



Javier Fdez.-Largo

[ENSAYO]

LA INVASIÓN DE LOS MARCIANITOS

Justo Navarro reflexiona sobre la diversión virtual en el espléndido «El videojugador»

Justo Navarro (Granada, 1953) ha consolidado, a lo largo de tres décadas, una trayectoria de novelista riguroso con la estructura narrativa, original en el tratamiento ético de conflictivos temas sociales y transgresor en sus singulares inmersiones metaliterarias. Nos ha deleitado así con ese retrato de las amistades peligrosas que aparece en «Accidentes íntimos» (1990), con la inquietante fábula histórica contenida en «La casa del padre» (1994), sin olvidar la figurada semblanza del poeta Gabriel Ferrater en «F» (2006), el regreso de un famoso escritor a su natal núcleo familiar en «Finalmusik» (2007), o el relato policial en la atmósfera del franquismo que desarrollaba «Gran Granada» (2015).

Adentrándose ahora en el género ensayístico, aunque manteniendo su innato carácter de avezado narrador, acaba de publicar «El videojugador». A propósito de la máquina recreativa, un estudio sobre las capacidades lúdicas de la condición humana, la creciente presencia de la realidad virtual, la relación entre el juego y la violencia, el sentido adictivo del escapismo social o la creatividad artística de la diversión. Todo ello teniendo en cuenta, como muy bien precisa el subtítulo, que en los

últimos años la actividad de jugar se vincula a un aparato tecnológico, a un objeto de trascendencia internautica o informática, a la pantalla de un ordenador con el que interactuamos y, de algún modo, existimos.

» DENTRO DE LA MÁQUINA

En 1938 aparecía «Homo Ludens», ensayo del historiador de la cultura Johan Huizinga –a quien alude muy apropiadamente Navarro–, que demostraba el protagonismo del juego como integrante ineludible de la identidad humana. Los actuales videojuegos edifican una ficción paralela a la experiencia del jugador, introduciéndose éste en un universo virtual y tridimensional donde todo es posible, difuminándose así las fronteras entre la fabulación y la realidad. Se comen-

tan aquí, con evidente perspicacia crítica, algunos de los más conocidos videojuegos, como «Wolfenstein 3D», en el que un prisionero pretende huir de una fortaleza nazi; la serie «Call of Duty», plagada de continuos enfrentamientos bélicos; «Pac-Man» –en España, «Comecocos»–, donde el héroe se come literalmente a sus fantasmales enemigos; o «Doom» y «Quake», historias rebosantes de agueridos combates. En todos ellos predomina la idea del laberinto como recorrido superador de acéchanos obstáculos, reflejo simbólico de la existencia del propio jugador. Las referencias al cine –Godard, Hitchcock o Kubrick–, la literatura –Cortázar, Gombriich–, la lingüística –Chomsky– o la filosofía –Walter Benjamin– dotan a este libro de una eficaz mirada interdisciplinar,

insertando los videojuegos en un ámbito decididamente cultural, donde Mario, Lara Croft o la desvalida criatura del «Tamagotchi» son ya héroes de una incontestable modernidad.

Se incide asimismo en la soterrada violencia de los incesantes «disparos» que el videojugador realiza, en el curso de una peripécia depredadora o sobrevivencial, y que supone un claro factor alienante y deshumanizador. Más allá de la feliz gratificación del juego se estudia aquí la representación en el mismo del poder político, los enfrentamientos sociales, el frustrante fracaso, el anhelo del éxito, el competitivo liderazgo o la construcción de digitales entidades ficticias con sorprendente apariencia de realidad. Con un estilo directo, ameno y sintético, este ensayo analiza las luces y sombras de un lúdico futuro virtual que, desde hace años, ya está entre nosotros.

Jesús FERRER

SOBRE EL AUTOR
Justo Navarro (Granada, 1953) es un reconocido novelista de claras implicaciones éticas, que aborda con igual maestría el ensayo, de modo analítico y riguroso, bajo un estilo de amena narratividad y lograda perspicacia crítica

IDEAL PARA...
reflexionar sobre la realidad virtual de los videojuegos, repasando sus características, su proyección cultural, así como las implicaciones sociales y estéticas de esta lúdica modernidad

PUNTAJACIÓN
9



[NOVELA]

EL NAZISMO, CONTRA LAS CUERDAS

En un extremo del ring el púgil con uno de los mejores juegos de piernas, campeón de los pesos semipesados en 1933. Su oponente, toda la maquinaria fascista del III Reich con el propósito de acosarlo hasta la muerte. Así se resume la trayectoria sepultada de Johann Trollmann, Rukeli («árbol para los gitanos sinti»). Ese fue su problema: ser romano y poner en entredicho la supremacía aria alemana, como hiciera el negro Jesse Owens en las Olimpiadas de 1936.

