

# La madriguera. Revista de cine (Ediciones de intervención cultural S.L.)

Título:  
El comunismo es un juego

Autor/es:  
Nuño, Ana

Citar como:  
Nuño, A. (2000). El comunismo es un juego. La madriguera. (24):74-74.

Documento descargado de:  
<http://hdl.handle.net/10251/41834>

Copyright:  
Reserva de todos los derechos (NO CC)

La inclusión de este artículo en el repositorio se enmarca dentro del proyecto "Estudio y análisis para el desarrollo de una red de conocimiento sobre estudios fílmicos a través de plataformas web 2.0", financiado por el Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España (código HAR2010-18648), con el apoyo de Biblioteca y Documentación Científica y del Área de Sistemas de Información y Comunicaciones (ASIC) del Vicerrectorado de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones de la Universitat Politècnica de València.

Entidades colaboradoras:



## El comunismo es un juego

**Palombella rossa**

**Nani Moretti**

Italia, 1989

Nunca distribuido en sala en España, *Palombella rossa* es una cinta ejemplar, sintomática de la producción de Nani Moretti, y ello por al menos dos razones. Por un lado, marca un hiato en la producción del cineasta italiano, quien firma con ésta la última cinta en la que figura con los rasgos de su heterónimo Michele Apicella; a partir de *Caro Diario* (1994), Moretti se presenta abiertamente como el protagonista de las películas de Moretti. Por otro lado, *Palombella* es, al menos a primera vista, una obra-manifiesto o un ensayo cinematográfico, donde Moretti-Apicella explora la dimensión ética del compromiso político y, sobre todo, las posibilidades y li-



mites de una efectiva militancia comunista en la Italia de fines de los ochenta, en un contexto marcado por la ineficacia del gobierno socialista de Bettino Craxi y la desaparición del PCI, que comienza a vislumbrarse. Es su única incursión ficcional en este tema, que reto-

mará un año después en el documental *La Cosa*. Estamos, pues, ante una obra que marca un antes y un después en la cinematografía morettiana, y que además opera este corte mediante una estrategia claramente transgresiva: ensayo y manifiesto, *Palombella* es también obra de ficción reflexiva y autorreferencial, que lleva en su centro la conciencia de los límites del arte cinematográfico.

Aparentemente, *Palombella* narra un episodio de la vida de Apicella: un accidente de circulación deja amnésico al alter ego de Moretti, conocido dirigente del PCI, justo antes de participar éste en un encuentro deportivo entre dos equipos de water-polo. Este marco referencial no es sólo un pretexto para la brillante demostración de autoanálisis que nos brinda Moretti, sino que también funciona como correlato de las reflexiones que el cineasta-actor va vertiendo en su ensayo. Así, el hecho de que el pretexto en cuestión sea un evento deportivo no es, contrariamente a lo que pudiera pensarse, un recurso fácil para significar, en registro lúdico, la conducta y los hábitos mentales de un militante político, que ha de plegarse forzosamente a la disciplina de grupo. De mayor calado es la función que Moretti asigna a este recurso argumental: el juego es la figura que más pone de manifiesto la naturaleza de un colectivo y de la comunicación entre sus miembros.

Genialmente disfrazado de divertimento lúdico, lo que está en juego en esta película no es otra cosa que el poder y los límites de la comunicación y acción humanas. Así se encarga el propio Apicella de ponerlo de manifiesto, al incidir una y otra vez, en diferentes momentos (de los que el más significativo es el episodio de la entrevista a Apicella por una periodista), en la perversión éti-

ca que entraña el adocenamiento del lenguaje. "Quien habla mal—dice Apicella—, piensa mal y vive mal. Es preciso encontrar las palabras precisas: ¡las palabras son importantes!" Como en Wittgenstein, el lenguaje es concebido aquí como un juego, del que conviene conocer y respetar las reglas que lo constituyen, so pena de incurrir en errores lógicos, pero asimismo, y más importante, en abominaciones éticas. No hay, parece decirnos el cineasta italiano, comunidad sin juego colectivo —el partido de water-polo, la militancia comunista—, y la única manera de "jugar limpio" es ateniéndose a las reglas del juego.

"¿Qué significa, hoy, ser comunista?": pregunta que lanza el personaje a la cara de todos sus interlocutores, y que permanece sin respuesta. Porque ser comunista es, para nuestro autor, hacer que las aptitudes individuales respondan a la demanda de un colectivo en un momento histórico preciso. De ahí que todo el acento recaiga en el adverbio: "hoy": ser comunista no puede ser repetir gestos y discursos que el paso del tiempo y el estado actual de la sociedad italiana han vuelto indescifrables e inservibles. Habría que comenzar por aceptar que serlo es problemático, y que la única manera de que el comunismo tenga sentido y deje de ser un residuo testimonial, un fósil de la Historia, es ponerlo a funcionar como una parte del juego social, y no a espaldas de éste o negando su pertinencia.

Tarea que no tiene fin y que vuelve a empezar con cada nuevo partido. Que exige de quienes la asumen plenamente a la vez firmeza en las propias convicciones y humildad y escucha ante las ajenas. Y que los dirigentes comunistas pierden una y otra vez de vista.

**Ana Nuño**