

MARKUS HEINZELMANN

Jugando contra la máquina: el *Proyecto*

Flipper de Candida Höfer*

* Traducción del alemán: Fernando Quincoces

En 1973 Candida Höfer vivía en la calle Albertus de Colonia. En su propio barrio, o en el cercano de Eigelstein, al que en esa época estaban trasladándose muchos trabajadores inmigrantes, había numerosos bares, a veces uno tras otro. Y en todos había máquinas de juego automáticas¹.

Las máquinas de bolas con dos palanquitas móviles, los *flippers*, tenían ya en esos años un historial de éxitos impresionante. Hasta 1947 únicamente habían existido mesas en las que una ligera inclinación del tablero hacía que las bolas cayesen tropezando contra los obstáculos del camino (los *pins*) y con un poco de suerte se introdujesen en el agujero de más puntuación. El resultado dependía sobre todo de la suerte. Entonces en 1947 el ingeniero norteamericano Harry Mabs inventó las dos palancas con las que se puede cambiar el recorrido de las bolas y en poco tiempo el nuevo juego causó furor en Estados Unidos. A finales de los años cincuenta se importaron en Alemania grandes cantidades de las nuevas máquinas y desde 1965 los automáticos, con sus diseños modernos, eran ya parte de la imagen cotidiana de la cultura popular.

En la cultura pop se encuentran descripciones precisas de la sociología de este juego. El *flipper* o *pinball* fascinaba casi en exclusiva a los hombres, que se aislaban del entorno tratando de conseguir su mejor marca personal en el juego. A veces competían contra otros jugadores, pero no jugando al mismo tiempo, sino antes o después, e igual de ensimismados. La mayor parte de las veces, sin embargo, los jugadores simplemente competían “contra la máquina”. El *pinball* es un símbolo de la

era de la máquina, de la automatización progresiva. Su atractivo reside en la promesa de que los procesos productivos mecanizados y estandarizados, cuyo objetivo es la máxima eficiencia del individuo, son inferiores a la destreza de una persona.

La legendaria canción *Pinball Wizard* de los Who, incluida en su álbum de concepto *Tommy*, de 1969, resume bien esa imagen de luchador solitario y atormentado. Tommy Walker, el trágico protagonista de la historia, es “ciego y sordomudo”. La causa de su autismo es que ha visto por casualidad cómo su padre, a la vuelta de la guerra, asesinaba al amante de la madre de Tommy. Pero mientras que el padre ha aprendido en la guerra a matar de un modo perfecto y mecánico como estrategia de supervivencia y ahora lo aplica a los conflictos familiares, el hijo transfiere su trauma familiar a la competición mecánica con las máquinas de bolas para tratar así de superarlo.

En la letra de la canción un admirador describe así a Tommy:

Desde que era un chaval

He jugado a las bolas plateadas

Desde el Soho hasta Brighton

He debido jugar con todas

Pero nunca he visto a otro como él

En un salón de automáticos

Este chico ciego y sordomudo

Juega bestial al millón

Se queda como una estatua

Formando parte de la máquina

Siente todos los topes

Y siempre jugando limpio

Juega por intuición

Y los números vuelan

Este chico ciego y sordomudo

Juega bestial al millón

Es un mago del *pinball*

Algo raro debe haber

El mago del *pinball*

Cómo tuerce la muñeca (...)

Rolf Dieter Brinkmann, a quien Candida Höfer conoció a comienzos de los setenta cuando él leía en público sus poesías, ataca y deconstruye en “Ein Gedicht”² (Un poema) la imagen engañosamente heroica del jugador de *pinball*:

He aquí un poema sin héroe.

En este poema no hay árboles. No hay

habitación donde entrar y dormir en el

poema. No hay colores que puedas ver

en este poema. No hay sentimientos

en el poema. (...)

Tu miembro no se yergue en

el poema. En el poema no puedes

sentarte a pensar. Este poema

no es el Estado. No es la sociedad.

No es una máquina para jugar

a las bolas. (...)

Y en “Rolltreppen im August” (Escaleras mecánicas de agosto) Brinkmann amplifica esa imagen hasta un crescendo despavorido: “Pánico en la caja de escalera, pánico que sale de la guitarra, pánico detrás de la cortina corrida, un hocico sangriento de pánico, gramola de pánico, sillas de pánico, pánico en el automático de bolas”³.

También Sophie Brentwood, la protagonista de *Desperate Characters*, la obra más importante de Paula Fox, publicada en 1971, hablando de sus dos abortos comenta con lacónica agudeza la productividad “inútil” del juego: “Es como si mi útero fuese una máquina de *pinball*”⁴. Resulta casi imposible expresar mejor la simbología, sentido e importancia de esta máquina: ¡el salón de *pinball* como útero estéril!

