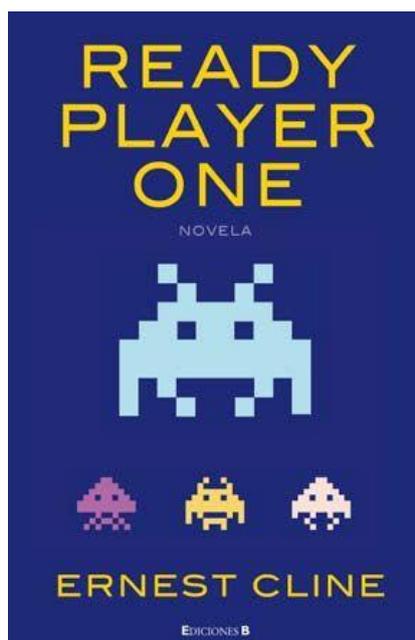


Ready Player One

Por: Luis Navarrete | 11 de diciembre de 2013

Según dictado de mi propia experiencia, tendemos a convertir en materia muy similar a los sueños a una etérea amalgama de recuerdos que hoy forman parte de nosotros pero fueron forjados en nuestra niñez. De este modo, siempre nos acompaña un reducto de ese pensamiento mítico que la adultez va arrinconando en algún lugar de nuestra memoria junto a fantasías incumplidas e ilusiones rotas; paradójicamente, al menos en mi caso, este borroso equipaje dice más de mi Yo que cualquier actividad desarrollada en mi vida cotidiana, en muchas ocasiones sentida como un destierro.

La fuente de esos felices recuerdos infantiles está conformada, entre otros aderezos, por los momentos que vivimos junto a hermanos, primos y amigos en diversas situaciones ociosas: jugando a aquellos maravillosos videojuegos -*Crush Roller* y *Space Invaders*-, viendo los episodios de *Mazinger Z* -los sábados a las tres y media para luego, durante el resto de la semana, dibujar al gigante de acero en los pupitres del colegio-, o narrándonos atropelladamente una y otra vez -en la calle, presos de una especie de alucinación colectiva- *La guerra de las galaxias*, *Mad Max*, *Lady Halcón* o *Juegos de guerra*. Poniéndome a mí mismo como ejemplo, y para despojarme de mis últimos ropajes, sólo deben añadir a esa hermosa retahíla algunas novelas -Julio Verne, Robert Louis Stevenson o Daniel Defoe- y, por supuesto, el *Don Miki* semanal. Se acabó. *Ecce homo*. Un consejo: “lo mismo que esas personas que salen de viaje para ver con sus propios ojos una ciudad deseada, imaginándose que en una cosa real se puede saborear el encanto de lo soñado” y, evidentemente, fracasan, les advierto del peligro de visitar estas experiencias bajo la cegadora luz de la madurez -quizás, alguno de ustedes, sepa a qué me refiero-.



En un nivel figurado, sin dramatizar en exceso, en pleno dominio de mis facultades y a sabiendas de que la infancia tiene muchas caras según el lugar del mundo donde naces, puedo afirmar que bastantes de nosotros -quizás los más débiles y pesimistas- vemos la realidad bajo una dialéctica cifrada en el binomio *utopía-distopía*. Si no me equivoco, y presumo de acertar porque somos todos sospechosamente parecidos, comprendemos nuestra existencia en términos de un enfrentamiento entre lo utópico -nuestra infancia, es decir, un “no lugar”, algo que ya no existe más que en nuestro recuerdo- y lo distópico -*hic et nunc*, es decir, un aquí y ahora en un “mal lugar”, un presente que se nos impone como el reverso de nuestra utopía infantil-. Una de las artimañas de los mercados, sí, esos que nos venden cosas, es hacernos vivir continuamente reminiscencias de nuestra infancia, prometiéndonos un billete a un “no lugar”. Algo parecido a lo que durante siglos ha vendido la religión...

Teniendo en cuenta algunas de estas ideas, me atrevo a lanzarles una pregunta: ¿y si tuviéramos el poder suficiente para convertir en realidad todos esos elementos que entretejen nuestra utopía infantil? Pues bien, a mi modo de ver, la obra de Ernest Cline, *Ready Player One* (Ediciones B, 2012), un proyecto erigido como homenaje a la infancia, a la cultura popular de los años 70 y 80 y a la construcción utópica de nuestra más profunda existencia, es una clara respuesta a esta atractiva hipótesis.

En el ámbito académico, desde una perspectiva narratológica, la novela de Cline podría encajar bajo la etiqueta de *intermedialidad* -entre medios- concretamente en lo que se conoce como *remediación* -volver a mediar-. Me permito citar el libro de mi amigo Antonio J. Gil para disipar cualquier duda sobre este último concepto. “El término remediación registra (...) en algunos casos influencias genéricas, temáticas o formales en el ámbito de la genealogía de los medios, en otros, metarrepresentaciones indirectamente proyectadas de unos sobre otros” (+ *Narrativas*, pág. 34, Ediciones Universidad de Salamanca). Es decir, en este caso, una novela construida “a la manera” de un videojuego que nunca deja de ser una novela, pero que tiene el poder de evocar en el lector la imagen de ese otro medio. *Ready Player One* muestra sus credenciales al respecto desde su *paratexto*, es decir, desde aquellos elementos que no son en sí mismos la novela: el título -clara alusión a los juegos *arcade*- y la portada -basada en motivos de un videojuego mítico, *Space Invaders*-. Una vez ubicada la obra, detengámonos en la trama de la novela.

