

EL JUEGO Y EL RITO COMO FUNDAMENTOS DE LA
ESTRUCTURA DRAMÁTICA EN TRES OBRAS DE
EGON WOLFF: *LOS INVASORES, FLORES DE PAPEL Y
CICATRICES*

Eduardo Thomas Dublé
Universidad de Chile

EL UNIVERSO DRAMÁTICO DE EGON WOLFF: GRAN TEATRO
DEL MUNDO BURGUÉS

La obra de Egon Wolff tiene como asunto permanente la existencia del burgués en el mundo contemporáneo. Es la realidad de esta clase social la que concentra el interés del dramaturgo, quien a través de su extensa producción la ha representado en sus diversos conflictos, limitaciones y virtudes, con sensibilidad certera y fina¹. Es probablemente su preferencia por los temas relacionados con el universo de la burguesía, la que instala su producción teatral con tanta propiedad en la tradición literaria chilena. Muchos de los motivos que desarrolla en sus dramas tienen una presencia importante en la literatura de nuestro país, que desde el inicio de su vida independiente ha dedicado el empeño de nuestras mejores plumas a ejercer la crítica de la burguesía gobernante. Motivos como la decadencia moral de la aristocracia, el arribismo y sus efectos corruptores, el reinado de las apariencias en una sociedad carente de identidad, son elementos temáticos que vinculan fuertemente el universo dramático de Egon Wolff con las

¹ Cfr. Eduardo Thomas, "El tema de la culpa en la obra de Egon Wolff", en *Teatrae* N° 5, 2002.

obras de Alberto Blest Gana, Daniel Barros Grez, Luis Orrego Luco y Jenaro Prieto, por nombrar a algunos autores representativos de nuestro realismo literario; o con las de José Donoso y el teatro de Sergio Vodanovic, para nombrar a dos autores coetáneos suyos.

Este repertorio de motivos cobra un sentido particular en la obra dramática de Egon Wolff, al combinarse con otros sistemas temáticos y simbólicos, con los que el autor expresa su personal interpretación del sujeto burgués: lo representa sólido en su apariencia exterior y pública, pero existencialmente contradictorio, limitado por sus propios miedos y culpas, refugiándose en sus propias mistificaciones, incapaz de autenticarse en su relación con el mundo, porque tal paso le exigiría reconocer su propia precariedad, soledad y absurdo.

En la medida en que el burgués es el sujeto del universo dramático de Egon Wolff, sus características se extienden al macrocosmos social que este autor representa en sus obras: un mundo ambiguo, aparente, en el que se enmascaran las verdaderas motivaciones de los personajes; en el cual muchas veces las situaciones se disponen como verdaderas *mise en scène* destinadas, unas veces, a servir de “trampa para incautos” —esto es, a facilitar el despojo, la utilización o el sometimiento del más débil— y otras, a crear espacios ilusorios que oculten la verdadera realidad, siempre amenazante, acusadora y al acecho.

Basta revisar con alguna atención las obras de Egon Wolff para constatar cómo los personajes practican el disimulo para poner un muro protector entre ellos y la agresividad del medio social. Por ejemplo, Portus, protagonista de *El signo de Caín* (1971), enmascara las reales motivaciones que tuvo para abandonar su exitosa carrera como ingeniero, fingiendo un retorno a la sencillez primitiva, natural e ingenua que le ofrece su convivencia con la humilde Charo en un conventillo. Su resistencia a los esfuerzos de Joaquín y Leonor, matrimonio que acude a rescatarlo amistosamente del fracaso profesional y social en que se encuentra, cobra una violencia verbal inusitada. Afirma haber optado por un modo de vida sencillo y auténtico como pareja de la Charito en el conventillo, para abandonar el modo de vida burgués, cuyos efectos alienantes ejemplifica en el matrimonio de su amigo, a quien acusa de haber renunciado a sus ideales juveniles y haberse casado por simple afán de escalamiento social. Sin embargo, Leonor se enfrenta con Portus en una escena final, revelándole el conocimiento que ella y su marido tienen de la real situación que motivó su marginación actual: un error criminal en la fábrica en que trabajaba, que atribuyó a un

joven ayudante, al que expulsaron injustamente del trabajo a consecuencias de su calumnia. A la luz de este diálogo, que cierra la obra, toda la acción anterior se descubre como una farsa del protagonista en la que también han participado, de un modo u otro, y con distintas motivaciones, Joaquín y Leonor. Retrocediendo algo en el tiempo, comprobamos que la acción de *Parejas de Trapo* (1959) también se resuelve en una farsa; esta vez, la empresa de papel montada por el protagonista, joven de clase media casado con la hija de una familia económicamente poderosa, para estafar a un inmigrante y de esta manera reivindicar su imagen como hombre capaz de efectuar negocios exitosos, ante los exigentes ojos de su mujer y su suegro, quienes lo ven como un mediocre. En ambos dramas, los personajes experimentan la inseguridad angustiada de existir en un mundo en el que nada vale por lo que realmente es, y en el cual, en consecuencia, ni las personas ni las cosas pueden parecer lo que son.

