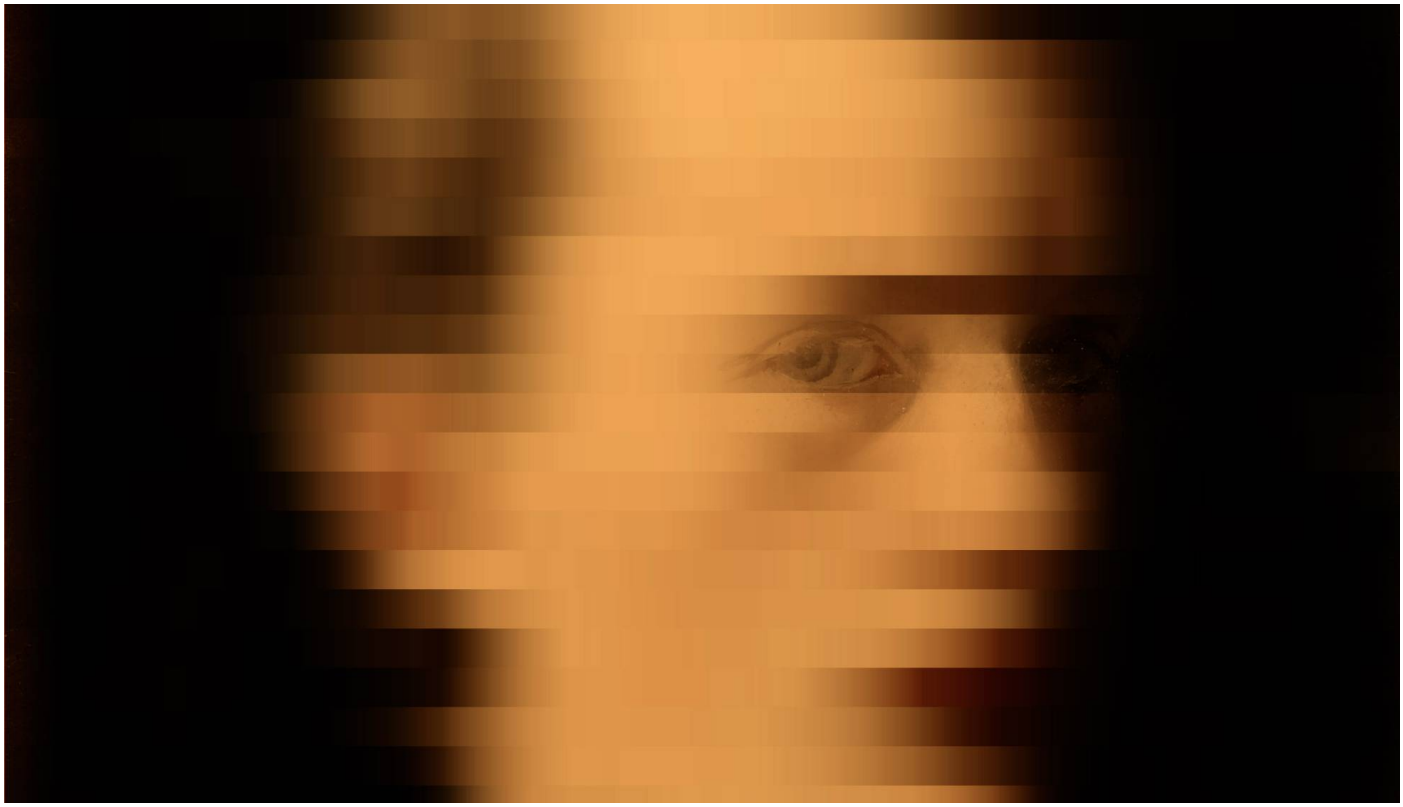
QUEMAR DESPUÉS DE LEER | COLUMNA

El nuevo Thomas Pynchon es tan esquivo que ni siquiera tiene editor

Lo único que se sabe de Evan Dara es que no ha leído 'JR' y que podría ser el escritor Richard Powers. Su fascinante 'La cadena fácil' acaba de ser publicada por primera vez en español

