

El nombre de videojocs que s'inspiren en la literatura és aclaparadora i creixent. Des dels clàssics, la mitologia grega i llatina, fins a la literatura fantàstica més recent de George R. R. Martin (*Joc de trons*) passant pel *Quixot* o els relats de Jorge Luis Borges (*El jardí de los senderos que se bifurcan*). Però la presència dels videojocs en la literatura és sorprenentment baixa. Aquest panorama comença a canviar molt lentament, tant a escala global com local. De fet, tenint en compte l'escassa incidència dels videojocs en altres literatures, és destacable que en la literatura catalana ja siguin protagonistes en dues novel·les (*L'endemà de la teràpia*, de Ramon Mas, i *Els llocs on ha dormit Jonàs*, d'Adrià Pujol Cruells) i ocupen un capítol destacat en *Lluny vol dir mai més*, de Marc Cerrudo.

El cinema va abraçar l'estètica dels videojocs molt aviat, potser massa i tot. El 1982 arribava als cinemes *Tron* (de Steven Lisberger), una producció de Disney amb Jeff Bridges passejant-se per pantalles que només s'havien vist a les robustes màquines de marciàns d'aquell temps. L'experiment ha estat lloat posteriorment, però en aquell moment no va ser un èxit de taquilla. I l'estètica podia ser revolucionària però la història perdia interès a mesura que passaven escenes.

Potser per això el cinema va trigar a tornar-hi i la literatura de ficció s'ha mantingut al marge molt de temps. I això que, en aquell moment, el britànic Martin Amis ja va entendre les passions que aixecaven algunes d'aquelles propostes i va signar *Invasion of the Space Invaders*. Però aquest assaig no es va traslladar a la ficció.

Una excepció és *El joc de l'Ender*, d'Orson Scott Card (Ediciones B, 2013), que el 1986 va obtenir els principals premis de ciència-ficció dels Estats Units, el Nebula i l'Hugo, i va esdevenir un *best-seller*. La novel·la va tenir una segona vida comercial després de l'adaptació cinematogràfica de Gavin Hood (*Ender's Game*, 2013), amb Asa Butterfield i Harrison Ford. Els videojocs són, a la novel·la i a la pel·lícula, part de l'entrenament militar de joves soldats i la literatura no replica cap de les innovacions narratives o estètiques que hagin pogut desenvolupar els videojocs.

Un cas diferent, molt posterior, és el de *Space Invaders* (Alquimia, 2013), novel·la de l'escriptora xilena Nona Fernández (Santiago, 1971). De sortida, els capítols ja es titulen "Primera vida", "Segunda vida", "Tercera vida" i "Game Over". A més, segons expliquen Rosa Núñez, Daniel Castillo i Luis Navarrete a "Videojuegos y literatura: Estudio de tres casos de intertextos hispanoamericanos" (*Arte, Individuo y Sociedad*, num. 3, 2019) "allò que és real i allò virtual es barregen dins de la ficció novel·lesca". A *Space Invaders* "les accions del relat es van contant com en somnis, els



La literatura catalana juga a videojocs

Tres novel·les catalanes dels últims anys exploren els videojocs des de la literatura: 'L'endemà de la teràpia', de Ramon Mas (Edicions de 1984, 2020); 'Els llocs on ha dormit Jonàs', d'Adrià Pujol Cruells (Empúries, 2021) i 'Lluny vol dir mai més', de Marc Cerrudo (Amsterdam, 2021), una opció que encara és molt minoritària en una generació d'escriptors que ja han nascut amb la consola a les mans.

Per Àlex Milian / @alexmilianbeser

quals es constitueixen com una forma de recuperar la memòria col·lectiva a través d'analepsis freqüents". En el context de la dictadura xilena de Pinochet, una colla de xiquets va creixent i jugant a videojocs: "Entre els nens i els marciàns hi ha

Ender's Game
(2013)

un intercanvi de rols. Al principi, són ells els que desapareixen als marcians durant el joc; però després, a mesura que creixen i van prenent consciència del que passava al seu voltant, aquests nens assumeixen el rol dels marcians a la vida real, ja que la policia a poc a poc va acabant amb ells”.

