



# LETRILLAS

82 *La fascinación por Jobs*

83 *Un novelista de videojuego*

88 *Francisco superestrella*

92 *La utopía rusa en Bellas Artes*

93 *La violencia según Toledo*

ILUSTRACIÓN  
MARÍA TITOS

CINE

# Tres miradas al enigma Jobs

E

FERNANDA SOLÓRZANO

El director Stanley Kubrick contaba el siguiente chiste. Tras crear la computadora más inteligente del mundo, unos científicos pasan meses decidiendo qué pregunta hacerle. Por

fin encuentran la adecuada: “¿Existe un dios?” La máquina les responde: “Existe a partir de ahora.” Las primeras secuencias del documental *The man in the machine* sobre la vida del fundador de Apple, Steve Jobs, harían sonreír a Kubrick. Muestra a personas en distintos países desconsoladas por la muerte de Jobs, el 5 de octubre de 2011. Congregadas alrededor de altares, rezan con los ojos cerrados y las palmas unidas al centro del pecho.

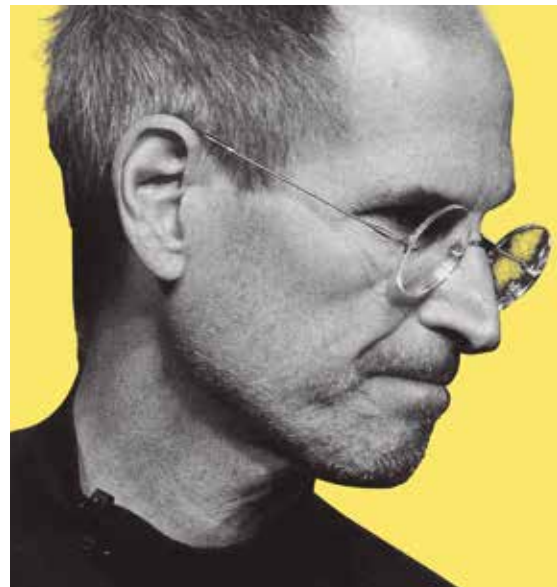
“¿Por qué?”, se pregunta Alex Gibney, director del documental. Admite que “ama” su iPhone, pero sospecha que el despliegue emotivo no tiene que ver con los *gadgets* sino con el hombre mismo. Eso le parece extraño. Quizá se justificaría si Jobs hubiera sido un mártir de los derechos civiles. Por el contrario, afirma Gibney, no era un secreto que “detrás de escena” Jobs podía ser “despiadado, tramposo y cruel”: rechazó a su hija Lisa, explotó a sus amigos e hizo de Apple una empresa *bully* y de condiciones laborales inseguras.

*The man in the machine* (2015) es una de las tres películas realizadas tras la muerte de Jobs que buscan explorar sus dualidades y contradicciones, al lado de *Jobs* (2013), de Joshua Michael Stern y *Steve Jobs* (2015), de Danny Boyle. De ellas, solo *The man in the machine* se declara incapaz de resolver el “enigma Jobs”. Más aún, plantea que lo único que tiene sentido descifrar es el hechizo que aún ejerce sobre millones de personas. Con curiosidad genuina, Gibney se pregun-

ta si realmente el empresario mejoró el mundo. Como sea, concluye el director, la dependencia a la tecnología diseñada por Apple no puede atribuirse a un solo hombre. Es tentador —pero irresponsable— ceder al mito del demiurgo Jobs.

A diferencia del documental, las ficciones *Jobs* y *Steve Jobs* quieren vindicar a su protagonista. El único aporte de la primera es mostrar que el actor Ashton Kutcher podría ser un clon de Jobs. Su parecido físico con quien fuera CEO de Apple (en sus años de juventud, antes de que lo carcomiera el cáncer) es asombroso pero insuficiente. No es que huya de la controversia: incluso es meticulosa narrando la famosa *transa* de Jobs a Steve Wozniak, cofundador de Apple, cuando le dio trescientos cincuenta dólares por un trabajo que él cobró en siete mil. Pero *Jobs* da un giro y se convierte en una forzada *comeback story*. La victoria moral del hombre parece quedar demostrada cuando Apple lo recontracta en 1996, tras haberse deshecho de él una década antes. El cierre de la cinta lo absuelve: lo muestra grabando su voz para el célebre comercial “Think different” y sugiere que es uno más de los “locos” y “alborotadores” que, según la campaña, cambiarían el mundo: Einstein, Dylan, Luther King y otros.

*Steve Jobs*, de Danny Boyle, es un animal distinto. El guion de Aaron Sorkin ignora la estructura de la *biopic* clásica y elige dividirse en actos: tres presentaciones de productos diseñados por Jobs: la Macintosh en 1984; la NeXTcube en 1988 y la iMac en 1998. Salvo pocos y breves *flashbacks*, la película transcurre en los camerinos y pasillos de los auditorios (volviendo literal la expresión *detrás de escena* utilizada por Gibney). El diseño de tiempo y espacio cede el protagonismo a los diálogos distintivos de Sorkin: imposiblemente lúcidos, de una agilidad improbable en la cotidianidad. No es un reproche a la cinta: queda claro que *Steve Jobs* no pretende ser realista. Empezando por la elección de Michael Fassbender para el protagónico, parecería que Sorkin eligió un aspecto de la personalidad de este —su tozudez— para encarnarlo en un personaje con apariencia física distinta. Siguiendo este principio, Sorkin trae a primer plano a un personaje de la vida real pero que no es siquiera mencionado en las otras dos películas: Joanna Hoffman (Kate Winslet), la devota jefa de marketing de las compañías de Jobs. En *Steve Jobs* su función es puramente dramática: ser ta-





bla de resonancia de los excesos del protagonista. Lo mismo podría decirse de la inclusión de la NeXTcube, una estación de trabajo para universidades que en los otros recuentos fílmicos se menciona de paso. Su lanzamiento al público no parecería relevante: la máquina carecía en ese momento de sistema operativo (que tardaría meses en estar listo). ¿Por qué dedicarle un tercio de la cinta? Para ilustrar otra faceta distintiva del personaje: su habilidad para satisfacer carencias también fabricadas por él. Jobs sabía que su cubo negro cubriría un mercado codiciado por Apple, y que esto orillaría a la empresa a hacer las paces con él.

En otra licencia dramática Sorkin convierte a Chrisann Brennan (Katherine Waterston), madre de Lisa, en la voz de un coro llorón que informa al mundo que el genio de Apple era un monstruo de insensibilidad paternal. Si por un lado *Steve Jobs* resalta por su osadía narrativa, no es tan audaz como para dejar al público la carga de aceptar las paradojas de su sujeto. Opta por convertirlo en padre cariñoso, rompiendo con el tono previo y traicionando una propuesta hasta ese punto sin concesiones.

Tanto esfuerzo por conciliar lo irreconciliable de Steve Jobs revela menos del personaje que de la culpa colectiva que produce admirarlo. ¿Por qué es tan difícil

aceptar que era un tipo difícil y también un creador genial? Sus detractores sentencian: un hombre incapaz de amar a su propia hija está impedido para hacer algo en beneficio de la humanidad. Quien se aferre a este principio tendrá que dar por cierto su opuesto: un padre amoroso extenderá esta empatía al resto de sus relaciones. Si se considera que numerosos oficiales nazis llevaban vidas familiares cálidas, se verá lo problemático de negar que el ser humano alberga contradicciones. Unas más nocivas que otras, casi sobra aclarar.

En *The man in the machine* Daniel Kottke lamenta que un *asshole* del calibre de Jobs pueda llegar a ser tan exitoso. Kottke fue amigo de juventud de Steve y uno de sus primeros empleados; luego Apple lo “jubilaría” sin pagarle un centavo. “¿Cuál es la moraleja de esta historia?”, pregunta Kottke, dolido. Uno le respondería: ninguna. Nada justifica a Jobs, pero tampoco es necesario hacerlo para admitir nuestra fascinación por los rectángulos de metal con logotipo de manzana. Como sugiere Alex Gibney, más urgente es cuestionar los porqués de esa fascinación. —

**FERNANDA SOLÓRZANO**, ensayista y crítica de cine. Es comentarista en el programa radiofónico *Atando cabos* y mantiene en el blog de *Letras Libres* la videocolumna *Cine aparte*.

