
LA INVASIÓN DE LOS MARCIANITOS



Videoyonquis guerreando en la Penn Station de Nueva York. Adviértase la extrema tensión de hombros y nalgas que provoca la batalla.

Parece que una nueva administración gobierna de pronto este planeta (precisamente). En bares, tabernas, restaurantes, heladerías, puestos de kebab, tiendas de discos, aeropuertos texanos, vestíbulos de hoteles bengalíes, bazares eróticos escandinavos, clubs nocturnos parisinos, boliches del Greenwich Village, salas de espera odontológicas, boutiques unisex y otros recintos terrícolas (sin excluir, por supuesto, los espacios recreativos transglobales donde pálidos adictos matan el tiempo colgados cual murciélagos mutan-



La invasión de los marcianitos

tes) podéis contemplar las centellas efervescentes de un millón de guerras galácticas, encuentros en la tercera fase, invasiones de ultracuerpos, noches de los muertos vivientes o increíbles hombres menguantes: todo ello ocurriendo ante nuestros ojos.

Las urgencias de los hospitales urbanos luchan contra una epidemia de dolencias tan llamativas como novedosas: codo de aseteroide, dedo de comecocos, espina galáctica, disco de ciempiés (sabe Dios qué hacen esas entidades con nuestros ojos). Las comisarías archivan voluminosos informes sobre delitos relacionados con los marcianitos: recientemente, un chiquillo inglés le birló a su padre el dinero del paro y a su abuelita los ahorros funerarios para dedicar la suma a varios miles de partidas en la confitería local. (Las maquinitas también han fomentado el negocio de la prostitución infantil: los críos se ofrecen por un par de partidas de *Astro Panic* o lo que sea. Ampliaremos este escabroso tema.) La invasión tiene a veces repercusiones nacionales, geopolíticas: dos años atrás, la fiebre del videojuego causó una dramática escasez de monedas en Japón, país donde siempre ha habido toneladas de calderilla. El tráfico de jueguecitos espaciales mueve más dinero en todo el mundo que el cine o la música.

No caben dudas al respecto: los marcianitos nos han invadido.

EL ÁLGEBRA DE LA NECESIDAD

Nos enfrentamos a una adicción mundial. Me refiero a que esto puede acabar convirtiéndose en un problema serio. Permitidme aducir como pruebas mis propios síntomas, síndromes, monos, crisis, recaídas y cuelgues.

El hábito puede empezar con una inocua partida en, pongamos por caso, un aeropuerto o una bella localidad costera. La experiencia se disfruta y, tal vez, se olvida por completo. De momento todo

va bien, pero el invadido descubre luego que esos cacharros diabólicos lo acechan por doquier, que también infestan el pub del barrio o la casa de comidas donde almuerza. Sonriendo sin demasiado entusiasmo vas y te pegas unas partidillas. Después vas y juegas partidillas regularmente. A continuación te concedes un poco más de tiempo para esa diversión. Acumulas monedas. Empiezas a encontrar rostros familiares haciendo cola ante la máquina. Las palabras allí murmuradas aluden a bombas inteligentes, hiperespacios, reservas de combustible o distorsiones de cuadrantes.

— Si le das al platillo en el disparo quince obtienes 300 puntos.

— Reparte bien el fuego sobre la cápsula y te cargarás el enjambre de *swarmers*.

— A no ser que se larguen a otro cuadrante.

— Ayer vi a un tío que consiguió 9000 puntos en su primera vida.

— Espera a que se pongan verdes y luego amarra la nave nodriza a la derecha.

— ¡Cuidado, ahí vienen las bolas de nieve!

— ¡Más potencia!

— ¡Ajusta el ángulo!

— ¡Arriba!

— ¡Abajo!

La jerga y el código se vuelven gradualmente inteligibles. Una extraña y clandestina hermandad abre sus puertas para dejarte entrar.

