



Menjacocos, el cant de la sirena dels 80

Jesús Ciscar

La guerra dels marcians

Les màquines viuen entre nosaltres, ens envolten. I no sols les que, amb una eficàcia més o menys remarcable, ens fan més còmodes el treball o la vida. Ara n'hi ha d'altres que es dediquen, fonamentalment, a distraure'ns.

Guillem RAUSA

Si, al principi fou el cinema, amb tota aquella història de la barraca de fira i tot allò. Els intel·lectuals es tiraren les mans al cap. «Castastrophe»! I, després, vingué la televisió. Més «castastrophe». Encara cuetegen els apocalíptics orteguians i aristocratitzants decretant els perills del xous de masses. Una nova pedra de toc i xoc: els videojocs.

En un principi eren escamots de «iogurtets». Portaven a les carteres els llibres d'Anaya, de Vicens Vives i el bocata de botifarra. Passaven de tot. Després, la cosa s'anima una mica més. Queien alguns prejuís que feia més

progre entretenir-se amb els *cubi-juegos* de Geyper i un futbolí que amb els darrers invents de l'electrònica i del xip de silici. Nacionalistes, falleres, professors amb ulleres, *pijos*, saltejadors, facinerosos i poetes amb barba van sentir l'atracció del bip, bip, bip, bip, bip, inconcessible i inconfundible.

L'antecedent d'aquesta catàstrofe divertida (ja sabeu, la teoria del «és pecat, però m'agrada») es situava als anys seixanta. L'invent s'anomenava *flipper*, que sonava a dofí domesticat. Era curiós. Tot el món jugava amb aquelles pilotetes, amunt i avall. I, naturalment, aquella andròmina elèctrica gaudia de mala premsa, mentre amb el fut-

bol passava tot el contrari. Hi ha pilotes i pilotes. Un penetrant intel·lectual italià, Umberto Eco, que ha dedicat algunes pàgines molt lúcides sobre els fenòmens de masses, afirmava que els *flippers* representaven per als membres de la generació del 68 el repòs del guerrer, després de fer la revolució al carrer.

Més avant, ja en la dècada dels setanta, la casa Atari va traure el *Pong*, una afortunada combinació entre la verdosa pantalla de 19 polzades i els esports. Tothom es posà a jugar amb aquell nyec, nyec, nyec quasi infernal: tennis, futbol, bàsquet, handbol i altres esports es van electrònitzar de sobte.

Però la cosa es va posar

interessant quan arribà el *zero-time*, també conegut con «*galaxia*». Hordes de beduins asfàltics i urbanícoles assaltaven els últims reductes de la civilització judeo-cristiana. Més d'un John Wayne, amb espardenyas i faixa morellana, es dedicava al difícil art d'exterminar alienígenes extrasiderals.

El mecanisme era ben senzill. La pantalla s'il·luminava amb unes estranyes mosques que es reproduïen com conills australians. I el ciutadà mitjà que dipositava la corresponent moneda fraccionària havia d'eliminar-ne unes quantes abans que no el polvoritzassen.

O. K. tios, ja ho sé, ja ho sé. Ja ho deia la lumpenso-ciologia dels setanta. Que si aquesta màquina desenvolupa una mentalitat militarista i exterminadora, i no sé què més. Que és un joc hereu de Little Big Horn i de Dien Ben Fu. Però, caram, tampoc no cal agafar-ho tan tremendament. D'entrada, és menys agressiu i esgotador que el futbol, el *rugby* o la cursa d'obstacles amb els grisos darrere.

Bé, també serveix com a relaxant. Per exemple. Un dia d'aquells negres que tots tenim de vegades, et pots imaginar que envies a l'altre barri unes quantes ties maries amb blaveta incorporada, en una manifestació per la valenciania ben entesa. O jo què sé, alguna cosa pareguda, algun enemic, el cònjuge...

«*Pac-man*»

Entre tots els videojocs, *Pac-man* ha anat substituint progressivament els *flippers* més que cap altre. *Pac-man* es allò que es coneix vulgarment com a menjacocos. No hi ha armes ni missils. Es tracta en realitat d'una versió

«electroguai» del famós i mitològic laberint de Creta, famosa, gràcies a la TV3.

Pac-man-Teseu, que és el protagonista del joc, ha estat condemnat pel rei Minos a vagar eternament per un laberint per haver conquejat amb una filla seua. Però en lloc d'haver-hi un minotaure, com en la versió clàssica, n'hi ha quatre amb els suggestius noms d'Inky, Blinky, Pinky i Clyde, i que tracten de caçar desesperadament el pobre Teseu-Pac-man.

El secret està a menjar-se les boles que hi ha per tot el laberint, com si fossen engrunes de pa, i esperar que arribe qualsevol dels fantasmes per a menjar-se'l. A tot això s'afegeix l'aparició de pomes, cireres, claus i altres coses que han de ser menjades pel pobre Pac-man.

Una cosa fonamental en aquests jocs és la música. Han de tenir un logotipus musicals que els faça identificables a distància (allò que Eco anomenava música gastronòmica). El de Pac-man —ho confesse— és encisador. És una versió actual del cant de les sirenes que els Ulisses progressistes hem de resistir en la diària odissea asfàltica.

Després d'aquest Pac-man, tot un seguit de narcòtics electrònics apareix davant dels més o menys indefensos narcisos digitals. *Pong*, *Ghostbuster* (inspirat en la pel·lícula i en la cançó de Ray Parker), *Frogger*, *Zaxxon*, *Quix*, *Donkey Kong*, *Tron* són alguns d'aquests divertiments electrònics que funcionen amb un corrent alternatiu de 225 vats.