En las obras que consolidaron su prestigio como dramaturgo: *Los invasores* (1963) y *Flores de papel* (1970), los mundos representados pueden interpretarse como alegorías de la realidad interior de la conciencia burguesa contemporánea, caracterizada por la disociación y aislamiento de la realidad. En estos dos textos, personajes marginales, miserables, desvalidos y, sin embargo, amenazantes, invaden un espacio representativo del orden burgués, produciendo su desintegración y poniendo en evidencia su precariedad. Tanto el espacio como la acción, en estos dos dramas, expresan una relación enfermiza del burgués con su propio mundo. Escenifican alegorías de una conciencia moderna apocalíptica, consciente de sustentar un orden cerrado y egoísta, que no podrá mantenerse por mucho tiempo más, entre otras razones, por el efecto corrosivo de su propia culpa e insatisfacción. En la pesadilla del industrial Lucas Meyer, protagonista de *Los invasores*, las figuras esperpénticas de China, Toletole, Alí Babá y demás marginales que invaden su casa, son representativas de su culpabilidad. La invasión que realizan de la propiedad del protagonista; su aspecto desvalido y actitud suplicante; su presencia, sin embargo, inamovible y exigente, que obliga a Lucas Meyer a negociar; la violencia que ejercen al no recibir respuesta adecuada a sus solicitudes, castigando a su familia y destruyendo la propiedad; y sobre todo, su representatividad de carencias reprimidas por la conciencia de Meyer, son rasgos caracterizadores que permiten interpretar a estas figuras como simbolizaciones de la función del inconsciente que la psicología junguiana denomina “sombra”, y que consiste en la proyección de necesidades reprimidas en el inconsciente por medio de

personajes significativos de ellas². Parecida interpretación puede hacerse del personaje de Merluza, quien invade y destruye el departamento de Eva, en *Flores de papel*. En ambas obras el espacio invadido y destruido por los marginales es significativo de la conciencia de los protagonistas: en *Los invasores*, se escenifica un sueño de Lucas Meyer, lo que identifica a la acción dramática con su proceso interior; en *Flores de papel*, la destrucción del mobiliario del departamento de Eva por Merluza es paralelo al proceso de desintegración de la conciencia de la protagonista, quien, incapaz de responder a las exigencias de su visitante, termina por perder la voluntad y hasta el lenguaje.

Estas características del mundo dramático de Egon Wolff determinan que lo lúdico ocupe en él un lugar relevante, al que es necesario atender para su adecuada interpretación. Por medio del juego, los personajes evaden el enfrentamiento con la realidad social o, con una actitud más positiva, tratan de superar sus efectos alienantes.

No es difícil advertir, por ejemplo, cómo en las dos últimas obras mencionadas: *Los invasores* y *Flores de papel*, los personajes invasores parecen invitar a los protagonistas a participar en distintos tipos de juegos, con todas las implicancias rituales, míticas y simbólicas que ellos conllevan. Procuraré demostrar la afinidad que estos dramas presentan en su tratamiento de lo lúdico, para luego centrar la atención en *Cicatrices* (1994), cuyo estudio exigirá más espacio, no solo por su rica y notablemente compleja elaboración del motivo, sino también por representar otro momento en la creación del dramaturgo, más reciente y, por lo mismo, con menos referencias críticas que las dos anteriores, ya reconocidas como clásicos del teatro nacional.

ALGUNOS CONCEPTOS SOBRE LO LÚDICO

Me basaré, principalmente, en el concepto del juego propuesto en 1938 por el estudio de Johan Huizinga, *Homo ludens*³, que identifica la actividad

² Cfr. Mis trabajos, “*Flores de papel* de Egon Wolff: la sombra de la burguesía”, en *Revista Chilena de Literatura* N° 30, noviembre de 1987; y el ya citado “El tema de la culpa en la obra de Egon Wolff”.

