



(4) en portada

LOS SALONES RECREATIVOS DE LOGROÑO

**BILLARES Y "MAQUINITAS", ESPACIOS DE OCIO Y
SOCIALIZACIÓN DE LA SEGUNDA MITAD DEL SIGLO XX**

TEXTO: José Luis Pérez Pastor
FOTOGRAFÍAS: Rubén Benítez





“...hacían parpadear las luces al compás del latido de sus corazones. Setenta y ocho máquinas pinball: un cementerio de viejos sueños. Tan viejos que era imposible recordarlos. Yo fui pasando despacio por su lado.”

Pinball, 1973 (H. Murakami)



La segunda mitad del siglo XX fue testigo del desarrollo -cada vez más rápido- de nuevos modelos de ocio y socialización distintos de los conocidos hasta entonces. Con el crecimiento de las ciudades -primero- y con el despegue de la electrónica -después- las calles se poblaron de locales que acogieron billares y salones recreativos donde encontrarse, disfrutar y forjar amistades, recuerdos y un imaginario común que forma parte de la cultura popular de las últimas décadas.

Con la mejora de la tecnología doméstica y un nuevo cambio en las formas de relacionarse, dichos espacios fueron entrando en declive hasta su desaparición. Actualmente existen algunas experiencias que contribuyen a la conservación y difusión de lo que supuso aquel fenómeno, como es el caso del trabajo realizado por Rubén Benítez y su asociación “Pixelandgames”, con cuya colaboración se ha contado para estas líneas.

El crecimiento de las ciudades españolas se aceleró exponencialmente a partir de los años 50 del siglo XX. Junto con el crecimiento demográfico que supuso la generación del *baby boom*, el éxodo de la población rural a las distintas urbes provocó un aumento significativo en el tamaño de las mismas. Más allá del centro, surgieron los diferentes barrios, aumentó la población escolar y una nueva juventud demandaba espacios para interrelacionarse. Junto con los parques, que tardaron bastantes años en adquirir su número y apariencia actuales, dos tipos de lugares -hoy ya desaparecidos- se ofrecían principalmente para tal fin: los descampados y los salones recreativos. En los descampados no fueron pocos los niños que pudieron jugar en las ciudades como hubieran hecho en los pueblos. Los salones recreativos, por su parte, iban a constituir algo totalmente nuevo.

LOS BILLARES

Primero aparecieron los billares y boleras, donde el entretenimiento era proporcionado por medios mecánicos: el billar, el futbolín y los bolos (dependiendo del tamaño del local). En ocasiones se podía contar con una máquina de discos, puesto que estos lugares podían ir desde una simple lonja con suelo de cemento y poca iluminación (como era el caso de “El Deportivo”, en la calle República Argentina) hasta algo más completo y sofisticado. En Logroño son especialmente recordados los billares de “La Vitorina”, situado en la calle del Carmen, y el llamado “Bolo pin club”, en Calvo Sotelo, que llegaba a anunciarse en radio y que ofrecía baile los fines de semana.

Aquellos locales quedaron firmemente grabados en la memoria de los *baby boomers*, puesto



Primero aparecieron los billares y boleras, donde el entretenimiento era proporcionado por medios mecánicos: el billar, el fútbolín y los bolos (dependiendo del tamaño del local)

que acompañaron sus días de instituto y alentaron una nueva forma de relacionarse en pandilla, pero fue desde la Transición al cambio de milenio cuando los salones recreativos, como evolución de estos primeros locales, tuvieron su gran eclosión.

LA APARICIÓN DE LOS “SALONES DE MAQUINITAS”

Los billares fueron complementándose en los 60 y 70 con las máquinas de *pinball* o “petacos”, que añadían a lo mecánico la chispa de la electricidad, las melodías de fondo, las luces y el panel de puntuaciones. Junto a ellas, nos recuerda Antonio Hermoso, autor de la web “Nájera Retrogames” aparecieron también algunas máquinas electromecánicas, “unos ingenios donde el monitor lo conformaba la luz negra, los decorados fosforescentes y los trucos visuales mediante reflejos unidos a elementos mecánicos y miniaturas: *Periscope*, *Combat*, *Grand Prix*, *Midway Sea raider*, *Jet rocket*, *Speed shift*, *Stunt pilot*... Estas fueron las verdaderas precursoras de las máquinas recreativas”.

