

ΖΗΣΕ ΤΗΝ ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

Του ΔΗΜΗΤΡΗ ΜΑΣΤΡΟΓΙΑΝΝΙΤΗ

Στο πρώτο του μυθιστόρημα «Αν είσαι έτοιμος πάτα enter» (εκδ. Πατάκη) ο Έρνεστ Κλάιν αποτίνει φόρο τιμής στην κουλτούρα των βίντεογκέιμ και στα 80s.

Με τη δικαιολογία πως η μνήμη αποκτά αξία όταν έρχεται η προσβυωπία και βλέπεις καλύτερα μακριά, αν έχεις καβαλήσει τα 40+ παθαίνεις ένα μικρό σοκ καθώς διαβάσεις το βιβλίο και ανακαλύπτεις ότι οι αναφορές του στο παρελθόν αφορούν τα 80s. Ηρεμείς λίγο όταν αντιλαμβάνεσαι πως η δράση τοποθετείται στο έτος 2045, με τη Γη να μην είναι και το πιο ιδανικό μέρος να ζεις, αφού όλες οι οικολογικές καταστροφολογικές προβλέψεις έχουν επαληθευτεί. Αντίδοτο στη δυστοπία είναι ένα διαδικτυακό πολυχρηστικό παιχνίδι, το OASIS. Σ' αυτή την παγκόσμια πλατφόρμα εικονικής πραγματικότητας βρίσκουν καταφύγιο οι πάντες. Η κυριαρχία του είναι τέτοια που δίνει δικαίωμα ακόμα και να σπουδάσεις. Μόνο που συμβαίνει το εξής. Ο ιδρυτής του Χαλιντέι –κάτι μεταξύ Στίβεν Τζορμπς (απόλυτα αφοσιωμένος), Χάουαρντ Χιουζ (εκκεντρικός και παράφρων στα τελευταία του) και Ρίτσαρντ Γκάρσι (ο σχεδιαστής του παιχνιδιού για υπολογιστές Ultima, του πιο διάσημου, και πρώτου επιτυχημένου εμπορικά, παιχνιδιού ρόλων– ορίζει κληρονόμο της αμύθητης περιουσίας του αυτόν που θ' ανακαλύψει ένα κρυμμένο «πασχαλινό αυγό» στο OASIS. Η βιντεοσκοπημένη διαθήκη του βρίθει αναφορών στην εφηβική του ηλικία –80s–, γεγονός που πείθει τους «κυνηγούς» πως εκεί πρέπει να ψάξουν προκειμένου να βρουν το κλειδί. Τα 80s γίνονται μανία, ξεσκονίζεται όλη η κουλτούρα της εποχής, αλλά θα πρέπει να περάσουν πολλά χρόνια άκαρπων προσπαθειών μέχρι να ξημερώσει η 11η Φεβρουαρίου του 2045 και το όνομα ενός άβαταρ να εμφανιστεί στις οθόνες όλου του κόσμου, αποκαλύπτοντας πως βρήκε το μυστικό. Πίσω από το όνομα Πάρσιφαλ κρύβεται ένα δεκαοχτάχρονο ορφανό αγόρι που ζει σε τροχόσπιτο, ακοινωνητό λόγω της εμφάνισής του και φτωχό. Ο κληρονόμος δεν θα προλάβει να χαρεί τη νίκη καθώς οι «κυνηγοί» θα στραφούν εναντίον του τόσο μέσα στο OASIS, όσο και στον πραγματικό κόσμο.

Αν έχεις μεγαλώσει με video games ή συνεχίζεις να παίζεις παιχνίδια κονσόλας στο κομπιούτερ, αυτό το βιβλίο το κάνεις εικόνημα – γονείς που παλεύετε να ξεκολλήσετε το παιδί σας από την οθόνη προτρέποντάς το να διαβάσει κάποιο βιβλίο αυτό είναι το ΙΔΑΝΙΚΟ. Αν το πιο πολύ που παίζατε ήταν Pacman –όπως εγώ–, βάζω στοίχημα, να μου καεί η ταμπλέτα, πως δεν θα θέλετε να το αφήσετε από τα χέρια σας. Ο Κλάιν «νίκησε και το τελευταίο boss» (όπως λένε οι gamers όταν κερδίζουν ένα παιχνίδι) – και δεν είναι καθόλου τυχαίο ότι το βιβλίο του ανακηρύχτηκε, μεταξύ άλλων, καλύτερο βιβλίο επιστημονικής φαντασίας το 2011 από τα ηλεκτρονικά βιβλιοπωλεία Amazon, Barnes & Noble και Hudson, ενώ ετοιμάζεται η μεταφορά του στον κινηματογράφο. Αν διακειμενικότητα θεωρείται η «συνομιλία» ενός βιβλίου με άλλα, θα πρέπει να εφευρεθεί μια λέξη που να περιγράφει το «enter». Εκτός από τις άμεσες αναφορές σε ταινίες, σίριαλ, μουσική, βιβλία επιστημονική φαντασίας, παιχνίδια και πρόσωπα των 80s –εξαιρετική η δουλειά του μεταφραστή **Αλέξανδρου Καλοφωλιά**, και για τις παραπομπές-σχολιασμούς του–, όλο το σύμπαν και οι χαρακτήρες παραπέμπουν σε κάτι ή κάποιον με τρόπο ακομπλεξάριστο και ορατές τις προθέσεις: από το «Blade Runner» και το «Tron» μέχρι τον Χ. Τζ. Γουέλς, τη λογική του Facebook και φυσικά τα παιχνίδια κονσόλας. Το «enter» μοιάζει με μια μεταγραφή των περιπετειών του υποίτη Πάρσιφαλ, από τον αρθρογραφέα κύκλου των ιπποτών της στοργυγυλίας τραπέζης, στο περιβάλλον του «Second life». Ο Ουέντ Ουότς γίνεται σοφότερος και η ενηλικίωσή του θα τον φέρει στον αληθινό κόσμο.

Όμως η μεγαλύτερη μαγκιά του συγγραφέα είναι πως κατόρθωσε να δομήσει το βιβλίο με τρόπο που νομίζεις πως παίζεις παιχνίδι. Και, ως γνωστόν, στο παιχνίδι βγαίνεις νικητής όταν περάσεις με επιτυχία όλες τις πίστες. Το πρόβλημα εδώ είναι πως ποτέ δεν θέλεις να φτάσεις στην τελευταία, γιατί θα έχει τελειώσει και το βιβλίο. Είναι βέβαιο πως το 2045 το «Enter» θα θεωρείται κλασικό στο είδος της επιστημονικής φαντασίας! ●

