

Ready player one

Steven Spielberg. EEUU. 2018. 140 min. Color. v.o.s.e. / v.e.



FICHA TÉCNICA

Título original: *Ready player one*.

Nacionalidad: EEUU. **Año de producción:** 2018.

Dirección: Steven Spielberg.

Guión: Ernest Cline, Zak Penn. Según la novela de Ernest Cline.

Producción: Warner Bros. / Amblin Entertainment / De Line Pictures / Village Roadshow Pictures / Reliance Entertainment.

Productor: Donald De Line, Dan Farah, Kristie Macosko Krieger, Steven Spielberg.

Fotografía: Janusz Kaminski.

Música: Alan Silvestri.

Intérpretes: Tye Sheridan, Olivia Cooke, Ben Mendelsohn, Mark Rylance, Simon Pegg, T.J. Miller, Hannah John-Kamen, Win Morisaki, Philip Zhao, Julia Nickson, Kae Alexander, Lena Waithe, Ralph Ineson, David Barrera, Michael Wildman, Lynne Wilmot, Carter Hastings, Daniel Eghan.

Duración: 140 min. **Versión:** v.o.s.e. Color.

SINOPSIS

Año 2045. Wade Watts es un adolescente al que le gusta evadirse del cada vez más sombrío mundo real a través de una popular utopía virtual a escala global llamada "Oasis". Un día, su excéntrico y multimillonario creador muere, pero antes ofrece su fortuna y el destino de su empresa al ganador de una elaborada búsqueda del tesoro a través de los rincones más inhóspitos de su creación. Será el punto de partida para que Wade se enfrente a jugadores, poderosos enemigos corporativos y otros competidores despiadados, dispuestos a hacer lo que sea, tanto dentro de "Oasis" como del mundo real, para hacerse con el premio.

COMENTARIO

Cada historia envuelta en el marco de un futuro distópico es una invitación a una nueva aventura. Muchas veces, ese futuro está sujeto a lo que ocurre en lo que se establece como el presente del film, pero otras veces, el verosímil es construido desde ese futuro ya establecido. De allí se van desgranando los eventos que llevaron a las condiciones en que presuntamente se encuentre el mundo. *Ready Player One* nos sumerge en una realidad que, a pesar de ser distópica, no resulta algo tan futurista y fantástico como sucedía, por ejemplo, en los años ochenta.

De un director tan versátil y prolífico como Steven Spielberg no hay mucho que decir: cualquier cinéfilo no se podría jactar de tal si no conociera en detalle su filmografía. Dentro del gran abanico de temáticas que ha abordado el director estadounidense, la ciencia ficción es uno de sus géneros predilectos. Entre los títulos más destacados podemos encontrar películas (independientemente del fanatismo que uno sienta hacia Spielberg) que han reconfigurado la forma de hacer cine desde sus comienzos hasta la actualidad. Enumerarlos comportaría una lista de films muy grande y aun así me olvidaría de algunos. *Ready Player One* muestra una esencia Orwelliana, pero más *aggiornada* a los tiempos que corren, dejando en claro que en la actualidad no hay un estado totalitario que nos controle, sino que somos nosotros mismos quienes, sedientos de «libertad», somos programados para creernos libres dentro de los límites que el mismo sistema nos impone.

Todo gira alrededor de Wade Watts, un adolescente como cualquier otro que vive los suburbios de la ciudad de Columbus, Ohio. Es el año 2045 y la única esperanza que tiene Wade no se encuentra en el mundo real, sino que todo lo que sueña lo puede «materializar» a través de una plataforma digital llamada «Oasis». Su creador, James Halliday, ha muerto hace unos cinco años, pero ha dejado como legado una serie de tres *puzzles* que quien logre resolver, podrá hacerse dueño de la plataforma misma. Esto en un principio parece imposible, ya que, en esos 5 años, nadie ha logrado resolver ninguno de ellos y allí es donde Watts, siempre utilizando su avatar «Parzival», irá demostrando que es el «elegido».