Tus tardes se ven intercaladas al poco tiempo por cautas expediciones a la sala de vídeo más cercana. También allí resulta todo normal: hay alguien a mano para darte cambio, la atmósfera es razonablemente grata, ves a unos porteros muy fornidos y muy tranquilizadores. Acudes cada vez con más frecuencia y descubres (con alarma y consternación) que sueles recorrer a la carrera los últimos cien metros. Empiezan las mentiras con familiares y amigos. «Voy a dar una vuelta» o «tengo que echar esta carta» son las milongas

La invasión de los marcianitos

que te oyes decir cuando te escabulles por la puerta. (¡Oh, vergüenza y culpa! ¡Oh, indigno disimulo del prófugo!) Al caer la noche, la mente de la infeliz víctima es un campo de batalla acribillado donde ululan misiles rastrosos y se emboscan extraterrestres muy desapa-cibles.

Tu trabajo se resiente. Y tu salud. Y tu bolsillo. Los embustes aumentan en frecuencia y desfachatez. Te sientes abochornado, empiezas a darte asco. Quien haya deambulado por el laberinto de las drogas o el alcohol ya conoce el monólogo interior: «Creo que por fin lo tengo bajo control. No pasa nada mientras lo haga con moderación. Como ayer me porté muy bien y apenas jugué, esta mañana he tenido una sesión larga. Nadie es perfecto, ¿verdad? Muy bien, esta noche no jugaré, así veréis que lo hago cuando quie-ro, aunque tampoco es para tanto, ¿no? ¿Por qué tomarse las cosas tan en serio? Sólo es un juguete. Un par de partiditas no me harán ningún daño...».

El adicto se obsequia luego con una salvaje tanda de tres horas. «No volveré a tocar una máquina —promete entonces—; ya está, basta, se acabó.» Pero al cabo de veinte minutos se humilla otra vez sobre la pantalla, dobla la espalda temblando, babea de placer con los ojos iluminados por la pelotera galáctica.

DE REPENTE, UN VERANO

Sucedió durante el verano de 1979. Yo me hallaba en el sur de Fran-cia cuando comenzó la invasión.

Estaba sentado en un bar junto a la estación de Tolón. Tomaba café, escribía cartas y pensaba en mis asuntos. El bar tenía un flíper,¹

1. Entre los variados nombres adjudicados al *pinball* en el ámbito hispano hemos elegido *flíper* por entender que es el de uso más amplio.





Ésta es la postura más adecuada para jugar a *Defender*.

un artilugio vetusto adornado con naipes. A esa hora sólo había algunos parroquianos. De repente se produjo una pequeña conmoción y el *maître*, una foca con delantal, salió a supervisar una entrega en la puerta. Varios forzudos peleaban entre gruñidos con algo que parecía un frigorífico ensabanado. Lo instalaron en un rincón, lo enchufaron y le arrancaron el velo. La invasión de los marcianitos había empezado.

En mis tiempos ya había jugado con algunas máquinas de bar. Había conducido coches de juguete, aviones de juguete y submarinos de juguete; había disparado a vaqueros de juguete, tanques de juguetes y tiburones de juguete, pero supe de inmediato que aquello era algo totalmente distinto, algo especial. Una epopeya cinematográfica chispeando en la pantalla, una infinita capacidad de fuego,

La invasión de los marcianitos

la bella reactividad del torreón defensivo, el catapultam y el catapultum de los misiles, los latidos de un corazón acelerado, el inexorable descenso de los monstruos bombarderos. ¿Mi formidable tarea? ¡Salvar la Tierra de su destrucción!

El bar cerró esa noche a las once. Fui el último en salir (cansado, pero satisfecho). La comprensiva esposa del dueño me sonrió cuando me marchaba dando tumbos. Al principio creí que se trataba de un breve idilio veraniego, pero en el fondo sabía que era amor del bueno. Había sido hechizado, transfigurado, arrollado. Me habían invadido.