³ Johan Huizinga, *Homo ludens*. Buenos Aires-Barcelona: Emecé Editores, 1968. Cito por esta edición.

lúdica con el origen y fundamento de la cultura. En relación con este estudio, recordaré el de Roger Caillois, *Teoría de los juegos*⁴. Del concepto del juego desarrollado por estos estudiosos me interesa recoger su definición como una actividad libremente asumida por los participantes, gratuita, absorbente y, sobre todo, creadora de mundos; esto es, generadora de realidades de segundo grado en las que rigen leyes distintas de las que ordenan el acontecer cotidiano.

Huizinga relaciona al juego con los orígenes de la civilización. Lo identifica con el rito, la ceremonia y la fiesta, actividades en las que el hombre primitivo expresa poéticamente su experiencia de lo sagrado. La dimensión religiosa de la cultura, por lo tanto, se encuentra íntimamente vinculada con el juego, como se desprende de las siguientes palabras de este autor:

(...) la acción sacra como juego. Lo es en cualquier aspecto por la forma y, por la esencia, en cuanto que transpone a los participantes en otro mundo” (37).

Toda la cultura primitiva, según su teoría, es interpretable “como una esfera del juego”, en la que la religión, el arte y todas las dimensiones de la actividad comunitaria se interrelacionan. Por eso, para los pueblos primitivos el ritual religioso:

Es un juego sagrado, imprescindible para el bienestar de la comunidad, preñado de visión cósmica y de desarrollo social, pero siempre es un juego, una acción que, como la vio Platón, se ejecuta fuera y por encima de la esfera de la vida prosaica de la necesidad y de lo serio (47).

Como en los tiempos originales, en la civilización moderna el juego continúa creando realidades que nos liberan del mundo ordinario. Por eso, prosigue afirmando Huizinga: “En esta esfera del juego sagrado se encuentran a sus anchas el niño, el poeta y el salvaje”. Por su organización simbólica y sus modos de participación y relación con el otro, lo lúdico posibilita una experiencia afín a la sensibilidad de estos tres tipos humanos.

⁴ Roger Caillois, *Teoría de los juegos*. Barcelona, 1958. Citado por Jaime Alazraki en “*Homo sapiens versus homo ludens* en tres cuentos”. V. nota 5.

Estas ideas fueron acogidas y desarrolladas como uno de los ejes del pensamiento contemporáneo, que vio en la construcción simbólica del juego una puerta abierta para la recuperación de la experiencia primitiva original. De esta manera, el siglo XX concibió el juego como una dimensión liberadora del ser.

La vivencia de lo lúdico, de acuerdo con esta concepción moderna, puede ser existencialmente lo bastante poderosa como para producir en el sujeto una inversión radical de sus criterios de verdad y realidad, hasta el punto de llevarlo a considerar más real el espacio lúdico que el objetivo y cotidiano.

La actividad lúdica, en consecuencia, además de fundar y sustentar la cultura, puede ejercer una eficaz acción subversiva sobre el orden cultural cotidiano y establecido, que consideramos como realidad. Un buen ejemplo lo encontramos en la siguiente observación de Jaime Alazraki, sobre la función del juego como mecanismo estético en muchos de los cuentos de Julio Cortázar:

(...) el mundo del *homo sapiens* se redibuja [en los relatos de Julio Cortázar] como un juego ficticio en el cual representamos el papel que nos ha sido asignado. El mundo irreal del *homo ludens*, en cambio, se redefine como la realidad profunda que por contraste convierte en ficción nuestra realidad corriente. El *homo sapiens* juega en el ámbito de la cultura: es un juego serio que convierte al hombre en el papel que representa. El *homo ludens* crea sus juegos al margen de la cultura, contra sus reglas, como una ilusión que va socavando las reglas, el tiempo, y el espacio del mundo real hasta convertirlo en irrealidad⁵ (103).

Obsérvese que distingue dos modos de manifestarse el juego en el mundo estético del gran narrador argentino, cualitativamente opuestos: uno, como rito ya desgastado, alienante, sustentador de la vida cotidiana, organizador de las acciones acostumbradas y repetitivas del diario acontecer en el gran teatro de nuestra vida diaria; otro, desequilibrante de ese orden gregario y repetitivo, capaz de abrir nuevas percepciones del mundo como misterio. De acuerdo con la lectura de la obra de Wolff que voy a postular más

⁵ Jaime Alazraki, “*Homo sapiens versus homo ludens* en tres cuentos”, en *Hacia Cortázar: aproximaciones a su obra*. Barcelona: Editorial Anthropos, 1994.

adelante, ésta se fundamenta, precisamente, en la tensión entre estos dos ejercicios opuestos y complementarios del juego: como evasión y como actividad epistemológica liberadora de los contenidos profundos del inconsciente.

