

ORIOl RIPOLL



es@lavanguardia.es

en juego

LOS JUEGOS DE ERIK SATIE

Hace años que guardo todo lo que me cae en las manos referido al juego. Inicialmente eran recortes de prensa, catálogos y *gadgets* lúdicos y luego empecé a anotar obras de arte, de todos los estilos, donde aparece un juego.

La casualidad hizo que la semana pasada pasara ante Loring Art, una de mis tiendas favoritas, con suficiente tiempo como para detenerme a fisionear un rato. Entre las mesas encontré un librito

de Erik Satie: *Cuadernos de un mamífero*, editada por Acantilado. Satie es uno de mis compositores preferidos y, después de leer su vida y obras comentadas por sí mismo, valoro en él no sólo su música, sino todo el entorno que se creó como personaje.

En el año 1914 recibió un encargo: el editor Lucien Vogel deseaba una colección de veinte piezas acompañadas por ilustraciones de Charles Martin. Satie decidió jugar con las piezas y las anotaciones que hizo, y representar musicalmente los temas (algunos son divertimentos, otros deportes y hay un pequeño grupo de juegos).

Me parece interesante cómo Satie pone de manifiesto sus intenciones en la pieza introductoria que lleva por título *Coral para quitar el apetito*, y que está escrita “para los encogidos y los atonta-

dos, he escrito una coral seria y decorosa. (...) He puesto en ella todo lo que sé acerca del Aburrimiento. Dedico esta coral a todos a quienes no gusto”.

Cada pieza tiene un pequeño texto que no está escrito para ser leído en voz alta, sino para mostrar el espíritu con el que debe ser interpretado. Los dedicados a los juegos son muy descriptivos y resultan un pequeño manual de juego explicado desde el punto de vista del jugador.

El texto que acompaña *La gallina ciega* nos explica una bonita historia de amor.

Busque, señorita.

Quien la ama está a dos pasos.

Qué pálido está usted: le tiemblan los labios.

¿Se ríe usted?

Él se sostiene el corazón con las dos manos.

Pero usted pasa sin darse cuenta.

Y el juego de las cuatro esquinas muestra con música el carácter táctico de los personajes:

Los cuatro ratones.

El gato.

Los ratones provocan al gato.

El gato se estira.

Se abalanza.

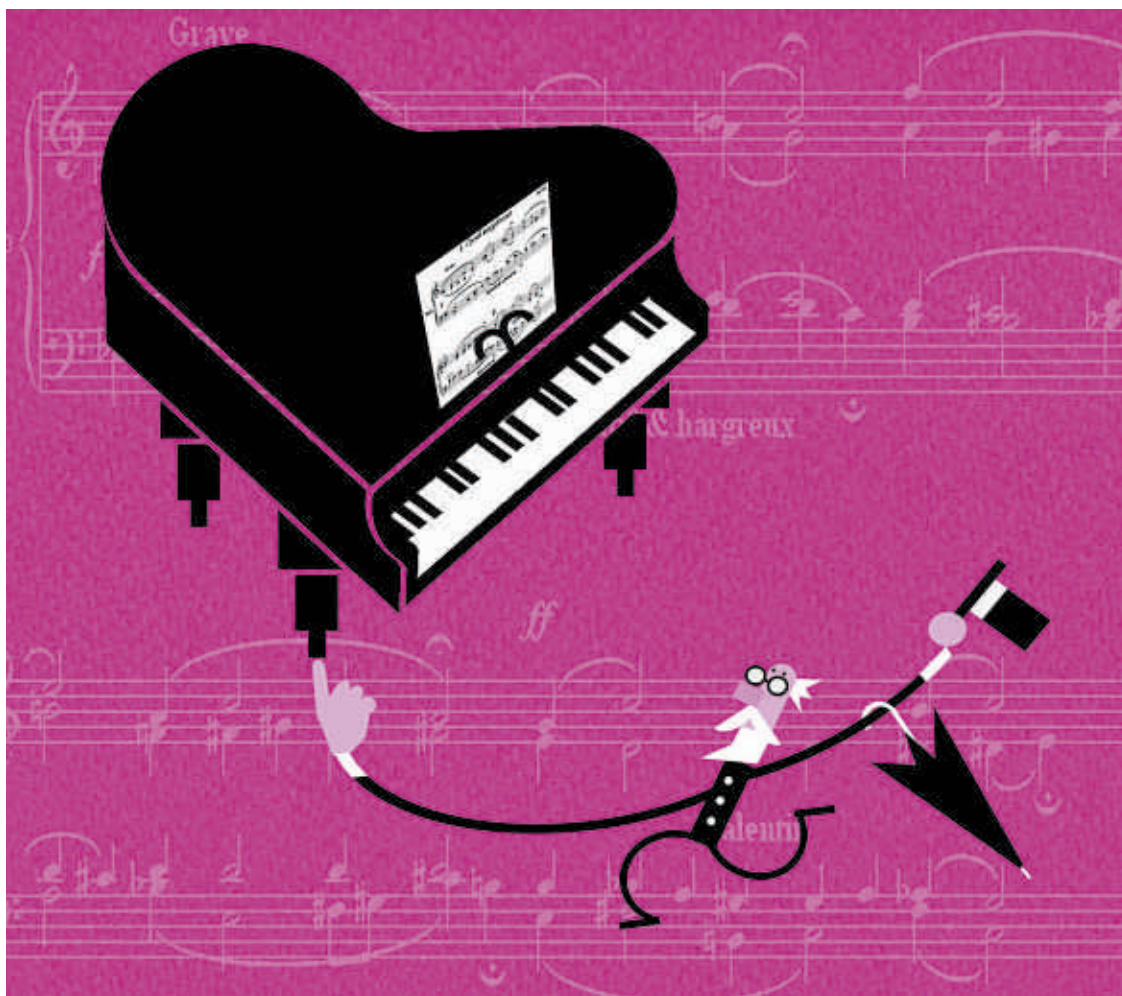
El gato está en posición.

Pero los juegos no se acaban aquí: escondidos entre las piezas se pueden descubrir fragmentos de músicas populares. *La marsellesa* está en la obra dedicada a las carreras de caballos, o la canción popular francesa *Au claire de la lune, mon ami Pierrot* es totalmente reconocible en el fragmento dedicado al flirteo.

EL PECULIAR JUEGO MUSICAL FUE ENCARGADO POR EL EDITOR LUCIEN VOGEL EN EL AÑO 1914

No hay excusa para no conocer esta obra. Pueden instalarse el programa Spotify en su ordenador y buscar el álbum de forma gratuita.

Y si conocen otros juegos escondidos en el arte pueden contármelos. Por mi parte, yo continuaré buscando. ■



Luisa Vera