



CINE

Sunset Boulevard siete décadas después



FERNANDA SOLÓRZANO

na mujer con expresión demente baja por una escalera. Su sentido de realidad sigue un trazo tan sinuoso como la herrería del barandal. La obser-

van decenas de reporteros, fotógrafos y policías que han invadido su casa. Alguna vez Norma Desmond fue una estrella de cine, pero en esta ocasión la acosan por haber cometido un crimen. Aun así, todos guardan silencio y la miran hipnotizados. Han comprendido que la actriz delira: se ha convencido a sí misma de que la multitud y las cámaras son parte del equipo de rodaje de la película que marcará su regreso. Al pie de la escalera, la espera su mayordomo, coautor de esa mentira. “Muy bien, señor

De Mille. Estoy lista para mi *close-up*”, dice Desmond, confundiendo a su empleado con el famoso director de cine. Conforme se acerca a la cámara, el rostro de Desmond pierde foco. Se abandona a la locura, una opción que prefiere a vivir en el anonimato y en la grisura de la “mediana edad”.

Con *Sunset Boulevard* (1950), el austriaco Billy Wilder logró algo contradictorio. Por un lado, pintó a la industria del cine como un monstruo que devora gente y un día, sin más, la escupe. Por otro, filmó una de esas películas que hacen que el resto del mundo sea cómplice del monstruo. Igual que los periodistas paralizados ante el delirio de Desmond, ante cintas como *Sunset Boulevard* somos incapaces de mirar hacia otro lado. Y, como le sucede a la actriz, preferimos habitar la “gran mentira” del cine por encima de la realidad.

Las películas que hablan del lado oscuro del Hollywood clásico hoy se cuentan por decenas. Pocas, sin embargo, son tan audaces como *Sunset Boulevard*. Wilder no se refugió en la seguridad que da la distancia temporal —no existía esa distancia—, ni explotó la nostalgia del público por una era cinematográfica previa: la del cine silente, a la que pertenecía Norma Desmond. Y es que la transición a los *talkies* sepultó la carrera de decenas de actores cuyas voces no estaban a la altura de su propio mito. Algunos pasaron la prueba vocal, pero no se adaptaron a la tecnología del sonido (cuando en *Sunset Boulevard* Desmond visita un set sonoro, ahuyenta un micrófono *boom* como si fuera una mosca). Otros más se resistieron a abandonar la gesticulación extrema que compensaba la ausencia de diálogos. Si el personaje de Desmond es estafalario, se debe, entre otras cosas, a que pone palabras a aquello que expresan sus ojos desorbitados y sus manos inquietas de dedos largos. *Sunset Boulevard* apunta hacia el pasado, pero solo para sustentar la amargura de la protagonista. No sugiere que fue mejor. Desmond añora el cine silente, pero se infiere que no fue solo



la transición al sonido lo que apagó su popularidad. Según las claves que da la película, cuando llegaron los *talkies* ella había cumplido treinta años. Para los estándares de Hollywood, ya era una mujer “madura”. Uno de los dardos de Wilder se dirige a esas normas tan vigentes en los años treinta como en los años en los que transcurre la historia. Pero el tango se baila entre dos y Desmond no es solo una víctima: es la primera en negar su edad. *Sunset Boulevard* señala a una industria que crea y desecha ídolos, pero también a aquellos que siguen su juego. No solo actrices y actores sino todos los que cruzan límites con tal de figurar.

El ambicioso central de esta cinta es un escritor de guiones. Joe Gillis (William Holden) narra su propia historia a través de una voz en *off* técnicamente imposible (o bien, desde el más allá). En las primeras secuencias, Gillis describe aquello que ha convocado a policía y prensa a la casa de Desmond: un hombre flotando de bruces en la alberca. El muerto, dice Gillis, es solo un guionista (“nadie importante, en realidad”). Lo que sigue es un largo *flashback* que explica por qué ese

don nadie —él mismo— terminó siendo el sujeto de una nota de tabloide.

Al comienzo de este *flashback* (advertido que siguen *spoilers*) se sugiere que Gillis también ha llegado a su fecha de caducidad. Trabaja para los estudios Paramount, y parece que los productores han dejado de interesarse en sus guiones. Agobiado por las deudas, huye de los acreedores que lo amenazan con quitarle su auto. Esto lo lleva a esconderse en el garaje de una casona que describe “como de otra era”. Pronto descubrirá que eso también define a la mujer que la habita: la ya mencionada Desmond, que lo observa desde una ventana. Creyendo que es alguien más, Norma le ordena que entre. En la puerta lo recibe un mayordomo solemne (Erich von Stroheim), quien lo lleva a la habitación de la actriz. Joe reconoce a Norma y esta le comparte sus intenciones de volver al cine con un guion escrito por ella. Fascinado por la decadencia de todo lo que lo rodea, Joe acepta leer el guion. Le parece abominable, pero intuye las ventajas de alimentar las esperanzas de Norma y le dice que él podría pulir el borrador. Desmond acepta y, sin consultarle, lo instala dentro de su casa. A Joe le incomoda depender de ella, pero pronto le encuentra el gusto a recibir regalos como cigarreras de oro y un guardarropa a la medida. Gillis tarda en entender que la actriz se ha enamorado de él —y que no será fácil dejarla—. El mayordomo Max le cuenta que la mujer tiene tendencias suicidas y confiesa ser el autor de las cartas que la hacen creer que aún tiene fans. Eventualmente, Max también le revela el origen de su adoración por ella: él fue su primer marido —y el director de cine que la descubrió.

Joe no consigue escapar de la telaraña de Norma y se resigna a ser su *mantenido*. Eso lo hace testigo de otro ciclo de autoengaño, cuando la actriz visita al director Cecil B. de Mille (interpretado por él mismo), quien no se atreve a decirle la verdad sobre su guion. Eventualmente ella se entera de que nadie en Paramount la to-

ma en serio, a la vez que descubre que hay una mujer cercana a los afectos de Joe. La idea de perder a Gillis lleva a Norma a cometer el crimen con el que abre la cinta. Enloquecida del todo, la actriz se abre paso entre curiosos y detectives. Histriónica y entusiasmada, cree que se encuentra en un set.

No hay sinopsis que haga justicia al guion de Charles Brackett y el propio Billy Wilder, aunque el tramado de la historia es solo uno de los porqués de la mordacidad de la cinta. Igual de poderosa es la elección de los actores protagonistas. Si hiciera falta otro juicio absoluto, podría decirse que *Sunset Boulevard* es la película con el *casting* más brillante en la historia del cine.

