

La invasión de los marcianitos

Martin Amis



La invasión de los marcianitos

Martin Amis

Prólogo de José Antonio Millán
Introducción de Steven Spielberg
Traducción de Ramón de España

BARCELONA MÉXICO BUENOS AIRES

PRÓLOGO

Invadidos por todas partes

En memoria de Rafa, con quien tanto jugué.

La biografía de Martin Amis que publicó Richard Bradford en el 2011 no contiene ni una referencia a *Invasion of the Space Invaders*. Y no sólo eso: como cuenta Sam Leith en su reseña de Bradford en *The Spectator*, la obra lleva años agotada, aparentemente porque su autor no ha dado permiso para reeditarla. Los escasos ejemplares de segunda mano que están en el mercado alcanzan altos precios, señala Mark O'Connell en *The Millions*. Así pues, estás, lector o lectora, ante un libro como mínimo curioso porque, como escribe Leith, «cualquier cosa que un escritor repudie es interesante, particularmente si es una cosa frívola, y particularmente si, como Amis, te tomas seriamente la seriedad».

Bien, bien, bien... Treinta años después de la aparición de este secreto y divertido libro para *fans* estamos ante una inesperada edición española. Hay que apresurarse a decir que (por motivos que luego desvelaré) no es sólo un libro arqueológico, sino que se refiere a algo que sigue plenamente vivo en estos momentos.

Éste es un libro escrito por un adicto inglés a los videojuegos (que resulta ser además un famoso escritor), con una introducción de un adicto norteamericano (que resulta ser un famoso cineasta). Y este breve prólogo será la aportación de un adicto español. Empezaré señalando que tan-

to Amis como Spielberg (prácticamente coetáneos) son mayores que yo, lo que significa que cuando jugaban a *Asteroids* estaban en una culpable treintena, mientras que yo aún discurría por los felices veintipico.

Explicar una adicción a quien no la padece es una tarea imposible. No se puede justificar por qué personas hechas y derechas, con una actividad profesional encarrilada, pierden tiempo (¡y dinero!) en bares y salones recreativos de cualquier ciudad y país que visiten rodeados por una fauna sospechosa, para ahí permanecer horas apretando botones. Yo creo que hay profundas razones neurobiológicas que pueden explicarlo y que también darían cuenta del hecho de que haya muchos más hombres que mujeres en esta práctica: seguramente tiene que ver con los chutes de dopamina con que nuestro cerebro nos gratifica cada vez que reventamos un platillo atacante o encajamos una hilera de ladrillos en *Tetris* (juego lamentablemente aparecido después de que Amis acabara esta obra). No faltan explicaciones más sutiles, como la de una amiga que me dijo que los hombres encontramos ahí nuestra «zona de silencio mental», ¡paradójicamente en medio de un estrépito de disparos! Pero los adictos de verdad, como los ludópatas que pasan la noche apostando a la ruleta con ojos vidriosos, saben que lo que realmente les depara su afición es el vacío... El gran escritor uruguayo Mario Levrero ha dejado en *La novela luminosa* el escalofriante testimonio en primera persona de alguien que consagra interminables horas a jugar en el ordenador...

Pero, bueno, Amis interrumpió sus partidas el tiempo suficiente para escribir este libro y luego muchos más, y Spielberg ha simultaneado su producción cinematográfica con potentes incursiones en el desarrollo de videojuegos, lo que quiere decir que esta afición, convenientemente controlada («yo sé lo que me meto...»), no debe de ser tan mala.

Martin Amis comienza este libro alertando de que estos juegos estaban por todas partes: en los salones recreativos, en los bares e incluso (aunque con menor calidad) en los te-

levisores. Pues bien: ¿qué pensaría (o qué piensa, si es que aún le queda un resto de afición, lo cual es muy probable) si los viera en nuestros ordenadores y tabletas o incluso dentro de cada bolsillo agazapados en el móvil? Y no quiero ni imaginarme lo que ocurrirá con los *smartwatches* o cuando las *google glasses* conviertan la calle más familiar en un terreno de juego lleno de emboscadas... Sí: los invasores nos siguen invadiendo. Cada vez más.

La nueva ubicuidad de los videojuegos está conquistando más capas sociales y de edad. Las señoras mayores ya no hacen solitarios en la mesa camilla, sino en su móvil o tableta (y, por cierto: ya no pueden hacerse trampas como solían). Las chicas, mientras van en metro al instituto, se sumergen en juegos creados especialmente para ellas. Los ejecutivos juegan en sus iPads mientras cruzan el Pacífico. Etcétera.

