

POESÍA / M^a PILAR MARTÍNEZ BARCA

Un juego de llaves. José Antonio Conde. Libros del Innombrable. Zaragoza, 2014. 46 páginas.

«La escritura, como la vida, es una búsqueda», afirma Fernando Sanmartín en el prólogo. Y más si esa búsqueda es sincera, con un lenguaje cada vez más desnudo y transparente, que descifre las claves, los espejos, la aparente derrota. «El acercamiento resbala / como la lluvia en



los cristales». ¿El reflejo velado de una despedida? «Ante la duda, / lo esencial: / la desnudez de provisiones». José Antonio Conde no puede renunciar en su último poemario, 'Un juego de llaves', a la dicotomía, el poema breve y condensado, el exquisito mimo de la forma, el juego de la contradicción. Pese a que la línea entre ficción y realidad parezca adelgazarse más que nunca. «Todo me conduce / hasta ti / sin sensa-

tez». Una arquitectura férreamente trabada, sin concesión a la inocencia. «Y un lenguaje perdido / de secuencias / encadena otro aprendizaje». El poeta, adicto a los conceptos, juega con una economía más doméstica: de alquiler de pronombres, propiedades vacías, presupuestos al alza en emociones, recibos vencidos de pasión. No podía faltar otro elemento siempre presente en Conde: los mitos. «... Sería como perder a

Viridiana». El cine es otra de las claves de este libro, que pueden escribirse en un papel; de Candilejas o Scarlett O'Hara, pasando por Woody Allen, a Ingrid Bergman. Y Humphrey Bogart, el gran adulador.

De perderse al «buscar en lo concavo / razones para el silencio» a las llaves que guardan los destinos, la penúltima clave: «Nunca cierres las puertas». ¿Derrota o simple juego de máscaras?

Fernando Ainsa: «Quería encontrarse a sí mismo y fue a la consulta de un psicoanalista. Después de escucharlo atentamente el doctor sacó un plano de la ciudad y le indicó: 'Está usted aquí?'» ('Desde el otro lado'. Pregunta)



INSTINTO DE LIBRERA / EVA COSCULLUELA

Crímenes, videojuegos, crónica del siglo

Febrero llega a las librerías con la alegría de que una editorial como Capitán Swing recupere 'El tiempo amarillo', las espléndidas memorias de Fernando Fernán Gómez. En el prólogo de esta nueva edición, Luis Alegre recuerda que Fernán Gómez «pertenece a esa generación de españoles cuyas vidas recorrieron el final de la Restauración, la Monarquía de Alfonso XIII, la dictadura de Primo de Ri-

vera, la Segunda República, la Guerra Civil, la posguerra y el franquismo, la Transición, la democracia y la España de los primeros años del siglo XXI». Estas memorias abarcan casi ochenta años de la vida del genial actor y son una delicia.

Hace veinte años y un día, el cuatro de febrero de 1995, murió Patricia Highsmith (en la foto). La editorial Círculo de Tiza publica 'Sus... pense. Cómo se escri-

be una novela de misterio', un libro poco conocido de la escritora norteamericana. 'Sus... pense' no es un manual con consejos para ser escritor. El libro interesará a quien le guste escribir, pero también lo hará a quienes les guste saber más acerca de cómo está hecho un libro y del proceso de escritura. Highsmith habla, con sus propias obras como



ejemplo, del método, de las dificultades que encontró a la hora de escribir y de la importancia de prestar atención a las pequeñas cosas, detalles cotidianos que pueden convertirse en el germen de una narración.

Los videojuegos fueron para Martin Amis uno de esos «placeres culpables» que da cierta vergüenza confesar. Su adicción a es-

tas máquinas lo llevó a escribir en los años ochenta 'La invasión de los marcianitos', un ensayo que aborda con humor sus horas en los salones recreativos y la conducta compulsiva que el autor proyecta luego en muchos de sus personajes. Lo publica por primera vez en castellano Malpaso, que también presenta 'Llamada perdida', las crónicas autobiográficas, mordaces y divertidas, de Gabriela Wiener.

