

«EL REY DEL JUEGO»

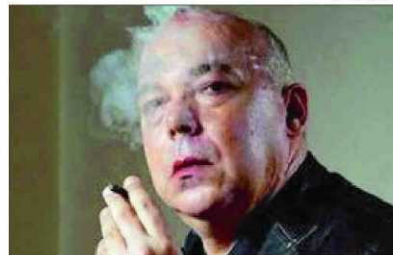
Juan F. Ferré
ANAGRAMA
276 págs, 18,90 eur.,
(e-book, 9,49)

Con sus anteriores novelas, «Providence» (2009) y «Karnaval» (2012), Juan Francisco Ferré (Málaga, 1962) se ha erigido, vagamente adscrito a la inefable Generación Nocilla, en imbatible representante del antirrealismo, la narrativa paródica, el relato distópico, el mixtificado discurso de envoltura filosófica, la extravagante utopía y la hábil entelequia ficcional. Nada o poco que ver, por lo tanto, con cualquier aproximación mimética a la realidad. Dentro de estos espacios de figuración simbólica, inquietantes metáforas de la cotidianidad, se publica «El Rey del juego», novela ambientada, por

FERRE SE LA JUEGA

así decir, en la España actual y centrada en un atrabiliario protagonista, Axel Bocanegra, escritor cuarentón de decadente trayectoria personal que se ve secuestrado por dos agentes de un misterioso servicio secreto, yendo a caer en manos de un científico loco y acabando en un abracadabrante ambiente de pesadilla.

Entre Pynchon y Brautigan se desarrolla esta alucinada ensoñación que tiene mucho de distorsionada bajada a los infiernos, de sórdido recorrido por oscuros despachos ministeriales, aliñado este desnortado trayecto por una comicidad erótico-festiva, situaciones de clara sátira política y un desbarrante argumento de deliberada conformación esperpéntica. Esta novela, de amplia libertad creativa, muta de relato de



LA RAZÓN

ciencia-ficción a historia detectivesca. La trepidante acción convergerá en una especie de atávica partida de videojuego donde todo es posible; se cruzan admirativas referencias cinéfilas, intencionadas alusiones al ya mítico 11 de septiembre de 2011, cabalísticas hipótesis conspirativas o no menos desquiciadas teorías intrahistóricas. Esta singular literatura requiere de un lector participativo,

implicado protagonista también de una deslavazada y transgresora acción narrativa; cuando ésta se colapsa, leemos: «Demasiadas preguntas gratuitas para una sola inteligencia de respuesta demasiado retardada a una hora demasiado tardía». Laberínticas propuestas que deben ser asumidas como una divertida impostura.

J. FERRER

SOBRE EL AUTOR

Novelista de clara estética antirrealista que desarrolla una narrativa paródica y extravagante

IDEAL PARA...

sumergirse en un divertimento plagado de desconcertantes ideas

PUNTUACIÓN

9