Esta época de exuberancia digital está simultaneando los nuevos juegos (*Angry Birds* y ése de estallar globitos de colores que no sé cómo se llama) con el mantenimiento de los antiguos: *Tetris*, por ejemplo, tiene innumerables descendientes. Pero además los viejos juegos de salón recreativo se pueden seguir practicando mediante su emulación en un PC a través del proyecto MAME (Multiple Arcade Machine Emulator), que se encuentra en <http://mamedev.org/>. Con un poco de experiencia uno puede acabar instalándose en el ordenador todos los juegos que menciona Amis en este libro. Por otro lado, las tabletas, con sus poderosos procesadores y excelente definición de pantalla, están permitiendo jugar al flíper en recreaciones 3D de numerosos modelos hace años desaparecidos de los bares: un ejemplo es la excelente aplicación *Pinball Arcade*. Claro: entretanto hemos perdido la sociabilidad abigarrada y el halo dudoso de los viejos salones recreativos; estamos en una época solipsista y como mucho llegamos a compartir un récord por Facebook...

Este libro de Amis nos devuelve el sabor de una época pasada gracias en parte a la curiosidad y al dominio literario del autor, a quien no le es ajeno ninguno de los elementos de este escabroso mundo, desde la etnografía de los salones recreativos hasta la estrategia de cada juego, desde la programación hasta las revistas para fabricantes y explotadores de máquinas. Amis tiene un certero juicio crítico sobre los juegos, y sus palabras sobre el diseño (cómo la simplicidad y la cuidadosa gradación de la dificultad siempre reportan beneficios) merecen grabarse con letras de oro en el portátil de cualquier fabricante. Lo que cuenta sobre salones ingleses o americanos y bares franceses es tan parecido a lo que vivíamos en España por esos mismos años que uno no puede sino reafirmar la básica identidad del género humano (en lo que toca a dejarse invadir, claro).

Creo que con *La invasión de los marcianitos* Martin Amis rindió a su adicción de hace décadas el máximo homenaje que un escritor puede prestar: convertirla en materia literaria, y al hacerlo le otorgó un tipo de *realidad* de la que carecía: la de existir entre las páginas de un libro. Con ello, además, la rescató del olvido y nos permite revivirla a quienes la compartimos hace décadas, y añorarla (tal vez adquirirla) a quienes no llegaron a tiempo para disfrutarla.

José Antonio Millán





El videoadicto Steven Spielberg.

INTRODUCCIÓN

Los extraterrestres han aterrizado y el mundo ya no volverá a ser igual. Creedme: estamos en guerra, y lo raro de esta contienda es que si cometes el error de enrolarte descubrirás que el servicio militar es incurablemente vicioso.

Mirad a Martin Amis, el autor de este libro. Quien fuera en otro tiempo un joven distinguido y cabal con una vida sin tacha se convirtió tras unas pocas partidas en un caso terminal de videoadicción. En su cerebro pululaban monstruitos verdes, comecocos voraces, bombas inteligentes, pedruscos y gordinflones: los incansables asaltantes de la pantalla. Se imponía un tratamiento de choque y ahora, tras miles de partidas (por no hablar de la amarga experiencia que ha supuesto la redacción de este libro), el paciente parece hallarse en el camino de la recuperación.

Pero no caigáis en la misma trampa: leed este libro y escarmentad con la terrorífica odisea del joven Martin por los salones recreativos de medio planeta antes de transformarnos también en yonquis del vídeo. No supongáis que podréis evitar ese destino gracias a vuestra innata fuerza de voluntad: les ha pasado a los mejores entre nosotros y hablo con conocimiento de causa, pues he superado los 500 000 puntos en *Missile Command*, aunque no he llegado ni a los 75 000 en las máquinas más modernas.

Los avisos son claros... La primera parte explica cómo nos invadieron los marcianitos prácticamente sin que nadie advirtiese lo que sucedía y cómo se infiltraron en los rincones más remotos del mundo cobrándose víctimas de todas las razas, colores o religiones. En la segunda parte encontraréis una guía de máquinas con instrucciones sobre

tácticas bélicas a cargo de un combatiente muy fogueado en la batalla (véase arriba). La tercera parte revela cómo los marcianitos, lejos de limitar sus actividades a espacios públicos y a adultos responsables, se han instalado en nuestros hogares adoptando diferentes figuras y procedimientos hasta el punto de que ya no quedan sitios donde darles esquinazo.

Suponiendo, claro, que realmente deseéis evitarlos... No quiero ser acusado de colaboracionista, pero algunos son muy simpáticos cuando llegas a conocerlos un poco...

Steven Spielberg

PRIMERA PARTE
Vinieron del espacio: la guerra de
las pantallas



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 su-

puesto, los espacios recreativos transglobales donde pálidos adictos matan el tiempo colgados cual murciélagos mutantes) podéis contemplar las centellas efervescentes de un millón de guerras galácticas, encuentros en la tercera fase, invasiones de ultracuerpos, noches de los muertos vivos 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 asteroide, 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 maquinatas 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 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 desapacibles.

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 quiero, 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.