

# Charles Robert Maturin:

## BERTRAM o El Castillo de San Aldobrando (7)

(BERTRAM entra, con aire sombrío, observándolo todo a su alrededor).

¿Este es el jefe? Su mirada me espanta; yo me atrevo a dirigirle la palabra.

HUGO.

Vamos; la comida está lista... por aquí...

(BERTRAM, siempre pensativo, atraviesa el escenario).

CLOTILDE.

Un profundo dolor parece absorberlo: la mirada de este hombre inspira un sentimiento que no es ordinario. Observémoslo.

(Ella sale).

1er MARINERO.

Vamos camaradas; rindamos honores a la bondad de nuestra anfitriona. Por la alegría de nuestros corazones y el olvido de los peligros pasados.

(Canta).

Somos hombres escapados de los peligros; pero, al beber, descubrimos que su encanto hace olvidar todas las cosas. Las tempestades jamás han conocido aventureros más intrépidos, ni los banquetes otros campeones más dispuestos a la alegría.

### ESCENA III.

La terraza del castillo. Un claro de luna. Se observa una parte del torreón y otras torres que asoman, en un primer plano, tras la masa de la vegetación.

El solitario bosquecillo de IMOGENE.

IMOGENE sola, fijando un tiempo sus ojos sobre la luna; luego camina a paso lento.

¡Querida luz, amiga de los espíritus dulces y graves, encanto de las melancolías del amor! ¿Cuál es vuestro imperio? ¿De dónde proviene la potestad que ejercéis sobre los movimientos de las pasiones, ya sea que iluminéis las desesperaciones sin salida o las ardientes esperanzas, o prestéis vuestros pálidos colores a los sueños de la inquieta imaginación? ¡Querida luz! Distribuíis ecuanimemente vuestros rayos sobre los pasos de los amantes que buscan encontrarse y de aquellos que se separan; resplandecéis igualmente con todo vuestro fulgor sobre los corazones rotos y sobre los corazones satisfechos... ¡Bertram! ¡Bertram!... ¡Qué dulce es repetir, en la expectante noche, ese nombre querido! Es un encanto poderoso capaz de despertar los pensamientos amortajados en el sueño del corazón. ¡Cuán abatida me siento!... Acuden los recuerdos en tropel a presentarse ante mis sentidos... los seres amados, los ausentes y los muertos comparecen ante mi presencia. (Con mayor ímpetu) ¡Voy a departir con ellos hasta que mis facultades se extingan, y mi corazón embelesado permanezca suspendido en la duda de su propia existencia!...

Entra CLOTILDE.

¿Por qué, Señora, permanecer solitaria y pensativa bajo esta triste luz, tan apropiada para engendrar desapacibles pensamientos?...

IMOGENE.

Yo no he buscado sino llorar un poco junto a mi dulce compañía, la reina solitaria de las noches. No privéis a mi corazón de mi último consuelo: los pensamientos que le son más entrañables lo visitan ahora, y lo colman de una felicidad celestial.

CLOTILDE.

Venid mejor conmigo a ver a esos hombres escapados de la tempestad y consolados por vuestras buenas acciones. Su alegría disipará vuestra negra tristeza. Ellos hablan

acerca de los peligros desatados del fuego, del cielo y del mar, de los que han escapado casi por milagro; conocen antiguas leyendas y romances. Escuchad... el céfiro nos trae hasta aquí sus voces sonoras.

(Un bullicio de cantos y festejos se hace escuchar).

IMOGENE.

¡Su regocijo estridente y bárbaro me alarma, os lo confieso! ¡Tales desbordes en un castillo hospitalario no conciden con hombres liberados de un horroroso peligro!... Por lo demás, no todos comparten esa mesa; al cruzar la galería he notado que uno de ellos se mantenía apartado; con su figura a medias cubierta por un manto, y un pasajero rayo de luz me ha hecho discernir, a través de su raída vestimenta, un aire de salvaje grandeza.

CLOTILDE.

Yo también lo he observado; no se ha sentado cerca de ellos; y, con un tono imponente que los intimida, ha apaciguado su alegría turbulenta.

IMOGENE.

¿No habla?

CLOTILDE.

No; pero, a juzgar por los movimientos de su pecho, no hace sino suspirar.

IMOGENE.

Hacedlo venir. Hay en él un misterio de dolor que me interesa.

CLOTILDE.

¿Os atrevéis a conversar sola con él? ¡Su aspecto es terrible!

