

AdN

MAÑANA, Y MAÑANA Y MAÑANA

Gabrielle Zevin

Dosier de prensa

Una conversación con Gabrielle Zevin

Una entrevista de Courtney Wallace para *American Booksellers Association*

Mañana, y mañana, y mañana relata el paso por la vida, tanto real como virtual, desde la infancia hasta la edad adulta, de los jugadores de videojuegos Sam Masur y Sadie Green.

Veo que es una gamer de toda la vida. ¿Cómo le llevó eso a escribir sobre la relación entre dos diseñadores de videojuegos desde pequeños hasta convertirse en adultos?

Tiene gracia, porque cuando la gente oye la palabra *gamer* le viene a la cabeza un JUGADOR con mayúsculas. Se imagina a una persona que juega a, por ejemplo, el *Fortnite* o a juegos que duran 60 horas, como *The Witcher*, y me parece divertido. Lo cierto es que nunca me planteé qué significaban los videojuegos. Solo era algo que yo hacía y para lo que no necesitaba a más personas. Pero yo empecé con los videojuegos porque mi padre era programador informático. De hecho, tanto mi padre como mi madre trabajaron en IBM toda la vida. Mi padre trajo a casa un ordenador del trabajo y los IBM de la época llevaban dos juegos precargados. Los videojuegos resolvían el problema específico —también lo resuelve la lectura— de ser hija única y no tener con quién jugar. Cuando juegas a un videojuego es como si tuvieras a alguien con quien jugar, por lo que, a fin de cuentas, no te sientes solo.

Respecto a que eso se convirtiera en un libro, nunca me lo planteé. Era lo que hacía cuando no estaba leyendo. Lo que me interesaba era la primera generación de personas que jugaron a los videojuegos desde niños, la gente que nació a finales de los 70 y principios de los 80. Ya sabes, la generación de *Oregon Trail*, lo que significa que, o bien eres muy joven, de la Generación X, o bien un viejo *millennial*. Esas personas ahora tienen 40 o 50 años. Lo que de verdad me interesaba era escribir un relato iniciático sobre personas que alcanzan la mayoría de edad a la par que una industria. Creo que le pasa a mucha gente, pero no se ha explorado por completo en el terreno literario. No era natural querer escribir este libro, pero escribirlo era algo para lo que me había estado preparando toda la vida.

Puede que haya quien no entienda que un videojuego en realidad es otra forma de contar una historia. Cuando hablo de la primera generación de personas que llevan toda la vida jugando me refiero a que hay personas que han vivido el juego como una experiencia narrativa primaria. Creo que el libro trata tanto sobre una carrera artística a lo largo de varias décadas como sobre los videojuegos.

Ha mencionado que *Mañana, y mañana, y mañana* es su novela más personal hasta el momento. ¿Puede decirnos algo más al respecto?

Creo que, en este libro, me he inspirado más en mi propia vida que en los anteriores. Cuando empecé a escribir novelas, para mí la ficción era como una especie de máscara que podía ponerme. Me gustaba la idea de escribir sobre cosas completamente ajenas a mí, sobre gente que nunca se confundiría conmigo. Pero con el paso de los años he

ido escribiendo cada vez más sobre mí misma. Tal vez sea así como ha evolucionado el mundo. Por ejemplo, nunca había creado a un protagonista mitad judío y mitad coreano y yo misma lo soy. Todos los lugares que aparecen en el relato son sitios en los que he vivido: Los Ángeles; Nueva York; Cambridge, Massachusetts; Austin, donde vivieron mis padres; Tokio, donde hice la adaptación cinematográfica de uno de mis libros. Todos son lugares que forman parte de mi vida. Creo que la pandemia tiene que ver con eso. Empecé el libro en 2018, pero escribí gran parte de él durante el confinamiento y en cierto modo fue como viajar, cuando no podíamos hacerlo, imaginando los lugares en los que había vivido. En ese sentido, el libro es bastante personal y es la historia de una larga carrera artística.

Publiqué mi primera novela hace 17 años. Cuando tu trayectoria es larga, no eres consciente de lo que supone tener un reguero de libros a tus espaldas en los que queda reflejado cómo te sentías en un momento concreto respecto a algo y que podría ser distinto a lo que sientes ahora. Yo me hago mayor, pero los libros que escribí cuando era joven siguen teniendo la misma edad, así que también quería escribir sobre eso, sobre cómo es una carrera artística con el paso del tiempo. Hay un momento en el libro en el que Sadie dice que cree que nunca volverá a fracasar. Yo he tenido esa experiencia en varios momentos de mi carrera, creer que he tenido éxito y que nunca volvería a fracasar. Pero lo que ocurre con una carrera artística es que, si sigues intentándolo, existe la posibilidad de que sigas fracasando. Y eso no tiene por qué ser malo.