## VIDEOJUEGOS

# Jugando a escribir una novela (en lugar de escribirla)



**PATRICIO PRON**

Nuestra época está obsesionada con la vida privada de los escritores (es decir, con la “parte real” de su existencia en contraposición a la “inventada”, en la terminología propuesta por Rodrigo Fresán), a la que ha dedicado filmes (*El secreto de Joe Gould*, *Una mujer difícil*, *2046*, *Capote*, *Barton Fink*, los descabellados *El lado oscuro del corazón* y *Lucía y el sexo*, etcétera), libros (los de Ricardo Piglia, Roberto Bolaño y Enrique Vila-Matas, algunos de Javier Marías, César Aira, Justo Navarro y Javier Cercas y *Jardines de Kensington* y *La parte inventada* de Fresán, por mencionar solo títulos del ámbito hispanohablante), biografías y documentales. Nuestra época también es testigo de una ampliación inusitada de los soportes de la función narrativa y es interesante que, en contraposición con la vida privada de los farmacéuticos, los recolectores de residuos o los contadores, ya existan (también) dos videojuegos que tienen como protagonistas a escritores, *Alan Wake* y *The novelist*.

2

A *Alan Wake* (Moises Rodolfo, 2010) podemos descartarlo: aunque su protagonista es el escritor del mismo nombre, quien se instala con su esposa en la población costera de Bright Falls, en el estado de Oregón, para trabajar en su próxima novela, con la desaparición de la esposa *Alan Wake* deviene rápidamente un juego de acción en el que resulta indiferente la profesión del protagonista.

*The novelist* (Kent Hudson, 2013), en contrapartida, sí se ocupa de la vida de un escritor en condiciones normales; más específicamente, de la de Dan Kaplan, quien se instala durante tres meses con su mujer Linda y su hijo

## ATENTADOS EN PARÍS

*Los que han muerto esta noche estaban en la calle para vivir, beber, cantar. No sabían que les habían declarado la guerra. En lugar de dividirnos, debemos recordar lo que es hermoso: nuestra forma de vida.*

**JOANN SFAR**, cineasta y novelista gráfico francés, es uno de los dibujantes de *Charlie Hebdo*. Unas horas después de los atentados en París, que han dejado más de una centena de muertos, publicó una serie de viñetas en su cuenta de Instagram.



Tommy en una casa frente al mar (también en el estado de Oregón, por cierto) para escribir una novela y, en la medida de lo posible, recomponer su matrimonio.

*The novelist* ha obtenido el premio a Mejor Juego Indie del Año 2014 de la revista *Continue Play* y ha sido finalista de otros dos galardones; reseñistas y jugadores lo han calificado de “sincero, realista”, “poco convencional”, “fresco”, “conmovedor” y “soberbio”, pero,

por ejemplo, no es “real”). La definición no carece de dificultades, sin embargo.

4 La principal de ellas deriva de sus implicaciones. Juul sostiene, por ejemplo, que el videojuego tiene una estructura abierta en oposición a la de la narrativa, que sería cerrada; pero lo cierto es que el videojuego también tiene una estructura cerrada (en la mayoría de los juegos de estrategia

ayudarles a tomar decisiones que contribuyan a sus objetivos. Para ello, el jugador debe desplazarse por la casa sin ser visto (la idea parece haber inspirado al menos de manera parcial una de las más recientes novelas de Stephen King, *Finders keepers*) para leer una serie de objetos (diarios personales, correspondencia, revistas, dibujos de Tommy, notas en la nevera, etcétera); a su vez, también dispone de la posibilidad de leer los pensamientos de los personajes y, situándose a sus espaldas, explorar sus memorias, una idea particularmente aterradora para cualquiera pero especialmente para un escritor. El jugador debe tomar una decisión que contemple los deseos y las necesidades de los personajes y, específicamente, los requerimientos de la escritura del libro de Dan; de esa decisión depende la resolución de cada uno de los nueve capítulos del juego.

En el primero de ellos, titulado “Writer’s block”, Dan está bloqueado, su agente y su editor lo presionan, y él alimenta pensamientos suicidas al tiempo que Tommy y su esposa lo reclaman. Dan mira por la ventana; a continuación se sienta frente a su máquina de escribir, tecldea por unos instantes y se levanta; de inmediato vuelve a mirar por la ventana; un instante después se echa en el sofá y se tapa el rostro con un brazo; después se pone de pie y mira por la ventana. Tommy dibuja echado frente al televisor; si su madre se sienta delante de él, del televisor salen risas enlatadas. Linda deambula entre el sofá, su estudio, donde ocasionalmente pinta, y las ventanas. (Las mujeres

## Después de jugar a *The novelist*, la impresión que se obtiene es que en nuestra época existe un divorcio absoluto entre las visiones sociales del escritor y la vida real de los escritores.

por supuesto, ninguno de ellos es novelista. ¿Qué sucede cuando el juego es jugado por alguien que sí lo es?

3 En su seminal *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds* (MIT Press, 2005) Jesper Juul define los juegos en general y los videojuegos en particular como sistemas formales basados en reglas con finales variables y cuantificables a los que se les asignan distintos valores (positivo, allí donde el jugador gana, y negativo, cuando pierde), donde el jugador debe llevar a cabo determinadas tareas para influir en el final de la historia y se siente emocionalmente implicado en ella, y cuyas consecuencias son opcionales y negociables (es decir, en el que la muerte en el videojuego,

no es posible realizar una focalización interna en cualquier personaje del tablero); la diferencia sustancial entre uno y otra es que, al tiempo que la narrativa se “limita” a explorar solo una resolución posible del conflicto, el videojuego (cuya representación gráfica sería la de un árbol) tiene que explorar muchas posibles resoluciones y orientar al jugador a través de ellas mediante recursos que la narrativa “lineal” no posee: indicaciones, instrucciones, asignación de puntajes altos para algunas acciones en detrimento de otras, etcétera.

A excepción de este último recurso (*The novelist* no tiene puntajes), el videojuego de Kent Hudson orienta a su usuario mediante todos los recursos mencionados. En él, se debe reunir información acerca del novelista Dan Kaplan y su familia y



de escritores también miran mucho a través de ellas, al parecer.) Linda cree que Dan no la apoya en sus esfuerzos por convertirse en una pintora profesional y está preocupada por Tommy, que tiene dificultades en la escuela; esta noche quiere tomarse un vino con su esposo, pero Dan solo quiere encontrar una libreta en la que tomó unas notas para su libro: si el jugador escoge que la encuentre, Linda y Tommy se sienten decepcionados.

5

Un aspecto interesante de *The novelist* es que está plagado de referencias al cine de terror de las décadas de 1970 y 1980, pero no a la literatura, como si su autor solo supiese de los escritores lo que ha visto en el cine y/o pensase en la literatura como una película de terror. (Una cosa que, por cierto, la literatura también es.)

6

Por otra parte, Dan lleva bigote: es, posiblemente, el único escritor con bigote que existe desde la muerte de Carlos Fuentes en 2012, lo cual también convierte todo esto, de alguna forma, en una pesadilla.

