



es el escenario perfecto para que todas las virtudes y defectos del hombre se liberen. El honor y la vileza; el altruismo y la impiedad; la dignidad y la bestialidad. El mar, como un inmenso mecanismo expositivo, revela la fotografía del alma humana en toda su desnudez y en todo su misterio. Un hombre en un bote es un animal heroico; nueve hombres en un barco son otras tantas lecciones de filosofía.

Queda plasmar esa aventura de siglos en un lenguaje a la altura. La apuesta de **Matthiessen** es en ese sentido arriesgadísima. **Far Tortuga** no es sólo una narración. Es también una pintura de la Naturaleza y un poema hermosísimo. Cada línea, cada parlamento, cada descripción de un ave, una puesta de sol o una vela al viento son un homenaje a la voluntad de permanecer a través del lenguaje. Quizá ese sea el tributo que el escritor puede regalar al mar inabarcable. Cifrarlo en palabras destinadas a sobrevivir a la ruina del tiempo. Como las de esta obra de arte mayúscula, implacable y tan bella que duele.

La memoria más fantástica

Nostalgia, el sobresaliente viaje onírico a la infancia que consagró al rumano **Cartarescu**

EUGENIO FUENTES

¿Cuántas balas puede cargar un ruletista en el tambor de un revólver para acariciar la esperanza de sobrevivir? ¿De qué conexión neuronal puede brotar un candado de carne y sangre que cierra la única puerta capaz de proteger ante una amenaza tan terrorífica como ambigua? ¿Por qué se desvanece un mesías tocado por la luz de la sexualidad? ¿Cuál es el punto de vista de un insecto espectral?

Si encuentran respuesta a estas preguntas en las páginas de **Nostalgia** (Impedimenta, 2012), sin duda uno de los mejores libros publicado este año, no descarten que sean consecuencia de una pura fiebre lectora. Porque **Nostalgia**, y su autor, el rumano **Mircea Cartarescu** (Bucarest, 1956), se habrán limitado a sembrar en quien se adentre en sus líneas un cóctel de fantasías de alta graduación. Un explosivo brebaje cuya ingesta desencadenará una temible mixtura de placer y resaca, una arrasadora conmoción que aniquilará cualquier atisbo de candidez en su visión del mundo.

Cartarescu está considerado el cabeza de fila de la generación literaria rumana llamada «de los vaqueros» o también «de los 80». Candidato desde hace años a

abrirle las puertas del Nobel a su lengua materna, ejerce como profesor universitario, especializado en posmodernismo, y viene saldando con reiteradas negativas su perenne tentación de abandonar su país. Pero, entre tanto, ha ido construyendo una peculiarísima carrera literaria en la que alterna narrativa con poesía y ensayo, a la vez que da rienda suelta a la escritura compulsiva de diarios.

Cuando, en la segunda mitad de los 80, Cartarescu fue conformando **Nostalgia** no la llamaba así; la llamaba **El sueño**, y con ese nombre la publicó en 1989. Era su primer volumen de narrativa y llegó a las librerías poco antes de que la muerte del dictador **Ceausescu** se convirtiese en vídeo semiclandestino. Fue al ser reeditada en 1993, en versión íntegra, cuando se rebautizó. Después vendrían esa lacerante aproximación al travestismo que es **Lulú** (1994; Impedimenta, 2011) y la magna trilogía **Orbitor** (1996, 2002, 2007, aún por verter al castellano), a la que rodea un aura de extremo cripticismo onírico, gran exigencia lectora y rompecabezas de traductores.

Aunque Cartarescu la denomine novela, hay cinco piezas en **Nostalgia**: un prólogo (el espléndido relato «El ruletista», ya publicado aparte por Impedimenta en 2010), un epílogo (el relato satírico de locura y pasión musical «El arquitecto») y el tríptico llamado propiamente «Nostalgia», compuesto por el relato «El mendébil», la fascinante novela corta «Los gemelos» —una epopeya íntima de amor adolescente e identidad sexual— y «REM», la pieza más compleja de todas, que, en puridad, es una novela y tiene resonancias de **El aleph** borgiano.

El lector atento descubrirá que a las cinco se les puede asignar en buena parte el mismo narrador, de igual modo que en las cinco late la identificación entre realidad, sueño y literatura o que sus personajes deambulan por las calles, casi

siempre extrarradiales, de un decrépito Bucarest industrial que, a menudo, se transforma en un escenario fantástico. Y, lo que es más característico aún, todas tienen su pista de despegue en la infancia y la adolescencia del autor, situada a caballo de los años 60 y 70. De ahí la nostalgia del título: nostalgia de un paraíso perdido que el tiempo ha convertido en ruinas y que Cartarescu nos devuelve habitado por espectros.