Wilder había pensado en Mae West, Mary Pickford y Pola Negri para el rol de Norma, pero las tres impusieron condiciones imposibles (West, por ejemplo, quería reescribir los diálogos). Después de que el director George Cukor sugirió considerar a Gloria Swanson, todo cayó en su lugar. Swanson había recorrido el mismo camino que Desmond: fue la actriz mejor pagada de la era silente, famosa por su extravagancia y, como Norma, actriz recurrente de Cecil B. de Mille. Aunque Swanson siguió trabajando en teatro y televisión, su carrera en cine terminó con la llegada del sonido. Se debió, sobre todo, a la producción catastrófica de su última película muda: *Queen Kelly* (1929), producida por el entonces amante de Swanson, Joseph P. Kennedy Sr. El rodaje se vino abajo cuando Swanson le pidió a Kennedy que corriera al director: nada menos que Erich von Stroheim (de los más grandes directores de la era silente, quien también dejó de hacer cine como consecuencia del episodio). Para cuando se filmó *Sunset Boulevard*, Von Stroheim y Swanson ya habían limado asperezas. Aún así, la idea de Wilder de asignarle a Von Stroheim el rol de mayordomo al servicio de una actriz neurótica (interpretada por la actriz que en la vida real truncó su carrera) es de una genialidad casi sá-

dica. *Queen Kelly*, además, es la película que se proyecta dentro de *Sunset Boulevard*, cuando Norma le muestra a Joe una de las películas que le dieron gloria. Más punzante, imposible.

Si bien es cierto que Billy Wilder retrata al Hollywood de su tiempo como un altar en el que se sacrifican la cordura o la vida, nadie podía decir que su acidez venía del fracaso. Asentado en Estados Unidos tras huir de la amenaza nazi, el austriaco se convirtió en uno de los directores más celebrados de la época. Su estatus dentro de la industria y el éxito de sus películas, tanto comercial como crítico, se reflejaron en las veintiún nominaciones a los premios Óscar que recibió a lo largo de su vida —trece al mejor guion; ocho a mejor dirección— y en las seis ocasiones en que resultó ganador.

En los días que escribo esto, la serie de televisión *Hollywood* busca desmitificar la era de los grandes estudios: denunciar su sexismo, homofobia, racismo y poco espíritu de riesgo. Su creador, Ryan Murphy, traza personajes ficticios (algunos basados, libremente, en reales) que padecen estas prácticas hasta el día en que deciden mandar al diablo a quienes los oprimen. Los últimos capítulos de *Hollywood* reescriben la historia de esos años cuando nadie, según Murphy, se atrevió a levantar la voz.

A setenta años de *Sunset Boulevard* dejo al lector una anécdota que pone en su lugar a Murphy y a sus ínfulas de trasgresor. A la salida de la primera proyección de la cinta, el legendario Louis B. Mayer —fundador de la MGM— dijo indignado que “¡Ese Billy Wilder debía ser enviado de vuelta a Alemania! ¡Muerde la mano de quien le da de comer!”. Wilder escuchó. Desde el lado opuesto del lobby, le dijo: “Yo soy el Sr. Wilder —y váyase usted a la mierda.” —

FERNANDA SOLÓRZANO es crítica de cine. Mantiene en *letraslibres.com* la videocolumna *Cine aparte* y conduce el programa *Encuadre Iberoamericano*. Su libro *Misterios de la sala oscura* (Taurus) acaba de aparecer en España.



TEATRO

Del convivio al tecnovivio

Toda la vida humana representación es.
Pedro Calderón de la Barca,
El gran teatro del mundo



**VERÓNICA
BUJEIRO**

El pasado mes de marzo, a una escasa semana de su estreno, la obra *El gran teatro del mundo* de Calderón de la Barca dirigida por el cineasta español Carlos Saura (con producción de la UDG y apoyo del programa Efit teatro) logró presentarse en el Teatro Helénico de la Ciudad de México bajo un ánimo celebratorio y espectacular, pero no exento de tristeza y de cierta tensión, ya que tanto público como actores sabíamos que

esa sería la última representación que veríamos en vivo por un buen tiempo. La crisis desatada por la pandemia del coronavirus y sus reglas de distanciamiento social se instalaron desde un inicio como una declaración de guerra para el arte teatral en forma de cancelaciones de obras, giras, festivales y demás eventos relacionados, sembrando un clima de incertidumbre y ansiedad concentrada en la economía y seguridad social de los artistas escénicos, quienes en México subsisten en la raya de la precariedad y el trabajo remunerado en el día a día.

Ante los primeros días del nuevo orden pandémico, el teatro comenzó a pensarse fuera de su ámbito natural, no sin cierto recelo y desconfianza por ser un arte que requiere del convivio, definido este por Jorge Dubatti

como “la exigencia del cuerpo presente de artistas, público y técnicos en una encrucijada espacio-temporal”, aunque tuvo que integrarse como muchas actividades cotidianas a la dinámica de encuentro que se vale de la intermediación tecnológica, un tecnovivio, en palabras del investigador argentino, con las dificultades y retos que esto representa.

Iniciativas por parte de la dramaturga Mariana Hartasánchez, quien se ofreció a escribir veinte monólogos destinados a igual cantidad de histriónes para representar su evento por medio de una llamada de Skype, o el programa de clases magistrales “Títeres resistiendo al coronavirus”, organizado por Jimena Montes de Oca y Paolina Orta, surgieron como una primera oleada a la que diversas instituciones culturales se unieron rápidamente para atenuar la inevitable crisis. Ya sea en función de un ejercicio de presupuesto destinado a actividades canceladas o como ayuda directa, las convocatorias por parte de la Secretaría de Cultura, Teatro UNAM y el Centro Cultural Helénico han permitido a la comunidad de artistas escénicos la oportunidad de contar con una vía de subsistencia pasajera y de experimentación con el medio virtual.

Los resultados mostrados por la convocatoria “Contigo en la distancia” de la Secretaría de Cultura presentan escarceos de cierto interés con un modo de relación a este ámbito, pero sufren mayoritariamente por presentar productos realizados sin cuidado y bajo la presión de la fecha de entrega, desatendiendo las posibilidades que estos espacios de interacción ofrecen y con las que podría jugarse más allá de la relación frontal o los usos convencionales. Los productos ofrecidos difícilmente pueden competir tanto en calidad como en contenido con productos de consumo espectacular familiarizados a estos medios, lo que nos lleva directamente a la polémica que despierta el teatro en video.