7

Uno de los problemas más evidentes de *The novelist* es que sus personajes son increíblemente antipáticos. Dan es un llorón quejumbroso que lucha con una novela para cuya escritura carece de talento (si lo tuviera no estaría luchando con ella, por supuesto); su visión de la literatura (es decir, la del creador del vi-

deo juego y, por consiguiente, la de sus jugadores) es la de una disciplina que obliga a sufrir presiones indecibles y a dejar de lado todo lo que no sea literatura. Tommy es un personaje aburrido con una incapacidad patológica de entretenerse a sí mismo. Linda se queja de que su marido no pasa tiempo con ella y con su hijo y olvida el hecho de que ese marido es la única fuente de ingresos de su familia. (Si se tiene esto en cuenta, y se adoptan las decisiones que más convengan a la carrera de Dan, el juego termina “bien”, con el novelista ganando el National Book Award. Si, por el contrario, se juega “a perder”, Dan se divorcia de Linda y bebe para olvidarse de ello y para escribir, todo lo cual no constituye, por cierto, el peor final que se pueda imaginar para un escritor.)

*The novelist* es angustiante, que es lo que posiblemente su creador ha deseado; el problema es que tan solo lo es por la irritación que provoca en quien lo juega y por el deseo de estar haciendo cualquier otra cosa, por ejemplo (es mi caso) escribiendo una novela en lugar de jugando a hacerlo. La escritura de la novela no ocupa prácticamente ningún lugar en *The novelist* pese a que se supone que todo gira alrededor de ella; la frustrante repetición que entraña la mecánica del juego y la puerilidad de las decisiones que el jugador tiene que tomar por Dan no dicen mucho acerca de la vida de un escritor porque, entre otras cosas, son las mismas decisiones que debe tomar cualquier persona empleada, ya sea como fontanero, redactor de guías de viaje o dependiente.

8

Es cierto que muy pocos libros y prácticamente ningún filme consiguen ofrecer una imagen verosímil de la vida privada de un escritor y, desde luego, ninguno de ellos es siquiera medianamente creíble para alguien que en efecto sea un escritor (todo lo cual, por cierto, no hace sino contribuir a nuestra obsesión con la figura del escritor, que a raíz de ello parece un personaje más interesante de lo que en realidad es), pero la inverosimilitud de las figuras de *The novelist* y las implicaciones de la concepción del escritor que desarrolla el videojuego son particularmente llamativas. ¿Qué lleva a sus jugadores a creer que Dan Kaplan es una figura verosímil de escritor? ¿Qué es un escritor, en

todo caso? ¿De verdad se cree que los autores somos unos imbéciles llorones incapaces siquiera de escribir? ¿Puede alguien pensar por un instante que la relación entre un autor y su agente es una de coacción como la que tienen Dan y el suyo? ¿Quién podría creer que un personaje como Dan, que carece de toda preocupación de índole económica, es representativo de algún tipo de escritor, excepto de una minoría?

(Que, por otra parte, buena parte de las mujeres de los escritores que conozco sean perfectamente independientes y generen sus propios ingresos no parece ser un obstáculo para que todavía se crea que las mujeres de los escritores son unas víctimas sacrificiales que lo dan todo por las carreras de sus maridos, lo que da cuenta de un machismo inherente a las visiones sociales del escritor tanto como de un cierto anacronismo, puesto que, con la sola excepción que recuerde en este momento de un escritor mexicano cuya esposa es su biógrafa, la desactivación emocional y económica de la mujer del escritor termina después del *boom* latinoamericano, lo cual es una magnífica noticia no solo para las mujeres.)

9

En un artículo reciente acerca del segundo volumen de la biografía de W. B. Yeats a cargo de Roy Foster, John Banville observaba el hecho de que la vida de Yeats ponía en evidencia que el poeta estaba equivocado y que, contra lo que creía, el escritor no está obligado a escoger entre “la perfección en la vida o en la obra”.

La idea es seductora, sin embargo, y las visiones estereotipadas acerca de las relaciones entre vida y obra literaria insisten en ella. En *The novelist* la totalidad de los problemas del protagonista (y, por consiguiente, de las decisiones que el jugador tiene que tomar por él) provienen de la supuesta incompatibilidad entre ambas, cuando es evidente que el verdadero problema de Dan (el único, de hecho) es que carece del tipo de preocupaciones prácticas que en la vida de un escritor (y como sugiere Banville) no constituyen un obstáculo sino un aliciente. En contrapartida, los verdaderos “problemas” del escritor no aparecen en *The novelist*, posiblemente debido a que resultarían demasiado complejos para el jugador y porque su resolución sería incluso más ambigua e insatisfactoria. En mi opinión, serían de dos tipos: los relacionados



con una cierta sociología de la literatura (¿Qué percepciones sociales existen respecto de la editorial que publica mis libros? ¿Qué tipo de instituciones otorgan el capital simbólico que se requiere para la existencia social como escritor? ¿En qué aspectos los intereses de esas instituciones y los míos coinciden o pueden coincidir?) y los que hacen a la configuración de la voz narrativa, que son aun más esotéricos: ¿Qué ventajas me ofrece la narrativa heterodiegética en relación a la autodiegética? ¿Lo que deseo contar requiere una alternancia de escena y sumario o puedo explorar una velocidad distinta, menos canónica? ¿Cuál es la focalización de este relato? Etcétera.

10

Es posible que algunas épocas históricas hayan conocido mejor a sus autores y, por consiguiente, comprendido más adecuadamente el tipo de dificultades por las que atraviesan. Después de jugar a *The novelist*, la impresión que se obtiene es que en la nuestra existe un divorcio absoluto entre las visiones sociales del escritor (al menos en la medida en que aparecen reflejadas en la creación de Kent Hudson) y la vida real de los escritores, al tiempo que entre lo que se cree que la literatura es y lo que esta es en realidad, pese a lo cual (y esto es lo preocupante, o ligeramente preocupante) el videojuego es calificado de “verosímil” y “realista” en las valoraciones de sus usuarios.

Quizás esto se deba al “trabajo en la oscuridad” que es (proverbialmente) la producción de literatura, y tal vez al hecho de que “la parte real” de la vida de los escritores es escasamente importante. Desacreditadas ya las voces de quienes consideraban al videojuego un pasatiempo potencialmente susceptible de provocar atontamiento, aumento de la delincuencia, epilepsia y problemas de aprendizaje, y reivindicado como una forma narrativa legítima y un digno objeto de estudio, en no menor medida debido a su evolución técnica y narrativa, el videojuego parece todavía lejos de poder ofrecer una imagen verosímil del escritor. En ese sentido, la literatura corre con ventaja y es posible que lo haga todavía durante algún tiempo. —

**PATRICIO PRON** (Rosario, 1975) es escritor. En 2014 publicó la novela *Nosotros caminamos en sueños* (Literatura Random House) y el ensayo *El libro tachado* (Turner).

DANIEL GASCÓN  
entrevista a  
**VÍCTOR LAPUENTE**



POLÍTICA

# “UN EXCESO DE REGULACIONES FAVORECE A LOS QUE SABEN CÓMO SALTARSELAS”

**E**n *El retorno de los chamanes* (Península, 2015), el politólogo Víctor Lapuente (Chalamera, 1976) analiza el ascenso de una retórica populista y maniquea en los últimos años. Frente a las grandes declaraciones y las explicaciones simples de problemas complejos, Lapuente, profesor del Instituto de Calidad de Gobierno de la Universidad de Gotemburgo, aboga por las soluciones pequeñas.

En *El retorno de los chamanes* defiende la importancia de una política pequeña y cambios incrementales, frente a la búsqueda de grandes transformaciones sociales, y dice que no hay que esperar demasiado de la política.

Llevo muchos años estudiando los países nórdicos. A veces se piensa en esa diferencia entre los países anglosajones, muy partidarios del mercado, y modelos más estatistas. Pero la separación no funciona necesariamente de ese modo. Los países nórdicos adoptaron una peligrosa deriva estatista que casi los llevó al colapso: es lo que ocurrió en Suecia en los años setenta. Pero después no apostaron por las grandes transformaciones sino por una política más pequeña. Han encontrado respuestas a problemas con políticas que son muy igualitarias, aunque no buscaban serlo de forma directa. Si sigues el espíritu de Robin Hood —como el de los demócratas estadounidenses— y solo quieres sacarles el dinero a los ricos, no consigues integrar a las clases medias altas en el Estado. Si ves el Estado como una aseguradora que resuelve los problemas, es mucho más fácil

integrarse. “Sí, sé que usted querría una sanidad privada, pero veamos qué ocurre en Estados Unidos. Resulta no solo más equitativo sino más eficiente para una sociedad que la sanidad sea pública.” Creo que de esta manera es más fácil progresar, dejando de lado las grandes etiquetas y centrándose en las reformas concretas.