Estamos en el año 2044. Como era de esperar las cosas no han progresado adecuadamente y el mundo ha acentuado muchos de sus defectos actuales: pobreza, desigualdades, crisis, extinción de combustibles fósiles, cambio climático, etc. Internet ha evolucionado igualmente convirtiéndose en una gran red de redes llamada *Oasis* -ésta clara alusión desvela que nos encontramos ante un libro poco críptico- que sirve de refugio a una población mermada en todas sus posibilidades. *Oasis* ha sido configurado como un mundo paralelo (te conectas con unos cascos y unos guantes hápticos) para avatares donde el ocio se mezcla con el negocio, la educación y las relaciones sociales. El creador de este gran invento es James Donovan Halliday, un diseñador de videojuegos cuyo exitoso engendro lo ha convertido en unos de los hombres más ricos del planeta. A su muerte, los medios de comunicación se hacen eco de una noticia que cambiará el destino de muchos de los usuarios de *Oasis*: el diseñador ha escondido un *Huevo de Pascua* en este mundo paralelo, para él sólo un videojuego, y la persona que lo encuentre heredará toda su fortuna.

Halliday, obseso de los años ochenta del siglo XX, década que había coincidido con su adolescencia, obligará a los buscadores del huevo (*gunters =Egg+Hunters*) a formarse en miles de referencias culturales sobre la década (películas, series, videojuegos, cómics, etc.) si desean encontrar el premio. Efectivamente, los desafíos que deberán superar para llegar a la meta están diseñados emulando universos y ficciones generados en productos de ocio y entretenimiento de esos años. Una infancia desafortunada se convirtió, según las propias palabras de Halliday, en una inspiración para refugiarse en filmes y juegos. La peculiar idea de este filántropo para convertir a todos los cazadores en *geek* forzosos de la era Reagan emana de su consola preferida, la *Atari 2600*, y de su juego predilecto, *Aventura*. El hombre que diseñó *Aventura*, Warren Robinett, había creado el primer *Huevo de Pascua* al esconder una llave en unos de los laberintos del juego. Si encontrabas la llave podías usarla para entrar en un aposento secreto donde Robinett había escondido su propio nombre. Esta primera reivindicación autoral de un creador de juegos había sido ocultada a *Atari* y no se hizo pública hasta que meses después niños de todo el mundo encontraron la estancia de Robinett. Uno de esos niños era Halliday.

La Cacería de Halliday puede ser explicada en los términos que hemos desarrollado más arriba: lo que este millonario había conseguido era simplemente trasuntar su propia utopía en un mundo distópico. En un juego de puesta en escena en abismo, Cline consigue idéntico objetivo con su novela. Para terminar, les dejo con los versos que dan inicio al juego utópico de Halliday mientras vuelvo a la escuela de *Christmas Stories*...

Ocultas, las tres llaves, puertas secretas abren.
En ellas los errantes serán puestos a prueba.
Y quienes sobrevivan a muchos avatares
llegarán al Final donde el trofeo aguarda.

Aula de videojuegos

El Aula de Videojuegos es un proyecto académico surgido en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla. Su objetivo principal es fomentar un espacio multidisciplinar erigido sobre las diversas perspectivas teórico-prácticas concitadas en los últimos años alrededor del videojuego. Nuestros intereses combinan la praxis y el desarrollo de juegos con la reflexión crítica y el análisis de uno de los modos de expresión más apasionante de todos los tiempos.

SOBRE LOS AUTORES



Luis Navarrete. Profesor de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla. El Aula de Videojuegos es un proyecto surgido en el marco de su asignatura *Guión de Videojuegos*, impartida en el Máster Universitario en Guión, Narrativa y Creatividad Audiovisual. [@AdVNavarrete](#).



David Acosta. Investigador en el área de Innovaciones Tecnológicas Audiovisuales en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla, CEO de la agencia de comunicación Inn, y un apasionado jugador y reflexionador en torno al mundo del videojuego.



J.J. Vargas. Profesor de la Universidad de Sevilla y crítico de videojuegos en prensa generalista. Actualmente estudia el videojuego desde una perspectiva antropológica y psicoanalítica, lo que explica que le ponga tan nervioso hablar con *gamers* como con detractores del medio.



Carlos Ramírez. Licenciado en Periodismo y Máster en Guion, Narrativa y Creatividad Audiovisual. Trabajo como guionista en la desarrolladora Revolution System Games. He escrito en Mundogamers, Marca Player, Giant Magazine y Pocket Invaders. [@carlosRmrz](#).



Carlos G. Gurpegui. Alumno de Comunicación Audiovisual en la Universidad de Sevilla. Alumno encargado de Miscelánea en la revista académica LifePlay. Jugador desde hace años e interesado por las relaciones del videojuego con otros ámbitos como los juegos de rol y la literatura. [@Gur_pegui](#).



Rafael Cruz Durán. Estudiante de Comunicación Audiovisual en la Universidad de Sevilla. Dedicado al videojuego en su faceta periodística en todo tipos de ventanas posibles. ¿Un juego? Shadow of the Colossus. ¿Un maestro? Tetsuya Mizuguchi. [@RafaelCruzDuran](#).