Si bien la grabación de representaciones teatrales fue una de las pri-

meras opciones en las que se pensó ante el confinamiento, este formato ha existido siempre en una querrela constante entre los que defienden a ultranza el teatro como presencia y los que ven en el video la posibilidad de conocer obras a las que de otra forma difícilmente se podría acceder. Más allá de los purismos, es una realidad que el teatro grabado no puede de ninguna manera ser comparado con la experiencia presencial, simplemente por los límites que un espacio escénico impone al registro audiovisual. Sin embargo, compañías y teatros como el National Theatre de Londres, el Teatro Cervantes de Argentina, el Teatro Schaubühne de Berlín, The Wooster Group de Nueva York, entre muchos otros, han abierto para el espectador asiduo y a los estudiosos del teatro un arca de contenidos invaluable que han funcionado como un ejercicio de memoria del cual seguramente vendrán reflexiones y trabajos interesantes a partir de una revisión exhaustiva que no hubiera sido posible bajo otra circunstancia. La oferta mundial de la que se ha provisto la etapa de confinamiento es inmensa y variada.

En el caso que ocupa a nuestro país es importante mencionar la urgencia que requiere valorar la preservación del teatro como registro audiovisual, ya que los productos mostrados en las obras del Festival Cultural Digital Zacatecas 2020 o los archivos de la Compañía Nacional de Teatro, por mencionar dos ejemplos, no compiten con la calidad y el cuidado mostrado a nivel mundial. Ya no digamos en las formas espectaculares con las que el National Theatre graba sus producciones, dado el negocio alterno que esta empresa sostiene con las transmisiones a nivel mundial, pero sí con una atención al detalle de una perspectiva visual más comprometida a la acción en escena y una calidad de audio que permita percibir adecuadamente la representación.

Los tiempos de pandemia también han registrado la aparición del “tea-

tro desde casa” con funciones en vivo vía Zoom. Sus resultados han sido desiguales porque intentan empatar el acontecimiento teatral a un medio que no le es natural. Habrá que seguirle la pista para ver si puede evolucionar o si solo fue un mero ejercicio contingente.

Digno de mención es el ciclo presentado por Teatro UNAM “Acción + Aislamiento: 15 ejercicios de liberación virtual”. En él artistas de diversas procedencias ofrecieron una interesante colección de perspectivas sobre el cuerpo bajo condición de encierro en videos de corta duración y con muy buena calidad de grabación. Además de los ejercicios, los espectadores pudieron observar un comentario crítico de la filósofa y artista de performance Miroslava Salcido y de la responsable de la curaduría de dicha propuesta Zavel Castro.

Si bien al momento de la redacción de este artículo los resultados de algunas convocatorias nacionales aún no se encontraban en circulación, el clima de saturación de productos culturales en línea como distracción a la emergencia sanitaria ya comenzaba a ser también extensivo al quehacer teatral virtual. Puestas en una encrucijada de funcionar como dispersión, circulando contenidos de bajo costo que no pueden ser remunerados en un futuro inmediato, o en calidad de ayudas provisionales, algunas de estas iniciativas se han mostrado como una mera cortina de humo a la debacle financiera y social que impactará a los integrantes de la comunidad escénica sobre cuyo futuro prevalece una incertidumbre desalentadora en lo referente a la convivencia y sus nuevos condicionamientos. En el tiempo que sigue a esta crisis sanitaria, el arte teatral tendrá que ubicarse dura y lentamente dentro de ese nuevo modo de relación y cambio que afectará a todos los espacios y costumbres de la vida cotidiana. —

VERÓNICA BUJEIRO es dramaturga, docente y crítica de teatro. Actualmente pertenece al Sistema Nacional de Creadores-Fonca.

IN MEMORIAM

Rubem Fonseca

(1925-2020)



RENATA
MAGDALENO

Antes de que la palabra reclusión se transformara en sinónimo de los tiempos actuales, en los que el mundo observa la pandemia de la Covid-19 a través

de las ventanas de sus casas, el sustantivo ya estaba asociado al escritor brasileño Rubem Fonseca. Pasaron más de cincuenta años sin que Fonseca concediera entrevistas. Para los lectores, su imagen estaba rodeada de misterios. Escritor recluso que andaba de incógnito por las calles de Leblon, barrio de Río de Janeiro en el que vivía, sin escucharlo de manera directa, teníamos acceso a su palabra a través de más de treinta libros publicados. Su muerte, el pasado mes de abril, hizo que muchos de sus fans volvieran a los estantes.

Fonseca se hizo famoso por sus historias que desvelaron la violencia de las ciudades y la miseria humana con un lenguaje directo y crudo. Llamó la atención por las temáticas que abordaba y por un estilo que hizo que el crítico literario Alfredo Bosi lo calificara, en la década de los setenta, como uno de los autores que inauguraron la llamada corriente *brutalista* en Brasil. Bosi destacaba su retrato de una realidad marginal, con un lenguaje impuro, obscuro y sin rodeos. Sus libros de cuentos *Los prisioneros* (1963), *El collar del perro* (1965) y *Lucía McCartney* (1967) fueron bien recibidos por la crítica y atrajeron lectores. Pero también sus narrativas repletas de sexo, violencia y conflictos de clase provocaron que su libro

Feliz Año Nuevo (1975) fuera censurado por la dictadura militar. A partir de la década de los ochenta, publicó novelas como *El gran arte* (1983), protagonizada por el abogado criminalista Mandrake, personaje que marcó la memoria de sus lectores, circulando por otros de sus relatos y narrativas; *Bufo & Spallanzani* publicada en 1986; y *Agosto* (1990), que tiene como contexto los acontecimientos que llevaron al suicidio del presidente Getúlio Vargas en agosto de 1954.

Leer sus textos es también adentrarse a los submundos de los paisajes urbanos. Fonseca pudo haber nacido en 1925, en la ciudad de Juiz de Fora, en el estado de Minas Gerais, pero sus personajes serán siempre recordados por sus recorridos en las calles de Río de Janeiro. Como escribió y publicó durante un amplio periodo de tiempo (su último libro publicado fue la colección de cuentos *Carne cruda* en 2019), logró retratar un paisaje urbano que se transformaba a lo largo de los años gracias a los avances tecnológicos.

Esta evolución también es notoria en los cambios de hábitos de sus personajes: además de los trayectos por las calles de la ciudad en caminatas que parecían no tener fin, exploraron el mundo virtual. Eso ocurre, por ejemplo, con el abogado Mandrake, personaje que aparece en libros de diferentes décadas. En *El gran arte*, por ejemplo, es la personificación del investigador que necesita tener astucia, pero también buenas piernas. Su labor lo obliga a recorrer diferentes barrios, entrevistando a sospechosos, al tiempo que registra un paisaje urbano que se transforma. En *Mandrake, la Biblia y el bastón* (2005) el abogado reaparece. Pero ahora se encuentra con una ciudad globalizada y está obligado a seguir a los sospechosos más allá de las fronteras de la ciudad, incluso, más allá de las fronteras del país. Las piernas entrenadas ya no son suficientes. Las investigaciones de Mandrake también se trasladan al mundo virtual de las

computadoras. Lo que no se transforma es la naturaleza de los personajes: individuos desilusionados, corruptos, violentos, que actúan sin ninguna sensibilidad. Los crímenes son siempre crueles, la naturaleza humana es siempre perturbadora y cuestionable.