Programadors i personatges

En la literatura catalana recent destaquen dues novel·les que integren els videojocs a través de programadors. *L'endemà de la teràpia* (Edicions de 1984, 2020), de Ramon Mas (Sant Julià de Vilatorrada, Osona, 1982) explica la història d'un programador de videojocs que cau en la mentida de les teràpies alternatives. La novel·la recull després la versió de la història explicada per diversos mitjans de comunicació, alguns de convencionals, d'altres d'ocultistes (Más allá) i també una d'especialitzada en videojocs, HobbyConsolas. L'obituari que fa d'Ernest Borginyac, el programador, introdueix el llenguatge dels videojocs en la novel·la catalana: “Les primeres obres signades com a Borgine daten de principis dels 2000. Eren jocs de plataformes senzills, pensats en obert en diverses pàgines web. La temàtica d'aventures i ciència-ficció era força clàssica, però l'alta jugabilitat i la curta durada de les partides els feia especials. A més, introduïen una de les grans aportacions de Borgine al desenvolupament de videojocs: les sortides d'emergència”.

Els llocs on ha dormit Jonàs (Empúries, 2021), d'Adrià Pujol Cruells, utilitza una altra vegada un programador per començar a barrejar ficció i realitat, videojoc i vida conscient, somni i consciència. Cap al final de la novel·la, el fill de Jonàs li

diu al seu pare que a la “redacció de les primeres vacances amb el papa” que li han encarregat a l'escola explicarà que ha “visitat totes les illes de l'*Animal crossing*” i a més li explica que la visita al parc d'animals de Sigean és un “bug”, un “error del sistema”.

Adrià Pujol explica a EL TEMPS que volia parlar d'aquestes “fronteres difoses entre realitat i ficció, entre el dia i la nit o entre els moments que estem desperts i els que estem dormint, i també la frontera entre el bé i el mal”. El fet de construir un protagonista que fos programador de videojocs li permetia “parlar de tot això: què és veritat i què no; què està bé i què no; què som quan juguem/dormim i què som quan estem desperts/treballem o estem en família”. La resposta del nen, afegeix Pujol Cruells, “és la viva imatge de la nova generació que puja: La meua filla perfectament hauria pogut fer aquesta redacció: jo el que recordo de les vacances són les illes de l'*Animal Crossing*, no la platja on em van portar els pares”.

El món dels videojocs oferia a Pujol Cruells opcions noves per parlar de temes que són molt presents a la nostra literatura: “En primer lloc m'anava molt bé el tema dels videojocs per assaonar una psicologia addictiva. El protagonista de la novel·la és un home que té un perfil addictiu: addictiu a la feina, a les dones, a tenir raó...” Admet que és un perfil molt masculí que volia retratar d'una manera convencional. “Aquests perfils tòxics sempre s'expliquen igual: perquè hi ha una societat patriarcal; perquè de petits van patir no sé què o per addiccions a l'alcohol o les drogues”. L'addicció als videojocs li permetia crear un personatge diferent.

“L'altra raó —diu Pujol— és que volia fer un petit homenatge als videojocs i així matar dos ocells amb una mateixa sageta. Els videojocs tampoc han estat mai matèria literària. Jo hi he jugat sempre; els he tingut sempre presents, des que tinc 12 o 13 anys fins ara que tinc 47”.