Ya en los 80, la tecnología transfiguró el sector del ocio con el gran desarrollo de los videojuegos más clásicos: *Space invaders*, *Pacman*, *Donkey Kong*, *Frogger*... fueron algunos de los títulos que empezaron a convivir con el familiar traqueteo de los futbolines. Los juegos fueron evolucionando hasta formas más complejas, algunas de ellas acompañadas de grandes instalaciones como cabinas especiales, volantes, metralletas, que dotaban de mayor espectacularidad a la experiencia de

juego. Con todos esos títulos –cuyo análisis excede los objetivos de este artículo– fueron proliferando varias decenas de salones frecuentados por cuadrillas de escolares y jóvenes que adquirieron usos y costumbres relacionadas con este tipo de ocio. Los aficionados a los videojuegos, solos o en pandilla, solían tener una serie de locales de referencia en las cercanías de su casa, parque o centro escolar, que recorrían de forma asidua, casi emulando las rutas de “chiquiteo” de sus mayores. Luego, en determinadas ocasiones (fin de semana, vacaciones...) podían desplazarse a otros puntos más alejados, casi como una expedición cuyos descubrimientos podían ser otros videojuegos distintos, contacto con otras cuadrillas, etc.

LOS TIPOS DE SALONES RECREATIVOS

Los recreativos, aunque compartían un buen número de características comunes en la distribución de los espacios, el tipo de luz o la normalmente escasa decoración, solían tener cada uno de ellos carácter propio: los había con máquina de discos (como “Valvanera”, situado en el bajo de la desaparecida “casa de las tetas”, en la calle Vitoria), los había con bolera (como el “Sport Club” de Gran Vía, uno de los grandes recreativos de referencia para muchas generaciones, que también disponía de gramola) o incluso se dieron casos de alguna pista de karting infantil bajo cubierto (como fue el caso de “Las pistas” en la Gran Vía). Algunos locales completaban los servicios del local con un espacio diferenciado de máquinas tragaperras, destinado a mayores de edad.

Según su localización, Rubén Benítez, coleccionista y presidente de la asociación “Pixelandgames”, responsable de un interesantísimo proyecto de recuperación sobre esta materia, divide los recreativos en una serie de categorías fundamentadas en su situación y tipo de clientela.



RECREATIVOS
VALVANERA

RECREATIVOS JUNIOR

RECREATIVOS PLAYTIME

RECREATIVOS
ELENA Y BEATRIZ

RECREATIVOS
Eva

Rótulos de algunos de los recreativos que poblaban las calles de Logroño.



(8) en portada

En primer lugar –quizá el más obvio– estaban los recreativos “de colegio”, situados en algún entorno escolar concreto en cuyo alumnado encontraría su clientela habitual, sobre todo en los horarios de entrada o salida al centro.

En segundo lugar se situaban los que podríamos llamar recreativos “de barrio”, que darían servicio a todo un sector de la ciudad y donde confluían usuarios de diferentes centros educativos.

En tercer lugar distinguiríamos una serie de recreativos “de avenida”, situados en lugares principales de paso de la ciudad –pensemos en la Gran Vía, por ejemplo– a cuyas puertas acudiría gente procedente de todas las partes de la ciudad.

Los billares fueron complementándose en los 60 y 70 con las máquinas de *pinball* o “petacos”, que añadían a lo mecánico la chispa de la electricidad, las melodías de fondo, las luces y el panel de puntuaciones

De forma complementaria, estaban las tiendas de chucherías, que podían albergar por su licencia hasta dos máquinas recreativas y que en ocasiones llegaban a ser un lugar de referencia



Máquina de pinball o “petaco”.



Los recreativos, aunque compartían un buen número de características comunes en la distribución de los espacios, el tipo de luz o la normalmente escasa decoración, solían tener cada uno de ellos carácter propio

más tranquilo donde disfrutar de algún videojuego concreto rodeados de olor a azúcar, gominolas y palmeras de chocolate. Igualmente, no hay que olvidar la presencia de máquinas recreativas sueltas en los bares, que llegaron a albergar grandes títulos y a ser muy visitadas.

