

Cultura a la contra:

La verdad de las máquinas

Invaden nuestro espacio de esparcimiento, el bar —todo de formicas y neones, brillante y sucio, lleno de bofetillos de rifa por los suelos y de voces necesariamente chillonas, necesariamente avinadas—, con su presencia y con su ruido, con su furioso estruendo musical y con el peso metálico cromado de sus personas. Porque personas son las máquinas, deseantes, si no pensantes; o máquinas son las personas, instrumentos de una inmensa máquina que a todo utiliza y cosifica. Son máquinas que se pretenden lúdicas, y codifican y programan nuestro ocio. Si antes tentamos acotado, cerrado, enajenado el tiempo de trabajo, ahora lo está también el tiempo de ocio, de diversión —que no el de descanso, que ese ya lo tenemos alienado por el concepto mismo de descanso— y de juego.

Entre estos pobres monstruos divertidos, o que tal se pretenden, el primero es la TV; pero de esa cosa ya he hablado, y no pretendo hablar más por el momento. Luego, en segundo lugar, vienen los juke-boxes, maquinillas brillantes llenas de neón que brillan y derraman ruidos escasamente musicales. Mi largo y extenso conocimiento de los bares me ha hecho conocer diversos tipos de estas máquinas: en general, su contenido discográfico va adaptado al público que frecuenta el bar, o bien a los gustos de su dueño: suelen tener ahora una abundancia de "disco", con algunos toques de rumba flamenca, y en el mejor de los casos con rock clásico en pequeñas dosis. Pero da igual lo que se ponga: el sonido es casi siempre el mismo, malo y pesado: producen un zumbido constante y repugnante, una especie de pasta sonora que se pega a los oídos y mata la conversación, reduciéndola a esfuerzos para combatir el estruendo.

Tenemos también a los flippers, esas maquinillas tragabolas. También hacen ruidos, como de campanillas; un sonido metálico no muy desagradable que se produce cuando la bola entra en su agujero y aparecen mágicos números en el marcador. Tal máquina es como una calculadora loca y brillante, dispuesta a hacer pasar el tiempo y a que el jugador gaste dinero sin parar; el único premio que se consigue de ellas, aparte del solaz estético que produce la contemplación de sus carátulas, inspiradas en —o inspiradoras de— arte "pop", con referencias surrealizadas a otros juegos de azar. Es —como decía Wilde— el único placer que deja siempre insatisfecho. Los sabios, que para eso están, han dicho que jugar a la máquina es como un sustitutivo del placer sexual, refiriéndose tal vez a los movimientos pélvicos del jugador y al grosero simbolismo de la bola introducida en un agujero. Pero no son un sustituto: son sexo en el más puro estado, lo que los antiguos hip llamaban "dry fucking"; ni siquiera son máquinas masturbatorias, sino máquinas relacionándose con otras máquinas, que juegan con ellas y creen ser personas, mediante el pago de moneditas. Los flippers ejercen la más descarada prostitución.

Y por último, la máquina más terrible: las personas que ocupan el bar. No hablan, no se comunican y ni siquiera se dedican al noble y digno arte de emborracharse. Simplemente están ahí, como seres de plástico o cemento, despersonalizados y agobiados por el ruido ambiente: gritan, vociferan, utilizan a las demás máquinas y son utilizados por ellas en igual medida.

Esta es la verdad de las máquinas: generan vacío. Convierten en vacío todo lo que las rodea. Enseñan que "el ocio" —o como se le quiera llamar a eso— no tiene por qué ser creativo, ni propiedad privada de quien lo disfruta; que es simplemente una continuación del trabajo en cadena, de la monotonía de lo cotidiano. Matan los sueños, o los meten en latas de conserva. Nos deleitan en el nirvana de los sábados por la tarde, enchufándonos a ellas, sin dejarnos tregua ni —desde luego— descansar. ■ EDUARDO HARO IBARS.

MUSICA

"Actum" y la genealogía de Juan Hidalgo

De "intento de coordinar esfuerzos independientes en la corriente de la música contemporánea" se califica a sí mismo el grupo valenciano Actum. En Valencia ha desarrollado, desde 1973, una importante labor de divulgación. A Madrid ha vanido dos veces; la más reciente, a la sede de la Fundación Juan March, donde su actuación, aunque competente, fue excesivamente medrosa, si se tiene en cuenta que dicho local tiene poco de representativo de lo que es la generalidad de la afición musical madrileña, y mucho de círculo de iniciados que aplauden siempre, sea por agrado, por solidaridad o por no quedar de palstos. En fin, son los inconvenientes de lo que, en argot futbolístico, se llama "jugar fuera de casa".

Y es una pena, porque todas las obras que componían el programa eran de verdad excelentes. La primera, Aramatelxii —así, con dos admiraciones—, de Llorenç Barber, me recordó la frecuente crítica que se hace a la música contemporánea: "es toda igual". El hecicio reproche se hace con esta obra descripción singularmente atinada, por cuanto Barber reduce deliberadamente al mínimo los materiales básicos de la composición de cuya interpretación, determinante —y esta vez sólo satisfactoria—, resulta un mundo sonoro, uniforme e hipnótico, que tiene bastante de oriental: una música que a mí, acaso por una ocasional sensibilización cinematográfica, me recuerda la partitura de John Williams para "Encuentros en la tercera fase", y no porque tenga nada en común con ella, sino porque da tal sensación de eternidad e ingravidez que a uno no le extrañaría ver aparecer un marciano a su conjuro. Igual de etérea, y acaso por ello dedicada a Barber, fue la segunda pieza del programa, Interior tímbric per a Llorenç Barber, de Jordi Francés; del planteamiento del piano como originalísima fuente



Juan Hidalgo.

de efectos sonoros se le presenta al intérprete —en esta ocasión, el propio compositor— un campo amplísimo de posibilidades creadoras, que pienso han de traducirse siempre en sugerencias, por lo que no dudo en acercarse a la obra, o al menos la mayoría de sus realizaciones, con el impresionismo. Menos manierista que este "Interior..." fue la obra que puso fin a la primera parte, composición de Amadeu Marín, fundador de Actum, Joguina, para cajas de música y conjunto indeterminado. En su interpretación en la sede de la Fundación Juan March, las cajas de música estaban grabadas y el conjunto indeterminado se compuso únicamente de voces, que leían diferentes textos, primero de forma alternada y luego simultáneamente y cada vez más de prisa. Joguina es, incluso en mayor medida que las obras anteriores, simplemente unas bases sobre las cuales ha de montarse un acontecimiento musical; por ello, y si no fuera porque tiene perfecta validez como obra autónoma, podría decirse que fue un buen preámbulo para la composición de Juan Hidalgo, que ocupó por entero la segunda parte del concierto.

"John Cage es mi padre y Marcel Duchamp es mi abuelo", afirma Juan Hidalgo. En Rosa Sélavy, o "Seis piezas enmohecidas para seis fuentes sonoras",