Ready Player One es la adaptación de un libro del

Esta programación está sujeta a posibles cambios de horarios en función a las normativas del COVID19

FILMOTECA DE ANDALUCÍA

Medina y Corella, 5 - 14003 Córdoba



autor Ernest Cline, publicado en 2011. Su esencia está muy bien plasmada en la pantalla, con algunos cambios estructurales y de detalles que fueron muy bien elegidos para darle armonía al desarrollo de la historia, pero obviando explicar otros aspectos estéticos que son muy notorios y que sí han sido explicados al detalle en el libro, como todo lo *ochentoso* que predomina. La adaptación del guion fue un trabajo conjunto entre el mismísimo Cline y Zak Penn, quien ha ideado películas como **El Último Gran Héroe** (Last Action Hero, John Mc Tiernan, 1993) y **Los Vengadores** (The Avengers, Josh Whedon, 2012).

Wade Watts (o *Parzival* dentro de *Oasis*) es interpretado por un excelente Tye Sheridan, logrando plasmar ese aspecto adolescente e inocente del personaje, así como Olivia Cooke, quien, en el papel de Samana, es un ejemplo de quienes utilizan su avatar (*Art3mis*) para ocultar sus problemas de inserción social. A diferencia del libro, en esta versión filmica, Wade

está profundamente enamorado de *Art3mis* (o al menos de su avatar) y gran parte de la trama gira alrededor de esta cuestión. James Halliday es encarnado por Mark Rylance, quien participa en la tercera película de Spielberg en un papel importante (¿ya podríamos decir que es su *Tom Hanks* del momento?). Rylance debe ponerse en la piel de un programador nerd influenciado fuertemente por la cultura pop, es por ello que dentro de *Oasis* veremos infinidad de personajes de videojuegos, películas y animé, al punto de que *Parzival* utiliza el *DeLorean* que utilizaban el *doc Emmett Brown* y *Marty McFly* en sus viajes en el tiempo en **Regreso al Futuro** (Back to the future, Robert Zemeckis, 1985) y el vehículo de *Art3mis* es la moto de Kaneda en la mítica *Akira* (Katsuhiro ôtomo, 1988). Ben Mendelsohn vuelve a ser villano, esta vez dejando sus ropas imperiales que lo pusieron como el malo de **Rogue One: Una historia de Star Wars** (Rogue One, Gareth Edwards, 2016), para ponerse en el papel de Sorrento, un oscuro empresario que

busca hacer prevalecer los negocios por sobre la inocencia y placer de un videojuego. Toda su búsqueda la realiza con la ayuda (dentro de *Oasis*) de I-R0k, interpretado por T.J. Miller. No podemos dejar de mencionar a Simon Pegg, quien da vida a Ogden Morrow, socio de Halliday en *Gregarious Systems*, y a todos los amigos de *Parzival* y *Art3mis*, quienes los acompañan a lo largo de la aventura: *Aech* (Lena Waithe), *Sho* (Philip Zhao) y *Daito* (Win Morisaki). Todos ellos le dan un toque cómico y refuerzan esa idea de que las cosas se logran en conjunto, aun en el plano virtual.

Ya una vez dentro del film, notaremos una tonalidad de sonidos un tanto familiar: la banda de sonido estuvo a cargo de Alan Silvestri. El mismo compositor de **Regreso al Futuro** refuerza esa estética pop en la que está envuelto el film, a través de melodías y canciones que obligatoriamente conocemos, ya que se ha encargado de plasmarlo a lo largo de su filmografía, filmografía que forma parte de esa cultura pop de la que hace uso el film. Algo así como una retroalimentación.

Ready Player One procura entregar una mirada optimista sobre los mundos virtuales y su incidencia en nuestra vida cotidiana, pero a su vez demuestra que aun inmersos en ellos pueden seguir existiendo diferencias sociales, siendo la codicia algo de lo que el ser humano no se puede alienar. El planteamiento que debería alarmarnos sería algo que también plantea el libro: ¿deberemos en un futuro buscar la libertad en una plataforma virtual, pretendiendo ser quienes no somos ni física, ni psicológicamente? Teniendo en cuenta la actualidad de las redes sociales, sí, alarmémonos.

Sebastián Sáez Burgos
para elespectadorimaginario.com
<https://www.elespectadorimaginario.com/ready-player-one/>

Esta programación está sujeta a posibles cambios de horarios en función a las normativas del COVID19