¿Cuál es el papel de la ideología?

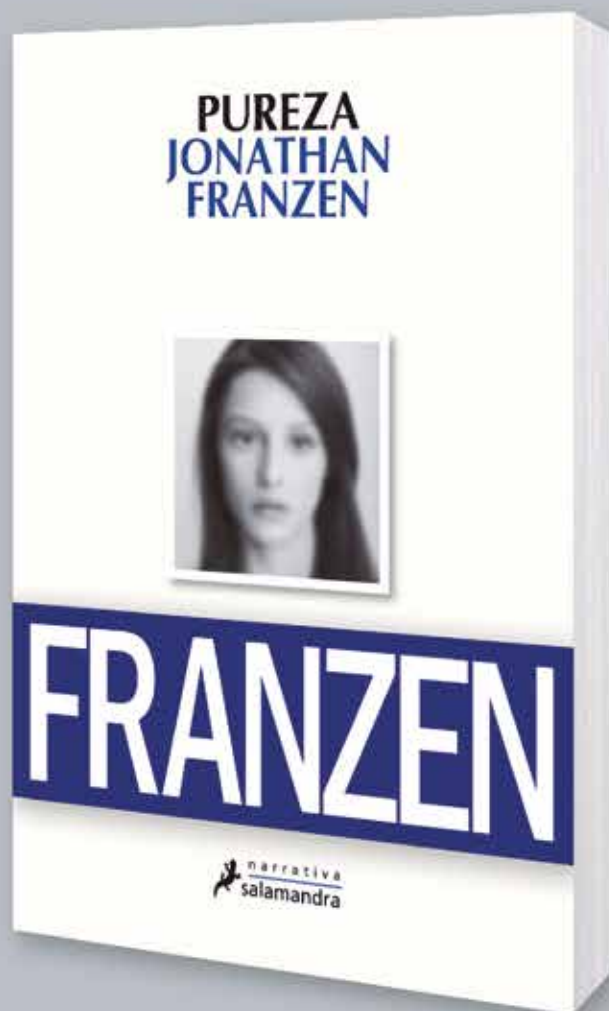
Muy importante. En un país con la política pequeña, un cambio de gobierno de izquierda a derecha significa que la presión fiscal y por tanto los servicios sociales pueden subir un 2, 3, 4%. Se trata de que haya pequeños cambios pero que sean constantes: de ese modo, la ideología puede avanzar. En cambio, en otros lugares, se anuncian a bombo y platillo grandes reformas. Es frecuente que acabes con grandes discusiones teóricas, ideológicas, de las que nada sale. Se pueden hacer cambios ideológicamente sustantivos si no intentas que la ideología lo permee todo.

Uno de los temas sobre los que más ha trabajado es la política municipal y la corrupción. A veces, para combatir la corrupción surge la tentación de poner muchas normas.

Tácito decía que un país corrupto tiene muchas leyes, y es algo que está bien estudiado. Hay regulaciones relativamente pequeñas y sencillas que son más útiles. Aunque depende de la institución, en las universidades suecas no puedes recibir un regalo de más de treinta euros. Es una regla muy sencilla. Lo mismo ocurre con la transparencia. Hemos creado regulaciones, comisiones, funcionarios que ponen información en internet, toda una maquinaria burocrática. Son más efectivas las regulaciones sencillas, cortas y basadas en la evidencia. Un exceso de regulaciones favorece a los que saben cómo saltárselas. Cuantas más regulaciones hay, más favorecemos a empresas creadas para esquivarlas, que son las empresas que han fichado a los altos funcionarios que diseñaron las normas. Esto no quiere decir que yo esté en contra de la regulación: hay cosas que se deben regular. —

**DANIEL GASCÓN** (Zaragoza, 1981) es editor de *Letras Libres*. Su libro más reciente es *Entresuelo* (Literatura Random House, 2013).

# LA GRAN NOVEDAD LITERARIA DEL AÑO



«Si *Las correcciones* fue un estallido de talento literario, y *Libertad* su gloriosa confirmación, *Pureza* es un sencillo y gozoso recordatorio de la agudeza de su mirada.» *Time Magazine*

## RELIGIÓN

# Francisco y el conservadurismo pop

S

HÉCTOR VILLARREAL

olo a católicos muy anticuados se les pudo haber ocurrido que era una buena idea hacer un disco de rock progresivo —a estas alturas de la historia— con sampleos de discursos del papa Francisco. El título del álbum, *Wake up!*, disponible a partir del 27 de noviembre, resulta de lo más paradójico cuando uno escucha el primer sencillo “Wake up! Go! Go! Forward!”, pues en realidad parece un material como para conciliar el sueño o reducir el estrés en el elevador.

El mundo del espectáculo, el de la cultura pop, es preponderantemente promotor de valores conservadores, pero dentro de ese conservadurismo siempre hay oportunidad de que aparezca alguna disrupción con la que se puede conciliar: ser roquero, pero con causa social; ser desnudista, pero apoyar a las fuerzas armadas; consumir drogas, pero ser pacifista; ser promiscuo, pero tener una boda religiosa; Miley baila *twerk*, pero sus canciones son como de Pandora, etcétera. Un continuo no, pero tantito sí.

Jorge Bergoglio ha tenido buena prensa para, hasta cierto punto, formar parte de esta estrategia: ha aparecido en varias portadas de revistas, entre las que destaca la de *Rolling Stone*. De ese modo, el disco es la confirmación de lo que ya se nos había dicho: Su Santidad es un *rockstar*. Con el título “The times they are a-changin’”, el artículo de *Rolling Stone* parece sintetizar lo que muchos comentaristas han querido ver desde el inicio del actual pontificado: carisma y voluntad de cambio, alguien que viene a renovar la Iglesia para hacerla más incluyente o un poco liberal en temas de biopolítica.

Me parece que lo interesante de *Wake up!* no está en su música, sino en el metamensaje o el discurso no explícito del álbum. Esto es, que cuenta con la aprobación del Vaticano. A su manera es un disco oficial que logra que el papa *realmente* forme parte de una banda de rock y cuyas ventas van a destinarse a un fondo de ayuda para refugiados. La Iglesia católica está dando un pequeño grito: “Somos modernos. Nos actualizamos”, como un abuelo en *dad jeans* y tenis Nike de corredor, que en realidad no es *cool* ni *trendy*, pero es *sport*. O sea, como un viejito de *onda*, más que chavorrucos.



Lo paradójico es que esto funciona muy bien en términos de prensa y opinión pública, pero en el aspecto pastoral resulta irrelevante. En realidad a nadie le importa si el papa es o no carismático, si cena choripán o avena, o si saluda de mano al chofer. Eso significa que nadie va a dejar de ser católico o va a correr a bautizarse solo porque Jorge

## EL GATO VITTORIO *Decur*







Bergoglio publique una encíclica sobre desarrollo sustentable o porque sea un jerarca que de repente se sube en un Tsuru blanco.

La imagen de un papa *popstar*, con el desafío de cambiar al sistema desde adentro, tiene mucho de fantasía; es un algodón de azúcar. Las misas de Benedicto XVI en México dieron muestra de que no es

el carisma de un papa ni un discurso renovador ni algunos gestos de humildad lo que mueve a los fieles a postrarse delante de su presencia. Ahí estuvieron los mismos que habrían estado con Juan Pablo II, incluidos los políticos de carrera y candidatos a la presidencia.