Estos tipos de recreativo, que se dieron en todas las ciudades de provincias españolas, sembraron la capital riojana de numerosas referencias cuya sola mención despertará recuerdos en muchos lectores: los varios Sport Club, Joker, Ranvi, La Avellana, Kobi, Donald, Basket, Valvanera, Ferrer, los distintos Minicasinos, Eva, Carlitos, Game over, Alcázar, Villarreal, Junior, Popeye, Balda, La cometa, Rico, Rey, Popeye, Azar, Orly... Decenas de nombres de locales que hemos intentado recopilar en el mapa que acompaña a estas páginas.

Finalmente, habría que añadir una última modalidad, correspondiente a algunos espacios ligados a los grandes centros comerciales asociados a la ciudad (Parque Rioja, Berceo, Las Cañas), que surgieron de forma muy tardía –en torno al año 2003– y que estaban ligados al gran formato de máquinas, instalaciones de bolera, karting, etc. De ellos sólo queda el correspondiente al centro comercial Las Cañas, que suma su oferta a alguna bolera e instalación de karting existente en suelo de polígono industrial para un tipo de hábitos de ocio distinto del día a día de los recreativos a los que va dedicado este artículo.

EL FINAL DE LOS SALONES RECREATIVOS

Según finalizaban los años noventa y, ya definitivamente con el cambio de milenio, los salones recreativos fueron cerrando hasta desaparecer. Igual que las nuevas edificaciones habían ido completando los barrios y los descampados fueron siendo cada vez más escasos, los locales de maquinitas iban cerrando según iban cambiando también los usos sociales, con otra forma de entender las relaciones sociales durante el día, con menos horas de presencia en la calle por parte de las cuadrillas de niños y jóvenes. La propia tecnología permitió paulatinamente llevar a los hogares dispositivos cada vez más potentes con los que disfrutar de juegos al mismo nivel que en los salones sin necesidad de un continuo desembolso. El mismo devenir afectó también a los videoclubs.

Las razones de este declive pueden ser múltiples, pero se sustentan en esencia en estos mismos ingredientes, aunque con matices. Rubén Benítez, de “Pixelandgames”, aporta un interesante punto de vista y señala como principio del fin de los recreativos el progresivo alargamiento de la duración de los juegos. Para él, la esencia del recreativo era la partida rápida –mucho más rentable, además–. Los planteamientos cada vez más narrativos de los videojuegos, impulsados además por los títulos en casa con la llamada tercera generación de videoconsolas (las de 8 bits: Nintendo NES y Sega Master System), demostraban que la forma de juego iba cambiando hacia enfoques más inmersivos, más largos y menos dados a la partida en cuadrilla. Cuando en los años 90 se estableció sólidamente la cuarta generación de videoconsolas (las de 16 bits: Super Nintendo y Megadrive) esta tendencia se hizo más acusada.

Por su parte, Antonio Hermoso, de “Nájera Retrogames”, alarga un poco el espectro temporal y, más allá de la aparición de las consolas de 32 y 64 bits, que marcaron un gran salto



Los recreativos fueron lugar de encuentro diario e intensa socialización. En la foto, visita de cuadrillas al local de Pixelandgames.

Según finalizaban los años noventa y, ya definitivamente con el cambio de milenio, los salones recreativos fueron cerrando hasta desaparecer

tecnológico con respecto a las anteriores y que permitieron acercar mucho más la experiencia arcade a los hogares, ofrece la siguiente explicación para el declive de los salones recreativos: “los salones recreativos no solo era un sitio donde jugar a los marcianitos, era un lugar donde quedar, un punto de encuentro, un espacio donde disfrutar y entablar amistades. [...] En mi opinión, pienso que el verdadero motivo de la desaparición de los recreativos fue por culpa (y por supuesto virtud) de la aparición de Internet. Internet abrió la posibilidad de jugar en red, de comunicarte con otras personas, [...] presentó otra forma de socializar. Los juegos se trasladaron al entorno virtual [...] Las *quedadas* con los amigos se transformaron en *ciberquedadas*. [...] Y a partir de ahí comenzó otra época, un salto genera-

cional que dispone de una tecnología infinitamente superior a la que disfrutamos nosotros, con formas de jugar diferente, múltiples sistemas y gráficos espectaculares.”