Ahora, casi tres años después, la pasión no se ha enfriado. Ya no veo a muchos marcianitos, la verdad sea dicha, pero seguimos siendo buenos amigos. Hoy hago el indio con un flamante harén de máquinillas chillonas e impetuosas. Cuando me aburro con una, siempre dispongo de una sustituta más joven (aún paso algunas noches con *Space Invaders*, mi primer amor, sólo por recordar los viejos tiempos). El único inconveniente es que me soplan todo el tiempo y el dinero. Y encima no consigo echarme novia.

LA ÚLTIMA OLEADA

¿Creéis que exagero? Pues así es, pero no mucho. A fin de cuentas, el factor obsesión/adicción es la clave del éxito en estos juegos; podría decirse, incluso, que la videodependencia viene programada en el ordenador. Una necesidad ilógica habita en el circuito lógico de cada máquina.

Casi todos los juegos se basan en el principio de la dificultad ascendente. «Debes percibir una saludable frustración —sostiene el vicepresidente de Atari (la empresa que nos dio *Asteroids*)—. Quieres que el jugador diga “pues nada, echaré otra monedilla a ver si mejoro”.» En justa correspondencia, Atari también debe mejorar.



Cuanto más dura el juego, más espectaculares son los truquillos: nuevas luces, nuevos sonidos, nuevas configuraciones celestes. Como dijo E. M. Forster acerca de la novela, lo que te mueve es el deseo irresistible de saber qué ocurre a continuación. Pues sí, en efecto, el videojuego cuenta una historia. Cuanto más dinero metes, más cosas pasan. Cuantas más cosas pasan, más dura la historia. Y todos sabemos cómo se ponen los críos con las historias.

En cierta máquina aparecen estas palabras sobre la pantalla una vez has despachado la primera oleada de marcianos: «Bien hecho, terrícola, esta vez has ganado. Ahora batallarás con nuestras superfuerzas». Y de pronto, a modo de advertencia, la pantalla se llena momentáneamente de monstruos verdosos. ¡Ay! El terrícola da un respingo de pavor... y luego empieza a luchar contra la segunda oleada, que lo aniquila sin miramientos. Entonces echa más dinero en las fauces de la máquina preguntándose cómo será la tercera oleada. Es probable que el precio de su curiosidad sea muy doloroso.

La invasión de los marcianitos

Aunque no hay una cura conocida para el hábito del videojuego, sí puedes desintoxicarte de algunas máquinas. Aprended de mi experiencia con los mismísimos marcianitos de *Space Invaders*. Necesité treinta o cuarenta partidas para poder destruir la primera oleada (o «racha») de extraterrestres hostiles. La segunda empieza en la parte inferior de la pantalla, más cerca de tus defensas, y te arroja más bombas. La intensidad de las embestidas va en aumento: la cuarta, por ejemplo, está a dos centímetros de tu torreta defensiva. Cada oleada me costaba cinco libras hasta que llegó la novena. Vino después una fase de fanática entrega y pasmoso dispendio que me permitió detener esa ofensiva. ¿Y entonces qué? Pues que los marcianitos se retiraron, retrocedieron a la segunda oleada y todo volvió a empezar.



De ahí que este juego (como casi todos los demás) sea en teoría infinito. Todas esas leyendas que circulan por los salones (tanteos de cinco millones o más, un chico que jugó durante 52 horas con una sola moneda) adquieren un aire de repentina verosimilitud. Al fin y al cabo vivimos en una época en que la gente es capaz de los sacrificios más estremecedores para conseguir una notita desdeñosa en el *Libro Guinness de los récords*. Eso sí: tras vencer a la máquina en una ocasión, mi *affaire* con los marcianitos podía darse por muerto. Prefiero no enredarme en el infinito y carezco del fervor competitivo o la energía o el tiempo o el dinero requeridos para alcanzar tales alturas. Desde ese día, los marcianitos y yo lo tuvimos claro. Fue un gran alivio, no me importa reconocerlo. Al cabo de unas horas todo eso quedaba atrás y yo ya había pasado a algo totalmente distinto: la segunda parte de la marcianitis.