En su *Fundamentación de una ginecología negativa*, Peter Sloterdijk presenta esa curiosa combinación de retroversión (Fox) y heroísmo (The Who/Brinkmann) como un instrumento arcaico de búsqueda de la verdad: “En la era metafísica todos los buscadores de la verdad tienen (...) como motivo el regreso al seno materno. Aspiran a algo que *prima facie* parece inalcanzable: quieren enlazar el final de la búsqueda con el comienzo de la vida e invertir el nacimiento mediante contiendas radicales contra sí mismos. (...) Puesto que el conocimiento siempre conduce al hogar, revocando así el nacimiento o dejando al descubierto su sentido, los héroes que retornan a casa deben volver a pelear contra el dragón a la entrada del portal materno. En esa ocasión se trata de acometer la lucha del alumbramiento en dirección opuesta. Si se supera la prueba, se alcanza —gracias a la percepción de la vida anterior a la vida, de la muerte que precede al nacimiento— la meta de la iluminación, y ésta conlleva de manera natural el oscurecimiento absoluto”⁵.

Esta extraordinaria maraña de connotaciones aparentemente positivas como la búsqueda de la verdad y la destreza, junto con otras muy ambivalentes como el heroísmo y las grandes metas, y de algunas claramente negativas como la afirmación, la agonía y el autismo, caracteriza el amplio abanico de interpretaciones que la cultura y la literatura pop atribuían a comienzos de los setenta a los juegos de *pinball*.

En las fotografías de máquinas de juegos en bares y salones de recreativos obtenidas en 1973, Candida Höfer procede de un modo que es característico de la totalidad de su obra artística: no critica el meollo machista y regresivo del juego, como hace por

ejemplo Rolf Dieter Brinkmann; tampoco hace crítica social como la que está presente en la obra de Paula Fox; ni siquiera se permite una ironía posmoderna como la que más tarde se escucha en Peter Sloterdijk. Höfer persigue un concepto artístico completamente independiente en el que la práctica fotográfica sirve de ocasión e impulso para la comunicación.

El punto de partida para *Proyecto Flipper* fue una invitación de Benjamin H.D. Buchloh, que planeaba editar un libro con textos de Roland Barthes, Fritz Heubach, Michael Oppitz y otros sobre el tema del *flipper*. El libro estuvo anunciado pero nunca llegó a publicarse⁶. La artista tomó sus fotografías en viajes y excursiones por Colonia y Düsseldorf, pero también lo hizo en Bruselas, París, Londres y Wenningstedt, en la isla de Sylt. A veces recibía indicaciones de sus amigos, quienes le sugerían lugares particulares en esos destinos donde podía encontrar las máquinas que iba buscando.

Así, por ejemplo, para hacer las fotos de unos almacenes parisinos en los que las máquinas de juego están pintorescamente revestidas de prendas de ropa, siguió una recomendación de su círculo de conocidos. O también tomó fotografías de un restaurante italiano en el Zugweg de Colonia, convertido en esa época en un lugar de cita de artistas e intelectuales que Candida Höfer solía frecuentar. Entre los sitios retratados aparece por supuesto el salón de máquinas recreativas de los galeristas Tobies & Silex de Colonia. Lo que llama la atención es que, básicamente, ese procedimiento de trabajo se asemeja a primera vista a los movimientos de la bola del *pinball*: el azar, el dejarse llevar por el juego, la planificación estratégica y la destreza se combinan de un modo extraordinario en las fotografías. Pero más acertado aún sería describir la actitud de Höfer como análoga a la figura del *flâneur* de la gran urbe para quien la ciudad es un espacio de tránsito y una oportunidad para la reflexión y el relato.

Con relación a este grupo de obras la artista habla de “circunstancialidad”. A diferencia de los proyectos *Liverpool*, *Türken in der Türkei* (Turcos en Turquía) o *Türken in Deutschland* (Turcos en Alemania) —que también forman parte de la obra inicial de Höfer y están próximos en el tiempo a las imágenes de los *pinballs*— en estas fotografías esa circunstancialidad se aprecia claramente. Las personas de las fotos no se aperciben de la presencia de la artista o apenas acaban de verla. Una camarera levanta rápidamente un brazo para taparse la cara; un cliente de un bar trata de

arreglar un aparato eléctrico dejando lo que estaba comiendo en ese momento. Pero a la mayoría de las personas se las ve sólo parcialmente o desde atrás, absortas enfrente de las máquinas. Casi todas las fotos —incluso aquellas en las que no aparece nadie— están realizadas sin preocuparse por las complicadas condiciones de luz y estrechez del espacio, como si verdaderamente la artista hubiese acabado de entrar en el bar y empezado a disparar. En ese sentido las fotos —basándose en la interpretación que Walter Benjamin hace del *flâneur*— recuerdan fuertemente a la estrategia situacionista contemporánea de la *deriva*, el vagabundeo al azar⁷, así como al *topos* situacionista central de la ciudad como laberinto nocturno y a la planificación urbana alternativa de Constant para *New Babylon*⁸.

