

«Otro ingeniosamente trazado mapa de caminos de rutas alternativas de la cultura global contemporánea, aplaudió *The Milwaukee Journal Sentinel* y muchos otros críticos estuvieron de acuerdo. Gibson guía a los lectores por una aventura desafiada que abarca la moda, la industria militar, el *marketing* viral, la antropología conductista y las adicciones, engarzando todos estos factores en una totalidad satisfactoria.

Dos críticos han señalado algunos giros implausibles y personajes inverosímiles, pero la mayoría han alabado el detallismo de Gibson con sus personajes, su prosa afilada y sus agudas observaciones sobre la cultura moderna. Aclamada como la novela más divertida y ligera de Gibson hasta la fecha, *Historia Cero* es una obra con vida propia, pero a los lectores ya familiarizados con los títulos anteriores de la serie la presente entrega les parecerá mucho más gratificante.» *The Dubliner*

«Después de *País de espías*, William Gibson, uno de los autores más visionarios, originales e influyentes de nuestro tiempo, vuelve a diseccionar con su frío y preciso bisturí el mundo ultramoderno en que vivimos con su última novela *Historia Cero*.» *Bookmarks Magazine*



Tras una temporada reuniendo información sobre «arte locativo» para el multimillonario y peligrosamente curioso Hubertus Bigend, fundador de Blue Ant, empresa de predicción de tendencias, Hollis Henry vuelve a trabajar para Bigend. Esta vez el magnate le ha encargado descubrir la identidad del diseñador de Gabriel Hounds, una marca secreta de ropa, a quien Bigend espera fichar en su apuesta por introducirse en el sector del diseño, venta y manufactura de ropa para las fuerzas armadas de Estados Unidos (con sus inevitables repercusiones en el mercado de consumo de masas). Para Bigend, las ventas a las fuerzas armadas son a prueba de recesiones económicas. Mientras tanto, Milgren, traductor y especialista en criptología, antiguo adicto al Ativan (ahora en proceso de desintoxicación por cuenta de Bigend), y con una «historia cero» (es decir carece de historia personal) recibe la orden de ayudarlo a Hollis. Lo que empieza como un proyecto, aparentemente inocente, relacionado con la industria de la vestimenta se reviste de tonos siniestros cuando ambos son seguidos de Londres a París por un rival con oscuros tratos en el negocio de la venta de armas y obsesionado con la eliminación de Milgrim.

**William Gibson**, nacido en 1948, y aclamado por *The Guardian* como «tal vez el novelista más importante de las últimas décadas», sentó las bases de la ciencia-ficción *cyberpunk* con su novela *Neuromante*, ganadora de los más importantes premios del género (Nebula, Philip K. Dick y Hugo), y una de las principales influencias para gran parte de la cultura moderna posterior, como por ejemplo el disco Zooropa de U2 y la saga cinematográfica *Matrix*. Icono de la contracultura, creador del término «ciberespacio» y de los conceptos de Internet y de realidad virtual antes de que se hicieran masivamente conocidos, Gibson ha escrito diez novelas y más de veinte cuentos con los que transformó para siempre el paisaje de la novelística moderna.



© Michael O'Shea

### HISTORIA CERO William Gibson

Sello: Plata | Colección: Plata  
P.V.P.: 21 € – 480 páginas  
Lanzamiento: enero de 2012



Plata



síguenos en  
[www.edicionesplata.com](http://www.edicionesplata.com)