Por las tramas urbanas, los crímenes y los personajes investigadores que marcan su obra, Fonseca es también recordado como uno de los escritores que estimularon el género policíaco en Brasil. A pesar del éxito en todo el mundo, este género ganó adeptos entre escritores y lectores brasileños hacia el final del siglo xx. Son varias las teorías para explicar este éxito tardío, entre ellas que las novelas que tienen más seguidores son las que se aproximan al *noir* y se valen del género para reflexionar sobre la realidad urbana. Lo que es un hecho es que las narrativas de enigma, enfocadas en la deducción de un misterio, no se consolidaron en el país.

Rubem Fonseca fue una inspiración para los escritores que vieron en la narrativa policíaca una manera de discutir cuestiones paralelas. El propio autor trató las transformaciones del género en el cuento "Novela negra", que forma parte del libro con el mismo nombre publicado en 1992. En la trama, un famoso autor de novelas policíacas, Peter Winner, revela durante un encuentro de escritores del género que es un farsante. En realidad él habría asesinado al verdadero Winner y asumido su identidad. Es por esta razón que su obra, ya decadente y ultrapasada, sufre un cambio brusco a partir de determinado momento de su carrera, y aparece renovada para sus lectores. Él mata al escritor de textos de enigma y hace nacer al escritor de novela negra porque era necesario acompañar las transformaciones del mundo.

La vinculación con el género también se justifica por la propia trayectoria de vida del escritor. Fonseca trabajó como delegado de policía y, a pesar de haber pasado gran parte

de su tiempo lejos de las calles y dentro de las oficinas, las historias que vivía y los personajes que se cruzaban por su camino inspiraron las tramas que posteriormente llevó al papel. No obstante, sería reduccionista encasillar su obra dentro de una definición estricta de género. Es cierto que el crimen y la violencia ocupan un lugar central en su narrativa, pero el alcance de su obra extrapola las características usualmente asociadas a una literatura de género para acercarse de manera más amplia a una

exploración cruda de los mundos urbanos contemporáneos.

No es exagerado afirmar que su obra influyó en varias generaciones de escritores y escritoras de Brasil y América Latina y que, seguramente, seguirá influyendo en muchas más. —

*Traducción del portugués
de Rafael Gutiérrez.*

RENATA MAGDALENO es profesora, crítica literaria y periodista. Su libro más reciente es *Uma literatura que se quer crítica. Diluição de fronteiras entre a crítica literária e a ficção contemporânea* (Papéis Selvagens, 2019).



MÚSICA

¿Por qué nadie quiere ser Beth March?



EDUARDO HUCHÍN SOSA

Beth Pfeffer, que ha publicado un par de libros sobre la tercera hija de los

e todos los personajes de *Mujercitas* (1868), acaso sea Beth la que despierte menos interés. Hay, por supuesto, gente rara por ahí —como Susan

March—, pero es Jo quien, por lo general, acapara el entusiasmo. De Simone de Beauvoir a Jennifer Weiner, escritoras de diversas épocas y edades han visto en Jo un modelo, “un rostro y un destino”. Nada comparable a lo que suscita Beth: pese a su incondicional amor por el piano, no sé de ninguna pianista que haya salido a agradecerle a la joven March su inspiración.

Está, desde luego, el asunto de que *muere de escarlatina* en la segunda novela de la serie, *Aquellas mujercitas* (1869), pero es quizás la forma en que Louisa May Alcott dibuja sus fracasadas aspiraciones artísticas lo que vale la pena atender. Una mezcla de perseverancia y derrotismo puede verse en varias escenas, como aquella en la que Beth practica “tan pacientemente en el viejo y desafinado instrumento de la familia que parecía obligado que alguien (por no decir la tía March) acudiese en su ayuda”. Sobra añadir que nadie —mucho menos la tía March— llega para salvarla, ni tampoco nadie la ve “secar las lágrimas que caían sobre las teclas amarillentas y desafinadas cuando ensayaba sola”.

No podemos atribuir todo este melodrama a su personalidad abnegada, más propia de una santa que de una niña común y corriente, o al deterioro físico y emocional que la identifica. Existe además, acorde a la época, un desprecio casi descarado por la música como actividad remunerada, que contrasta con las oportunidades profesionales que ofrece, por ejemplo, la literatura. Jo lleva sus manuscritos con este o aquel editor, a la luz del día o a escondidas, con resultados agri-dulces o satisfactorios, pero la mayor recompensa que recibe Beth es un piano afinado *para tocar en casa*.

La popularidad del piano como instrumento “femenino” del hogar es parte del problema. Una vez que, a finales del siglo XVIII y principios del XIX, el piano encontró su lugar en las viviendas de la clase media, lo natural era que las mujeres se encargaran de él. Un panfleto de 1778 explicaba que los instrumentos musicales impulsaban a las jóvenes a “entretener a su propia familia” al tiempo que fomentaban “el confort doméstico que la Providencia les ha encomendado promover”. No obstante, abrirle la puerta a cualquier instrumento podría ser peligroso. En su libro *El comportamiento de las damas jóvenes, o reglas de educación en varios*

capítulos; con instrucciones sobre el vestuario para antes y después del matrimonio, y consejos para jóvenes esposas, John Essex cataloga la flauta, el violín y el oboe en el apartado de objetos “impropios del bello sexo”, en particular el oboe, que le parece “indecente en la boca de una mujer”.

El piano ofrecía una posición idónea para que las jóvenes conservaran el decoro y, de paso, cultivaran algunas habilidades propias de su género. A decir del reverendo Hugh Reginald Haweis –autor de *Música y moral*, entre otros libros–, “el piano hace que una chica se siente eriguida y preste atención a los detalles” y tiene la impagable virtud de convertir en horas de práctica lo que en el pasado era “una buena llantina en el piso de arriba”. Como afirma Stuart Isacoff en su muy documentada *Historia natural del piano*, en el siglo XIX “las jóvenes que deseaban encontrar marido sabían que aprender a montar a caballo, leer y, sobre todo, tocar música hacía que aumentarían mucho sus posibilidades”.