LAURA FERNÁNDEZ

21 NOV 2019 - 10:40 CET



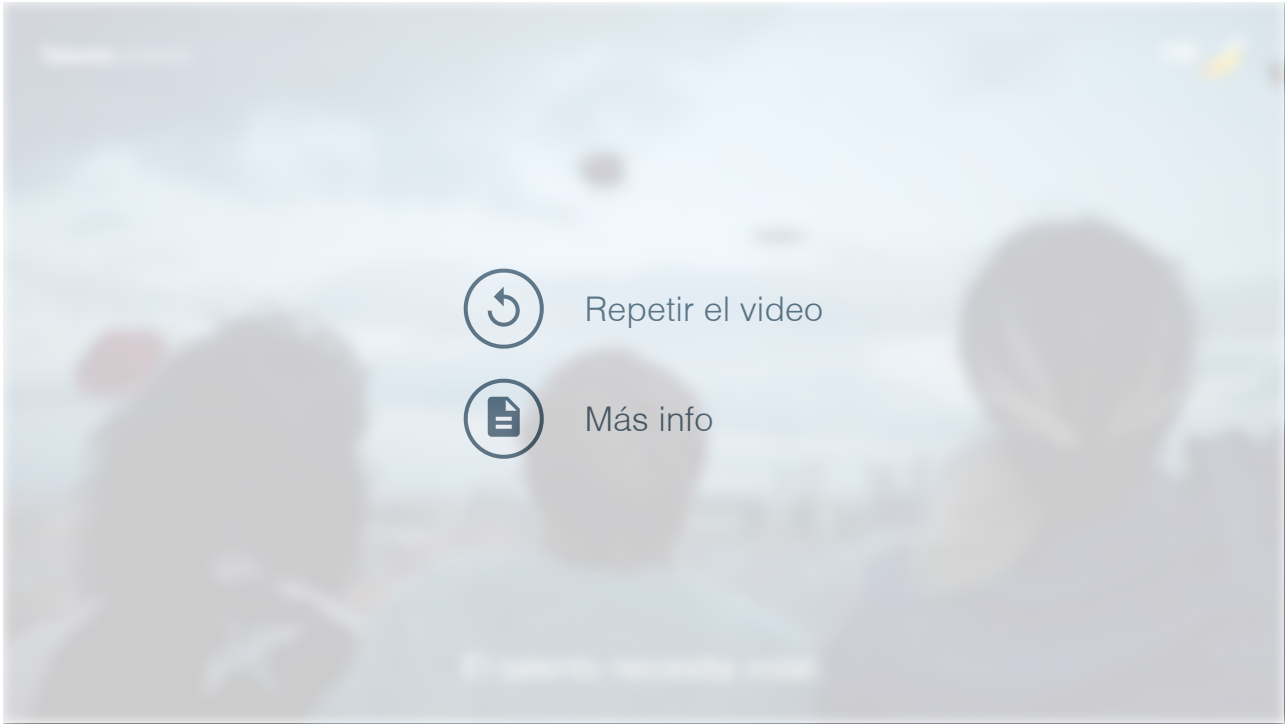
Detalle de la cubierta de la edición española de 'La cadena fácil'.

El año 2016 se puso a la venta *No Man's Sky*, el primer videojuego interminable. Se dice de él que es interminable porque puede mutar hasta el infinito. Gracias a la combinación de algoritmos y posibilidades, cada escenario que se pisa es distinto, y lo es en todas partes y para todo el mundo. *No Man's Sky* es, así, el primer videojuego que impide

compartir la experiencia de juego, pues la tuya no será como la de nadie más. ¿La dinámica, el argumento? Viajar por el espacio, detenerse en un planeta, descubrir qué clase de seres lo habitan, situarlo en el mapa de un universo individual pues solo existe para ti, y seguir tu camino. Así, el viajero, el astronauta, lo que sea que hay detrás del cursor, es decir, nosotros mismos al otro lado de la pantalla, conquista paisajes, mundos nuevos, hasta que decide que ya ha tenido suficiente. Como quien, una vez cree saber demasiado sobre sí mismo, deja de seguir tratando de conocerse.

El hecho de que el principal y único sentido de la búsqueda fuese descubrir, contemplar, no conquistar ni someter, hizo que, en su momento, el *souflé* por el *hype* de semejante premisa (¡un videojuego infinito!) bajase casi de forma instantánea. Sin embargo, con el paso del tiempo, la figura de tan curioso artefacto se va engrandeciendo. En una analogía no tan imposible con lo literario –después de todo, *No Man's Sky* es una novela posmoderna en la que se juega con la forma sin pensar en el fondo– y, como señala el profesor Stephen J. Burn, experto en todo tipo de literatura norteamericana –la que pretende abrir camino y la que se dedica a transitar el existente–, en el prólogo a *El cuaderno perdido*, de Evan Dara (Pálido Fuego), “la narrativa innovadora que plantea preguntas complejas” –en su caso, “acerca de los costes del imperio americano"– “ha de ascender a menudo una empinada ladera para obtener mayor reconocimiento”.