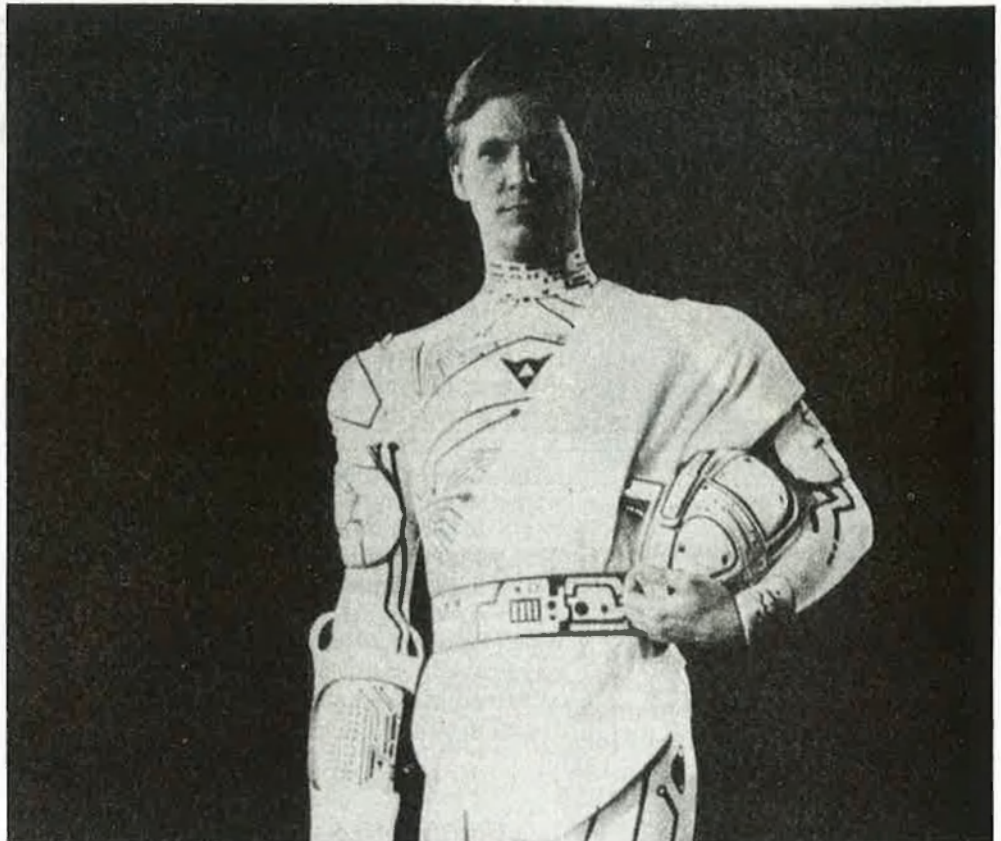
L'aspecte més interessant dels últims videojocs és el nou paper que interpreta el —en teoria— receptor. Perquè aquí en rau la radical innovació. L'espec-

tador que al cinema —el primitiu estadi visual— era realment passiu, passà amb el vídeo i la televisió a intervenir-hi de diferents maneres (crident per telèfon al programa en directe, seleccionant el canal

dament, pareix que no tenen relació directa amb l'*ejaculatio praecox*.

Però és que, a més, quan es parla dels videojocs —la gran metàfora del món actual segons Baudrillard—, no es pot obviar la seua re-

nadals i amb el qual més d'un col·lega assolí una fli-pada d'allò més guai, ha estat programat també com a videojoc per a ordinador personal. Però no solament aquesta pel·lícula. D'altres, com ara *En*



Jeff Bridges, protagonista de «Tron», que també s'ha editat en videojoc

d'informació). Amb els videojocs, però, ens convertim en els protagonistes de la pel·lícula. Ja no som els membres del poblat de *Solo ante el peligro*, que contemplen els bous des de la barrera, ara ens enfrontem directament amb els roïns de la història, que adapten distintes formes: marcians, fantasmes, etcètera...

L'altra cara de la moneda electrolúdica és allò que alguns metges i psicòlegs anomenen «transtorns psico-somàntics»: pèrdua de la vista, tics nerviosos, desconjuntaments del coll, maldecaps, paranoia total, algun *flash*. Afortuna-

ció amb la revolució informàtica. Des de l'aparició de la tele i més tard del vídeo, s'està passant de la promiscuitat cinematogràfica a l'onanisme audiovisual i estereofònic, amb Dolby incorporat. S'ha de parlar ja dels videojocs aplicats als Apple i IBM més que de les sorolloses màquines dels *xiringuitos*, bars, discoteques i pubs de la cantonada.

L'oferta videoelectrònica s'està diversificant fins a uns extrems insospitables. La gamma de jocs és extensíssima. Per exemple, *Tron*, un film estrenat fa ja un parell de

busca del arca perdida, *La guerra de las galaxias*, *Blade Runner*, *Tron*, *Cristal Oscuro*, *El señor de los anillos*, *El retorno del Jedi*, *Ghostbuster* han esdevingut programes.

Hi ha programes amb els quals es pot estar dies i dies jugant sense parar, resolent estratègies militars, rescatant els ostatges nord-americans a l'Iran, lluitant contra pirates, viatjant pel túnel del temps. A mí em fa la impressió que els crítics de cinema s'hauran de reciclar, dins de poc —després d'alfabetitzar-se amb el Bàsic—, en crítics de videofilms i videojocs.