



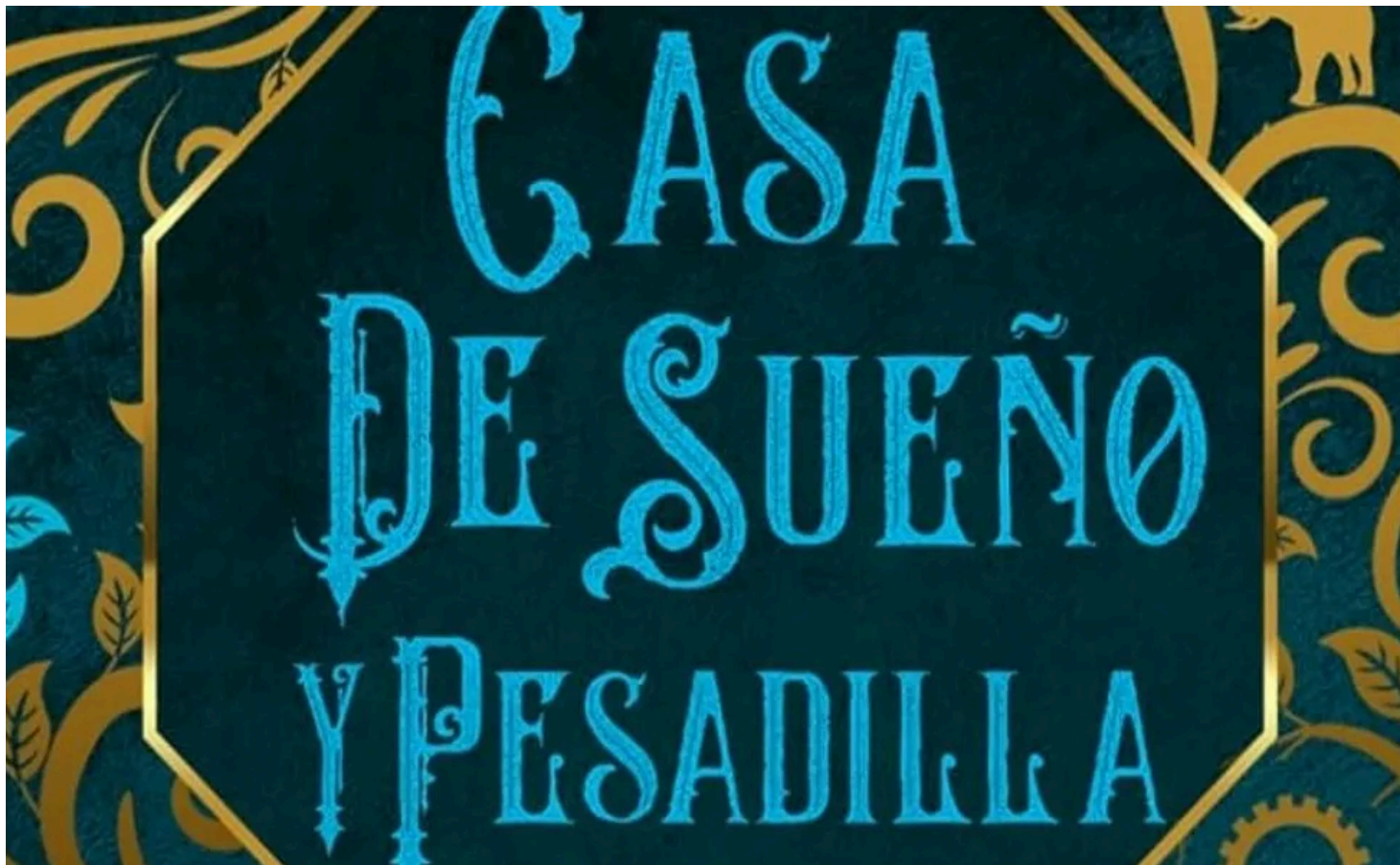
SERVICE

Críticas Literatura Literatura

Crítica de 'Casa de sueño y pesadilla', una distopía futurista envolvente con una gran crítica social

Silvia P. Martín sorprende con una novela de ciencia ficción con una premisa de lo más interesante y una crítica a la sociedad actual.





Por Judith G. Noé

4 minutos

20/01/2024

Silvia P. Martín era *bookstagrammer* y, en el año 2020, decidió publicar su primer **libro**. *Casa de sueño y pesadilla* es apenas su segunda novela, pero está tan bien planeada, desarrollada y escrita que nadie lo diría. La autora ha hecho nacer una historia de ciencia ficción y ha inventado un mundo futurista para ambientarla. Pero el trabajo de *worldbuilding* es tan preciso que resulta de lo más real. Ese es, sin duda, uno de sus puntos fuertes, pero las notas positivas de *Casa de sueño y pesadilla* son muchas más que esa. Profundizamos en ello en esta crítica.

De qué trata la obra de Silvia P. Martín

NORMAS DE LA CASA:

Uno. Relájese para no interferir en las ondas cerebrales.

Dos. Intente dejar la mente en blanco para no alterar la experiencia con imágenes del presente.

Tres. Si quiere salir de la experiencia, la palabra de seguridad es insomnium.

Cuatro. Recuerde que todo es solo una ilusión, nada es real.

Que tenga un dulce sueño.

Atentamente, Otto Meriheder.

En *Casa de sueño y pesadilla* nos trasladamos al año 2320, a un mundo en el que la humanidad ha perdido la capacidad de dormir por sí misma. Ya no existe el dinero y la moneda de cambio son las horas de sueño, llamadas Tiempo Rem (TR). Esto lleva a la creación de dos clases sociales: los Rem, que tienen millones de horas de sueño en el banco y pueden disfrutar de una vida descansada, y los Norrem, los pobres que luchan por sobrevivir durmiendo apenas un par de horas al día.