IMOGENE.

Es por ese motivo que deseo verlo; yo también he pasado por trances terribles. (Duda un momento). Si en él habita un corazón desesperado, no desearía engañarlo ni con palabras de consuelo.

(BERTRAM avanza a paso lento desde el fondo del escenario, con los brazos cruzados y mirando hacia el suelo).

Algo semejante a este ser misterioso me ha perseguido en mis sueños... ¿Será así otra vez?

(BERTRAM llega desde el fondo del escenario, y permanece a su lado sin mirarla).

Extranjero, os he querido ver separado de vuestros compañeros, temiendo que su ruidosa alegría pudiese llegar a importarnos. ¿Tal vez habéis perdido vuestra fortuna en el naufragio? Mi oro podría curar ese mal. El tesoro del castillo...

BERTRAM.

Sería absolutamente en vano, aún si se me colmase con todas las riquezas del universo.

IMOGENE.

Entonces creo adivinar la razón de vuestro sufrimiento: un corazón, anegado bajo unas olas despiadadas, por una amiga adorada o un hermano querido; ¡así ha naufragado vuestra alma!... Mucho lo lamento, hombre infortunado; es todo lo que puedo hacer. Podría ofreceros riquezas, pero nunca consolaros, siendo que yo misma no encuentro consuelo. Sin embargo, ¡cuánto quisiera infundir los más dulces pensamientos en los corazones que sufren, si fuera que mis palabras, entrecortadas por el llanto, así me lo permitieran! Pero el dolor no me ha dejado otras.

Continuará...

Traducción: Juan Carlos Otaño.



Nº 31 - BUENOS AIRES/2019 - GRUPO SURREALISTA DEL RIO DE LA PLATA

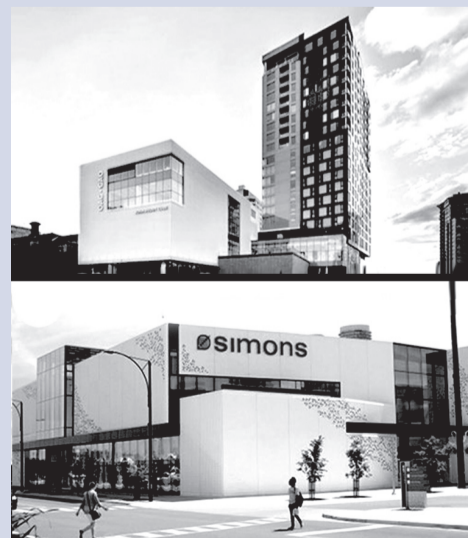
## UNA DESINVITACIÓN.

Queridos amigos, taxidermistas, lugartenientes y dachshunds de todo tipo:

Nos gustaría cordialmente desanimarlos. A ustedes, a sus seres queridos, a todos en el planeta y especialmente a aquellos con una pizca de espíritu inconformista en el área de Ottawa, para que desistan de concurrir a la nueva y chispeante difamación de la Galería de Arte de Ottawa sobre Claude Cahun y Marcel Moore. Desde el 14 de septiembre de 2019 hasta el 9 de febrero de 2020, ustedes y todos sus conocidos tendrán la rara oportunidad de perderse este circo de desinformación, reapropiación y elegante patrocinio corporativo. Les recomendamos especialmente que eviten pensar en cómo la exposición «posiciona» a Cahun y Moore, «en un diálogo con los artistas contemporáneos». También se sugiere que resistan el impulso de «expresar una amplia gama de pareceres» bajo el enorme letrero verde brillante de los grandes almacenes Simon, patrocinador número 1 de la exposición, quien sin duda se sentirá ansioso de proporcionarles los accesorios que necesiten como para llegar — acabadamente y con estilo — a conseguirlos.

(Por cierto, ¿no es sorprendente cómo la arquitectura del cubo blanco de la Galería de Arte de Ottawa y los grandes almacenes de Simon son casi idénticos, tanto por dentro como por fuera?).

