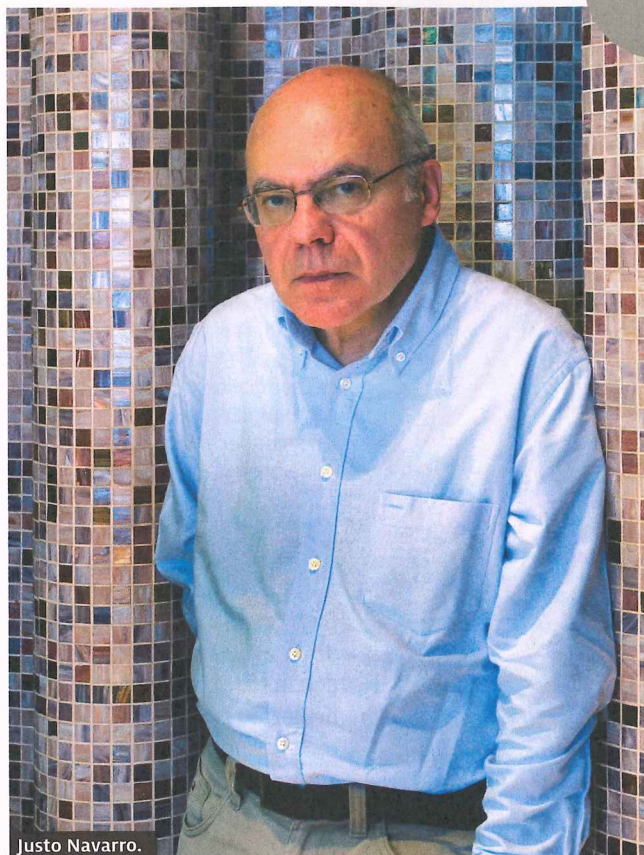


ENSAYO



Justo Navarro.

UN ESCRITOR A LOS MANDOS DE LA CONSOLA

SERGIO DEL MOLINO

Deseñados, vilipendiados, satanizados, ridiculizados o, en el mejor de los casos, ignorados, los videojuegos han sabido saltar los muros del elitismo que los discípulos de Adorno y Horkheimer (aquella lejana pero aún reverberante *Dialéctica del iluminismo*, con su condena al jazz, al cine y a cualquier forma de cultura de masas, que inauguró una estrategia defensiva de argumentación, identificando el entretenimiento como amenaza)

El videojugador
A propósito de la
máquina recreativa
Justo Navarro
Anagrama
160 páginas | 15,90 euros



levantaron para mantenerlos lejos de la cultura de ceja alta y se han ido instalando, como antes hizo el cómic, y antes el cine, como un arte narrativo más. Parecía que eso sucedía por simple decantación biológica: cuando las generaciones criadas entre videoconsolas y salones recreativos llegaran a la madurez intelectual y se apropiasen del discurso, el campo cultural necesariamente se ampliaría para incluir a Super Mario Bros. Por eso sorprende que haya sido en España Justo Navarro (Granada, 1953) uno de los primeros escritores en dedicarle un ensayo desprejuiciado, atento y estimulante. Quien busque en sus páginas argumentos para sus diatribas contra esa juventud que se quema las cejas con la PlayStation

y exabruptos intergeneracionales puede desistir de su lectura, pues lo que contienen las páginas de *El videojugador* es una aproximación intelectual de alguien que no solo entiende bien el campo por el que camina, sino que maneja con gusto y destreza los mandos de la consola. Este es el libro de un videojugador que, por edad, ha vivido todo el desarrollo de la cultura de los videojuegos desde sus inicios, por lo que al repasar su historia está asomándose también a su propia biografía.

Y es esa mezcla de líneas temporales, paralelas y cruzadas al mismo tiempo, la que explica la forma epigramática y fragmentaria del ensayo, dividido en dos partes y estructurado en 101 apartados que rara vez pasan de dos párrafos. Una sucesión de destellos, intuiciones e ideas abiertas que se completan con el enunciado de otras que recuerda el esfuerzo de un videojugador que pasa pantallas de un juego narrativo. Hasta llegar al monstruo, que también está en este libro, en el apartado 101, donde se asoma a un futuro que suena a distopía.

Se pregunta Navarro si el videojuego es una forma narrativa más, como el cine o el cómic, o supone un cambio de paradigma. ¿Es el jugador un espectador? Aparentemente, sí, puesto que va siguiendo una historia como el lector de una novela, pero su disposición es muy distinta, no solo porque interviene con los mandos en ella, sino porque el proceso de identificación con los personajes es radicalmente distinto. Hay relato, viene a decir, pero no es una narración.

Con instrumentos de análisis que no son nuevos y que proceden muchos de ellos de la crítica marxista, Justo Navarro explica cómo el desarrollo de los



Se pregunta Navarro si el videojuego es una forma narrativa más, como el cine o el cómic. ¿Es el jugador un espectador? Aparentemente, sí, puesto que va siguiendo una historia como el lector de una novela, pero su disposición es muy distinta, no solo porque interviene con los mandos en ella

videojuegos ha ido paralelo a una miniaturización de las pantallas, desde la sala de cine al teléfono móvil, lo que ha cambiado la experiencia del ocio desde lo colectivo a lo íntimo, borrando también las fronteras entre lo público y lo privado y entre el trabajo y el ocio, algo propio del capitalismo financiero.

Con complicidad y humor, este amenísimo ensayo está lleno de pequeños relatos, microhistorias y curiosidades que abren en la literatura española un campo de interés al que no se había prestado atención. Hacía falta que viniese Justo Navarro a poner a dialogar a Pac-Man con los filósofos, y a los protagonistas de San Andreas con los literatos. Hacen falta libros como este, capaces de romper la inercia del pensamiento y de actualizar el placer de la curiosidad libre de prejuicios. ■