



## Information

This article was written on 03 Abr 2017, and is filled under [Literatura](#).

## Current post is tagged

China, ciencia ficcion, cixin liu, el problema de los tres cuerpos, premios galaxy, premios hugo, premios nébula, premios xingyun

## Reseña: El problema de los tres cuerpos, de Cixin Liu (2016)

Nova, la línea editorial de Ediciones B dedicada a la ciencia ficción (de la cual también tuvimos ocasión de reseñar, recientemente, *Estados Unidos de Japón*), nos trajo hace unos meses la publicación de *El problema de los tres cuerpos*, aclamadísima novela escrita por Cixin Liu, uno de los nombres



Cixin Liu, en una reciente visita a Barcelona (fuente: [El Periódico](#)).

más potentes de la ciencia ficción en China. Ganador de numerosos premios de prestigio en China (entre los que destacan el Xingyun –equivalente al Nébula-[1] y varias ediciones del Galaxy), con esta novela ha logrado obtener también el Premio Hugo,[2] uno de los más destacados reconocimientos occidentales en el ámbito de la literatura fantástica y de ciencia ficción, en el año 2015, generando gran expectación. En su país de origen, donde esta obra lleva publicada aproximadamente una década, su éxito fue tal que, respaldado por el impulso de su lanzamiento internacional, se ha llevado a cabo una adaptación cinematográfica, cuyo estreno se espera para 2017.

Partiendo de lo raro que resulta el hecho de que una obra pensada para el consumo interno en China trascienda fronteras y logre llegar a Occidente, es todavía más sorprendente ver el éxito que ha logrado la obra en su publicación en Estados Unidos. Precisamente, esto es lo que respalda la versión en castellano, que apoya su campaña de marketing en los mensajes de admiración vertidos por personalidades tales como Barack Obama y Mark Zuckerberg como principales argumentos de autoridad, combinados con sentencias elogiosas en reseñas aparecidas en prestigiosos medios de prensa estadounidense.



Portada de la edición española.

*El problema de los tres cuerpos* se construye tomando como base principal el homónimo problema matemático, cuya resolución (o la imposibilidad de resolución) supone uno de los pilares fundamentales de la novela. Aunque es profusa en explicaciones de física teórica y otros apartados científicos que pueden presentar algo de complejidad para lectores no especializados en estos ámbitos, la fluida prosa de su autor logra mantener el atractivo también en estos pasajes, de por sí más farragosos. Además, la manera en la que engarza en la obra la trama científica con las profundas reflexiones históricas y filosóficas da como resultado una lectura compleja pero atrayente, y la combinación de todo ello con la dosificación de información la convierte en un *thriller* trepidante.

Quizás el aspecto más interesante sea el cambio de perspectiva. Por una vez, no es el mundo occidental el que se encuentra en el punto de mira y debe hacer frente a una amenaza, sino que el foco surge en China. Y aunque la cooperación internacional se vuelve perentoria en un determinado momento, el punto de vista chino es omnipresente y fundamental, uno de los motores de la novela, ya desde su prosa con manierismos orientales. El uso que hace de la Revolución Cultural como *leitmotiv* soterrado constituye, por una parte, un elemento idiosincrático e identitario muy poderoso que condiciona la obra, pero a la vez, la manera en que presenta este episodio histórico y sus consecuencias resulta integradora, planteándolo de una manera humanística en la que

## Recent articles

Nuevos modelos de masculinidad II: Androginia y travestismo  
10 May 2019

Cerámicas de Isshōchi y de Unzen  
09 May 2019

Reseña de la exposición: "Éxodos. Fotografías de Sebastião Salgado"  
08 May 2019

El nacimiento de VOCALOID, o cómo crear la voz del futuro  
07 May 2019

Arte efímero y espiritualidad budista en el monasterio Kumbum del Tíbet  
06 May 2019

## Recent comments

Vamos Guti on Los lugares del mal: Muísmo y Cristianismo en "El Extraño" de Na Hong-Jin

me interesa leer esta novela de Tanizaki. on "El Club de los Gourmets", una historia de Junichiro Tanizaki

Iara on Doki Doki Literature Club: La visión más retorcida del género otome

decoracion interiores madrid on Una aproximación a "Chan Prin", proyecto multimedia a manos de Xian Nu Studio

TOMAS ESAU RIOS ROSARIO on "Arirang" (1926): La película que nunca fue silente I

se manifiesta como ejemplo (uno de tantos que podrían haber sido) de lo que es capaz el ser humano.