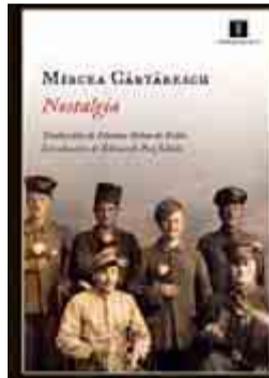
Siendo los vicios más innobles de una reseña el imperdonable desvelar secretos y el perezooso destripar tramas más allá de la información de contraportada, sólo queda hacer dos precisiones. La primera es de tenor estilístico. En la límpida prosa de Cartarescu (que en tan impecable castellano ofrece en esta edición **Marián Ochoa de Eribe**) se detecta un barroquismo, a veces tachado de excesivo, que ha llevado a emparentarla con algunos exponentes del realismo mágico.

Vale que al ser preguntado al respecto el rumano alaba a **García Márquez**. Pero ¿por qué olvidar que en su juventud tomó a **Joyce** («Los bueyes del sol» de **Ulises**) como trampolín para una epopeya en la que remedió todos los estilos de la poesía rumana? ¿Por qué ignorar sus reiterados elogios a **Borges**, **Lem**, **Kafka** o **Rilke**?

Definitivamente, **Nostalgia** huele más a Gregorio Samsa que a Macondo. No en vano constata el propio Cartarescu que «la literatura fantástica ha sido la corriente dominante en la literatura rumana». Genealogías al margen, cabe apuntar además que el Cartarescu diarista metódico está en la base de ese barroquismo, que a menudo no es sino una exhaustiva exploración de los territorios oníricos para recrearlos con todo el organicismo de los paisajes vigiles.

La segunda precisión es más una sugerencia: no picoteen; empien por «El ruletista». No sólo habrán leído un cuento extraordinario, sino que, al adentrarse en esta paradójica historia de una vida y una doble muerte —donde la literatura juega un papel redentor—, tendrán ya en los ojos muchas claves de las otras piezas. Y habrán empezado a percibir hasta dónde puede llevar los confines de lo fantástico una imaginación a la vez tan desbocada, tan precisa y tan anclada en la memoria como la de Cartarescu.

Nostalgia
MIRCEA CARTARESCU
Traducción de Marián Ochoa de Eribe
Introducción de Edmundo Paz Solán
Impedimenta
384 páginas, 23,95 euros



Terror navideño de la mano de Stevenson

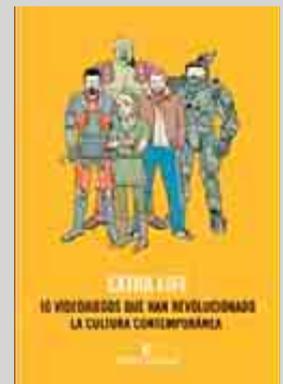
«Dos historias inquietantes» es el ilustrativo subtítulo que **Periférica** ha dado a este **Un regalo de Navidad**, que sale a la calle con intención bien explicitada en su título pero también con la de recuperar en estas fechas dos obras que fueron concebidas para ediciones navideñas de revistas. Buen regalo, sin duda, como lo es siempre la literatura de un monstruo como **Stevenson** (1850-1894), un romántico victoriano que en sus poco más de cuarenta años de existencia dejó obras maestras en cuantos campos exploró. Valga recordar **La isla del tesoro**, **La flecha negra** o **El extraño caso del doctor Jekyll y mister Hyde**. De los dos relatos que incluye el volumen, enriquecido con las ilustraciones de **Tyto Alba**, tal vez el menos conocido en España sea el perverso **Markheim**, ya que la grandísima **Olalla**, por ser de tema hispano, ha gozado de mayor recepción. **Markheim**, un individuo que, muy a última hora, necesita hacerse con un regalo navideño, entra en un anticuario sin imaginar que franquear ese umbral transformará su vida.



Un regalo de Navidad
ROBERT LOUIS STEVENSON
Ilustraciones de TYTO ALBA
Traducción de Juan Sebastián Cárdenas
Periférica
156 páginas. 16 euros

Guía para saberlo todo de los videojuegos

¿**Grand Theft Auto**, **World of Warcraft**, **Half-Life 2**? ¿No le dicen nada estos nombres? A ver, probemos de nuevo. ¿**Tetris**, **Super Mario**? Mejor, ¿verdad? Claro, son videojuegos, la fracción más dinámica y rentable de la industria cultural, la pasión que engancha a millones de adultos (y de niños, por supuesto). Aunque parezca mentira no había hasta ahora en el panorama libresco en castellano una obra comparable a este **Extra Life**. Una esclarecedora compilación de artículos en los que diez analistas y creadores abordan otros tantos juegos desde diferentes puntos de vista. Están, por supuesto, los cinco citados más arriba, pero también **Final Fantasy VII**, **Zelda**, **Metal Gear Solid**, **Los Sims** y **Halo**. Por cierto, el volumen incluye dos bonus críticos para acercarse a las complejas relaciones entre los videojuegos y ese entorno en el que sobrevivimos: «Imperio@play: videojuegos y capitalismo global», de **Nick Dyer-Witheyford** y **Greig de Peuter**, y **Ética y diseño de videojuegos**, de **Miguel Sicart**.



Extra life
10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea
VARIOS AUTORES
Errata naturae
296 páginas
19,90 euros