Però encara hi ha una tercera raó, que pretén també diferenciar-se de la literatura que l'envolta: “La tercera raó és que també m'interessava parlar sobre l'art d'explicar històries, de comprendre històries, però no volia tornar a recórrer al personatge escriptor. Jo ja en tinc els nassos plens d'escriptors amb problemes, als llibres. En canvi, un programador de videojocs, que té els mateixos problemes que un novel·lista, em permetia tornar-hi a pensar, però des d'un altre lloc”. →



→ A *Els llocs on ha dormit Jonàs* reprèn el tema de la seva anterior novel·la, un interrogant que la literatura, el teatre i el cinema s'ha plantejat des de *La vida es sueño* fins a *El show de Truman*: “A *Mister Folch* ja hi havia un déu que entrava en fallida tècnica i havia de trobar un substitut. Mentrestant, a la terra hi ha aquesta mena de titelles que no acabem mai de saber qui som, d'on venim ni què hem de fer. És una pregunta religiosa. A *Jonàs* torna aquest tema: hi ha el Gran Programador, que d'alguna manera és una al·legoria sobre Déu i després hi ha la gent, nosaltres, una altra vegada”.

La figura del programador de videojocs dona molt de joc: “Què fa un programador? S'inventa un món i hi posa uns personatges que han de fer determinades coses. És el que ha fet Déu tota la vida. I Jonàs es passa tota l'estona preguntant-se què ha vingut a fer a aquest món de Nostre Senyor. Per què s'ha de tenir família? Per què s'han de tenir fills? Per què se'ls ha de cuidar? Per què el seu pare va fer allò i la seva mare no va fer allò altre? Preguntes molt habituals que em feia gràcia que se les fes un programador i no un intel·lectual. Perquè els intel·lectuals protagonistes de novel·les es fan preguntes molt elevades i les contesten molt amunt. Jo no volia això”. De fet, assenyala Pujol Cruells, “els programadors, curiosament, no tenen una consideració de grans intel·lectuals, però són capaços de muntar-te un videojoc amb un món obert on hi pots estar un mes sencer”.

L'última incursió en els videojocs és un capítol de *Lluny vol dir mai més* (Amsterdam, 2021), on la història està explicada per cinquanta fonts, animades i inanimades, racionals i irracionals, entre les quals “un personatge de videojoc” que també al·ludeix al tema dels humans/titelles/personatges d'una ficció: “Demano nul·la condempnació, si us plau —adverteix el personatge—: no sabreu mai si el vostre món també és una recreació programada per éssers dodecadimensionals intuïtivament impossibles d'imaginar. Potser



vosaltres també viviu a l'escenari d'un joc macabre i caduc”.

Cerrudo s'explica a *EL TEMPS*: “És una espècie de matrioixca: hi ha el videojoc que controla el noi sense nom [el protagonista de la novel·la]; el noi sense nom és un personatge que controla el lector llegint el llibre i ves a saber si el lector forma part d'algun altre petit món que controla algú més enllà que no sabem qui és”.

Cerrudo explica que “el capítol és una mica un homenatge generacional. La meua generació ha crescut jugant a molts videojocs i crec que sovint han estat menystinguts pel fet de ser videojocs, però hi ha històries molt interessants; hi ha guions molt bons de videojocs. El capítol del meu llibre fa homenatge a un videojoc que es diu *Red Dead Redemption*”.

El personatge de videojoc encara va més lluny i afirma que les consoles són les noves esglésies, a la novel·la: “Un videojoc més és un res menys. Les paràboles de Jesucrist van morir a mans d'uns i zeros. Avui, les crucifixions són talls del corrent elèctric i pares que amaguen els comandaments als seus fills. Per a les generacions nascudes en l'era digital, la religió dels avis és un record fonedís. Els salms ara els reciten les pantalles, no pas homes lleugerament alcoholitzats vestits amb túnica”.

Cerrudo afegeix una dada biogràfica que suggereix que la relació entre videojocs i literatura és circular i retroactiva: “La meua entrada als grans clàssics de la literatura va ser a través de videojocs. De petit em van regalar dos jocs d'ordinador: Un era *La volta al món en 80 dies* i l'altre *L'illa del tresor*, tots dos en català i molt divertits. El primer contacte que vaig tenir amb aquella literatura va ser a través d'aquests dos jocs. M'ho vaig passar superbé amb les històries que s'hi explicaven, em van despertar la curiositat i em van empènyer més tard a llegir els llibres de Verne i Stevenson. És un punt més a favor d'aquesta simbiosi, que s'hauria d'estudiar més”. ●