En esta novela hay varios guiños a cuestiones sociales y políticas que se entrelazan en los mundos real y virtual (por ejemplo, la identidad de género, el matrimonio igualitario, el racismo o la discapacidad). ¿Puede hablarnos sobre la inclusión de estos temas tan actuales?

Creo que los novelistas (o los artistas en general) pueden decidir escribir un libro que o bien forme parte del mundo o bien se niegue a aceptar el mundo. Cuanto más escribo, más claro tengo que voy a escribir sobre el mundo. El tema de los videojuegos es un regalo, porque es como un enorme cajón en el que he podido hablar de muchas cosas distintas a lo largo del tiempo. Creo que nunca había escrito un relato que transcurriera durante 30 años. A medida que he ido haciéndome mayor, ha sido muy interesante ver cuántas cosas han cambiado en la sociedad. No hay que temer esos cambios, opino que hay que verlos, constatarlos. La forma en que reaccionamos ante ciertos personajes cuando escribes sobre su vida te da la oportunidad de hablar sobre el tiempo y sobre cómo han cambiado las cosas. Tener esa perspectiva es un obsequio de vivir más.

¿Qué significa para usted esta novela sobre una gran historia de amor que es la historia de una gran amistad?

Creo que la idea que tenemos—y probablemente sea por culpa de los relatos de amor— es que las historias de amor

tienen que terminar en boda o teniendo hijos. Y si no incluye esos parámetros, hay mucha gente que no las ve como amor. Yo quería escribir sobre personas para las que su gran historia de amor podría ser la historia de una gran amistad, de ahí salieron Sam Masur y Sadie Green. Llevan 30 años colaborando como artistas y 30 años siendo amigos y cada uno es, sin duda, la persona más importante en la vida del otro. Pero Sam Masur no es una persona de tener contacto físico, y Sadie sí. En cierto modo, son incompatibles en el plano romántico. El dilema entre ellos se basa en qué pasaría si la persona más importante de tu vida no fuera el candidato habitual, como tu pareja o tu hijo, sino un colega o un amigo. Es una especie de rompecabezas imposible para estos personajes, pero no creo que eso haga que el amor que se profesan sea menos profundo. Es un romance mental, no físico, y esa es la historia que quería escribir.

Sam, Sadie y Marx hablan a menudo de la perfección en el mundo virtual o de los videojuegos en comparación con su vida real. ¿Puede contarnos más sobre esta evasión de la realidad a la que se enfrentan a diario?

Cuando pensamos en internet, en general, seguimos en pañales respecto a lo que significa convivir con esta tecnología y cómo está cambiando al ser humano. En este libro quería plantear que no tenemos que ser la peor versión de nosotros mismos escondidos tras un avatar. Los compromisos que la gente establece en línea pueden ser tan genuinos como en la vida real. Si pasas muchas horas en Instagram a diario, sigue siendo tiempo real y una parte de ti como persona. La gente puede creer que quien eres en el mundo virtual es una fachada, pero hay gente para la que esa fachada es tan real como la persona que es en el mundo no virtual. Sigue existiendo la posibilidad de que se establezca un vínculo humano de verdad y de que seamos una mejor versión de nosotros mismos en Internet. Todo no tiene por qué ser basura.

Con eso viven mis personajes: pueden perfeccionar su videojuego, pero no puedes perfeccionar al ser humano y no puedes perfeccionar la vida. También me lo planteo como novelista. Los personajes que inventas son manipulables hasta la saciedad. Puedes perfeccionar su mundo y convertirlo en lo que te dé la gana. No es lo que yo hago como novelista, pero entiendo que te entren ganas de hacerlo. La diferencia entre escribir un libro y crear un mundo virtual o jugar a un videojuego es que la persona que juega participa más en el juego que la que lee la novela.

Yo no me conecto a internet en absoluto. Estuve cinco años sin meterme en las redes sociales, coincidiendo con el período en el que escribí este libro. Esto no quiere decir que no sea partidaria de la tecnología, pero soy perfectamente consciente de que estar mucho tiempo en línea te cambia como persona y cambia tu vida. Una cosa que me resulta interesante es que hay gente que dice: «Pues yo no he jugado en mi vida», y yo les digo: «A ver, ¿has usado alguna vez Instagram o Facebook?». Porque son esencialmente juegos en los que acumulas validaciones en forma de comentarios o por el número de seguidores. Eso es un juego. Se han gamificado para que pases más tiempo metido ahí. Así que la mayoría de la gente, incluso la que cree que no, ha jugado a algún videojuego.

Photo ©Hans Canosa



Gabrielle Zevin

Gabrielle Zevin es una autora superventas internacional cuyos libros se han traducido a más de treinta idiomas. *Las mil y una historias de A. J. Fikry* estuvo varios meses en la lista de más vendidos de *The New York Times*, fue un éxito de ventas internacional y recibió numerosos premios. Zevin también ha escrito libros para un público infantil y juvenil. Se graduó en Harvard y vive en Los Ángeles con su pareja.

