Justo, Navarro

(Granada, 1953) ha publicado los libros de poemas Los nadadores, Un aviador prevé su muerte (Premio de la Crítica 1987) y Mi vida social (Pre-Textos, 2010), y las novelas El doble del doble y Hermana muerte (Premio Navarra 1989), además de sus novelas publicadas en Editorial Anagrama.

"Justo Navarro tiene una voz absolutamente personal, posee un mundo inequívoco de obsesiones y ficciones, aporta un sistema expresivo singularizado y brillante, y trae a la narrativa española un necesario acento de dureza, de rigor estético pero también ético" (Miguel Gacía-Posada, El País).

riverside agency

El videojugador

Autor: Justo, Navarro

509, Argumentos

Anagrama
ISBN: 978-84-339-6412-0 / Bolsillo / 160pp | 140 x 210 cm
Precio: $ 18.400,00

Entre los juegos del siglo pasado y los de ahora, cuando las pantallas se miniaturizan, íntimas e invasivas, omnipresentes, El videojugador sigue el fluido único de la ficción y la evasión electrónicas. Convertido el ordenador (del tipo que sea, del teléfono a los cascos de realidad virtual) en almacén, productor y distribuidor de señales e imágenes múltiples, filtro a través del que relacionarse con la realidad, los videojuegos son el círculo mágico en el que se fusionan los elementos esenciales de la fábrica de los pasatiempos: películas, publicidad, información, tebeos, arte, literatura, música, lo que sea, imágenes de imágenes industrialmente repetidas.

El videojuego ha copiado a todos los medios, como todos los medios copian hoy al videojuego, que hace años alcanzó los espacios sagrados de la alta cultura de masas, los museos, a la vez que los mundos del juego invadían los escenarios de la vida real de los jugadores: iba a producirse una continuidad entre el mundo imaginario del videojuego y el mundo real del jugador, que vio de pronto cómo su realidad inmediata aparecía en la pantalla como parte del universo del juego. Y mientras en las calles del mundo de verdad, por ejemplo, debía localizar a sus presas en un juego-cacería, sus videojuegos estrechaban la relación con los nuevos modelos económicos y los nuevos vínculos sociales.

En la época de los videojuegos parecen confluir el tiempo de recreo y el tiempo ocupado. Cuando las máquinas inteligentes reducían el número de trabajadores humanos necesarios y se dilataba el ocio, los ordenadores se convirtieron en máquinas para la diversión, y el no-trabajo forzoso, dedicado en gran medida a comprar (por ejemplo, vidas y recursos para seguir participando en un juego en la Red), demostró ser un componente estructural de la nueva economía. Hasta las relaciones con los poderes públicos y empresariales a través de ordenadores asimilan hoy la lógica de un videojuego: el programa obliga al usuario a actuar según un repertorio muy restringido de posibilidades. Como el ciudadano ante el ordenador, el videojugador debe obedecer lo más

automáticamente posible las órdenes que le dictan según van apareciendo figuras en la pantalla. La obediencia automática se ha convertido en un pasatiempo de masas industrial.

A vueltas con la dimensión estética y las implicaciones sociopolíticas de los videojuegos, con una erudición sabiamente salpimentada de amenidad y comandada por una acreditada solvencia literaria, Justo Navarro debuta en el ensayo con un texto lleno de conexiones inesperadas e intuiciones agudísimas, que aborda un terreno poco explorado en el ámbito hispánico con ánimo indagador y documentada seriedad. Mundo virtual y mundo real, teoría política y ejercicios de comparatismo, reflexiones sobre lenguaje e interactividad: un volumen fundacional e imprescindible.

Un ensayo erudito, literario y ameno sobre el poco explorado universo de los videojuegos, sobre su dimensión estética y sus alcances sociopolíticos.