Era indispensable, dicho sea de paso, que todo ese talento quedara limitado al ámbito doméstico. “Beth, busca consuelo en la música”, le había aconsejado su madre a la joven March, “pero no desatiendas las labores del hogar”. El mundo profesional era exigente, malagradecido, pero sobre todo hostil. De hecho, los críticos del *Allgemeine Musikalische Zeitung* –la publicación de mayor prestigio en Alemania por varias décadas– habían acuñado una palabra para describir la música “de aficionados” que de repente llegaba a oídos del público: *Damenmusik*, ‘música de mujeres’.

El término repercutía en la confianza de muchas ejecutantes. Pianistas de primer nivel, como Fanny Hensel, tuvieron serias dudas de si debían o no hacerse de un nombre en la escena musical de sus ciudades. El padre de Fanny le había dicho en una carta que la música debía “ser únicamente un adorno y no el fundamento de tu ser y de tu obra”, no obs-

tante, líneas antes había elogiado las aspiraciones profesionales de su hijo varón, el también excepcional Felix Mendelssohn. Para la historiadora Anna Beer, Fanny vivió en el sistema de valores protestantes, que llegarían a dominar la música decimonónica: a diferencia del pasado, las compositoras ya no serían relegadas al silencio ni tendrían ese aire cortesano a lo Jacquet de La Guerre, pero su “creatividad quedaría confinada en el hogar: un acompañamiento, real y metafórico, de la vida familiar”.

Esa era la tragedia de Beth, que Alcott a menudo delinea en episodios de patetismo gracioso –“Una vez conocí a una niña que tenía un gran don para la música pero no lo sabía”, le comenta su vecino Laurie en cierta ocasión. “No sospechaba cuán maravillosas eran las composiciones que creaba cuando estaba sola y, de habérselo dicho alguien, no lo hubiera creído” y Beth, incapaz de darse cuenta de que se refiere a ella, le responde: “Me hubiese encantado conocer a esa niña, tal vez podría ayudarme”– y que vuelve verosímil que ni siquiera morir le importe *demasiado*.

Algunos compositores contemporáneos, como Mark Adamo, han tratado de imaginar lo que Beth tocaría, sin recurrir a piezas existentes. En su ópera *Mujercitas* (1998) pone a Beth al piano y en distintos momentos su música guía la partitura general. Al final de la segunda escena del segundo acto, mientras una de sus melodías acompaña los diálogos entre Jo y Bhaer, y entre Amy y Laurie, que residen en ciudades distintas, sus sobrios pasajes van dando paso a violentas disonancias. El último acorde que toca dentro de la historia suena casi a un puñetazo. Sugiere una renuncia de su arte, pero no es sino la continuación de una música que la trasciende. —

EDUARDO HUCHÍN SOSA es músico y escritor. Forma parte de la redacción de *Letras Libres*. Tiene un libro próximo a aparecer (si encuentra antes una editorial).

HUMOR

Hasta siempre, Wolfgang Amadeus Mundstock



MERCEDES CEBRIÁN

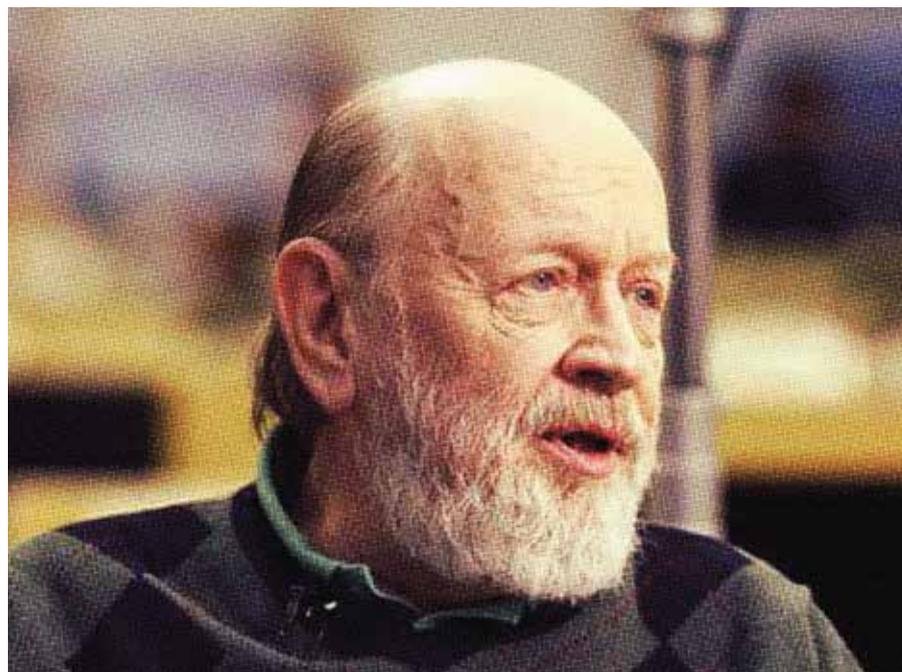
Desde el 22 de abril de este año, la voz de Marcos Mundstock, integrante de Les Luthiers, solo se podrá escuchar grabada. Cinco años an-

tes, se había apagado también la de Daniel Rabinovich, otro miembro muy querido del grupo, pero la de Mundstock era *la voz* por excelencia de Les Luthiers, la del narrador que, con la modesta excusa de anunciar los números musicales que venían a continuación, nos proporcionaba no solo el placer sensorial de su fabuloso timbre vocal, sino también el de su ingenio lingüístico.

Como homenaje personal a Les Luthiers, y también como ayuda para escribir este texto, acudo de nuevo a los videos de sus espectáculos más antiguos, pero con cautela, pues me remiten a mi adolescencia y juventud y temo que una bocanada de pasado tan intensa pueda resultarme traumática. Les Luthiers pertenecen a mi formación y, me atrevería a decir, a la de toda la muchachada de habla hispana con veleidades artísticas. Al reírme y tararear con ellos sus canciones, me surge de nuevo esta pregunta, a la que llevo años dando vueltas: ¿Podríamos hablar de un humor panhispánico, facilitado por la lengua común? Si bien la existencia de Les Luthiers debe-

ría llevarme a responder afirmativamente, un “no” enorme en letras de molde se me viene a la cabeza como respuesta. El humor es un fenómeno tan local y tan vinculado al momento en el que se produce que cautivar a un público de diversos países y edades en un mismo espectáculo humorístico es una tarea casi imposible. Sin embargo, Les Luthiers lo logran, entre otras muchas razones, por emplear la música y su intrínseca capacidad para mover los afectos de inmediato. Por eso no es de extrañar que unos *musicomediante*s como ellos hayan recibido el Premio Princesa de Asturias de Comunicación y Humanidades, si bien tampoco habría sido un error premiarles en la categoría de Concordia.

