



## *Ready Player One*

Por FRANCESC SÁNCHEZ LOBERA

El jovencuelo Wade se levanta cada mañana e inicia su jornada conectándose a **OASIS**, un mundo virtual en el que «puedes ser quién quieras» y «puedes hacer lo que quieras». El avatar de Wade es Parcival y su mejor entretenimiento en este mundo de videojuego es el reto que dejó el creador Halliday a la posteridad antes de fallecer: superar tres pruebas para obtener tres llaves y encontrar un huevo de oro que automáticamente traspasará al vencedor la propiedad de OASIS valorada en 500.000 millones dólares. La búsqueda de Parcival al lado de sus compañeros se convierte en una aventura hacia la cultura del pasado en el que el ingenio, el combate, y el amor hacen acto de presencia.

El mundo que nos muestra Steven Spielberg en *Ready Player One* es doble, pero termina convergiendo: el

real que nos muestra una distopía en el que hay una superpoblación y muchos viven en contenedores, después de «la última gran batalla por el ancho de banda», y el virtual en el que estas mismas personas se evaden conectándose a OASIS para dar un sentido a sus vidas. El mundo real está sublimado por el virtual hasta el punto de que parece que todos solo viven por y para el mundo virtual. La búsqueda de Parcival y «sus locos seguidores» directamente nos referencia a la búsqueda del grial del caballero homónimo que por primera vez nos presentó Chrétien de Troyes en *El cuento del grial*, pero este filme nos recuerda más a *Los caballeros de la mesa cuadrada* de los Monty Python con el inconveniente que *Ready Player One*, aunque tenga esos toques de gracia a los que tanto nos tiene acostumbrado Steven Spielberg en sus películas de aventuras, no es una película de humor

El recurso a los mundos virtuales no es nuevo, ya lo vimos en *AVATAR* de James Cameron, cuando las megaempresas hacen uso de cuerpos biológicos al uso para explotar un planeta con una atmosfera nociva para los humanos, pero también aparecía en otras películas como en *Tron* de Steven Lisberger, en la forma de un videojuego en el que Jeff Bridges quedaba atrapado, en *Desafío Total* de Paul Verhoeven, en la que Arnold Schwarzenegger -en uno de sus mejores papeles- programa una aventura en Marte, en *Nivel 13* de Josef Rusnaken, en la que una investigación hace confundir ambos mundos, en *Abre los Ojos* de Alejandro Amenábar, en la que los errores de programación despiertan la conciencia de Eduardo Noriega, , y en *Matrix* donde la humanidad sin saberlo ha sido esclavizada y una pequeña resistencia hace una revolución causando sensación en su momento en «el movimiento antiglobalización».

Pero probablemente todas estas películas deban mucho a *Proyecto Brainstorm* de Douglas Trumbull, un filme rodado en 1983 en el que unos científicos investigan un artefacto

experimental que interactúa con la mente humana guardando las vivencias y emociones para luego ser vividas por los que lo quieran sin preverse las consecuencias.



El segundo gran tema de *Ready Player One* es el de la vuelta a la cultura popular audiovisual de los setenta y ochenta del pasado siglo. Como sucede en las aventuras de los jóvenes de la serie *Stranger Things*, las referencias hacia la cinematografía y música de esa época son constantes, pero en este caso en su grado absoluto, apoderándose del mismo relato del filme. Si mantenemos que la película es una adaptación de un libro de Ernest Cline en el que se hacen continuas referencias a las películas de esa época y que el director de *Ready Player One* es Steven Spielberg entonces no puede sorprendernos de que aparezca todo su mundo, y el de muchos otros creadores. Vale la pena pararse por un momento en pensar que fue aquella época para los que entonces éramos unos niños, y empezamos a descubrir las máquinas de videojuegos como *Golden Axe* en bares cochambrosos, o con los primeros ordenadores personales, con los que

cómo en la película *Juegos de Guerra* de John Badham podíamos cambiar nuestras notas escolares o provocar - pensando que estábamos jugando- una guerra nuclear, y pasar buenos momentos con arcades como *Prince of Persia*, o en las primeras aventuras gráficas como *The Secret of Monkey Island* o *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, que en realidad eran auténticas películas interactivas facturadas por Lucas Arts que merecen ser llevadas a la gran pantalla por méritos propios. El mundo que crearon George Lucas, Steven Spielberg, Robert Zemeckis, James Cameron, Ridley Scott, Tobe Hooper, e incluso Stanley Kubrick con sus películas, está ahí y cabe preguntarse hacia quién va dirigida la película: hacía las personas que disfrutamos esas películas en su momento o hacía las nuevas generaciones. Probablemente a ambos, y a cada cual su parte.