La idea del juego como rito conducente a la recuperación de la experiencia original tiene un interesante aporte en la proposición de Cristóbal Holzapfel, desde el ámbito de la filosofía y apoyándose especialmente en Heidegger, sobre la *razón lúdica*⁶. Para este autor, el auténtico ejercicio del juego implica suspender el principio de la “razón suficiente”, como fundamento del pensamiento, para efectuar el “salto” metafísico hacia el dominio de la *razón lúdica*. Lo lúdico, en consecuencia, trasciende el pensamiento lógico y abre las posibilidades para otra modalidad del pensar, en la que el jugador-pensador pone en juego la totalidad de sus potencialidades, “jugándose su ser” en los límites de la experiencia epistemológica. La esfera de este modo de pensamiento —el “verdadero pensamiento” en la concepción heideggeriana— se encuentra en el lenguaje poético.

La época contemporánea, por lo tanto, a través del siglo XX y hasta la actualidad, ha descubierto en la dimensión lúdica de la cultura un modo liberador y creador de relación con el mundo. La legalidad autónoma del juego permite a los jugadores liberarse de los condicionamientos y culpabilidades cotidianas; su estructura simbólica y ritual conduce a la recuperación del sentido original y esencial del mundo; su libertad creadora reformula los discursos evidenciando lo no dicho y abriendo nuevas perspectivas sobre la realidad.

JUEGO Y RITO EN *LOS INVASORES* Y *FLORES DE PAPEL*

Como ya he señalado anteriormente, en las obras de Egon Wolff la actividad lúdica de los personajes cumple dos funciones fundamentales y opuestas: una como mecanismo de evasión de una realidad que no se desea aceptar; otra, como el lenguaje poético apropiado para comunicarse con el otro, destruyéndole sus máscaras e invitándolo a autenticarse. Ambas se realizan simultáneamente. La primera como ritual constructor de cotidianidad; la segunda, como ejercicio desmitificador, revelador y liberador.

⁶ Cristóbal Holzapfel, *Crítica de la razón lúdica*. Madrid: Editorial Trotta, 2003.

Recordemos, una vez más, que en *Los invasores* el espacio dramático es el de un sueño del protagonista. El sueño, en esta obra, tiene el carácter de un rito iniciático en el cual el soñador, Lucas Meyer, debe enfrentarse a sus culpas. La acción consiste en el desarrollo de este ritual, que idealmente debería conducir al protagonista al encuentro del “sí mismo”. Algunos elementos caracterizadores de China cobran significación a la luz de esta lectura del texto. La contradicción entre sus harapos y el “cuello blanco y tieso, inmaculadamente limpio”⁷, detalle destacado cuidadosamente por el texto acotacional; el amplio conocimiento que demuestra poseer de la interioridad y memoria de Lucas Meyer; su identificación, por parte de éste último, con Mirelis, el hermano del socio a quien traicionó y supuestamente asesinó; su permanencia escénica en las sombras de la habitación desmantelada por los marginales, mientras Meyer enfrenta los contenidos culpables de su memoria, representados en proyecciones cinematográficas y por la actuación de algunos de los marginales invasores; todos estos indicios relacionados con el misterioso personaje, permiten interpretarlo no solo como portador de la “sombra” de la conciencia de Meyer –como propuse anteriormente–, sino además como representante del “sí mismo”, que lo llama a trascender sus contradicciones actuales y autenticarse.

Interpretada así, la acción de *Los invasores* constituye un rito iniciático por el que el protagonista es llamado por su conciencia a renovar su vida. Los personajes marginales son parte importante del ritual, puesto que personifican las culpas que el empresario debe reconocer y asumir. Por eso, es significativo que su comportamiento sea constantemente lúdico. Por ejemplo, cuando Toletole describe a China el saqueo de las tiendas del sector burgués de la ciudad por parte de los marginales, destaca la actitud alegremente juguetona de los saqueadores:

TOLETOLE.- Pero todo el mundo estaba feliz; eso también es bueno. Había gente en todas partes..., sentados en los mesones..., resbalando por las escaleras... Riendo y riendo, con la boca así de grande. ¿Sabes lo que hizo el Tísico? Salió a la calle, bailando abrazado de un maniquí desnudo. Todo el mundo le hizo rueda, mientras bailaba, mordiéndole los pechos de palo (*Rie*). (81).

⁷ Egon Wolff, *Antología de obras teatrales*. Santiago de Chile: RIL Editores, 2002, p. 79. Manejo esta edición.