Mis anhelos panhispánicos, ingenuos, pero bienintencionados, me llevaron hace tiempo a rastrear posibles fósiles de algún tipo de humor producido para todos los hispanohablantes. En concreto, mis pesquisas se dirigieron a un viejo programa televisivo de finales de los años setenta del siglo pasado: *300 millones*. Se emitía vía satélite —la idea más cercana entonces al *streaming*— y su nombre hacía referencia al número de hispanohablantes que había en aquel momento, así contados a ojo. Todos los países de habla hispana éramos hermanos: este venía a ser el mensaje del programa, cuya misión era acercar el folclore, la gastronomía y el legado histórico-artístico de cada país a los demás. Como no recordaba si le dedicaban algún espacio al humor, y puesto que en un programa de variedades parece inevitable buscar la risa de los espectadores, accedí a los archivos de Televisión Española para averiguarlo. Tras verme varias cintas en formato Betamax, comprobé que solo se incluyeron *sketches* humorísticos en las tres primeras semanas, aunque el programa se emitió durante seis años. Después de sufrir esos tres números cómicos, a cargo de humoristas de ambos lados del Atlántico, comprendí que hubieran tomado la decisión de suprimir la sección humorística del programa. Había fracasado



el intento de compartir el humor entre naciones supuestamente hermanas.

Vuelvo en estos días a hacer un breve trabajo de campo y me expongo a hitos del humor latinoamericano que hasta ahora ignoraba. Mi desconocimiento del parque móvil de humoristas peruanos, chilenos, venezolanos, colombianos o nicaragüenses me producía sonrojo, así que tras una encuesta informal entre amigos latinoamericanos obtengo nombres tan diversos como La Cuatro Dientes y Coco Legrand en Chile; los peruanos La Guardia Serafina, Felpudini y *Patacláun*, los venezolanos Pepeto y Emilio Lovera y, en Colombia, La Nena Jiménez y Jaime Garzón, este último asesinado en 1999 por motivos políticos.

Comienzo el visionado intensivo de sus números de humor y detecto en ellos el clásico *horrer vacui* sonoro, también muy español: mejor hablar atropelladamente que permitir unos segundos de silencio. Abunda también la cachetada, la persecución final y el chiste zafio perteneciente al viejo paradigma. Todos los *sketches* tienen un aire pasado de moda, como esos sacos de mullidas hombreras que nos teletransportan directamente a los años ochenta. Me hacen más gracia las peculiaridades lingüísticas de las escenas

(escuchar decir “zancudo” por “mosquito” o “bolos” por “bolívares”, en el caso del venezolano Pepeto) que cualquier otro aspecto del guion o la actuación. Conecto algo más con La Nena Jiménez y sus chistes verdes. Al ver los espectáculos de La Cuatro Dientes (“Cuatrito”) y Coco Legrand, ambos estrellas del multitudinario Festival de Viña del Mar, me siento como si me hubieran invitado a una fiesta donde todos se divierten mientras yo miro las estanterías del anfitrión haciendo tiempo para no quedar muy mal por retirarme demasiado temprano.

Así que regreso a Les Luthiers como a una casa soñada y entiendo algunas claves de su éxito internacional: para empezar, se libraron de la esclavitud de la televisión, de producir risas a destajo semanalmente, muy a menudo enlatadas como la carne de peor calidad. Las únicas carcajadas que se oyen en sus espectáculos son en directo, algo enormemente valioso. Otra de las esclavitudes que no se autoimpusieron fue la de imitar a personajes célebres, tan vinculados a la cultura local y al mismo tiempo tan efímeros. Tampoco su caracterización es estafalaria o llamativa, si bien algunos quizá afirmen que su atuendo estilo *Men in black* es en sí un disfraz.

A su adicción por los juegos de palabras, especialmente por los calambures, le sacan un partido inmenso gracias al seseo. Los títulos de sus espectáculos están llenos de ellos: *Les Luthiers unen canto con humor*, *Todo por que rías...* La rima consonante fácil pero encantadora es otro de sus rasgos distintivos: “Aunque el turco nos deteste, marcharemos hacia el este”, dice parte de la letra de la canción “El cruzado, el arcángel y la harpía”. Esto a veces genera un humor algo previsible, que al mismo tiempo nos resulta extremadamente reconfortante. Y no es de extrañar, pues Les Luthiers beben de una tradición retórica que data de tiempos de Garcilaso –“El dulce lamentar de dos pastores” es uno de los calambures más célebres de la poesía en castellano– y de Quevedo (recordemos su verso memorable: “Entre el clavel blanco y la rosa roja, su majestad escoja”, con el que ganó una apuesta por llamar renga en su cara a la reina Isabel de Borbón). Por algo Marcos Mundstock fue uno de los invitados al Congreso Internacional de la Lengua en Córdoba (Argentina) en 2019, donde ofreció una videoconferencia en la que desmenuza la mucha o poca lógica de las expresiones cotidianas que empleamos en castellano.

Mi conclusión, a modo de moraleja, es que exponerse al humor ajeno puede ser una experiencia violenta, ante todo de exclusión, y a menudo produce una incómoda vergüenza. Sin embargo, este texto nació justo de lo contrario: de celebrar la inclusión, de festejar el milagro de que Les Luthiers encandilen tanto a la señora porteña de sesenta y tantos como al joven clarinetista de Logroño. Y quizá todo se lo debamos a la omnipresencia invisible en sus espectáculos del gran Johann Sebastian Mastropiero, ese compositor creado al alimón por Les Luthiers que ya es tan inmortal como Beethoven o Mozart. —

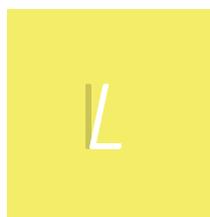
MERCEDES CEBRIÁN es escritora. En 2019 publicó *Muchacha de Castilla* (La Bella Varsovia).

ENTRETENIMIENTO

La mala reputación de los videojuegos

The rabbit-hole went straight on like a tunnel for some way, and then dipped suddenly down, so suddenly that Alice had not a moment to think about stopping herself before she found herself falling down a very deep well.