SINOPSIS

Un gélido día de diciembre de su primer año en Harvard, Sam Masur sale de un vagón de metro y ve, entre las hordas de gente que esperan en el andén, a Sadie Green. La llama a gritos. Por un momento, ella hace como que no lo ha oído, pero entonces se vuelve y empieza la partida: una colaboración legendaria que los lanzará al estrellato. Piden dinero prestado, favores y, antes incluso de graduarse, firman su primera superproducción: Ichigo, un juego en el que uno puede escapar de los confines del cuerpo y las traiciones del corazón, en el que la muerte no significa más que una oportunidad para recomenzar y volver a jugar.

Esta novela narra la historia de los mundos perfectos que construyen Sam y Sadie, del mundo imperfecto en el que viven y de todo lo que viene después del éxito: el dinero, la fama, la traición, la tragedia. La trama se extiende a lo largo de más de treinta años, va de Cambridge (Massachusetts) a Venice Beach (California), pasando por tierras intermedias y otros mundos. *Mañana, y mañana, y mañana* es una novela deslumbrante y compleja que ahonda en la naturaleza multifacética de la identidad; en los videojuegos como forma de expresión artística; en la tecnología y la experiencia humana; en la discapacidad; el fracaso; las posibilidades de redención; los mundos virtuales, y, sobre todo, en nuestra necesidad de conectar: de amar y ser amados. Sí, es una historia de amor, pero única en su especie.

CRÍTICAS

«Absolutamente brillante. En esta novela arrolladora y de una escritura bellísima, Gabrielle Zevin sondea la belleza, la tenacidad, la fragilidad del amor humano y la creatividad. Uno de los mejores libros que he leído jamás». John Green, autor de *Bajo la misma estrella* y *Tortugas allá abajo*

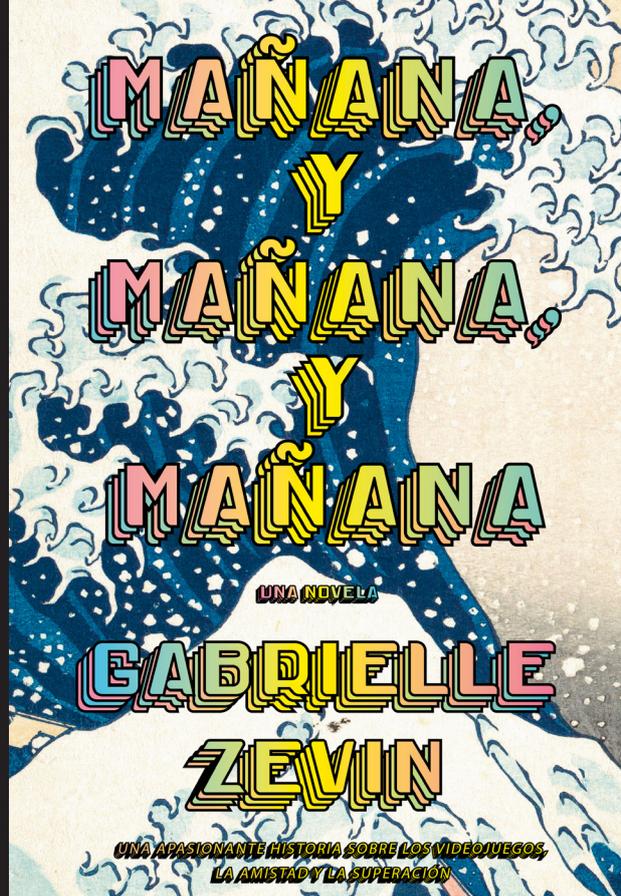
«¿Existe la gran novela americana gamer? Si todavía no existe, creo que Gabrielle Zevin la acaba de inventar».

Nathan Hill, autor de *El Nix*

«Esta novela, así como sus inolvidables personajes, no conoce fronteras. Leerla te hace reír, llorar, aprender y crecer». Tayari Jones, autora de *Un matrimonio americano*

«Un golpe encima de la mesa. Una conmovedora demostración de la fuerza conjunta de la ficción y los videojuegos».

The Washington Post



23 de febrero de 2023

Traductora: Núria Molines

15,50x23

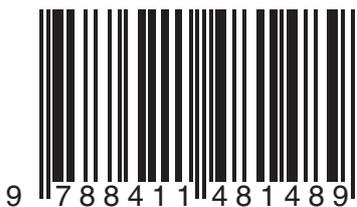
504 pp

Cartoné

978-84-1148-148-9

21,95€

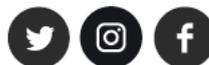
ISBN 978-84-1148-148-9



Cristian Romero López

626 365 897

cromerol@anaya.es



www.adnovelas.com

comunicacion@adnovelas.com

AdN