La misma Toletole, poco después de este diálogo, baila para Lucas Meyer. Por su parte, China realiza con el empresario, a lo largo de toda la obra, un juego de ocultamientos y sugerencias. Como parte de este juego, simula, en cierto momento (Cuadro 2 del Acto Primero), aceptar el soborno que le ofrece Meyer para que se lleve a los invasores fuera de su casa. Aparenta recibir codicioso el dinero del empresario, pero cuando lo tiene en sus manos, procede a repartirlo entre sus harapientos seguidores, iniciando otro juego, en el que todos los marginales formulan, gozosos y divertidos, pletóricos de infantil alegría, proposiciones absurdas sobre lo que alcanzarían a comprar con él:

CHINA.- (*Tira billetes*). ¡Compra lo que te haga falta! ¡Toma!

OTRAS VOCES.- (*Envalentonadas*). ¡Para mí, una camionada de mujeres! (*Alaridos*). ¡Para mí, una jaula de canarios! (*Abuceo; China sigue tirando billetes y ríe feliz, es festín de jocosidad*). ¡Un salchichón!... ¡Un salchichón de un metro de largo! ¡Dos metros! ¡Cien metros!... ¡Un kilómetro!

CHINA.- (*Se vuelve hacia Meyer*). ¿Ve? ¿Ve lo fácil que es hacerlos felices?

VOCES.- ¡Un salchichón que dé la vuelta al mundo!... ¡Dos vueltas! ¡Cien vueltas! ¡Un salchichón que llegue a la luna! (*Cada nueva ocurrencia va acompañada de nuevas risas; todo termina en un estruendo infernal*).

CHINA.- (*a Meyer, que finalmente también ha caído contagiado con la infantil alegría de las ocurrencias*). ¿No tiene unos pocos más de estos... papelitos? (*Muestra los últimos billetes*).

MEYER.- Pero... usted se los lleva lejos de mi casa...

CHINA.- Eso depende de cuánto logre... entusiasmarlos, ¿comprende?

MEYER.- (*Aliviado*). Sabía que a la larga llegaríamos a entendernos ¡Espere! (91).

Como señala el texto acotacional, el protagonista es contagiado por el juego de sus indeseados visitantes; pero lo interpreta erróneamente, pensando que ha logrado sobornar al dirigente de sus opositores. La constante en esta obra es la incapacidad de Lucas Meyer para entrar en el juego de los marginales. La experiencia del mundo que expresan sus juegos es incompatible con la sensibilidad del empresario. Su pureza alegre e infantilmente primitiva amenaza el discurso burgués, con el revelador contenido de su actuar lúdico. Por esta razón, Meyer, en vez de aceptar el verdadero sentido de la

presencia de los invasores, prefiere refugiarse en el rol que le asignan las normas del otro juego, el que sustenta el discurso de la burguesía.

De manera semejante, en *Flores de papel*, Eva tampoco es capaz de entrar en los juegos formulados por Merluza. Éste ingresó a su departamento cargando los paquetes con sus compras en el supermercado, supuestamente a cambio de una propina; sin embargo, no acepta la remuneración por su servicio, y en cambio solicita a la mujer que le conceda refugio. Según le dice, lo esperan afuera para matarlo. Además, afirma haberla visto pintando en el jardín botánico, lo que logra sutilmente conmover a Eva, al demostrarle que no le es indiferente. Desde ese momento, la acción se basa en el conflicto de Eva, quien se mueve entre la necesidad de superar su soledad con el afecto de Merluza, y la desconfianza y el rechazo viscerales que le provocan su condición de marginal y su proveniencia de “el otro lado del río”. La caracterización de Merluza presenta semejanzas con la de China en *Los invasores*: entre otras, tiene el mismo dominio profundo de la interioridad de la protagonista, conocimiento que le permite adelantarse, también de manera equivalente, a sus procesos mentales, palabras y decisiones. La significación simbólica que adquiere su figura en el contexto de la acción es también parecida: representa para Eva su propio vacío existencial y, al mismo tiempo, la posibilidad de trascender esa precariedad.

