

SIEMPRE HAY UNA MÁQUINA EN EL SALÓN CANALLA

PERO cómo no voy a tener afecto por las máquinas si hice el bachillerato en los *futbolines* canallas, me licencié con los *flippers* pintureros del *Hollywood style* y mi máximo palmarés profesional, después de haber estado años dándole a la olivetti con tan escasa fortuna, lo alcancé un día memorable de enero de 1981, cuando fui record por cuarenta y ocho horas en el *videojuego* de mi pub favorito: 47.800 puntos en una *Zero Time* de la Petaco, S.A.

No acabo de entender a los *nuevos luditas* en ese momento insistente y temible de lamentar con prosas plañideras la avasalladora irrupción de los objetos electrónicos en nuestras costumbres lúdicas y mercantiles. Se han puesto de acuerdo —gracias a Tejero el consenso vuelve a estar de moda— para aseverar con patético gesto agrario que el neomaquinismo informático nos aísla, nos aleja de los escenarios sociales, nos robinsoniza e insolidariza. Y surge la frase inevitable, conjuradora del fenómeno: *los electrónicos no son juegos de sociedad, sino de soledad*. Pronunciar la consigna como si el ajedrez con adversario humano, las damas, el parchís, el palé o la oca fueran pasatiempos cargados de sociabilidad por las cuatro esquinas del tablero; o como si gracias a la baraja nacional, al corro de la patata o al escondite inglés la civilización hubiera alcanzado portentosas cotas societarias.

Profundamente impresionado por la mala prensa que todavía, a estas alturas vertiginosas del siglo, poseen las máquinas entre los hombres de letras —teniéndome yo por uno de ellos aunque sólo sea por tradición familiar—, intento un sincero e impúdico examen de conciencia desde la desconsiderada primera persona del singular. Repaso las grandes etapas de la vida y sólo puedo llegar a la conclusión de que siempre hay una máquina en los cruces decisivos de mi biología con la cultura, y no un semáforo precisamente. Máquinas tragaperras, para seguir con la metáfora. Artilugios que señalan con precisión

JUAN CUETO

desconcertante el tránsito natural que va de una edad a otra, y que jubilan sin contemplaciones la clásica doctrina de los ciclos vitales. Fui adolescente *porque* jugué al fútbol subdesarrollado y provinciano. Irrumpí en la juventud más o menos dorada cuando me envicé con el flipper flipante. Y ahora, cada vez que deslizo la moneda en la ranura de un *Space invaders*, el

reflejo que me devuelve la negra pantalla programada es la de un cuarentón con afán de reciclarse por el método de liquidar ovnis o aerolitos para alcanzar las cumbres máximas del *high score*, lo que da derecho a la inscripción del nombre en el aparato mientras dura el record.

O sea: el fútbol, el flipper y el videojuego. La rubia subdesarrollada, el duro desarrollista y las veinticinco pesetas devaluadas. La era de la autarquía, la década prodigiosa y el tiempo de las crisis. La mecánica nacional, la electricidad yanqui y la electrónica planetaria. El *remake* de madera del deporte de masas, el simulacro lumínico-alumínico de los ocios de masas y la analogía juguetona con la informática de masas. Es decir: el Bernabéu, Las Vegas y las Galaxias.

El miedo a la máquina

Siempre hay una máquina en el camino. Seguramente porque nuestro camino histórico es el de las máquinas. Quiero decir: la sucesiva invención y manipulación que el hombre hace de las herramientas y la tecnología. Nos hablan los nuevos luditas patéticos de la invasión de estos chismes automáticos y cibernéticos que amueblan nuestra existencia cotidiana —y el videojuego es el signo callejero y el más vistoso— como de una catástrofe, con rumor apocalíptico y hasta presiento que con cierta inquietud profesional. Viejo temor de siglos, por cierto, el que la máquina inspira a los más selectos espíritus poéticos desde que a Prometeo se le ocurrió la idea de robar el fuego a los cielos; considerada como «competencia desleal» para la creatividad, el lenguaje, los ritos y las organizaciones