También nos gustaría alentar a los conservadores de museos, historiadores del arte y académicos de los más variados paladares, a continuar su ingenioso



¿UN CUBO BLANCO ES TAN BUENO COMO OTRO?

juego de reapropiación y neutralización del surrealismo en la privacidad de sus propios hogares, y no al aire libre, donde es más probable que obtengan su insalubre lavado retrospectivo a partir de los caudales públicos. «¿Marketing de guerrilla?». Luego tendremos, como ya es sabido, que salir a limpiar nosotros. Si bien estamos muy contentos de que hayas logrado «redescubrir» a Claude Cahun, unos 80 años después que el resto de nosotros, y de que tengas una tendencia incurable por agotar tus efluvios teóricos en todo aquello que te pique y estimule, por pequeño que sea. Recomendamos que esto no sea considerado como una oportunidad para exponer a las masas tu indecente incremento profesional, sino como una patología que debe tratarse como se merece, con los discretos susurros y los silencios correspondientes.

Compartimos tus sentimientos, de eso puedes estar bien seguro. Todos te sonreímos y te damos palmaditas en la cabeza cuando insistes en que tu pequeño espectáculo «nos desafía a considerar las formas en que los gestos, el lenguaje, los objetos y los estilos cotidianos sirven para construir y dismantelar nuestro sentido de identidad». Eso está muy bueno. ¿En serio que lo has escrito todo tú mismo? ¡Lo pondremos en la heladera!

Pedimos a todos los rebeldes verdaderos, *queerfolk*, inconformistas, ocultistas y otros soñadores privados de sus derechos, que no quieran aceptar ni acepten en sus vidas el patrocinio corporativo ni la bendición académica, y consideren en cambio al cuerpo vivo del surrealismo y a los surrealistas vivos actuales, quienes continúan el legado de Cahun y Moore en su negativa a integrarse a ese desorden especulativo del mercado que es el mundo del arte contemporáneo. A la mierda con las *vernissages* y la jerga teórica, hay un mundo de sueños y posibilidades por explorar ...

Sus amigos,

GRUPO SURREALISTA DE OTTAWA.

Septiembre de 2019.

## Encuesta sobre el Juego de Saqqara.



**A partir de un antiguo tablero de juego hallado en Saqqara (Egipto), del que se ignoran completamente sus instrucciones:**

**A) Determinar sus reglas probables, tal como habrían sido concebidas por los antiguos egipcios.**

**O bien:**

**B) Imaginar otras reglas alternativas, con el fin de explorar sus posibilidades en función de un juego surrealista.**

### John Welson

Los jugadores llegan correctamente vestidos.

El tablero está configurado. Los dos pájaros están empollando con toda la fanfarria de la naturaleza. Empollan las nuevas reglas del juego. Los huevos de madera petrificados se abren y el juego comienza. En el primer movimiento, los jugadores telefonan. Los pájaros se besan, los pájaros susurran. Un paisaje congelado abre el primer movimiento. Movimiento de ave a ave, aroma de besos, florecimiento de la tierra, besos de picos de pájaros, trinar de vuelos, en la recta final el eco de los pájaros mudándose en alondras. Pájaros de hombros azules cantan la canción de la esperanza, mientras la golondrina y el avión zapador vuelan hacia ojos de besos. El juego ha terminado, el futuro del beso de las aves en el juego es el fruto de todas las imaginaciones, el sueño que vuela, lo posible en el batir de las alas.

### Grupo Surrealista de Ottawa (Lake, Patrick Provonost, Sa'ad Hassan, Jason Abdelhadi)

Una discusión de sus reglas, tácticas y estrategia por el Grupo Surrealista de Ottawa:

**Osiris:** Claramente el agujero es para que abroches los labios de tu enemigo. Como para joderlo, en la parte posterior.

**Anubis:** Las fichas indican las veces en que puedes alcanzar el clímax, quien puede superar la marca.

**Set:** Con cada orgasmo, puedes adelantar una ficha.

**Osiris:** Es un sistema de puntos. Obtienes un puntaje diferente si consigues que alguien se atragante con tu pija, si lo haces llorar, etc.

**Set:** Creo que la grieta, visible en el tablero, no es accidental. La grieta se dirige desde el tablero interior hacia el tablero exterior. Lo que haces es acercar tu ficha a la grieta, que representa el orgasmo, lo máximo posible. Tienes que adivinar cuándo va a acabar tu pareja y hacerlo correctamente. Deben alcanzar juntos el límite.

**Thoth:** ¿Entonces las aves son sólo figuras decorativas?

**Osiris:** Las aves son claramente una herramienta, por lo que, si estás demasiado flácido, te castra y te arrojan a los leones egipcios o te envían a integrar la servidumbre. Pero, en el juego, todo depende de lo bien que lo hagas. Las personas que tienen un mal desempeño son castigadas, mientras que aquellas que lo hacen correctamente reciben un masaje ondulante, dependiendo de qué tan

grosso y brillante sea su miembro.