Cabe destacar también el uso de los videojuegos como recurso argumental, que en este caso cumple una doble función: la primera, dentro de la propia historia, responde a los propósitos ocultos de la organización que lo fomenta. La segunda, narrativa, a través de los pasajes en los que el protagonista juega, que permiten que el lector vaya descubriendo información al mismo ritmo que el personaje y vaya elaborando en paralelo sus propias sospechas y conclusiones. Tal y como el autor ha concebido las premisas de este videojuego, le sirve además para poner en el tablero una serie de personajes históricos que profundizan en el trasfondo de la propia obra al tiempo que sirven para reforzar algunas metáforas y comparaciones que se establecen veladamente para construir todo el aparato filosófico de la novela. El videojuego *Tres Cuerpos* tiene mucho más de excusa argumental que de videojuego en sí, ya que, más allá de la necesidad de un traje de realidad virtual para jugarlo, poco se habla de la mecánica, objetivos o reglas internas, prácticamente en todas las secuencias dentro del juego el lector es, al igual que el protagonista, mero espectador de unos fenómenos extraños a los que debe encontrarse una solución.

Se ha hablado mucho, a propósito de esta obra, sobre el cambio estilístico que se produce en el tramo final, en el que la información ya no debe esconderse, sino proporcionarse, y la historia debe cerrarse. Por supuesto, el hecho de formar parte de una trilogía condiciona el final, que no es completamente cerrado, no obstante, Cixin Liu logra un equilibrio más que correcto entre el cierre de las tramas propias del primer volumen y el planteamiento de las cuestiones que se abordarán en el futuro. Más allá de eso, precisamente la preparación del terreno hacia las nuevas situaciones que se plantearán en las dos siguientes novelas hace necesario dotar al lector de toda la información que termine de atar los cabos sueltos, y el hecho de que la novela satisfaga esta necesidad se ha querido ver en ocasiones como anticlimático, una ruptura con la proyección ascendente del texto, si bien, en nuestra opinión, el verdadero clímax consiste en la revelación de estos misterios, ya que la urdimbre de tensiones que se generan crea en el lector un sentimiento de expectación más potente que un desenlace al uso.

El principal problema que presenta *El problema de los tres cuerpos* es, fundamentalmente, saber forma parte de una trilogía, de la cual los dos volúmenes continuadores todavía no han aparecido en castellano. El éxito de la publicación, que va ya por su tercera edición, hace presagiar que podremos continuar con la historia. Todo apunta a que así será y pronto podremos reseñar *The Dark Forest* y *Deaths's End*, continuadoras de la saga.

Notas:

[1] Los Premios Nébulas son entregados por la Asociación de Escritores de Ciencia Ficción y Fantasía de Estados Unidos. Desde 1966, premian cuatro categorías principales: novela, novela corta, relato y relato corto, si bien desde 1999 existe otra categoría en la que tienen cabida guiones dramáticos de cine, televisión, radio y teatro, aunque la pertinencia de esta categoría causa polémicas entre los asociados y se baraja la posibilidad de retirarla.

[2] Llamados así en memoria de Hugo Gernsback, inventor del término “ciencia ficción” y fundador de la primera revista del género, los Premios Hugo son un galardón que otorga la Sociedad Mundial de Ciencia Ficción o WSFS (por sus siglas en inglés). En ellos, se reconocen anualmente las mejores producciones del género en sus diferentes categorías (novela, novela corta, relato, relato corto, no ficción, editor profesional de formato largo, editor profesional de formato corto, artista profesional, historia gráfica, *fanzine*, *fanzine* semiprofesional, representación dramática, artista amateur y escritor amateur) desde 1953, con la creación de una categoría especial o premio paralelo, el Retro Hugo, que permite premiar obras de cincuenta, setenta y cinco y cien años de antigüedad, siempre que en el año de su publicación no se hubiera otorgado el premio.

avatar

**Carolina Plou Anadón (220 Posts)**

Historiadora del Arte, japonóloga, prepara una tesis doctoral sobre fotografía japonesa. Autora del libro "Bajo los cerezos en flor. 50 películas para conocer Japón".

---

Guardar
 Share

**Deja un comentario**

Name \*

Comment

E-Mail \*

Website

Send