SIEMPRE HAY UNA MAQUINA

tan siquiera prácticas-teóricas, como decían hace unos años, cuando tampoco ocurrió la ruptura. De una actitud de *revolución permanente* hemos pasado por arte de magia, de transición y de crisis a una actitud de *defensa de lo permanente*. Porque la idea central del discurso de izquierdas es la de *protección*. Protección de la democracia, de la libertad de expresión, de los derechos del hombre, de las señas de identidad, de los hechos diferenciales, del hábitat urbano, de la ruralidad, de las ballenas, de las lenguas vernáculas semimuertas, de las minorías étnicas, del folklore arcaico, de la cocina tradicional, de las zonas verdes de la ciudad, del románico o de los edificios que tienen más de medio siglo. Y ahora, por último «defensores de los símbolos de la patria», según leo en el periódico de hoy y en boca del señor Carrillo. Por los pasillos de la izquierda más o menos institucional hace mucho que no se habla de «transformación de la sociedad», sino de «conservación de lo que tenemos». Y esto ocurre precisamente ahora, cuando la sociedad se está transformando a un ritmo endemoniado y saltan por los aires, hechos trizas, los modelos de comportamiento político, económico, sociológico y consumístico derivados de las viejas comunidades de la primera revolución industrial.

Regreso a la cultura de la resistencia

Para más irri, después de la triste noche de los tricornos cortos y de los transistores formidables —por un lado dicen pestes de los *mass media* y de la era de la información pero no dudan en reconocer que el golpe fracasó porque funcionaron los medios de comunicación de masas: en qué quedamos— todo parece indicar que regresamos sin remedio a los heroicos tiempos espesos en los que analogábamos ingenuamente *la lucha por lo evidente* —evidente para un niño nacido en el Benelux, quiero decir— y elevábamos lo obvio a suprema categoría expresiva. Me refiero a los tiempos no tan lejanos de «las actividades culturales» funcionando en régimen de *subsidiariedad política*, en vista de la desconfianza fundada que tenemos por los señores encargados —pagados— de resolver de una vez por todas esa secular sarta de asuntos pendientes y molientes derivados de la seguridad del Estado democrático, la disciplina en los cuarteles, el derecho administrativo, civil, penal o procesal.

68 triunfo

Menuda ocasión este *gag* de Estado montado por Tejero y compañía para volver deprisa y corriendo a las prácticas de aquella consoladora cultura de la resistencia, olvidar la molesta presencia en el escenario de lo social de los signos de la complejidad inexcusable, anular la pluralidad por razón de consenso a la fuerza y dedicarnos «full time» al análisis de *lo que pudo suceder el 23 de febrero si...* Se adivina sin mucho esfuerzo, por pura lógica y en vista de las primeras muestras que tengo delante mientras escribo esto, cuál será el avasallador género literario-periodístico de aquí a unos meses: ese texto de doliente lamentación ucrónica y en el que se invocan los tópicos más atroces del mito del carácter nacional, de denuncia subsidiaria de desgarramiento patético-patriótico, y que en definitiva intenta hacerle competencia descarada a la Constitución, incluso plagiarla literalmente para lucir la pluma y el ingenio.

O sea que todo empezó por la transformación de la sociedad; seguimos por la exégesis academizante y filológica de los materialistas textos sagrados de los maestros que incitaban a la transformación de la sociedad; y ahora hemos llegado al patético comentario periodístico del texto constitucional consensuado por miedo al qué dirán en los cuarteles de guardia. No está mal el vasto trecho histórico que las izquierdas españolas hemos logrado recorrer hacia el siglo XVIII en menos que canta el gallo de la transición. Una formidable estampa mundana de aquella misteriosa escala mística descrita por San Juan de la Cruz, en la que el subir era el bajar y a la viceversa. O una nueva versión comercial de la infinita carrera de arte y ensayo entre Aquiles y la tortuga perezosa. Mejor dicho, y para volver al principio de esto: un juego de la oca sin principio ni fin. Que cuando estamos a punto de llegar al último casillero, después de los innumerables avatares por la senda de los elefantes evidentes, te encuentras con que el camino no es una espiral, sino un círculo vicioso. No es que los dados estén trucados, como aseguran algunos. Es la propia envergadura arcaica del juego en cuestión lo que nos pierde. Juego de sociedad, sí, pero de sociedad primitiva en donde lo que reina no es un rey, sino el eterno retorno.