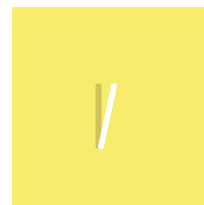
Lo que el consumidor de religión demanda son protección y milagros. Dentro y fuera del catolicismo. Ante la necesidad no pocos serían capaces de ceder su libertad a un tirano si esto garantizara tales beneficios. En eso radica el éxito de la Iglesia Universal del Reino de Dios, mejor conocida como Pare de Sufrir. Dicha iglesia no solo obliga a sus fieles a un estilo de vida ascético sino que mantiene un discurso medieval, de limpias, exorcismos y venta de amuletos, además de contar con los ministros menos carismáticos que pudieron encontrar. No obstante posee un gran poder de *marketing* televisivo y *below the line* que garantiza viernes de milagros y prosperidad económica a sus feligreses.

En contraste, la tasa de retorno de la fe católica es muy baja. Creo que el disco de Bergoglio será más comentado que escuchado y acabará por convencer a los convencidos de lo moderno que es su magisterio. Pero esa imagen fresca le alcanzará a la Iglesia católica para conservar su concurrencia parroquial los domingos, su centralidad en celebraciones y compromisos sociales, y su influencia entre gobernantes y líderes económicos. —

**HÉCTOR VILLARREAL** es politólogo y comunicólogo. En 2006 publicó el libro *Imaginario musicales de la globalización* en el Fondo Editorial Tierra Adentro.

## ARTES PLÁSTICAS

# La posibilidad de un jardín



**CARLOS FONSECA**

nacabadas, abiertas, en proceso: las obras de Abraham Cruzvillegas (ciudad de México, 1968) exponen la precaria ecología que define a la escultura contemporánea.

Nacido en la colonia Ajusco, hijo de migrantes rurales quienes, buscando mejores oportunidades de vida, decidieron en los años sesenta construir, junto a decenas de otros pioneros, una colonia entre las tierras volcánicas del Pedregal de Coyoacán, Cruzvillegas ha visto en el proceso de *autoconstrucción* de su colonia una alegoría de un arte que busca escapar de la lógica capitalista de consumo. Como la colonia de su infancia, sus obras se alimentan de su medioambiente, reciclando todo el material que el artista encuentra a la mano. *Empty lot* ("Lote baldío"), su más reciente obra, instalada en la famosa Sala de las Turbinas del Tate Modern de Londres y comisionada por la Hyundai Foundation, lleva maravillosa-





mente esta intuición al límite, al proponer que todo paisaje no es, a fin de cuentas, sino un bricolaje de otros paisajes, otras historias y otras semillas. Si hay obra, parece sugerir Cruzvillegas, es aquella que surge de la interacción entre la escultura y su medioambiente.



**EMPTY LOT** de Abraham Cruzvillegas estará abierta al público en la Sala de Turbinas del Tate Modern hasta el 3 de abril de 2016.

Doscientas cuarenta parcelas triangulares de madera, geoméricamente ubicadas sobre dos enormes plataformas sostenidas por andamios, conforman *Empty lot*. Cada parcela ha sido, a su vez, provista con tierra proveniente de 35 distintas localidades de Londres. Ninguna semilla ha sido sembrada. Si algo germina, será gracias a la interacción de la tierra con la ecología del museo. A lo largo del perímetro de la estructura, dispuestas con aguda precisión, más de treinta lámparas modernas se encargan de iluminar la posibilidad de un jardín. Con la esperanza puesta en los pequeños retoños que milagrosamente comienzan a germinar, el espectador se entrega a la imagen que tiene por delante. A primera vista, la disposición de las parcelas parecería emular la abstracción geométrica de los cuadros del suprematismo ruso o de Kandinski. En una

El arte, ha dicho Abraham Cruzvillegas, es la expresión del flujo alegre de la energía. *Empty lot* busca nutrirse de esa energía y efectuar un milagro: ver nacer sobre el terreno aséptico de un museo moderno la posibilidad de un jardín.

segunda mirada, sin embargo, el espectador comprende que lo que bien podría ser una alusión a los triángulos del ruso El Lisitski es a su vez una sutil referencia al antiguo sistema de chinampas mediante el cual los pueblos mesoamericanos desarrollaron su complejo sistema agrícola. Este paradójico vaivén entre la abstracción moderna y el pasado mesoamericano define la instalación de Cruzvillegas y nos regala una potente intuición: jugando con la relación que establece el concepto de cultura con aquel de cultivo y sus resonancias agrícolas, el artista parece sugerir que toda cultura es en sí el producto híbrido de una multiplicidad de posibles cultivos, trasplantados y

heterogéneos. La posibilidad, siempre latente, de que en los próximos cinco meses florezca un jardín en pleno museo, dependerá de la extraña ecología que produzcan las más de dos millones de visitas que durante los próximos meses recibirá el museo. Azar, esperanza y precariedad: con *Empty lot* Cruzvillegas valientemente pone en escena, a modo de apuesta total, los fundamentos que han regido, por las pasadas dos décadas, su original propuesta artística.

La ocasión no pedía menos: con esta instalación, Cruzvillegas se convierte —después de la colombiana Doris Salcedo— en el segundo artista latinoamericano en afrontar el reto de adornar el atrio principal del Tate Modern, el museo moderno más famoso de Londres. Se une asimismo al selecto grupo de artistas internacionales cuyas obras se han instalado sobre este prestigioso espacio, como Louise Bourgeois, Anish Kapoor, Olafur Eliasson y Bruce Nauman, entre otros. Parecería que ni los distinguidos nombres ni el prestigio del lugar han hecho temblar a Cruzvillegas, quien ha optado por permanecer fiel a su proyecto artístico y a la forma en la que en él se plantea la posibilidad de un arte de lo precario. Por los próximos cinco meses, los más de dos millones de visitantes que atravesarán la Sala de las Turbinas decidirán el futuro de esta instalación. Traerán consigo, desde Pekín o desde São Paulo, desde Manchester o desde Barcelona, los gérmenes, las historias y las semillas que determinarán si algo germina en el terreno que el artista ha propuesto. Formarán parte de una instalación que imagina el arte como una labor comunal guiada por un principio de solidaridad. Que algo pueda germinar ahí donde nada ha sido sembrado, que un jardín pueda florecer en pleno museo, nos da a entender que hay muchas formas de imaginar el arte más allá del modelo tradicional de producción y consumo. El arte, ha afirmado Cruzvillegas en otra ocasión, es la expresión del flujo alegre de la energía. *Empty lot* busca nutrirse de esa energía y efectuar un milagro: ver nacer sobre el terreno baldío y aséptico de un museo moderno la posibilidad de un jardín. Nosotros, mientras tanto, esperaremos con ansiedad y esperanza, a sabiendas de que el verdadero milagro ya está en marcha. —

**CARLOS FONSECA** (San José, Costa Rica, 1987) es escritor y doctor en literatura hispanoamericana por la Universidad de Princeton. Anagrama publicó este año su primera novela, *Coronel Lágrimas*. Vive en Londres.