El modo de relacionarse Merluza con la protagonista es básicamente lúdico. Constantemente, con irónico histrionismo, obliga a Eva a participar en situaciones cuyo verdadero sentido simbólico ella debiera interpretar y asumir. Por ejemplo, le exige un determinado tipo de pantalones —azules con rayas blancas—, para poderse pasear ambos en público, sin que ella sienta vergüenza de su compañía, y rechaza violentamente los que ella le compra, grises con rayas blancas. En otras ocasiones está ausente la ironía; entonces, la acción lúdica simplemente pretende comunicar, a través de la creatividad del juego, la experiencia del mundo propia del marginal: así sucede cuando trata de enseñarle a fabricar flores con papel de diario, y luego a proyectar sombras chinescas. En ambas ocasiones la comunicación se frustra, porque Eva no asume su propio papel en el juego ni la significación simbólica de éste. Acciones violentas de Merluza, como son los destrozos del mobiliario y del decorado de las paredes; o la liberación y muerte del canario, también apelan a la protagonista para que interprete y asuma su sentido simbólico dentro del contexto de este ritual.

Los juegos más importantes, sin embargo, los propone Merluza en el lenguaje. A lo largo de la obra confronta con lúdica ironía el discurso

burgués de Eva con la fraseología del mundo marginal, poniendo en evidencia su incompatibilidad. El diálogo que sostienen a propósito del nombre de Merluza es un buen ejemplo: Eva se niega a aceptar ese apodo para identificarlo, porque “no es un nombre cristiano”; le contesta Merluza que su madre lo llamaba Roberto, y agrega:

MERLUZA.- Beto...

EVA.- ¿Beto?

MERLUZA.- Y Cabrón. Cabrón antes de comer; Beto después. Yo tenía dos madres. Una, antes de comer, la otra después de (123).

Poco antes, Eva le había confidenciado que hace dieta porque tiene tendencia a engordar: “Como un pan y engordo un kilo”. Merluza, entonces, le respondió: “Es justo al revés de (...) Un amigo. Cada vez que come un pan, enflaquece medio kilo. Ya está en los huesos. De porfiado le viene. Los doctores le dicen que coma más, pero es porfiado”.

La desmitificación del discurso de Eva es un juego lingüístico constante de Merluza. Lo refuerza con su mirada fija e imperturbable sobre la protagonista, signo gestual que también se encuentra, con equivalente sentido simbólico de la conciencia culpable, en *Los invasores*: la mirada fija de China, desde las sombras del cuarto, sobre Lucas Meyer, en la escena ya citada.

Parte del juego verbal de Merluza consiste en sus relatos de historias breves, como la de San Simón o la de los dos monos del circo; también enuncia refranes, máximas y definiciones del amor. Todos estos recursos discursivos están siempre, sin excepción, al servicio de la acción destructora del discurso burgués de la protagonista, para evidenciar sus vacíos e inconsistencias. Por esta vía, los juegos propuestos por su extraño huésped invitan a la protagonista a liberarse de compromisos, temores y culpas, entregándose al dominio de la *razón lúdica*. Le ofrecen la posibilidad de reconstruirse como sujeto y renacer a una vida nueva. Ése es el sentido simbólico del carácter infantil de muchas de las actitudes de los personajes invasores en las dos obras a que me estoy refiriendo.

En *Flores de papel*, los juegos culminan con la parodia del matrimonio que se desarrolla en la Escena Sexta. Eva, señala el texto acotacional, “se deja probar un vestido de novia, que El Merluza acomoda a su cuerpo con solícito cuidado” (142). El monólogo de Merluza informa que el vestido de novia fue encontrado en el fondo de un baúl de la protagonista. Con este

nuevo juego, en el que Merluza destroza el vestido de novia al mismo tiempo que ayuda a Eva a vestirlo, culmina en la obra la desconstrucción del discurso burgués sobre el amor. El destrozado del vestido de novia, por lo tanto, tiene un simbolismo equivalente y complementario al de la violencia ejercida por Merluza sobre el departamento, en cuanto las dos acciones son significativas del deterioro terminal de la cultura burguesa. La pérdida del lenguaje por parte de Eva se refiere simbólicamente al vaciamiento del sujeto propio de esa cultura, que ha sido privado de los fundamentos de su discurso. Por otra parte, sin embargo, el sentido apocalíptico de esta escena también se refiere a la esperanzadora posibilidad de un nuevo comienzo para los personajes, ahora fuera del orden cultural destruido. Los golpes a la puerta del departamento y la posterior salida de la pareja por ella para retornar al peligroso mundo primitivo de Merluza, simbolizan esa posibilidad⁸.