La primera ruptura

Ya dije que mi entrada en el salón de los futbolines barriobajeros marcó

con precisión la ruptura con el claustrofóbico mundo familiar, gobernado por la oca y el santo rosario, Sociedad de rezos y de pasatiempos caseros.

El descubrimiento del universo internacional del fútbol significó el contacto con el ocio y la *pandilla*. La máquina en cuestión era poco sofisticada, comparable por cierto a aquella que un día de 1733 inventó un relojero llamado John Cay y servía para tejer. Agarrados a las barras del fútbol violento, lo que en realidad hacíamos era destejer los lazos familiares y nacionales para incurrir en un nuevo tipo de sociabilidad no previsto por el férreo sistema pedagógico. Ante la máquina que nos identificaba universalmente como jóvenes, el primer artificio lúdico que era igual en Albacete que en París, en Oviedo que en Nueva York, nos tomábamos por una clase social nueva, acaso el proletariado redentor del momento porque también éramos gentes de salarios bajísimos, explotados de sol a sol por la triple alianza siniestra entre las clases medias antiguas, los curas del colegio y el guardia de la porra. Y en aquel espacio iluminado por los primeros neones de la ciudad, por el precio de una rubia a escote, poniendo pañuelos en el fondo de las porterías para que la máquina no tragara las bolas, pasándonos el Bisons con el mismo rito que se pasa el porro, nos tomábamos por los miembros secretos de la primera internacional del ocio en nuestra comuna inexpugnable. Éramos los hijos putativos de Marx y la Coca Cola, aunque del filósofo alemán sólo sabíamos aquello de que la religión es el opio del pueblo además de una «maría» del bachillerato y a lo más que llegábamos era a la gaseosa sin etiqueta.

