

## Metaversos

Luis Besa

<http://www.equiposirius.com/>

ISBN-13: 978-84-96554-36-0

Año 2007

420 páginas – 19,90 €

Pily B.

Admito que hasta no saber de la futura existencia de la novela de Besa, no tenía ni remota idea de qué era eso de Second Life. No soy dada a los foros o noticias, y algunos de los acontecimientos más actuales, llegan a mí un poco tarde.

Bien, aun así, y como imagino que no soy la única que vive colgada de esa actitud (en ocasiones negativa, pero en muchas otras positiva), explicaré brevemente que, Second Life, es ni más ni menos lo que ambas palabras indican; una segunda vida, pero en este caso, en Internet. Asimismo, el metaverso es el espacio donde tiene lugar todo este *tinglado*; un hábitat en tres dimensiones en el cual, a modo de juego on-line, algunos internautas llevan esa segunda vida.

Pero, hete aquí, que ahí no acaba la cosa. En [Second Life](#) (que de verdad existe), además, también hay espacio para los negocios y algunas empresas ya están abriendo su “kiosco” en el metaverso. Sin ir más lejos, esta misma editorial; [Equipo Sirius](#). Pero todo esto, sigue sin sumar su total. Por otra parte, tienen lugar otros muchos eventos (no solo aquellos juegos que mantienen al rojo vivo esta nueva forma de vida), como es el caso de las primeras presentaciones de libros; la impartición de clases por parte de algunas universidades, y un largo etc.

Y ahora, volviendo a la novela de Luis Besa, y más concretamente a su título, imagino que es evidente de qué trata.

Luis Besa, en esta, su primera novela (y de ciencia ficción además), nos presenta su particular metaverso (lógicamente mucho más evolucionado que el desarrollado a día de hoy), en una Tierra no demasiado futura, pero en la que prima esa segunda forma de vida; estar conectado a un mundo en tres dimensiones en el que todos parecen haber encontrado su sitio. Unos, ganándose el pan lo mejor que pueden o saben (lo que no significa que siempre sea de una manera limpia y sin derramar una gota de sangre). Otros, sencillamente jugando y manteniendo

relaciones interpersonales dentro de la Red Global. Y los últimos, formando además parte de la hermandad del culto a las IA's; secta cuyas creencias poco tienen de espiritual, a no ser que las Inteligencias Artificiales de este metaverso crean en Dios o algo similar.

... De todo cabe en esta Second Life urdida por Besa, además de una trama muy próxima que utiliza una tecnología, creo, que todos entendemos; con una coherencia pasmosa, por si fuera poco.

Por otra parte, en **Metaversos** tendremos la posibilidad de conocer a un sinnúmero de personajes, tanto en el tiempo real, como en el tridimensional; personas de carne y hueso y avatares que buscan, la mayoría de ellos, un objetivo común o, al menos, parecido.

Las conspiraciones entre grandes empresas, como es de esperar, están a la orden del día; el chantaje, el mangoneo, todo cabe tanto dentro como fuera del metaverso, dado que lo que en un principio solo parece afectar al avatar (drásticamente en su barra vital), también termina haciéndolo al personaje de carne y hueso; cuando un menos se lo espera, toca huir o hacer un formidable cambio de planes.

Todo parece un juego fuera del metaverso; el individuo que permanece inmerso en el mundo tridimensional, en el exterior, está conectado ataviado únicamente con ese equipo necesario para poder "existir" dentro de la plataforma (aunque también es cierto que cuando el individuo no permanece on-line en la Second Life, éste puede actuar en modo automático. Pero no es lo mismo, claro...), y poco más. Si quiere que los de afuera vean qué está sucediendo en *la partida*, puede hacerlo, pero la auténtica "chica" está en el modo on-line; hay que vivir conectado, a través del pellejo del avatar, para saber qué se cuece exactamente... Y es que en el metaverso, a pesar de no tener más que sangre digital, una guerra siempre será una guerra...

Como digo, lo que sorprende de la obra de Luís Besa es la facilidad con que nos plantea (en definitiva) qué es eso de Second Life, y todo lo que uno necesita para permanecer on-line. También, cuál es la gran trama de **Metaversos**, y qué termina persiguiendo cada cual dentro de ésta.

Su modo de contarnos qué sucede, por otra parte, es ágil, amena, imaginativa, y también cercana en la mayoría de las ocasiones, y tanto las plataformas como el pellejo humano y digital de sus personajes, son fácilmente comprensibles... Pero,

eso sí, también es cierto que no todo está tan al alcance de la imaginación desde un primer momento; personalmente, al inicio me costó ubicar a ciertos personajes (demasiados, para mi gusto) y sus respectivos avatares, e incluso saber cuándo estaban en una plataforma y cuándo en otra. Pero hacia la mitad de la mitad de la novela, esto también es cierto, todo empieza a ir como la seda, pero hasta ese momento, cuesta...

Y hablando de seda, otra de las particularidades de la novela, sin desentrañar nada de importancia, es precisamente eso que el mismo autor dice querer; utilizar la Second Life como una especie de máquina del tiempo, haciéndonos saltar (del siglo XXI al XIV y a la inversa), en concreto, por una de las principales rutas comerciales; la de la seda, donde no solo se transporta dicho tejido. Y donde no todo es comercio y *buen rollito*.

Second Life, en definitiva, es una obra sobre nuestro futuro presente. Por ello, aquellos que gusten de estar al día, disfrutar de la especulación y de la coherencia, no deberían perderla de vista.