Kawachi es una Norrem cuya vida da un giro de 180° y se sumerge en la sociedad de los Rem. Ivo trabaja como conductor de sueño en La Casa, donde los clientes ricos pagan por soñar gracias a un innovador sistema neuronal, y lleva una vida lo bastante acomodada en comparación con el resto de los de su clase.

Viven cada uno en una punta del mundo, pero un día sus caminos se cruzan y da comienzo una carrera contrarreloj que transformará todo lo que habían conocido hasta ese momento. Porque ¿pueden convertirse los sueños en pesadillas?

Cómo es *Casa de sueño y pesadilla*

La Casa recibía a los visitantes con un camino de piedra falso, una ilusión óptica creada por unos paneles de proyección óptica sensorial, al igual que la hierba del jardín, que parecía crecer frondosa y de un vivo color verde que el sistema aderezaba con algún olor enlatado a hierba recién cortada.

Casa de sueño y pesadilla, de Silvia P. Martín, es una novela multigénero que parte de una premisa muy interesante: la humanidad ha perdido la capacidad de dormir y la moneda de cambio son las horas de sueño. Se puede decir que se trata de una distopía

futurista, pues todo sucede en el año 2320. Pero también se puede catalogar como historia de ciencia ficción y como *tecnothriller*, pues la trama principal se sustenta con rigurosas explicaciones científicas y la alta tecnología está presente de principio a fin.

Está dividida en cuatro partes (Transición, Elevación, Ensoñación y Pesadilla) y estas, a su vez, en capítulos narrados a dos voces: la de Ivo y la de Kawachi. Los puntos de vista de uno y otro se alternan cada dos o tres capítulos, lo que es todo un acierto. Por una parte permite conocer el mundo que ha creado la autora desde diferentes perspectivas, lo que ayuda a entender mucho mejor cómo funciona. Pero, por otra, le otorga continuidad a las historias de los dos protagonistas, lo que facilita no perder el hilo pese a que se desarrollen en paralelo.

Kawachi vive en Európidas e Ivo lo hace en América. Sus vidas son tan diferentes que parece que nunca se vayan a cruzar. Pero lo hacen, y desde ese momento la historia, que de primeras era pausada, se convierte en un no parar de misterio, giros y acción. Podría decirse que es desde ese punto cuando cuesta soltar el libro y dejar de leer. Pero lo cierto es que el worldbuilding que hace Silvia P. Martín es tan bueno que te absorbe desde las primeras páginas.

Casa de sueño y pesadilla resulta de lo más original, aunque puede recordar a la película futurista *In Time*, en la que la moneda de cambio es el tiempo. La autora ha cuidado hasta el más mínimo detalle de ese mundo ficticio. Hay una nueva forma de dormir, por supuesto, pero también muchas otras cosas que son diferentes a como las conocemos. La alimentación, los animales, la ropa, los coches y otros medios de transporte, la manera de pagar, la comunicación, e incluso la misma existencia de las cosas. Todo es distinto y, a la vez, muy real. Las explicaciones y descripciones están tan bien logradas que no cuesta imaginarse dentro de ese mundo. Todo se entiende y nada se cuestiona. Es así, se asume desde el inicio, y apenas surgen preguntas porque Silvia P. Martín las responde antes o después.

Las preguntas surgen, eso sí, con el final. No es que sea un mal final, pero sí que es uno abierto. Es coherente, pero también algo precipitado, y deja con ganas de más. Si bien *Casa de sueño y pesadilla* salió al mercado como un libro autoconclusivo, el modo en que termina la historia puede dar perfectamente para una segunda parte. Quién sabe si la autora le dará continuidad o dejará que los lectores, igual que algunos de sus personajes, deban conformarse con soñar.

Casa de sueño y pesadilla: crítica del mundo actual

— Los peces gordos nunca quieren salir del mar. Y, si alguien intenta cambiar eso, se lo comen.

Kawachi negó con la cabeza.

— Pues nos los comeremos a ellos.

El mundo futurista creado por la autora es maravilloso. Sin embargo, no todo en esta novela es tan diferente al mundo real como pudiera parecer. En realidad, la trama sirve también como crítica social.

Por una parte encontramos una **sociedad clasista**, donde los ricos pueden vivir para siempre y multiplican su TR en el banco casi con solamente parpadear, y los pobres luchan por sobrevivir cada día de sus vidas. Además, encontramos un **sistema corrupto controlado por las grandes fortunas**, en el que los pobres son manejados como marionetas y no pueden más que acatar las normas.

Además, en *Casa de sueño y pesadilla* Silvia P. Martín muestra un mundo extremadamente tecnológico y automatizado. Un hecho que no es más que una **crítica a la deshumanización** que están provocando las nuevas tecnologías no solamente en ese mundo futurista, sino también en el nuestro.



Tags relacionados:

Ciencia Ficción

TE RECOMENDAMOS:



¿La conocías? 'Las misteriosas ciudades de oro', la serie en la que se inspiró 'One Piece'



Ideas para revitalizar 'Star wars': ¿Y si Fede Álvarez hiciera una de terror en su universo?



'thank you aMee', de Taylor Swift: crecer a partir del dolor, y dejarlo atrás



'Who's afraid of little old me?', de Taylor Swift: el lado más oscuro del aprendizaje



[Contacto](#) [Sobre Nosotros](#) [Trabaja con nosotros](#) [Colaboraciones fan](#)

© 2022 Fan Service. Todos los derechos reservados