

Adrián González, autor de la saga ‘Myself’, estará en la Feria del Libro de Buenos Aires

Adrián González, creador de la saga de ciencia ficción ‘Myself’, es uno de los autores confirmados para la Feria del Libro de Buenos Aires. La novela se asienta sobre los mundos virtuales y las redes sociales para reflexionar sobre la sociedad actual, explotando con buen gusto los ingredientes del género

La Feria del Libro de Buenos Aires atraerá miradas con la presencia de escritores consagrados como Mario Vargas Llosa y Dan Wells, pero también se convertirá en el espacio perfecto para que autores noveles de la tierra se pongan en contacto con su público. En este segundo grupo, se encuentra Adrián González que debuta en el mundo editorial bajo el sello de Ediciones Lee con la primera parte de la saga Myself, la cual había sido autopublicada el año pasado.

Desde que era un niño, Adrián González sintió fascinación por los videojuegos y los juegos de rol, los cuales siempre han influido positivamente en su imaginación. Así, durante su juventud, diseñó cinco juegos, a los que añadió sus propias ilustraciones. Pero fue en la facultad cuando, sin abandonar estas pasiones, se dio cuenta de que escribir era lo que de verdad le motivaba. Tras un duro trabajo de aprendizaje de manera autodidacta, presenta Myself, su primera novela editada.

"Katarina vive fuera del mundo virtual conocido como Myself, la mayor red social del momento donde todo ser humano está conectado a ella y drones con autonomía propia los cuidan. Atrapada en una realidad solitaria junto a su hija enlazada a la red, decide luchar por lo que cree que es correcto enfrentándose a la sociedad misma. ¿Qué harías tú si todo lo que te importa en la vida está al otro lado de un visor?

Lo intangible se vuelve su enemigo, sin pistas, solitaria en un nuevo mundo. Cansada de la espera, se abalanza a lo incierto para darnos a todos un verdadero futuro".

Myself está claramente influenciada por los juegos de rol que tanto apasionan a Adrián González. Junto a este formato de videojuego de aventura, se hallan las redes sociales y la reflexión sobre las mismas, puesto que se presentan como la única forma de comunicación y, por tanto, como las sustitutas del lenguaje hablado y de las relaciones directas y reales entre personas.

Podemos denigrar a una persona con millones de seguidores sin tener prueba y nadie justifica nuestros actos, ni los ampara ni los detiene. La gente es dueña de la verdad con solo escribirla mediante estos masivos sitios de comunicación, ya sea Facebook, Twitter o WhatsApp.

Frente a esa red social, el mundo externo en el que vive Katarina también está dominado por lo virtual:

el trabajo no lo realizan personas, sino máquinas y todo está construido de manera artificial. Ya no existe la pobreza, la guerra o el mal, pero tampoco el libre albedrío. Las personas viven en un supuesto mundo ideal que han logrado a cambio de perder su libertad. Aunque este tema de la realidad virtual y las máquinas queda demasiado lejos como para que la ciencia ficción sea solo ciencia, sin duda, los lectores se podrán ver reflejados en la situación del libro a través del modelo propuesto, el cual, además de equivocado, dificulta que los personajes vean más allá y tomen decisiones verdaderamente libres.

Dos conceptos me llevaron a reescribirla más de una vez. El primero fue adentrar al lector actual a un mundo que sintiese cercano, con todas las redes sociales que tiene al alcance de su mano. El segundo fue el final que, tal como quedó, se convirtió en un capítulo propio, llegando al dramatismo que requerían tanto esta novela como su continuación.

Myself reúne los ingredientes principales del género y Adrián González los sabe explotar para entretener al público al mismo tiempo que le hace reflexionar. Pues en la vida, como en la novela, problema y solución se encuentran en uno mismo. Después de esta sólida y hábil primera parte, seguro que el autor dará más gratas sorpresas en el futuro. Sobre este, comenta que:

En la próxima entrega veremos una Katarina más activa en la red, experimentada y decidida. Veremos un Myself más amplio y vagaremos en las mentes ajenas de otros humanos en el mismo estado de Katarina. Y el factor principal del libro será el metaverso, un paso más allá de la realidad virtual.

Datos de contacto:

Editorial Falsaria

Nota de prensa publicada en: [Madrid](#)

Categorías: [Internacional](#) [Literatura](#) [Juegos](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>