**PALÍNDROMO/FOTOGRAFÍA**  
**SE VA LA NIÑA**  
**DE MÍ DAÑADA**

*Merlina Acevedo*

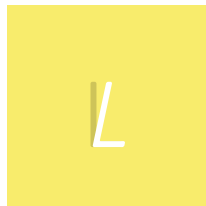
Se va la niña de mí dañada  
y soñará mares de sal amar,  
ama, la sed es al amar,  
¡dolida y sabia niña dañada!,  
¡ya dañá, de cerca crece dañina!  
Y anulada, callé.  
No creceré para perecer con ella,  
como callada de lo sola,  
como cada luna,  
odio no crecer con aire:  
sola, sin amor, aroma  
ni sal, o sería, no crecer  
con oído. Anulada,  
¡cómo calo soledad allá!  
¡cómo callé!, no creceré  
para perecer con ella cada luna.  
¡Ya, niña!, ¡de cerca crece, dañada!,  
¡ya dañá!, dañina ibas.  
¡Ya dílo!, ¿drama  
la sed es al amar?,  
ama la sed ser, amar años.  
Ya dañá, dime, ¿dañina la ves? —

**MERLINA ACEVEDO** es ajedrecista,  
artista plástica, música y poeta.



## ARTES PLÁSTICAS

# La gran utopía

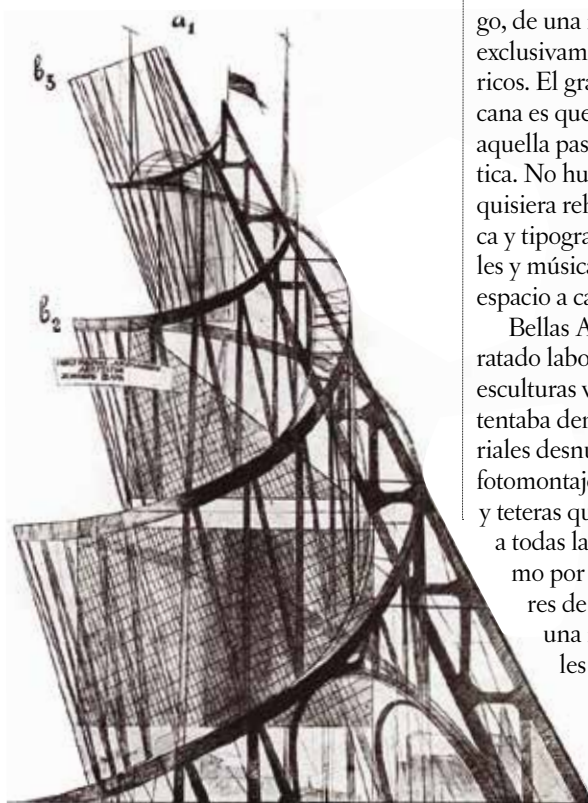


**JESÚS SILVA-HERZOG MÁRQUEZ**

a pieza que recibe al visitante es el mejor epígrafe que pudo encontrarse a la admirable exposición de la vanguardia rusa en Bellas Artes. Se trata de una maqueta de buen tamaño de la Torre de

Tatlin, que habría de ser la más alta construcción del mundo. Una estructura de hierro, acero y cristal envolviendo tres enormes piezas giratorias: la inferior alojaría al Komintern, en la segunda estarían las oficinas de su comité central y en la tercera se abriría un museo para mostrar las maravillas de la Revolución. Cada bloque daría la vuelta a su órbita, como globos celestes. El monumento a la revolución mundial sintonizaba la historia con el cosmos y el subsuelo. Revolución: regreso al origen; reinicio, reinención del tiempo.

El monumento fija el tono de esta extraordinaria ráfaga de arte de la Rusia al comienzo del siglo xx porque muestra su ambición y su imposibilidad. Capta a la perfección el ideal e insinúa la tragedia. La torre no se construyó nunca. No había en Rusia hierro suficiente para tal enormidad. La desmesura quedó en proyecto: trazo y maqueta. Se trata, seguramente, del edificio inexistente más influyente del siglo xx. Robert Hughes, en *El impacto de lo nuevo*, cree que es el monumento perfecto a la idea irrealizable: el mejor emblema de la utopía. La exposición que se presenta en el museo de Bellas Artes es un acontecimiento. Reúne piezas emblemáticas de la vastísima exploración estética e intelectual en Rusia, desde los últimos años del zarismo a los primeros años de Stalin. Más que de una corriente unificadora, bajo el nombre puntiagudo de “vanguardia” se nombran una multitud de corrientes que aspiraron a rehacer el arte, la cultura, el mundo. Si hay algo que las acerca es la negación, un afán crítico que es abiertamente destructivo. “En nombre de nuestro amanecer —escribió el poeta Kirillov en



1918— quemaremos los Raphaelles, destruiremos los museos, pisotaremos las flores del arte.” Destruir la academia era necesario para “respirar otra belleza”. Bajar los cuadros de los museos y poner, en su lugar, el decorado de las balas, agregó Maiakovski. Octavio Paz notó la paradoja: esa vanguardia que quiso incendiar los museos se convirtió en arte de museo. “Las vanguardias —dijo en una conferencia de 1994— se dispersaron y se disiparon, pero enriquecieron nuestra época con creaciones deslumbrantes. Son la otra cara, la luminosa, del sombrío siglo xx.”

La exposición no es una franquicia más, como las que se han vuelto moda en nuestros museos. Grandes exhibiciones que brincan de una galería a otra. Esta muestra es resultado de un admirable trabajo curatorial de Sergio Raúl Arroyo. Pensada originalmente como una mirada a las vanguardias europeas, fue concentrándose progresivamente hasta detenerse en el grandioso experimento ruso y soviético. Hace más de veinte años, el museo Guggenheim de Nueva York organizó una exposición similar. *La gran utopía* era, igualmente una mirada a la vanguardia rusa entre 1915 y 1932. Se trataba, sin embar-

go, de una muestra que se detenía, casi exclusivamente en los experimentos pictóricos. El gran acierto de la muestra mexicana es que logra desplegar el abanico de aquella pasión a un tiempo estética y política. No hubo nada que la vanguardia no quisiera rehacer. Pintura y teatro, cerámica y tipografía, arquitectura y cine, carteles y música. La muestra mexicana abre espacio a cada una de estas expresiones.

Bellas Artes presta espacio a ese disparatado laboratorio. Ahí pueden verse las esculturas voladoras con las que Tatlin intentaba demostrar el poder de los materiales desnudos; la poesía visual en los fotomontajes de Rodchenko, las vasijas y teteras que llevarían la nueva estética a todas las mesas; el afán del rayonismo por capturar los ritmos y los colores de la radiación solar, los trazos de una nueva escena teatral, los carteles de la nueva evangelización.

El protagonista de la muestra es, sin duda, Kazimir Malevich. En él puede verse la tensión esencial de este tiempo. Me refiero

a la aspiración de la fuga y el anhelo de intervenir en la historia. Arte para escapar de la realidad, arte para componerla. Malevich podría decirle a Lenin que su revolución fue anterior. El cuadro negro precede dos años al asalto del Palacio de Invierno. Durante algún tiempo pensó que ambas revoluciones podían fundirse en una sola, que el Estado proletario podía cumplir el sueño de un futuro libre de tradiciones. Pudo ser cierto durante los primeros años de la revolución, después caería la ortodoxia y la persecución.

Se sabe bien: el noviazgo de los radicalismos terminó en tragedia. Fusilamientos, exilios, campos de concentración, traiciones, humillaciones, suicidios. Malevich sufrió cárcel y la persecución del régimen cuando su arte fue catalogado como formalista, alejado de la doctrina del realismo socialista. El último acto del suprematismo, el último chispazo de su insubmisión fue quizá su funeral. El artista diseñó su propio féretro. La lápida y el epitafio son su cuadro negro. La cripta fue destruida en la Guerra. Hace unos años se descubrió que en el lugar donde fue enterrado se levanta hoy un conjunto de apartamentos de lujo. —

**JESÚS SILVA-HERZOG MÁRQUEZ** (ciudad de México, 1965) es ensayista y politólogo. Escribe en *Reforma* y sostiene el blog *Andar y ver*. Es miembro de la Academia Mexicana de la Lengua.

# AGENDA DICIEMBRE

## MÚSICA JOHN ZORN EN EL AUDITORIO NACIONAL

El 6 de diciembre, John Zorn tocará el órgano monumental en el Auditorio Nacional para acompañar la proyección de la versión restaurada de *El gabinete del doctor Caligari*.