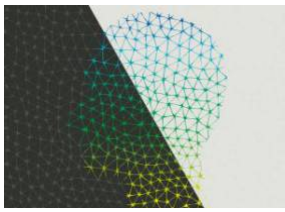
PUBLICIDAD



inRead invented by Teads

MÁS INFORMACIÓN

'No Mans's Sky': El videojuego de nunca acabar



Las reglas del juego

Se diría que Evan Dara está en ello si pudiera decirse que Evan Dara existe. Pero lo único que se sabe de él es que ganó una vez un premio nacional cuyo jurado lo integraba, de forma unipersonal, nada menos que William T. Vollmann; que una vez contestó un correo electrónico a un periodista y que ha publicado cuatro libros, novelas que son artefactos poblados de diálogos, de voces, que podrían ser la voz de cualquiera; que huye del yo, de cualquier tipo de yo, instaurando, como dice Burn, una suerte de realidad "comunal", porque "ninguna de esas personas importa porque todas ellas importan". Es así como el quién sabe si también desdoblamiento de otro escritor –se dice que tras Dara podría encontrarse Richard Powers– está intentando hacer estallar, desde dentro, lo narrativo, ofreciendo al lector, como toda novela posmoderna que se precie, una puerta a un nuevo mundo listo para ser explorado.

No suprime Dara únicamente al narrador, convirtiéndolo en un solo organismo que respira "al unísono", como manifiesta él mismo en *El cuaderno perdido*, la novela con la que ganó aquel concurso nacional y que publicó la editorial independiente Fiction Collective Two en 1995, un año antes de que se publicara *La broma infinita*, de David Foster Wallace –y que a España llegó en 2015, vía la siempre en busca de nuevos paisajes narrativos reconstructivos Pálido Fuego–, sino también la escena en sí, convirtiendo lo que se cuenta en un ir y venir de lo que Burn llama *centros*, y que superpone a partir de una cita del propio Dara al postulado de Einstein de "que no hay centros absolutos" por lo que "todo punto tiene derecho a reclamar una especie de centrismo". Es decir, de la digresión descontrolada al hallazgo en esa misma digresión de historias que no necesitan del contexto para existir pero que, apoyándose en él, pueden llegar más lejos.

Y hasta aquí la teoría. En la práctica, Dara es aún más esquivo que Thomas Pynchon. Lo único que dijo en esa entrevista que concedió vía correo electrónico, o lo único que ha trascendido de la misma, es que no había leído a William Gaddis antes de escribir todo lo que escribió. Raro, teniendo en cuenta que Gaddis, desde *JR* (Sexto Piso), no hizo otra cosa que narrar a partir de lo que se decía sin acotar ninguno de sus diálogos, como hace el propio Dara. Contaba en esa entrevista que se fue directo a la biblioteca después de leer la pregunta, sacó en préstamo el mismo *JR*, leyó un par de páginas y dijo que

aquello no era lo suyo, que no necesitaba ese tipo de influencia. Sarcasmo aparte, si decimos que Dara es aún más esquivo que Pynchon es porque no solo no se ha dejado ver nunca sino que ni siquiera ha tenido contacto con un editor, más allá del que debió tener cuando ganó el premio de la Universidad del Estado de Illinois.

Sí, Dara se edita sus propios libros a través de su propio sello, Aurora, que fundó con un socio. Es decir, hay alguien al menos en el mundo que sabe qué aspecto tiene. Lo más probable es que Vollmann también lo sepa. En cualquier caso, Dara está considerado "el secreto mejor guardado de la literatura norteamericana". Un secreto del que acaba de publicarse en España su segunda novela, también, como la primera, vía Pálido Fuego, en otra atrevidísima traducción de su editor, José Luis Amores. ¿Su título? *La cadena fácil*, o cómo reconstruir, desde una aparente infinidad de centros sin nombre ni género, la vida del siempre encantador Lincoln Selwyn, la clase de tipo magnético alrededor del que todo pasa. Y, realmente, pasa *de todo*. Leerla es como subirse a una de las naves de ese videojuego infinito y detenerse cada vez, en un planeta distinto.

ARCHIVADO EN:

Thomas Pynchon · No Man's Sky · Literatura americana · Videojuegos · Literatura · Ocio · Informática · Cultura · Industria · Estilo vida

CONTENIDO PATROCINADO

No apague su ordenador sin hacer esto primero

LANDERS.SECURITYSAVERS.ORG

Dominio .com

NOMINALIAES

Los diez pueblos más bonitos de España

SIMPATIA.ES

Y ADEMÁS...