EL CASO DE *CICATRICES*: JUEGO E INTERTEXTUALIDAD

El motivo del juego tiene una elaboración explícita y muy compleja en *Cicatrices*. En esta obra, su significación se enriquece con recursos como la intertextualidad con la novela de Goethe *Las afinidades electivas* (1809), y los motivos del teatro dentro del teatro y del sacrificio. La acción de *Cicatrices* se basa en el proyecto lúdico de tres amigos: Ernesto y Olivia —un matrimonio que realiza modificaciones en la casa que habitan en su fundo—, y Germán, amigo arquitecto al que ellos han invitado para que los

⁸ Los elementos del discurso apocalíptico son importantes y numerosos en *Los invasores* y en *Flores de papel*. En ambas son ineludibles para comprender su sentido. Se pueden destacar, entre otros: la representación en estos dramas de las instancias finales del mundo burgués; la insinuación de la posibilidad de un nuevo comienzo social regenerador; la actitud profética y crítica del dramaturgo, ante los órdenes político y social de la sociedad de su tiempo; los recursos lingüísticos, principalmente simbólicos, para la construcción del relato profético; la relación entre utopía e historia en la realidad representada por el relato dramático. Cfr., Frank Kermode, *El sentido de un final. Estudios sobre teoría de la ficción*. Barcelona: Editorial Gedisa, 1983; también, Lois Parkinson Zamora, *Narrar el Apocalipsis. La visión histórica en la literatura estadounidense y latinoamericana contemporánea*. México: Fondo de Cultura Económica, 1996. Los textos incorporados a la escena final de la obra en el montaje realizado por el Teatro Nacional bajo la dirección de Raúl Osorio el año 2000, enfatizan esta dimensión de su sentido.

asesore en su remodelación. El mencionado proyecto comienza a gestarse cuando este último encuentra la novela de Goethe en la biblioteca de sus anfitriones, y su relectura le permite comprobar la similitud de la situación de los personajes de ese relato con la que actualmente viven él y sus dos amigos:

ERNESTO.- (...) ¡Mira, Olivia! ¡Mira con lo que me sale éste! ¡Escúchalo!

GERMÁN.- (*Siempre alegre*) ¡Pero si es verdad! ¡La situación es idéntica! ¡Sólo falta, aquí, Otilia, la sobrina!

ERNESTO.- (...) El hecho es que, Germán, dice que se reproducen las mismas condiciones de la novela... Pero eso no es todo, porque dice que en ella, un tipo invita a su casa a un amigo, como experto, para aconsejarles a él y a su mujer, respecto de unos cambios que quieren hacer en la casa, y que ese amigo y su mujer, terminan acostándose...

GERMÁN.- (*riendo*). Bueno, no dije “acostándose”, porque no lo hacen.

ERNESTO.- Bueno, es igual... Se enamoran.

GERMÁN.- Eso sí.

ERNESTO.- Y que sólo falta, aquí, la tonta sobrina de la mujer, para que se cierre el círculo.

GERMÁN.- (*Divirtiéndose aún*). Bueno, pero dile, ¡pues! Para que “se cierre el círculo” ¿de qué?

ERNESTO.- Bueno, que el dueño de casa se enamora de esa tonta chiquilla.

GERMÁN.- (*a Olivia*). Es sólo una novela. No hay por qué preocuparse.

OLIVIA.- (*Divirtiéndose también*). O sea que, entre tú y yo...

GERMÁN.- ¡Arderá fuego, sí! (*Rien. Ernesto va a echarse por ahí*). (347).

El proyecto que los personajes formularán poco después –consistente en reproducir en sus propias vidas la situación narrada por la novela de Goethe, para poner a prueba la tesis que se propone en ella– le da al drama de Wolff el carácter de un hipertexto en relación con esa obra y, en consecuencia, el de una lectura de la misma. La significación de *Cicatrices*, por lo tanto, está estrechamente relacionada con la de *Las afinidades electivas*. Así lo indican las numerosas correspondencias entre ambos textos.

En la novela los personajes leen y comentan *De attractionibus electivis* (1775), obra del químico sueco Torbern Bergman. Este texto formula una teoría de las combinaciones químicas, consistente en la “tendencia a disociarse los elementos por el contacto de un tercero que parece ejercer, sobre uno de los dos, una mayor ‘atracción’ que la que había impulsado la combinación primera”⁹. Los protagonistas de *Las afinidades electivas* realizan una interpretación de la teoría de Bergman, extendiendo su vigencia a la esfera de las relaciones humanas, y aplicándola a su propia circunstancia, de modo que la novela misma adopta el carácter de una reflexión sobre el matrimonio, el amor y la naturaleza. Por su parte, los personajes de *Cicatrices* formulan un proyecto de carácter lúdico, que constituye en sí mismo una lectura de la novela de Goethe, por la que el dramaturgo comprueba su vigencia en la sociedad contemporánea. Las reacciones de Carlota, la protagonista de la novela, ante la teoría de Bergman, que le exponen y explican Eduardo y el Capitán, son idénticas a las de Olivia, la protagonista del drama, cuando escucha la síntesis de la teoría del amor desarrollada en la novela de Goethe, expuesta y explicada para ella por Germán y su marido:

ERNESTO.- Pero hay más, porque resulta que ese escritor tiene una teoría.