## ESCULTURA

# El duelo de Toledo

D

IVÁN  
RUIZ

uelo y dolor son dos términos próximos mas no semejantes. Antes de que en nuestra lengua se hiciera más convencional el sentido mortuario del primero, el duelo estaba referido al

combate entre dos personas: un cuerpo a cuerpo que perseguía la purga de una sospecha infame, la demostración de valentía o de venganza, según consigna el antiguo *Diccionario de Autoridades* en su tercer tomo de 1732. El dolor, por otra parte, era definido como una “triste sensación”: la manifestación corporal de una molestia proveniente del órgano de los sentidos externos, cuya causa correspondía a un material sensible dentro o fuera del cuerpo. Al duelo y al dolor los familiariza el resultado y los efectos de la batalla: el impacto de los golpes sobre el cuerpo, su resonancia en los sentidos, su exteriorización como marca aflictiva —herida de guerra— y, fundamentalmente, la expresión de desconsuelo frente a la muerte. Cierta historia de este país no desconoce esta alianza semántica de *larga data*: duelo y dolor se encuentran tatuados en la memoria colectiva de la insurrección y la resistencia civil.

Es en esta trama particular entre batalla, sufrimiento y trauma donde Francisco Toledo (Juchitán, 1940) inscribe su exposición más reciente, titulada, de manera lacónica, *Duelo*, la cual se presenta en una de las salas del Museo de Arte Moderno (MAM) de la ciudad de México. Se trata de una muestra compacta, constituida por casi un centenar de cerámicas de alta temperatura, en donde el artista juchiteco evoca una genealogía particular de la violencia en México, de la cual ha sido testigo directo y en ocasiones víctima de amedrentamiento: aquella que comienza con las desapariciones forzadas efectuadas en los años setenta en el Istmo de Tehuantepec y que corre hasta masacres recientes como la perpetrada en Tlatlaya, Estado de México, en junio de 2014. Pero el duelo de Toledo

## HISTORIA CÓLOQUIO SOBRE MÉXICO Y REINO UNIDO EN LA FIL

El 3 y 4 de diciembre, historiadores como David Brading, Hugh Thomas, Linda Colley y Will Fowler, entre otros, discutirán las relaciones entre México y Reino Unido, en el salón E, del Área Internacional de la FIL de Guadalajara.



## ARTES PLÁSTICAS, EL ARTE POLÍTICO DE GOLUB

Leon Golub (Chicago, 1922-Nueva York, 2004) sostenía la idea de que el arte debe ser socialmente relevante. Sus obras retoman los temas de opresión, violencia y abuso de poder. En el Museo Tamayo puede verse una muestra que recorre las piezas clave de su carrera. La exposición permanecerá hasta el 7 de febrero de 2016.

## TEATRO LA HISTORIA DE JULIA PASTRANA

*La belleza*, la obra sobre Julia Pastrana, escrita y dirigida por David Olguín, estará presentándose, jueves y viernes, hasta el 13 de diciembre en El Milagro. Actúan Laura Almela, Mauricio Pimentel y Rodrigo Espinosa.



no es precisamente la expresión solemne de estos crímenes de lesa humanidad, ni la proclama punzante que ha caracterizado su activismo en Oaxaca: se trata más bien de una síntesis descarnada entre figuración y materialidad que confirma su vigencia en el campo de las artes plásticas.

Para esta muestra que comenzó a prepararse a principios de año, Toledo trabajó las cerámicas de alta temperatura en el taller La Canela, del maestro ceramista Claudio Jerónimo López Cedillo, en San Agustín Etla. Con esta técnica, cuya singularidad consiste en dotar a los diferentes materiales cerámicos de una estabilidad y dureza considerables debido a una cocción que va de los mil doscientos a los mil cuatrocientos grados centígrados de temperatura, el artista juchiteco da un giro en el abordaje simbólico de uno de sus materiales predilectos. El barro es empleado en *Duelo* no ya como la materia asociada a lo biológico y naciente: desplazada al polo extremo, encarna la petrificación de cuerpos agonizantes, lacerados, mutilados, torturados por el ardor de las llamas, esto debido a una inevitable asociación de los hornos de alta temperatura empleados para la fabricación de las piezas con los hornos crematorios nazis. Aquella figuración lasciva del bestiaro de Toledo reaparece aquí en su aspecto más sombrío: un pulpo bañando en sangre, un perro entamado con numerosos huesos, seis patas de pollo que surgen de un plato enardecido.

El diseño museográfico propuesto por la artista textil Trine Ellitsgaard —esposa de Toledo—, y en el cual también participó como asesora Patricia Álvarez y el equipo del MAM, acentúa el dramatismo encarnado en las piezas: los muros de la sala fueron oscurecidos con un negro implacable, las piezas fueron colocadas en mesas de diferentes alturas y sobre aquellas recaen conos de luz intensiva que arrojan de inmediato la mirada del espectador, quien debe enfrentarse, sin texto mediano, a la gestualidad lacerante de las esculturas. Entre el claroscuro y la austeridad que emana de esta puesta en escena surge, de modo ineludible, una convivencia entre este duelo contemporáneo con la ritualidad funeraria ancestral: el guiño del columbario en el acceso de la sala (un monumento con cavidades en las paredes donde los romanos colocaban las urnas cinerarias) anticipa una superposición de temporalidades que encuentra su primera disrupción con un estremecedor “caldo”



**DUELO** de Francisco Toledo estará abierta al público en el Museo de Arte Moderno hasta el 28 de febrero de 2016.

de orejas mutiladas, una de las piezas más elocuentes de toda la muestra.

En un momento donde las revisiones históricas sobre arte, política y violencia han producido una coyuntura con nuestro doloroso presente (*Bite your tongue* de Leon Golub en el MUAC, por mencionar algunas), la relevancia de esta muestra no tendría que orientarse hacia una hagiografía anticipada de Toledo, como se ha insistido en los medios de comunicación a raíz de la coincidencia de esta exposición con su aniversario número setenta y cinco. Desde una perspectiva poco complaciente (incluso para el artista mismo), la narrativa de *Duelo* es implacable y abominable: un teatro de la tortura o una cámara de los horrores en donde el espectador poco tiene que decir ante la brutalidad contundente de las piezas. No habría que confundir el papel de ambientalista y luchador social que Toledo desempeña con brío en Oaxaca con la mirada penetrante y aciaga que nos ofrece en esta exposición: duelo y dolor, de nueva cuenta, conjurando contra “las bellas formas que a menudo pretenden ocultar la realidad” (Sergio González Rodríguez. *Los 43 de Iguala*). —

**IVÁN RUIZ** (Puebla, 1979) es ensayista e investigador, en el área de arte contemporáneo, del Instituto de Investigaciones Estéticas de la UNAM.