*Ready Player One* de Steven Spielberg a diferencia de sus grandes películas que tenían tanto un alma como una magia (Encuentros en la Tercera Fase, E.T. el extraterrestre, las tres de Indiana Jones, y Poltergeist) en esta ocasión no es capaz de aportar una historia consistente y épica que vaya más allá de nuestra nostalgia con una constante auto referenciación, que para las nuevas generaciones que no vivieron esa época puede quedarse en una película más de superhéroes a la que acompañan con sus palomitas y sus refrescos. Y tampoco es mala idea para pasar el rato entretenido. Por lo que decía: a cada cual su parte. Tiene cabida por supuesto el argumento que las películas setenteras y ochenteras fueron también un espectáculo de puro entretenimiento, y que si nos gustaron tanto en su momento fue porque éramos o bien unos niños o unos adolescentes, y ahora no nos gustan las nuevas producciones porque nos hemos hecho mayores.

Si me apuráis puedo darle una oportunidad desde una mirada periférica: la existencia del mundo virtual en *Ready Player One* nos plantea como es de real cada personaje y su relación con los demás, si se asemeja a aquel que lleva las gafas de realidad virtual o es una impostura. Esto queda claro cuando Wade se enamora de Art3mis y la quiere conocer en el mundo real y ésta le dice que esos sentimientos son hacía su personaje y que en realidad no la conoce. Lo mismo sucede con la propia existencia de OASIS en el que, como ya decíamos más arriba, una humanidad derrotada y que, no obstante, se lo puede permitir, vive para un videojuego, en el que las grandes empresas quieren llenar de publicidad, una humanidad en suma que llega hasta el extremo de quedar atrapado en el videojuego por sus deudas en un sistema de esclavitud, que nuestro héroe Parcival quiere hacer desaparecer. Toda una crítica hacía la virtualización de las relaciones humanas que con la popularización y

democratización de la tecnología ha llegado a todo el mundo. Crítica que si queremos puede extenderse a todo el cine espectáculo y de palomitas, quizá gritando en el desierto que vuelva esa magia que vivimos tantos hace ya tiempo, en un momento, por un lado, en que el mercado está dominado y saturado por los superhéroes, y por otro, ofrece series muy interesantes en las grandes plataformas, que bien se merecen el término también de cine.

**T.O.:** Ready Player One. **Producción:** Amblin Entertainment / De Line Pictures /Dune Entertainment / Farah Films & Management / Realiance Entertainment / Village Roadshow

Pictures / Warnes Bros. **Productores:** Donald De Line, Christopher DeFaria, Dan Farah, Kristie Macosko Krieger, Daniel Lupi, Jennifer Meislohn, Steven Spielberg. **Director:** Steven Spielberg. **Guión:** Zak Penn, Ernest Cline (basada en la novela de Ernest Cline). **Fotografía:** Janusz Kaminski. **Director artístico:** Adam Stockhausen. **Montaje:** Sarah Broshar, Michael Kahn. **Música:** Alan Silvestri. **Intérpretes:** Tye Sheridan (Parzival / Wade), Olivia Cooke (Art3mis / Samantha), Ben Mendelsohn (Sorrento), Lena Waithe (Aech / Helen), Mark Rylance (Anorak, Halliday), Simon Pegg (Ogden Morrow), T.J. Miller (I-R0k), Hannah John-Kamen (F'Nale Zandor), Win Morisaki (Daito), Philip Zhao (Sho), Ralph Ineson (Rick), Susan Lynch (Alice), Hannah John-Kamen (F'Nale Zandor). **Color** – 140 min. **Estreno en España:** 29-III-2018