OJOS DE INSECTO

¿Quiénes son esos seres que anidan en las grutas electrónicas donde cantan las máquinas y juegan los terrícolas? ¿Quiénes son esos trífidos proletarios, esos devotos de la oscuridad enganchados al radar, al fragor y la sorpresa de unos robots amistosos que juegan contigo si les pagas? Crees que los ogros y basiliscos de las pantallas tienen muy mala pinta, pero echa un vistazo a tu alrededor, a los humanos alienígenas. ¿Qué ves?

Los guardas deambulantes y sus comparsas con cárdenas chaquetas, el forajido que dormita tras la plancha de vidrio con sus bolsas y tubos de monedas. Colgados estupefactos; cabezas rapadas y deslenguadas con caras infantiloides rellenas de una maldad perpetua; punks mohicanos con crestas violáceas e imperdibles atravesados en la nariz. Chicarrones negros con monopatín vigilados desganadamente por sus hermanos mayores, más místicos y más



La invasión de los marcianitos

machacados, beatos del cannabis, las rastas y las pequeñas fechorías. Cenutrios de diez años; vandalillos astutos; bocazas furiosos proclives a la frustración (nadie les ha dicho que no debes ser cruel con unas máquinas indefensas). Granujas nauseabundos instalados en una película de sueños adolescentes con tonos maricones. Jipis pasmados y renqueantes atraídos por las luces; escolares de uniforme (fascinados, aterrados) que llaman «señor» a todo el mundo; pederastas de manual y (en Nueva York) publicitarios enrollados de Madison Avenue o niños prodigio del MIT que disfrutaban de su pausa para el café y la raya de coca. Éstos son los dislocados espíritus de los pozos contemporáneos: sus abuelos trabajaron sin duda bajo tierra. ¿Qué hacen ellos? ¿Cómo se lo pueden permitir? Yo no puedo.

«Los salones recreativos son una adicción —afirma el psicólogo neoyorquino Mitchell Robin—. Las luces, el sonido... Todo ello los convierte en un claustro materno.» Y te preguntas: ¿en qué especie de claustro se crio ese tío? Opino, sin embargo, que la mayoría de las videosalas son (como cualquier local, como cualquier sitio donde dejarse caer) tan poco adictivas como el ácido prúsico. Calor reseco pringado de humo y esporas, vasos vacíos de refrescos chungos y hamburguesas a medio engullir, por no hablar de la poco distinguida clientela. Es cierto que algunos salones norteamericanos están tan limpios y relucientes como una cocina de escaparate (en el de Pan Am del Aeropuerto Kennedy, por ejemplo, no puedes ni fumar), pero el salón medio, reconozcámoslo, es una cantina del infierno. Las máquinas son los únicos agentes del adiccionamiento.

Diversión a Mogollón, Alegría Familiar, El Oso de Peluche, Un Paso Adelante, Bufones, El Ganso Dorado, Juegolandia: esos locales, algunos de los cuales abren 24 horas, ofrecen un atractivo indudable al quinceañero ocioso, al estudiante que pasa de la escuela o a cualquier individuo a quien le sobren un par de horas. También (como veremos) resultan obviamente atractivos para el aficionado a la antropología urbana. Pero el videoyonqui se afana en obtener su





Futuro cadete espacial descansando entre refriegas (Penn Station, Nueva York).

chute a pesar de los salones, no gracias a ellos. El purista genuino preferiría librarse del estruendo y el sudor. Se ve como un solitario atrincherado en lo alto de una torre espectral, él solo con el juego: dedos, controles, pantalla en ebullición.

NOMBRES DE GUERRA

He aquí una clasificación típica (aunque imaginaria) obtenida al final de la jornada. Casi todas las máquinas contienen un dispositivo que permite generar iniciales recorriendo el alfabeto hacia delante o hacia atrás y seleccionando letras con los botones de *play*. Aparecer en la lista de grandes puntuaciones es un poderoso incentivo en la pra-