La segunda revolución

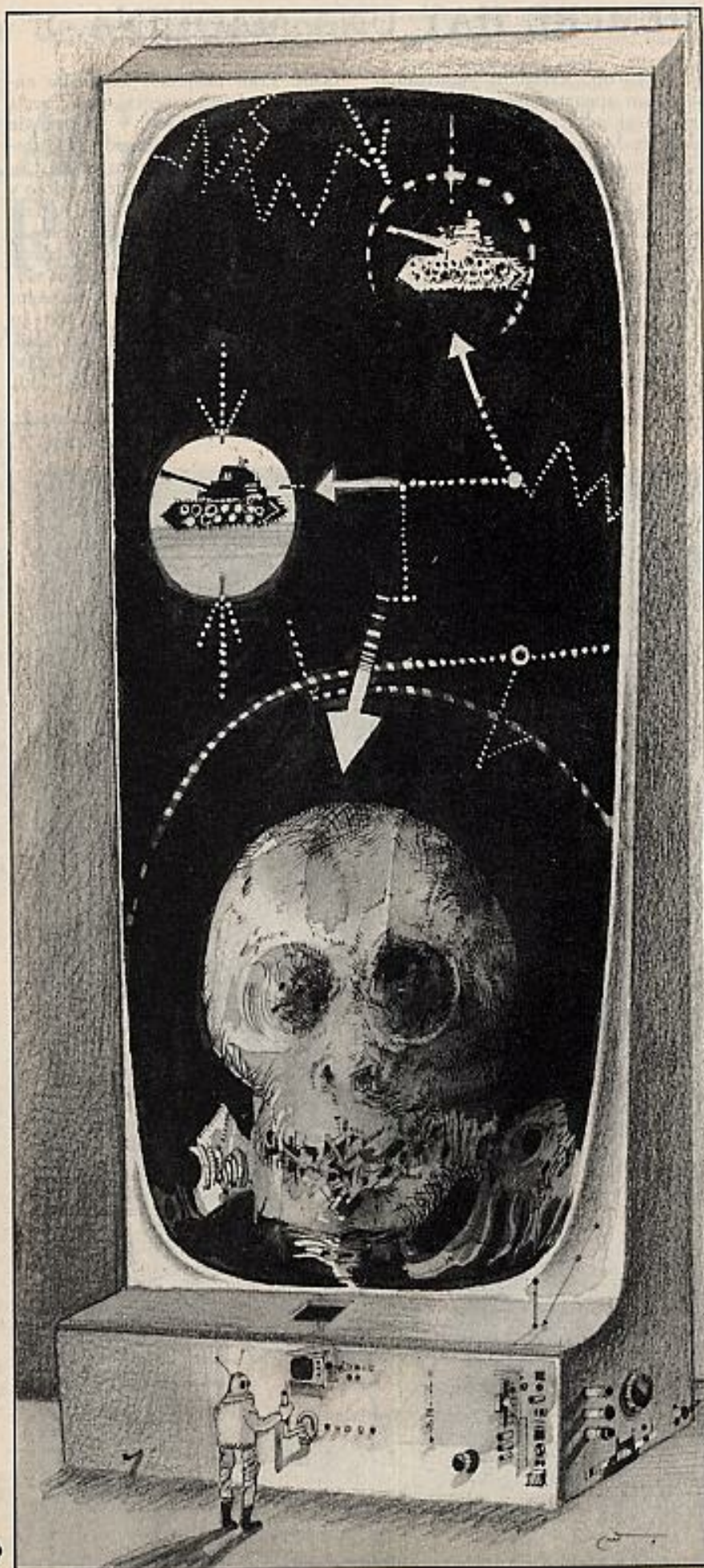
Poco a poco fue transformándose la decoración del salón. Los futbolines y los billares empezaron a dejar paso a unas máquinas con luz propia y semiautomatizadas. Andábamos ya entonces por las primeras asambleas de la universidad y con la libido desmadrada. Naturalmente, fuimos progresivamente abandonando el fútbol manual y societario, pandillero, por la máquina, eléctrica seductora y de manipulación solitaria. El grupo no se resquebrajó porque el escenario de aquellos duelos audiovisuales con el aparato seguía oliendo a sudor de clase marginada. Entonces ignorábamos que aquellos artífices se llamaban *flippers*. Sólo sabíamos que

Abril 1981

las bolas de madera habían sido desplazadas por bolas de acero, y que el primitivo esfuerzo muscular del fútbol era sustituido por la pericia digital con los botones laterales. Sobre todo, nos seducía la decoración del flipper. Reproducía el tablero que contabilizaba los puntos millonarios de sueños húmedos del momento, en technicolor plano. Las primeras máquinas estaban ilustradas por Walt Disney, pero muy pronto surgió el excitante mundo de Las Vegas y al ritmo de extraños sonidos se iluminaba el imposible microcosmos erótico del famoso *strip*. Los muslos primordiales del Flamingo, Casino, Riviera, Dunes, Cesar's, Tropicana si lograbas por diez minutos aguantar con las tres bolas. Pronto fue el erotismo de Hollywood el que acaparó los flippers y entonces empezamos a intuir que se habían acabado ya los buenos tiempos de la primera revolución industrial que se inició en el telar de John Cay y se clausuró en el fútbol canalla de humo de Bisonte y sonido Platters.

Y una tarde, de pronto, lo vimos todo muy claro en el tablero de la máquina. Eramos los hijos putativos de Freud y la Coca Cola, y Marx, en realidad, un abuelo materno. Fue una revelación delante de aquella semiautomática eléctrica que reproducía por un duro los rituales más populares del sexo imaginario. Con las piernas abiertas, las manos en las caderas de la máquina, las yemas de los dedos acariciando los botones del impulso erótico y ayudando con un movimiento pélvico, seco, inequívoco, orgásmico, la penetración de las bolas aceradas, siderúrgicas, en los agujeros primordiales... descubrimos que también existía un cuerpo individual y no sólo el cuerpo social de los futbolines.