El carácter serial de *Proyecto Flipper*, cuya forma original estaba pensada como contribución a una publicación, confirma esa sorprendente analogía con los temas de la Internacional Situacionista. En las fotografías se aprecian numerosas referencias al proyecto del libro: el evidente interés de Höfer por los sistemas de signos que caracterizan la decoración de las máquinas de juego se corresponde no solamente con el texto semiológico “Pachinko”, de Roland Barthes, que Benjamin H. D. Buchloh y Michael Oppitz habían traducido del francés para incluirlo en la publicación⁹, sino también con un texto escrito por el propio Oppitz, *Semiología de un mito visual: el flipper Shangri-La*¹⁰, en el que el etnólogo analizaba pormenorizadamente la iconografía y el campo semántico de la máquina de *pinball* “Shangri-La”, producida con gran éxito desde 1967. En la serie *Flipper* aparecen repetidamente fotografías de este tipo. Al dirigir la mirada hacia las máquinas de juego como sistema de signos, Höfer sitúa también hábilmente en primer plano el resto de ornamentaciones de los espacios sociales: los papeles pintados, los suelos y los manteles; las fotos e imágenes dispuestas en las paredes; la distribución, tan circunstancial como compleja, de numerosos artilugios técnicos y mecánicos, como televisores, máquinas de tabaco, lámparas, mostradores, etc. La multiplicidad de significados de los aparatos de juego —simultáneamente máquinas, sistemas de signos, muebles— nos incita, al leer las fotografías, a fijarnos también en las sillas, mesas, estanterías, columnas de adorno y demás objetos de decoración, que, según sea el punto de vista que adoptemos, se desvanecen como objetos funcionales y se reconstituyen de nuevo en signos, o viceversa.

Igual que la máquina de bolas, el espacio que la acoge es una variedad de máquina con aspectos sociales y semióticos, entendiendo por máquina (del griego μηχανή, mēchanē: andamio, montaje) una ordenación compleja de componentes cuya imbricación calculada sirve a la centralización y optimización de unas determinadas fuerzas. En ese sentido en el temprano proyecto *Flipper* están apuntados ya muchos de los temas que más adelante tendrán un papel protagonista en la obra de Candida Höfer: las bibliotecas, los campos de juego, los museos o las arquitecturas, como la embajada holandesa diseñada por Rem Koolhaas o las construcciones de Kuehn Malvezzi Architekten funcionan como espacios sociales, campos semióticos y *también* como máquinas. No obstante, en fotografías posteriores la perspectiva de la artista cambia decididamente y deja de ofrecer al espectador en el centro de la imagen máquinas automáticas —o lo que es lo mismo, máquinas ejemplares— como concepto parcial de ordenamiento desde el que poder desarrollar la imagen y su significado. En esas fotografías más recientes el espectador de encuentra, por así decirlo, en el interior mismo del engranaje de la máquina, de tal suerte que, pese a toda la claridad de la perspectiva y a la nitidez de detalles de la composición fotográfica, se ve obligado a pelear para lograr un emplazamiento propio.

El aparato utilizado por Candida Höfer para tomar las fotografías de los *pinballs* es él mismo un aparato automático cuyas propiedades fundamentales se asemejan a las de la máquina de juego. Ambos dispositivos son unidades programadas, concebidas ante todo para que un usuario complemente las funciones técnicas del aparato. Las diversas palancas y posibilidades de manejo simplemente desvían la atención de ese funcionamiento preestablecido y están ideadas para dar al usuario la sensación de no tener que estar al servicio de la máquina. Vilém Flusser daba en su obra *Una filosofía de la fotografía (Für eine Philosophie der Fotografie)* la siguiente definición: “Aparato: juguete que simula el pensamiento. (...) Aparato automático: máquina que tiene que obedecer a un programa aleatoriamente cambiante”¹¹. Para no tener sólo que complementar el programa del aparato fotográfico, para no tener sólo que simular el pensamiento, Candida Höfer hizo de las máquinas de *pinball* el centro de su interés, desbaratando así los sistemas de signos colindantes e inmanentes y recomponiéndolos en un nuevo sistema: la imagen fotográfica. Respecto a eso, la artista forma parte de los fotógrafos que “saben que juegan contra la máquina. (...) De hecho se empeñan conscientemente en producir informaciones no previstas, es decir,