**Anubis:** Puedes hacer girar los pájaros y las fichas vuelan por todos lados.

**Thoth:** Y las aves pueden volar si te desempañas lo suficientemente bien.

**Osiris:** También debe entenderse que el tablero es la tapa de un pozo y que, claramente, en el extremo opuesto, un prisionero se encuentra dentro del pozo.

**Thoth:** Como una *oubliette* en una novela gótica, ocultando a uno de los jugadores que es el «receptor» pasivo. El agujero está allí para estimular los penes, mientras que las aves pueden estimular la vagina y el clítoris.

**Osiris:** Los pájaros son cuchillas. Cada uno sostiene una daga y la utiliza para tratar de apuñalar en su pecho y matar al otro jugador, mientras se enfrenta al dolor de tener una hoja mordiendo su mano.

**Thoth:** ¿Cómo ganas el juego?

**Osiris:** Mientras lo haces desde arriba, tienes que salpicar las casillas con la sangre de tu oponente, de modo que debes tener muy buena puntería. Si consigues hacer ingresar tu propia sangre en la grieta, puedes considerarte ganador.

**Thoth:** ¿Una especie de juego de embalsamamiento?

**Anubis:** También funciona como un tipo de *kit* de prueba de ADN. Giras las aves, derramas la sangre en las fichas, las fichas vuelan y caen en el medio con el nombre de tu hija.

**Thoth:** ¿Así que coincide con el futuro? Es una avanzada prueba de ADN matriarcal.

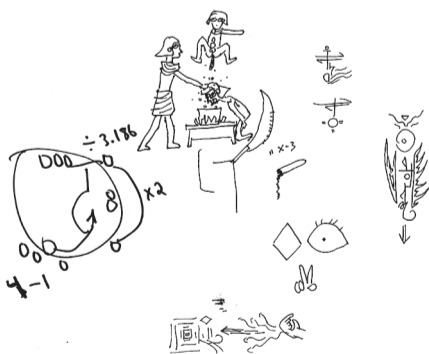
**Todos:** De hecho, cuento 23 fichas en el tablero, que es el mismo número de pares de cromosomas en el genoma humano.

**Thoth:** De modo que es un juego de asesinato, sexo y predicciones futuras.

**Osiris:** Cuando presionas hacia abajo los botones de los pájaros, el juego te permite maldecir a las generaciones futuras. Es un juego para ver quién puede causar más estragos en el futuro. Para la creación de futuras momias.

**Thoth:** Finalmente, es una maldita rueda de la fortuna basada en la genética. Pero los egipcios no conocían esta ciencia por lo que, por supuesto, se interpreta según el marco cosmológico egipcio (como ka, ba, akh, etc.). Implica también tácticas, estrategias, sadismo y sed de sangre. Al igual que muchos otros en el pasado, tiene usos diversos: como un juego de mesa propiamente dicho, como un método práctico para juegos de azar y como un medio de pronóstico o magia maldita.

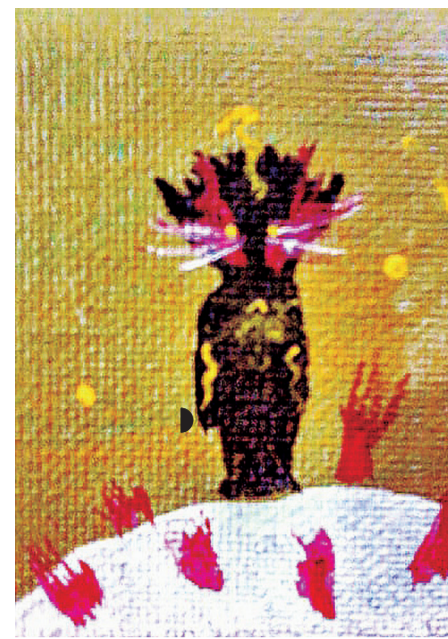
Luego se nos ocurrieron las anotaciones que se muestran en el dibujo. Se ilustran en él tanto las reglas como los resultados de un famoso juego entre dos infames jugadores rivales.



### David Nadeau (Desde Quebec)

Este tablero de juego combinatorio estaba reservado para uso exclusivo sacerdotal, a fin de familiarizar a sus candidatos con el manejo de las diferentes modalidades de energía etérica y para que pudiesen experimentar niveles de conciencia poco habituales. Su objetivo es descubrir las diferentes formas de colocar las fichas en el tablero para activar las energías sutiles asociadas con los elementos de la naturaleza, y mostrar así el dinamismo oculto en ellas.