Lewis Carroll, *Alice's adventures in Wonderland*



RODRIGO DíEZ

Los videojuegos, en tanto mecanismos lúdicos, ponen en suspenso lo que sucede más allá de sus fronteras, pero sus efectos no se detienen ahí: al incorporar la ficción, nos llevan a otros parajes, nos permiten vivir en ellos. De ese modo es posible habitar distintas realidades y esa cualidad puede ser su mayor virtud. Al mismo tiempo, es la causante de buena parte de la animadversión de que son objeto. ¿De dónde viene la incomodidad frente a ellos? Hay dos frentes muy visibles. En un bando están quienes, desde una pretensión de superioridad moral, los acusan de ser un entretenimiento superfluo, irrelevante; en el otro, quienes reniegan de ellos por su proclividad para aislarnos.

Así, sin matices, ninguna de estas posturas conduce a una mejor comprensión del medio. La primera se muestra como una actitud con la cual algunos pretenden aumentar su prestigio exhibiendo su desdén por tal o cual entretenimiento: un desplante que rara vez se relaciona con la cosa atacada. Esto dice más del agresor que de la víctima. ¿Cuántas veces no se ha escuchado a alguien afligirse, casi hasta el llanto,

porque las personas ven fútbol o juegan *Fortnite* en lugar de atender cuestiones más trascendentes? La segunda postura se muestra desconfiada frente a lo “virtual” y tampoco es muy acertada. Los juegos, advierten los desinteresados bienhechores, aíslan y confinan. La condena siempre me ha generado desazón. No veo lo negativo en ausentarse de lo que ocurre de este lado de la pantalla. Denunciar la “falsedad” de estos sitios pasa por lo elusivo del término “realidad”. Sobre él se han preocupado sociólogos, escritores y filósofos, y muchos suelen coincidir en que esta no es tan sólida como creemos. Para Berkeley, allá por el siglo XVIII, solo existe cuando es percibida: “...es imposible que esas cosas tengan ninguna existencia fuera de los espíritus o cosas pensantes que las perciben”. Algo similar diría Kant unos años después. Según el filósofo alemán, los fenómenos son representaciones que nosotros hacemos de las cosas. En opinión de los sociólogos Peter Berger y Thomas Luckmann, la realidad se construye socialmente, entre todos. Daniel Dennett, filósofo de la Universidad de Tufts, comenta en su libro *Consciousness explained* que todas las percepciones están sujetas a numerosos procesos interpretativos y a una continua reelaboración por medio de la cual no solo captamos sino que reconstruimos. Por eso, de acuerdo a Dennett, la información entra a nuestro sistema nervioso y luego se somete una “revisión editorial”. Parece una afirmación sensata pero es conveniente no ser un escéptico absoluto frente a la realidad y asumirnos como ciudadanos de la Matrix. Basta con reconocer lo escurridizo del término y no olvidar la arbitrariedad de la línea entre lo real y lo imaginario.

Para entender los videojuegos no es necesario hacer un recuento de las dificultades científicas o filosóficas del término “realidad”. Ni siquiera emprender una odisea y dar con una definición relativamente precisa. Digamos que, sin ánimo de provocar una polémica innecesaria, lo “real” aplica a los sucesos de este lado de la pantalla. Por una parte está lo que podemos tocar a diario; por la otra, lo que acontece al interior de una consola o una computadora. No son lo mismo, pero son igual de reales. Curiosamente, la reacción frente a los dominios pixelados es de recelo, acaso alimentada por el temor a la “adicción” y a otros efectos nocivos como la falta de movimiento o la reclusión. La mayor parte de las veces ese malestar tiene su origen en un miedo más bien abstracto y un tanto desmedido. La preocupación es legítima y también tiene mucho de prejuicio. Desde luego resulta desafortunado ver a una persona agotar su día jugando frente al televisor, pero eso podríamos decirlo de básicamente cualquier otra actividad que acapare la atención hasta poner en riesgo la cordura.

Recientemente la Organización Mundial de la Salud reconoció al *gaming disorder* como un patrón de comportamiento caracterizado por darles una preferencia a los videojuegos al grado de que adquieren una prioridad sobre los demás intereses u ocupaciones diarias. La definición parece sensata pese a su amplitud: en ella caben el dominó, leer un cómic o resolver crucigramas, y aplicaría también a leer literatura o tocar un instrumento musical. Para algunos no es lo mismo, solo porque le confieren un valor más alto a tocar la guitarra o a leer, pero ese juicio obedece a inclinaciones personales y a la preferencia de unas faenas por encima de otras.

Hoy, ciertamente, los videojuegos no ocupan un escaño muy alto en la jerarquía de actividades relevantes. Por eso, cualquier incidente se exagera hasta el paroxismo. Simon Parkin,

crítico de *The New Yorker*, comenta un episodio escalofriante en su libro *Muerte por videojuego*: la muerte de Chen Rong-Yu, joven jugador que a sus veintitrés años se desplomó en un cibercafé luego de pasar más de veintitrés horas en *League of legends*, un título en línea en el que equipos de “campeones” (personajes con fortalezas y debilidades propias) se enfrentan entre sí con la intención de destruir la base del contrario: “Jugó durante veintitrés horas sin más descansos que alguna cabezadita frente al monitor de vez en cuando, apoyado en la mesa. Apenas se despertaba retomaba el juego donde lo había dejado, hasta que no volvió a levantar la cabeza. Y así permaneció durante nueve horas. Un empleado del cibercafé intentó despertar a ese hombre inmóvil para decirle que se le había acabado el tiempo y descubrió un cuerpo rígido y frío.”

El suceso pareció confirmar la angustia de padres temerosos de encontrar a sus hijos inertes o sin círculo social después de un fin de semana maratónico de *Overwatch* o *Splatoon*. Como era de esperarse, no hubo una oleada de muertes. Aún así, la reacción por el fallecimiento de Chen Rong-Yu (y otros más) fue muy airada. Esto se debe, conjeturo, a la escasa respetabilidad de este pasatiempo. Basta con ver cuántas personas han fallecido en Japón por exceso de trabajo (*karoshi*) y, hasta ahora, nadie ha dicho que trabajar mate. Por eso decía que los supuestos peligros que generan los videojuegos representan un temor gratuito, pues se asume de manera equivocada que estos nos confinan a un limbo donde flotamos insensibles a cualquier estímulo. El problema es que, más allá de si son opiniones atrabancadas o miedos disfrazados, desde estas posiciones es difícil entender de qué van los videojuegos.

En sus *Historias*, Heródoto dice que, durante el reinado de Atis, los lidios idearon juegos para encerrar una época de escasez de alimen-

tos. Así podían olvidar su hambre, al menos por un rato. Bien visto, ese “enfrentamiento” parece más bien una evasión. Lo mismo suele decirse de la serie de *Metal gear* y compañía: provocan aislamiento y una suerte de indiferencia por los acontecimientos diarios. Es una descripción acertada pero incompleta, parcial. Para evadir la realidad basta con dormir, encerrarse en un cuarto oscuro o ver infomerciales por la madrugada. En cambio, gracias a la ficción, jugar significa algo más: alejarse, sí, pero con el propósito adicional de irrumpir en otra realidad, nueva, incierta.