LA MEMORIA Y LA RECUPERACIÓN

Sea como fuere, los salones recreativos han desaparecido de la vida logroñesa, al igual que han hecho del resto de ciudades españolas. Lugares como “Eva”, en la confluencia de Duques de Nájera con la calle Lardero, se han defendido hasta momentos muy avanzados. El último local dedicado a las “maquinitas” en Logroño –el “Playtime”– cerró en el año 2018, tras haber pervivido hasta entonces como algo más testimonial que como reflejo de la manera generalizada de ocio que había llegado a ser. Por norma general, es difícil encontrar fotografías de aquellos lugares –puesto que allí no se solía ir con una cámara–, pero no hay mejor fotografía que la que se queda anclada con firmeza en la retina y se hace memoria sentimental, compañera de los momentos de paso de la niñez a la juventud y de la juventud a la edad adulta. Aquellos salones fueron muy significativos por sí mismos, por las



Según su localización, Rubén Benítez, coleccionista y presidente de la asociación “Pixelandgames”, responsable de un interesantísimo proyecto de recuperación sobre esta materia, divide los recreativos en una serie de categorías fundamentadas en su situación y tipo de clientela

máquinas y títulos que albergaron, pero –sobre todo– fueron importantes porque auspiciaron el encuentro social, la relación entre cuadrillas de diferentes puntos de la ciudad, así como la competición y –por qué no decirlo– una forma de camaradería.

Varias generaciones se habían dado cita en los salones recreativos no sólo de Logroño, sino de toda La Rioja, lo que motiva una buena dosis de nostalgia que invita al recuerdo. De ahí la existencia de iniciativas como la ya citada página web “Nájera Retrogames” que, desde un punto de vista desenfadado, ofrece reflexiones, recuerdos y anécdotas de cómo se vivió en Nájera el fenómeno de las “maquinitas”.

Por su parte, la aportación más completa hasta la fecha en la reconstrucción de esta forma de vivir el ocio es la que nos ofrece Rubén Benítez y su proyecto “Pixelandgames”, con cuya colaboración hemos contado para la redacción de este artículo. Tras años de coleccionismo y restauración, Rubén Benítez ha logrado reunir un impresionante abanico de un centenar de máquinas recreativas, la mayor parte logroñesas, acompañadas de otro tipo de dispositivos, como gramolas o máquinas de cambio de monedas, así como muestras de la iconografía que presidía estos ambientes: rótulos, marquesinas, etc. Desde comienzos de 2021 –y a pesar de las dificultades que plantean estos tiempos de

pandemia– “Pixelandgames”, con su enfoque de “recreativo de toda la vida”, ofrece la experiencia de visitas guiadas a su local a grupos, cuadrillas y personas interesadas en general. Gracias a ello, miles de riojanos han podido reencontrarse con este fragmento de su pasado e –incluso– han podido darlo a conocer a sus hijos, lo cual ha supuesto un emotivo punto de encuentro generacional.

Como otra aportación más, desde este artículo queremos contribuir al recuerdo del buen número de referencias que llegó a haber en la capital riojana con el presente mapa de los salones recreativos de Logroño, construido gracias a las aportaciones de un buen número de personas y que, a buen seguro puede seguir completándose y enmendándose, como toda muestra de memoria colectiva.

PARA SABER MÁS

CAMPOS, J., “El Game Over de las maquinitas”, La Rioja, 30-01-2012
<https://www.larioja.com/v/20120130/rioja-region/game-over-maquinitas-20120130.html>

DEL RIO, J. A., “Las catedrales del vicio”, La Rioja, 30-01-2012
<https://www.larioja.com/v/20120130/rioja-region/catedrales-viceo-20120130.html>

ARMAS, J. & J. E., “La última partida del Playtime”, La Rioja, 7-07-2018
<https://www.larioja.com/logrono/ultima-partida-playtime-20180706001736-ntvo.html>

MARÍN, D., “Viaje al centro de la adolescencia”, La Rioja, 31-01-2021
<https://www.larioja.com/logrono/viaje-centro-adolescencia-20210131234526-ntvo.html>

NÁJERA RETRO GAMES
www.najeraretrogames.com

PIXELANDGAMES
www.pixelandgames.com