## ARQUITECTURA

# Las ruinas que habitamos



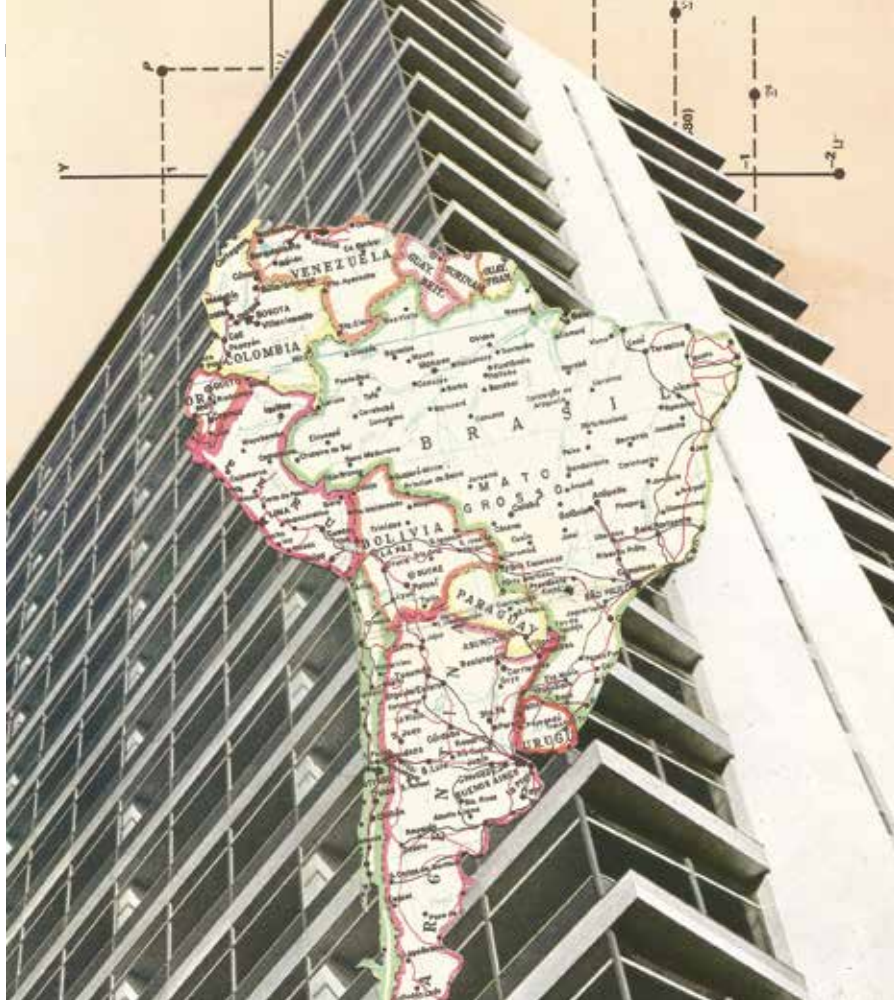
**GEORGINA CEBEY**


En 1943, el pintor uruguayo Joaquín García Torres dibujó un mapa en el que Sudamérica aparecía de cabeza, con Tierra del Fuego en la parte superior y la costa colombiana en la inferior. Con este gesto simbólico de inversión cartográfica, García Torres proponía también invertir la hegemonía artística del norte y reorientar la mirada: que los ojos acostumbrados a mirar hacia Europa y Estados Unidos voltearan al sur, donde una escuela artística surgía. El proyecto —que acuñó la consigna “Nuestro norte es el sur”— no prosperó. Seis décadas después (2005), Justin McGuirk, crítico de arte y en ese entonces director de la revista de arquitectura *Icon*, observa sobre su escritorio los puntos del planeta donde los edificios y proyectos urbanísticos más innovadores del momento se acomodan: en esa cartografía de la arquitectura global que espera a ser publicada, Latinoamérica es una presencia vibrante que constantemente repiensa el habitar de las masas. Como los turistas del pasado que viajaban para aprender de las ruinas, McGuirk decide recorrer el centro y sur del continente americano en busca de casos paradigmáticos de vivienda social que logren explicar qué sucede en esos lugares donde, a contracorriente de tantas otras partes del mundo, la tipología se resiste a desaparecer. *Ciudades radicales*, recientemente editado en español, da cuenta de ese periplo.

McGuirk comienza su trayecto en México en el conjunto habitacional Nonoalco-Tlatelolco. Realizado por Mario Pani en 1964, Tlatelolco es un paradigma en tanto que ahí se consolidó la imagen de un futuro que acudía al megabloque como forma de habitar. Los edificios de Tlatelolco representaron el inicio

de orejas mutiladas, una de las piezas más elocuentes de toda la muestra.





 **Justin McGuirk**  
**CIUDADES**  
**RADICALES. UN**  
**VIAJE A LA NUEVA**  
**ARQUITECTURA**  
**LATINOAMERICANA**  
 Traducción de Eva Cruz  
 Madrid, Turner, 2015,  
 286 pp.

de la utopía moderna latinoamericana: la macroescala con la que alguna vez soñó Le Corbusier fue ejecutada por un mexicano que levantó, en un barrio otrora desolado, un microcosmos que alojaba quince mil viviendas para la clase media, una oda al ecosistema de concreto. Aunque este tipo de experimentación urbana se replicó con éxito en el centro y sur del continente, en los años setenta los gobiernos neoliberales dejaron de abrazar los programas de vivienda de masas como una promesa de bienestar social para ceder la labor al sector privado. El resultado, según McGuirk, ha sido el paulatino desplazamiento de la pobreza a los bordes de las ciudades, lo que ha convertido la desigualdad en rasgo elemental de la urbe contemporánea. Si el tiempo tiene la virtud de conservar lo destruido, lo que se observa hoy en los conjuntos de vivienda social latinoamericanos de mediados de siglo no son vestigios de modernidad sino las rui-

nas de un Estado de bienestar que dejó a la ciudad a la deriva. De una arquitectura con fines sociales que sucumbió ante los objetivos financieros de la construcción.

En este contexto, el itinerario de viaje de McGuirk está marcado por el deseo de conocer a la nueva generación de actores urbanos que han buscado integrar los márgenes (favelas, asentamientos irregulares, cinturones pauperizados) a las ciudades. Con ejemplos que van desde la ruina moderna (el Proyecto Experimental de Vivienda en Lima) hasta la utopía contemporánea (la Torre de David en Caracas), *Ciudades radicales* analiza casos notables. En Jujuy, Argentina, por ejemplo, el crítico visita los conjuntos de viviendas levantados por el movimiento social Túpac Amaru. Estos edificios funcionan como complejas cooperativas autosustentables: los habitantes son los propios constructores; son ellos también quienes se autoemplean fabricando los ladrillos, vestimenta, o trabajando en el hospital o escuela de la comunidad. Y, finalmente, son ellos los que disfrutan de la vida en un conjunto con albercas y un parque temático dedicado a los dinosaurios. La lidereza, Milagro Sala, no es arquitecta pero sí

pragmática, su socialismo no está peleado con la voluntad de hacer que los pobres se sientan ricos al habitar en una especie de conjunto residencial que mezcla toboganes de un parque acuático de Orlando con la iconografía cheguevarista que figura en cada una de las casas ahí levantadas.

Más allá de su turismo arquitectónico, el logro más considerable de McGuirk es que logra enlazar las manifestaciones de dos fenómenos históricos y su impacto en la ciudad: documenta, a través de su viaje, el salto de la arquitectura moderna de tipo social al nuevo paradigma dominado por las constructoras, donde importa menos la ideología que la ganancia, el escenario de una planificación que trafica con influencias políticas y carece de visión social, y que lo único que consigue es saturar los paisajes periféricos de casas para dar forma a ciudades cada vez más desiguales. No queda más que acudir a la figura del arquitecto activista, la antítesis del arquitecto estrella, un actor comprometido con el contexto. Es ahí donde cobran sentido los otros casos pensados por McGuirk: el estudio de Alfredo Brillembourg y Hubert Klumpner, Urban Think Tank, pionero en la “acupuntura” urbana en Caracas; el alcalde bogotano Antanas Mockus y sus peculiares estrategias para lograr una ciudad más cívica o el nuevo significado del transporte público como medio de conexión de los desplazados: un viaje en teleférico que conecta la chabola con el centro en Río. Aunque Tijuana figura en el libro como un ejemplo, parece que las lecciones de *Ciudades radicales* no han permeado en el país, donde los últimos proyectos arquitectónicos de relevancia olvidan la voluntad social del habitar y la integración del habitante para dar paso a supervías, aeropuertos, túneles y centros comerciales, entre otros.

Durante su investigación sobre favelas en Brasil, McGuirk se encuentra con un cuadro: es el mapa invertido de García Torres. La profecía del pintor se está cumpliendo hoy cuando la nueva escuela urbanística y arquitectónica de América Latina está proponiéndole cosas al mundo y ese es el sentido optimista sobre lo “radical” en este libro. Quizás el uruguayo no se lo habría imaginado así en 1943, McGuirk parece olvidarlo a ratos, pero hoy también la gente está mirando al continente gracias a los niveles de pobreza y desigualdad extremos que aquí se viven. —

**GEORGINA CEBEY** es maestra en historiografía e historiadora de la arquitectura.