



Novela La muerte en accidente de sus padres arroja a una niña a un mundo nuevo. Un buen libro que devuelve a Andrés Barba al centro de atención

La noche y el juego

Andrés Barba
Las manos pequeñas

ANAGRAMA
112 PÁGINAS
12 EUROS

J.A. MASOLIVER RÓDENAS

La madurez de un escritor no se mide por la edad ni por el número de novelas que haya escrito, sino por una serie de exigencias entre las que están tener un proyecto coherente, la creación de un mundo que resulte inconfundible y su independencia como narrador. Gran parte de la crítica –justamente elogiosa con *Las manos pequeñas* de Andrés Barba (Madrid, 1975) como lo ha sido con sus novelas anteriores, desde *La hermana Katia* a *Versiones de Teresa*– se ha empeñado, con irritante resabio académico, en señalar posibles influencias, pero en los verdaderos escritores maduros lo que hay son coincidencias, aquí la maldad y la inocencia, el juego o el ritual en un espacio cerrado, perceptible, por ejemplo, en Cristina Fernández-Cubas y en

mo es la novela corta, de la que Barba es un fiel y diestro cultivador. La trama de *Las manos pequeñas* es mínima, no sus sugerencias. Marina ha perdido a sus padres en un accidente. Lo importante no serán los recuerdos sino la herida que le ha dejado, tanto la física como la psíquica. Ha entrado en un mundo nuevo para ella, con lo que tiene de doloroso y de perversamente placentero, el de la orfandad, que encontrará su realización y plenitud al ingresar en un orfanato donde las niñas carecen de pasado, o en las que el pasado es exactamente igual que el presente. El de Marina es, en cambio, privilegiado, fruto de la realidad pero también de la invención, o de la necesidad de afirmarse. Se convierte de este modo en heroína y al mismo tiempo en víctima. La humillan y la agreden, se orina encima, le clavan un lápiz en el culo, siente vergüenza y miedo ante una fascinante estatua grande y negra, la de santa Ana, que está llena de gracia pero que puede ser también el demonio: “Castillo, demonio, montaña, el triángulo en el que se podía jugar”.

Transformarse en muñeca

Pero sobre todo tiene un secreto que sólo revelará al llegar la noche. La psicóloga le ha regalado una muñeca “desprotegida como nosotras” y “a la que quería más que a nosotras”. Y Marina les propone un juego perverso, una especie de terrible aventura: cada noche una de ellas se transformará en muñeca, lo que aquí equivale a transformarse en mujer. Para ello es preciso destruir a la muñeca real, con lo que “ya era fácil amar de nuevo”, es decir, ya es posible descubrir el amor a través de los cuerpos, y más concretamente, del de Marina. Pero las escenas cargadas de tensa sensualidad lo son también de crueldad, de colmillos de lobo, de hocicos manchados de sangre, de la sangre de la muñeca que es la de Marina, niña y mujer portadora del bien y del mal a la que hay que destruir porque “nosotras habíamos sido felices antes de que llegara Marina con su pasado”.

De esta forma, el fino hilo sentimental se va cargando de símbolos tan atractivos como destructivos, en un espacio iluminado por las flores del mal. Libros así nos reconcilian con la tan baldada literatura. |



Final de juego de Cortázar; en la ceremonia del ritual y la sangre de Salvador Elizondo en *Farabeuf* y, sobre todo, en la inocencia y perversidad –de la figura y del observador o voyeur– de la pintura de Balthus.

Hay que señalar asimismo la fidelidad a un género tan difícil y tan castigado por los editores co-

El escritor madrileño Andrés Barba
IRMA SÁENZ DE BARRANDA