Efectivamente era un árbol: alto, majestuoso, lleno de savia. En el cuadrilátero emergía toda la sangre caliente que heredó de su pueblo, siguiendo una antigua danza acompañada con los latidos de su corazón. Su técnica no sabía de reglas porque se guiaba por el instinto remoto de las leyes gitanas. Era a un tiempo acróbata, bailarín, músico,

pero por encima de todo, un boxeador y un ciudadano alemán. Había un inconveniente: su piel era ámbar, sus labios carnosos y su mirada de ébano; un «inferior» para el pueblo ario. La Alemania de Hit-

ler no estaba preparada para un boxeador como él en el medio de la aridez de un pueblo que quería impedir que interpretara su ancestral danza pugilística.

Sus compatriotas le imposibilitaron pelear a partir de 1933. Le prohibieron moverse en el ring y desplegar su poderoso estilo hasta que terminaron por revocarle su licencia. A partir de ahí su vida fue una llaga: se vio obligado a divorciarse para proteger a su familia; en 1938, como parte de las políticas nacional-socialistas, fue esterilizado; y un año más tarde, reclutado para luchar en el frente ruso. Su destino fue el campo de concentración de Neuengamme en 1943, donde se convertiría en divertimento de los guardias... Allí tendrá lugar el último asalto de su vida, en un combate contra un «kapo». Es paradójico que el Nobel Dario Fo, re Cree la historia de este

SOBRE EL AUTOR
Dario Fo, autor, director y actor, escribió y representó más de cincuenta obras, que lo convirtieron en uno de los hombres de teatro con mayor prestigio internacional. Falleció el año pasado a los 90

IDEAL PARA...
los amantes del noble arte del boxeo y los seguidores del Nobel italiano

PUNTAJACIÓN
9



luchador en su novela póstuma. A medio camino entre la ficción y la crónica, desafía los géneros, imbricando narración, indagación, ensayo y libro de historia. Páginas multidireccionales y perturbadoras escritas con la fluidez literaria que gastó durante toda obra. Una preciosa forma de devolverle a Rukeli los laureles injustamente arrebatados. De campeón a campeón.

Ángeles LÓPEZ



[NOVELA]

SAER, EL GRANDE



«LA GRANDE»
Juan José Saer
RAYO VERDE
460 páginas,
22 euros
(e-book: 8,99)

Grande por su tamaño y grande, también, por su profundidad, «La grande» es la nueva novela del escritor argentino Juan José Saer, figura esencial de la literatura de ese país junto a otros grandes maestros de las letras como el desaparecido Ricardo Piglia y Rodolfo Fogwill. Publicada de manera póstuma en 2005, pocos meses después de que muriera en París, ciudad en la que vivía desde 1968, la novela, que además quedó inconclusa, es un resumen intenso de la obra que el autor fue componiendo a lo largo de los últimos treinta años de carrera. Centrada en la figura de Gutiérrez, un hombre que ha trabajado como guionista y que regresa a la ciudad de Santa Fe, en Argentina, después de pasar más de treinta años en Europa, se divide en los siete días que el protagonista pasa en la ciudad junto a Nula, un joven de veintinueve años que ha dejado la carrera de Filosofía para dedicarse al negocio de la venta de vinos y que funciona como una suerte de contrapunto de Gutiérrez.

Así, la novela, que comienza un día cualquiera, un martes con un típico paseo que aparece en otras novelas de Saer, un tramo que va desde la casa de Gutiérrez, que piensa organizar un asado el domingo, hasta la de Nula, y repleto de disquisiciones sobre el mundo interior y exterior de los personajes, sigue la peripécia de éstos a lo largo de dichos días. Una peripécia que está repleta de anécdotas, de reflexiones sobre el ser y la nada, y de ideas sobre ellos mismos y sobre la historia de un movimiento de vanguardia local llamado precisionismo, cuya alargada sombra perdura en la vida de Nula y de Gutiérrez, y en el clima intelectual que se respira en la ciudad y que hunde sus raíces en la prosa profunda, densa y bellísima, de Juan José Saer.

D. GÁNDARA