



«La vida es una ficción extraña»

Juan Francisco Ferré Escritor y finalista del Premio Herralde



MARIO VIRGILIO MONTAÑEZ

El autor firma con 'Providence' un ambicioso proyecto literario que le ha valido ser finalista del Herralde de Novela

MÁLAGA. Juan Francisco Ferré (Málaga, 1962), crítico periodístico, ha sido finalista del Premio Herralde 2009 con su novela 'Providence'. Una pesadilla tecnológica y psicológica de gran complejidad, una parábola implacable sobre la tiranía del deseo, una recreación perversa del mito de Fausto. Charlamos con el autor sobre su creación, editada por editorial Anagrama.

—¿Por qué Providence y no otra ciudad?

—El nombre mismo era importante, y el hecho de conocerla, así como la vida de Lovecraft. Esa ciudad centenaria, fundada en nombre de la libertad religiosa, representa el corazón de ese experimento utópico y, sobre todo, económico y tecnológico llamado América...

—Algo que llama la atención en la novela es su gran extensión, 587 páginas, junto a su gran ambición con una estructura muy peculiar. ¿Cómo fue el proceso de creación?

—Primero tuve la revelación de una idea, fulminante, una cuantas conexiones y asociaciones insólitas; luego una concepción lenta y una escritura rápida. En menos de tres meses, tenía mil páginas escritas. Lo peor fue la reescritura, el montaje. En cualquier caso, durante este último periodo, interminable, se me hizo evidente una verdad que se declara en las páginas finales: «Toda creatividad es disfuncional, toda inspiración un mensaje destinado a otro mucho mejor dotado que alguien intercepta por error».

—El protagonista, Alex Franco, director de cine, comparte apellido con dos directores de cine español. ¿Hay algún cineasta cuya obra haya podido inspirarle como modelo para su personaje?

—Hay un homenaje a Jesús Franco, sobre todo. El famoso Jess Franco, director de muchos nombres, aficionado al horror, la pomografía y los extremos estéticos del pulp y el trash, como reverso libertario del otro Franco, el gran represor histórico. Más allá de esta broma nominal, no hay ningún director real en quien me haya inspirado. Pero como creador quien me inspira es Buñuel. Uno de los grandes artistas españoles de todos los tiempos, para mí sólo empatado con Cervantes...

—Respecto a su anterior novela, 'La fiesta del asno', cuyo protagonista es un etarra, y esta, situada

en Providence, ¿cómo evalúa su evolución como escritor?

—En cierto modo, 'Providence' culmina toda mi trayectoria como escritor. En ella están los motivos y recursos de mis ficciones anteriores, potenciados al máximo gracias a su interacción e interferencia promiscua en el campo de juego de esta novela insaciable que pretende pulverizar, sin ningún complejo, los límites estéticos e intelectuales de la novela española de las últimas décadas. —'Providence' recoge diversas reflexiones sobre cine, y comparte con su anterior libro, 'Metamorfosis', un homenaje a la película 'Tiburón' de Steven Spielberg. ¿Hay otros guiños cinematográficos?

—'Providence' es un viaje cinematográfico al fin de la noche americana, con lo que hay todo un repertorio de gestos, referentes y actos que proceden del cine de Hollywood. Y, más allá, una vasta filmoteca que abarca todos los géneros y los subgéneros con objeto de describir una realidad compleja mediatizada por la primera tecnología imaginaria de la historia. Como novelista parto de la idea creativa de que el diseño del cine, desde su invención, ha sido «crear una mitología artificial que actuara

«He escrito una novela sobre la libertad del artista en el siglo XXI»

—La figura de Michel, el hermano triunfador de Alex, planea como una sombra, un tanto complejadora, sobre el protagonista. ¿Pensó en hacerlo personaje, en darle una presencia activa en la trama?

—No, en la medida en que su conflicto familiar sólo busca expresar la diferencia entre un arte utilitario al servicio del capitalismo como la publicidad y la idea inútil del arte como apego creativo a la intensidad subversiva de la vida que, a su manera escandalosa, encamania Alex Franco. He escrito una novela sobre la libertad del artista en el siglo XXI. De ahí la ironía y el pesimismo...

—Lovecraft protagoniza un puñado de páginas. ¿Hasta qué punto es decisiva su presencia en la trama?

—Lovecraft es un espectro que aparece de forma transversal en la novela, desde el epígrafe inicial hasta su transformación posterior en 'serial-killer' de videojuego, como una personificación de la América más puritana y reaccionaria. Es la encarnación de la dimensión gótica y siniestra de la realidad americana que acaba devorando a la novela y a su protagonista.

como alma de la tecnología». La vida se ha ido pareciendo cada vez más al cine y el cine a los videojuegos, fenómeno que la literatura no puede ignorar sin poner en riesgo su credibilidad artística. Me he valido de las técnicas espectaculares de algunos directores favoritos (Lynch, De Palma, Tarantino, Cronenberg, los Coen, entre otros) para dar más fuerza y atractivo a este planteamiento...

Estética ciberpunk

—Sorprendentemente, la novela tiene un importante elemento ciberpunk. ¿Por qué cree que es tan marginal en las letras españolas de las últimas décadas?

—La estética ciberpunk es menospreciada aquí por la misma razón que la ciencia ficción. Cualquiera historieta archiconocida nos parece más interesante que una historia que incorpore una trama condicionada por la tecnología. A mí me parece que un narrador actual no entiende nada del mundo mediatizado en el que vive si no cuenta, al menos como metáfora, con alguna idea, componente o situación que provenga de la intersección del mundo humano con la tecnología que está redefiniéndolo de modo radical. Para afrontar la realidad contemporánea con ambición descriptiva, como pasa en 'Providence', es necesario apelar a todo el arsenal de ficciones que la cultura atesora, y una de las ficciones más potentes del presente, en la medida en que altera por completo nuestra comprensión de la realidad, la proporcionan la ciencia y la tecnología. Es un futuro posible el que está empezando a infiltrarse en la vida cotidiana de cualquier ciudadano del siglo XXI, y de esto también da cuenta 'Providence' con indudable sentido del humor...

—Esto no es juego. Es la realidad es el lema publicitario del videojuego 'Providence'. ¿Aspira 'Providence', la novela, a poder ostentar el mismo lema?

—El eslogan de la novela podría ser, más bien, este otro: 'La vida es una ficción extraña'. Y me permito citar, como comentario, la continuación de esta línea, una de sus ideas detonantes: 'Y como tal podría bastarnos, es cierto, si otras peligrosas ficciones no estuvieran parasitándola desde el principio con su insidioso atractivo'.

—Hay un momento en el libro en el que Alex dice: 'Ya estoy en Providence'. ¿Es eso lo que significa este bombardeo mortal de imágenes sin sentido, esta sensación de deriva, de abatimiento, de desarraigo, compensada por esta coque irritante, este goce indefinible? ¿Serían éstos los síntomas nerviosos que anuncian el acceso a un nuevo nivel de realidad? ¿Aspira a que estas palabras puedan abarcar también la propia novela?

—Desde luego coinciden con la experiencia de escribirla. Quizá también de leerla. Depende de cómo interpretemos el papel del videojuego en los distintos niveles de la trama...