Lo que reflejaba nuestra flipper favorita en el tablero pinturero era, sencillamente, el trailer de las *mass culture*. Aquello era algo más que un ocio entre asamblea y asamblea. Más, incluso, que una mecánica manera de entretener o desviar la máquina del reprimido eros. Era el signo anunciador de la segunda revolución industrial y nosotros, los flippers contumaces, sus primeros numararios. Me refiero a la industrialización del espíritu, a la comercialización del alma, a la colonización de la libido, a la serialización del yo. Porque allí, en el destartado y entrañable salón, la iconografía de las flippers nos devolvía puntualmente todas las imágenes y sueños del Occidente (el comic, el western, el rock, el starsystem...) y los sonidos del *Juke-box* ya empezaban a ser idénticos a los que se escuchaban en la Metrópo-



SIEMPRE HAY UNA MAQUINA

li de turno. Vivíamos —consumíamos— sin apenas diferencias horarias ni históricas, a pesar de que en la calle, nada más salir del antro, las diferencias audiovisuales con el resto de las civilizaciones de similar rango industrial eran francamente insoportables.

Del Pop al Bit

Hasta que un día —de esto ya no hace tanto tiempo— introdujeron nuevos muebles en el viejo salón de los

ocios. Eran máquinas altamente extrañas, de fría apariencia, una mezcla de teclado de Olivetti y pantalla de televisor, que emitían sonidos estratosféricos y comunicaban las instrucciones por medio de un inglés verduoso y binario. Al principio quisieron hacerle la competencia a las flippers desde la lógica social del fútbol de madera. Quiero decir que los videojuegos empezaron siendo máquinas para competir entre dos o más, cuando las pantallas ofrecían partidas de tenis, basket, fútbol, incluso. Pronto fracasó tal modalidad y esos aparatos alta-

mente sofisticados —esta vez de patente japonesa, no americana— empezaron a especializarse en narrativas derivadas de la guerra de las galaxias. Admito que estábamos al principio los flippadores un tanto desconcertados con esta invasión de los *invaders*. Costó trabajo despegarse de la máquina eléctrica para arrimarse a la electrónica, cambiar el espacio de Hollywood y Las Vegas por el espacio sideral, pasarse del tablero de erótico technicolor a la negra pantalla teletinformática, dejar de escuchar los viejos ruidos *pop* y adaptarse a los sonidos *bit*. Pero lo hicimos. Sustituimos la aventura con las bolas siderúrgicas por la manipulación habilidosa del sistema lógico. Del lenguaje de los sueños eléctricos al FORTRAN.

Y en esas estamos ahora mismo, situados con gesto de alto empleado cibernético, ante las pantallas programadas por los japoneses, con el flipper arrinconado y el fútbol olvidado, rodeados de aparatos digitales, inmersos en los circuitos integrados del microprocesador apasionante, pulsando con naturalidad histórica, sin dramatismos, los teclados alfanuméricos que van adosados a un tubo de visualización. Y sin nostalgias inútiles, tantas veces horteras, por los pasados tiempos de la mecánica nacional o de la eléctrica multinacional. Ahora es el turno de la informática planetaria. Somos los hijos de FORTRAN y del Tab. Y la máquina nueva del desvencijado salón de siempre vuelve a avisarnos con su tradicional anticipación de que con la muerte del flipper y la llegada del video juego, una nueva era comienza. Imperio de la información, tercera ola, revolución postindustrial... Ahí estamos frente a la Zero Time de la Petaco, S.A. con el gesto cambiado, la mirada perdida en la abismal pantalla negra, intentando descifrar el programa de la máquina y escuchando en el fondo del salón la misma monserga apocalíptica de siempre. Sabedores —porque tan idiotas no somos— de los posibles peligros de la telemática, pero conscientes de que es preferible, por ejemplo, que la seguridad del Estado y la disciplina de los cuarteles dependa de un robot programado para cualquier emergencia anticonstitucional y capaz de bloquear automática e instantáneamente toda salida de cuartel —asunto telemáticamente inverosímil, por otra parte—, que de unos exaltados que se creen predestinados a entrar en la historia a tiro limpio. Nos fiamos bastante más en estos asuntos patrióticos del silicio que de la carne y el hueso. ■ J. C.

Ilustraciones de Cruspintera.