La fecha de cada sesión de juego se decide de acuerdo con el horóscopo del aprendiz, la época de su iniciación y su progreso en el estudio de la ciencia sagrada (cosmogo-

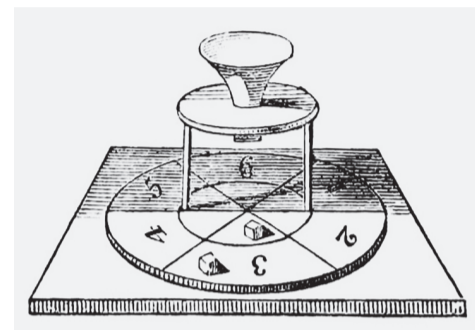


GERARDO BALAGUER, *Dos aspectos discordantes en el «pathos» de Narciso Laplume.*

nía y metafísica). En cada ocasión, el juego es precedido por rituales de purificación adaptados al carácter individual de cada iniciado. Dentro de uno de estos pequeños templos hechos de materiales poco durables (ladrillos y madera en bruto), un círculo de agua rodea la mesa central sobre la que el juego es depositado. El neófito debe bajar y mojarse los pies, antes de volver a la mesa. No se le permite mover más de tres piezas en cada sesión y cualquier movimiento debe ser precedido y seguido por un momento de meditación. Puede que transcurran años antes de lograr asistir al evento deseado. Súbitamente, un suave resplandor que emana del centro vacío, de diferentes colores según el elemento invocado, se acompaña de una vibración sonora que el joven mago trata de imitar con su canto. Una correcta entonación amplifica la intensidad del brillo y la vibración del sonido; esto puede durar algunos segundos o acaso algunas horas. Durante la noche subsiguiente a una experiencia exitosa, el iniciado experimenta un sueño relacionado con el elemento, o los elementos, que se habían manifestado en el transcurso del ritual. No deberá contárselo a nadie bajo ningún pretexto, y especialmente nunca al sacerdote a cargo de su instrucción.

El tablero está moldeado en una arcilla que ha sido recolectada, preparada y cocinada en momentos específicos del año, determinados astrológicamente.

Su rotura, por supuesto, torna al objeto inutilizable en su estado actual.



CUBILETE DE COMMENIUS.

### Juan Carlos Otaño

Se trata de un juego adivinatorio para dar respuesta a *todo enigma que se plantee* o pregunta que se quiera formular.

Primero se procede a colocar, por encima del tablero, el conocido Cubilete de Comenius (ver figura), ya celebrado por los antiguos e imprescindible en aplicaciones que requieran del concurso del azar objetivo.

El siguiente paso consiste en recoger de las riberas del Nilo — una semana después de que concluya la bajante — una muestra de la llamada flor de loto o Rosa del Nilo: tres pétalos pequeños serán suficientes.

El escriba contratado por el arúspice deberá anotar por su lado cóncavo, uno en cada pétalo, tres signos jeroglíficos triliteros: iwn (iun), nfr (nefer) y htp (hetep).

Mientras que con una mano se hace girar suavemente el plato del tablero, con la otra se arrojan al cubilete los tres pétalos.

De acuerdo con el lugar en que éstos caigan sobre los pichones, habrá de interpretarse una lectura en particular. Por ejemplo: iwn sobre la cabeza = «Serás arrojado a Ammyt y tu Ka y tu Ba se pudrirán lejos de los Campos de Aaru»; nfr sobre el ala izquierda = «La fiesta les atará en embriaguez y ella holgará con su hermano»; htp sobre el ala derecha = «El halcón antropocéfalo marcará la vida tricolor».

## Por la noche soy el vagabundo...

Por la noche soy el vagabundo en la tierra del cerebro

Estirado en la luna de hormigón

Mi alma respira domesticada por el viento

Y por la música ingente de los semi locos

Los que mastican virutas de metal lunar

Que vuelan y vuelan y caen sobre mi cabeza

A cuerpo perdido

Bailo el baile de la vacuidad

Bailo en la nieve blanca de la megalomanía

Mientras que tú tras tu ventana azucarada de ira

Esperándome profanas el lecho de tus sueños

JOYCE MANSOUR, «*Déchirures*» - 1955.