sacar del aparato algo que no está en su programa”¹². Con su trabajo Höfer está esbozando un camino que transforma la imagen aislacionista del *pinball* en un campo de posibilidades para la comunicación: por un lado remite por su concepción estructuralista de la imagen a coautores como Barthes u Oppitz. Por otro, amplía de modo drástico los análisis textuales del libro planeado, a fin de incorporarle una perspectiva óptica del viaje, la asociación y el encuentro, así como el conocimiento derivado de estos movimientos sociales. Con su doble estrategia hace justicia, en sentido literal, al propósito del proyecto en lo que tiene de importante de cara al futuro. Con sus fotografías Candida Höfer ha devuelto ambos aparatos automáticos —el *pinball* y la cámara fotográfica— a sus dimensiones sociales.

Notas

1. Los datos biográficos se basan en una entrevista del autor con Candida Höfer realizada en Colonia el 23 de enero de 2009.
2. Rolf Dieter Brinkmann, “Ein Gedicht”, en *Westwärts 1 & 2*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 2005, pp. 15-17.
3. Rolf Dieter Brinkmann, “Rolltreppen im August”, *ibíd.*, pp. 65-75 (p. 67).
4. Paula Fox, *Desperate Characters*, Nueva York: W.W. Norton, 1999, p. 41.
5. Peter Sloterdijk, “Die Klausur in der Mutter: Zur Grundlegung einer negativen Gynäkologie”, en *Sphären*, 1: *Blasen*, Frankfurt/M.: Suhrkamp, 1998, pp. 275-345 (pp. 280-281). (Trad. esp.: “La clausura en la madre. Para la fundamentación de una ginecología negativa”, en *Esferas*, 1: *Burbujas*, Madrid: Siruela, 2003, pp. 251-312; pp. 256-257.)
6. Respecto a los textos del libro que se publicaron en otro lugar, véanse las notas 9 y 10.
7. La revista *Internationale situationniste* daba la siguiente definición: “*Deriva*. Modo de comportamiento experimental ligado a las condiciones de la sociedad urbana; técnica de paso ininterrumpido a través de ambientes diversos. Se usa también más específicamente para designar la duración de un ejercicio continuo de esta experiencia”; orig. francés: “Définitions”, *Internationale situationniste*, n.º 1 (junio de 1958), p. 13. Véase también Guy Debord, “Théorie de la Dérive”, *Internationale situationniste*, n.º 2 (diciembre de 1958), pp. 19-23. (Trad. esp. “Definiciones” y “Teoría de la deriva”, en *Internacional Situacionista*, vol. 1, Madrid: Literatura Gris, 1999.)
8. Ya en 1964 se presentaba la *New Babylon* de Constant en una exposición comisariada por Paul Wember en el museo Haus Lange de Krefeld. El propio Constant escribía en el catálogo: “NEW BABYLON ES EL mundo del homo ludens. El modelo social de New Babylon se halla enteramente adaptado al cambio permanente. La calidad del Nuevo entorno de New Babylon afecta al individuo de tal manera que comienzan a aflorar las mismas energías que o bien han sido reprimidas por la sociedad utilitarista o bien se toleran sólo de forma limitada, como en el artista. (...) [La vida de los neobabilonios] es como un viaje permanente en el que descubren la tierra y al mismo tiempo dan forma a sus vidas”. Constant, in *Constant: New-Babylon; Imaginäre Stadtlandschaften*, cat. exp.; Krefeld, 1964, s.p.

9. Roland Barthes, "Pachinko", en *L'empire des signes*, Ginebra: Skira, 1970, pp. 39-42. (Trad. esp.: *El imperio de los signos*, Barcelona: Seix Barral, 2007.)
10. Michael Oppitz, *Semiotologie eines Bildmythos: Der Flipper Shangri-La*, Zürich: Völkerkundemuseum der Universität Zürich, 2000. Oppitz escribió el texto en 1971 y lo publicó sin modificaciones en 2000 añadiéndole un epílogo. El libro incluía tres fotografías de Candida Höfer de la serie *Flipper*.
11. Vilém Flusser, *Für eine Philosophie der Fotografie*, Göttingen, 1994 (7.ª edición), p. 75. (Trad. esp.: *Una filosofía de la fotografía*, Madrid: Síntesis, 2001.)
12. *Ibíd.*, pp. 73-74.

[Originalmente publicado en el catálogo CANDIDA HÖFER. PROJECTS: DONE, Museum Morsbroich, Leverkusen, 2009. Traducido y reproducido con la autorización del autor]