Hablando del arte como una herramienta evolutiva, Brian Boyd asegura que la ficción nos entrena para pensar más allá de lo inmediato y reflexionar dentro de una variedad de cosmos posibles (*On the origin of stories*). Esa aptitud de proyectar múltiples universos se materializa de manera contundente en los videojuegos. ¿Por qué habríamos de limitarnos a un solo mundo? ¿Algo impide habitar varios simultáneamente y pasar de uno a otro con absoluta libertad? No. Como decía Borges: “Felizmente, no nos debemos a una sola tradición; podemos aspirar a todas.” Los videojuegos no son un sedante que anula los sentidos y suspende la conciencia; no son una pausa ciega de la existencia, no, más bien funcionan como un agujero de gusano hacia otros destinos: ignorados, fantásticos tal vez, pero no menos reales. Las experiencias adquiridas en estos territorios virtuales pueden ser tan intensas y memorables como cualquier otra, y en ese instante ocurre un punto de encuentro entre esta y aquella realidad. Por eso, los fragmentos de una se cuelan fácilmente en la otra. —

Fragmento de Ficciones lúdicas, que Dharma Books pondrá en circulación este mes.

RODRIGO DÍEZ es escritor, abogado y videojugador.



**LA CULTURA
EN UNA SOCIEDAD
DEMOCRÁTICA**

CORNELIUS CASTORIADIS

Los siguientes son algunos fragmentos de una conferencia que el filósofo greco-francés pronunció en marzo de 1994 en Madrid. Fue publicado en *Esprit* en octubre de ese año y su versión en español apareció en enero de 1995, en el número 218 de *Vuelta*. Esta sección ofrece un rescate mensual del material de la revista dirigida por Octavio Paz.

Para quienes creen vivir en una sociedad democrática, ¿hay algo más inmediato que interrogarse sobre el lugar que ocupa la cultura en su sociedad —sobre todo cuando al parecer asistimos a una difusión sin precedente de lo que se llama cultura, al mismo tiempo que a la intensificación de las preguntas y de las críticas acerca de sus modos de difusión?

Hay una manera de responder a esta pregunta, que en realidad es una manera de evadirla: ha consistido, desde hace casi dos siglos, en afirmar que la especificidad del lugar de la cultura en una sociedad democrática estriba únicamente en que la cultura es para todos y no para una élite definida de tal o cual modo. Ese “para todos”, a su vez, puede considerarse simplemente en un sentido cuantitativo: la cultura existente debe ponerse cada vez a la disposición de todos, no solo “jurídicamente”, sino sociológicamente, en el sentido de una disponibilidad efecti-

va —para lo que supuestamente sirven además hoy la educación universal, gratuita y obligatoria, así como los museos, los conciertos públicos, etc.

Tanto el término de cultura como el de democracia plantean de inmediato preguntas interminables. Llamemos cultura a todo lo que, en el dominio público de una sociedad, va más allá de lo simplemente funcional o instrumental y presenta una dimensión invisible o, mejor, imperceptible, positivamente investida por los individuos de esa sociedad. Dicho de otro modo, lo que en esa sociedad se refiere a lo imaginario *stricto sensu*, a lo imaginario poético, tal como se encarna en las obras y en las conductas que sobrepasan lo funcional.

Desde luego, el término democracia se presta, infinitamente, a más discusiones, por su misma naturaleza y porque ha sido desde hace mucho lo que está en juego en debates y luchas políticas. En nuestro siglo todo el mundo, incluyendo a los tiranos más sangrientos, exceptuando a nazis y fascistas, la reivindica. Podemos intentar salir de esta cacofonía remitiéndonos a la etimología: democracia, el *kratos* del *demos*, el poder del pueblo.

Cuando el hombre organiza racionalmente no hace sino reproducir, repetir o prolongar formas ya existentes. Pero cuando organiza poéticamente le da forma al caos, y ese darle forma al caos es, probablemente, la mejor definición de la cultura. Esta forma es el sentido o la significación. Significación que no es una simple cuestión de ideas o de representaciones, sino que debe reunir, ligar en una forma, representación, deseo y afecto.

Dicho brevemente, en una sociedad democrática la obra de cultura no se inscribe necesariamente en un campo de significaciones instituidas y colectivamente aceptadas. No encuentra en ella sus cánones de forma y de contenido, como tampoco el autor puede extraer de ella su materia y los procedimientos de su trabajo, o el público el apoyo de su adhesión. La colectividad crea ella misma, abier-

tamente, sus normas y sus significaciones —y el individuo está llamado, o al menos tiene derecho a hacerlo, a crear el sentido de su vida en marcos formalmente amplios y, por ejemplo, a juzgar de veras por sí mismo las obras de cultura que se le muestran.

Las profecías más pesimistas se están realizando —desde Tocqueville y la “mediocridad” del individuo “democrático”, pasando por Nietzsche y el nihilismo, hasta Spengler y Heidegger y lo que sigue—. Si estas constataciones son, aun parcialmente, exactas, la cultura en tal sociedad “democrática” corre los mayores peligros —ciertamente no en su forma erudita, museística o turística, sino en su esencia creadora. Y como la sociedad forma un todo, ciertamente fragmentado, hipercomplejo y enigmático, igual que la evolución actual de la cultura no deja de relacionarse con la inercia y la pasividad social y política que caracterizan a nuestro mundo, el renacimiento de su vitalidad, si ocurre, será indisociable de un gran movimiento social-histórico nuevo, que reactivará la democracia y le dará a la vez la forma y los contenidos que el proyecto de autonomía exige.

La filosofía nos enseña que sería absurdo creer que nunca hubiéramos agotado lo pensable, lo factible, lo formable, como sería absurdo también poner límites al poder de formación que siempre yace en la imaginación psíquica y el imaginario colectivo social-histórico. Pero no nos impide comprobar que la humanidad ha atravesado periodos de decaimiento y letargo, tanto más insidiosos cuanto que se han acompañado por lo que se conoce convencionalmente como “bienestar material”. En la medida, débil o no, en que eso dependa de los que tienen una relación directa y activa con la cultura, si su trabajo ha permanecido fiel a la libertad y a la responsabilidad, podrán contribuir a que esta fase de letargia sea lo más corta posible. —

CORNELIUS CASTORIADIS fue filósofo, sociólogo, economista y psicoanalista.