OLIVIA.- ¿Teoría?

ERNESTO.- Sí, y es que tanto los hombres como los animales, y los seres inanimados también, obedecen a leyes fijas de la naturaleza, en sus apareamientos... Que las parejas que se forman, lo hacen bajo atracciones químicas, que nada ni nadie puede alterar... Como un determinado ácido, que al reaccionar con un determinado álcali, forma una determinada sal, y no otra cosa.

OLIVIA.- Pero eso ¿qué novedad tiene? Eso ya es sabido.

ERNESTO.- (*A ella*). ¡Pero hay más, escucha!

OLIVIA.- ¿Más, Dios mío?

GERMÁN.- Sí...Que las parejas se arman de acuerdo a un designio, ante el cual nada vale la voluntad humana.

⁹ A. Ackermann, “Sobre la génesis de la novela”, estudio preliminar a Johann Wolfgang von Goethe, *Las afinidades electivas*. Barcelona: Editorial ICARIA S.A., 1984, p. 8. Utilizo esta edición.

OLIVIA.- Teoría tremendamente amoral, la de ese escritor, ¿no te parece? Y despótica también, porque tú no vas a querer convencerme que en mis reacciones amorosas, yo no sea más que un ente dirigido por una ley química, ante la cual, yo misma, no tenga nada que decidir.

GERMÁN.- (*Riendo*). Bueno, es sólo una teoría. (347).

Tanto Carlota como Olivia se resisten a entrar en el juego impulsado por los varones y son semejantes las circunstancias por las que terminan por recibir en sus hogares a una sobrina adolescente de condición más pobre. La función asignada inicialmente por los adultos a la joven presenta una diferencia significativa en los dos relatos. En la novela de Goethe, Eduardo y el Capitán esperan que Otilia ejerza afinidad con Carlota, solucionando así el desequilibrio provocado por la atracción entre los dos varones, amigos de toda una vida y unidos por el proyecto de remodelación de la propiedad. El desarrollo del relato evidencia, posteriormente, que la naturaleza no es dócil a la voluntad humana, y los personajes se enamoran, emparejándose afectivamente de otro modo: el Capitán con Carlota y Eduardo con Otilia, produciéndose entonces una contradicción trágica entre sus afectos verdaderos y el modo de relacionarse que les impone la institución matrimonial, por la que está unida la pareja de nobles terratenientes. Los personajes adultos de *Cicatrices*, en cambio, desde un comienzo tienen como expectativa el argumento de la novela. Esta diferencia les da un matiz bastante más perverso que el frívolo decadentismo de los nobles rurales de Goethe. Los motiva la secreta esperanza de que la teoría de las afinidades electivas sea cierta. Sin explicitar sus intenciones verdaderas, esperan enfrentar a la alienación en que transcurren sus existencias, mediante el juego de experimentar con la teoría expuesta en la novela, asumiendo los papeles correspondientes en una reconstrucción lúdica de su argumento.

En las dos obras, la joven adolescente que llega a la propiedad rural del matrimonio (Otilia/Beatriz), colabora con el ya maduro dueño de casa (Eduardo/Ernesto), revelando profundas afinidades con él; también en ambas el visitante (Capitán/Germán) asedia a la anfitriona (Carlota/Olivia), encontrando en ella correspondencia afectiva, pero sin poder superar un fríamente racional y virtuoso respeto de la mujer por sus deberes matrimoniales. El personaje de Olivia, sin embargo, se distancia de la equilibrada y afectuosa racionalidad de Carlota en lo que se refiere a su relación con su sobrina Otilia. Efectivamente, apartándose de toda forma de equilibrio y mesura, da un golpe mortal a la pura inocencia de su sobrina. Esto sucede

cuando arregla las circunstancias para que ella la sorprenda besándose con Germán. Es significativo que la escena vista por la joven es solo una farsa, puesto que Olivia en realidad nunca acepta al arquitecto como amante, y sólo pretende escandalizar a Beatriz

El mismo retorcimiento decadente que demuestra Olivia en esta escena, se observa en la relación de Ernesto con Beatriz, que en este aspecto también se aleja del modelo de la novela. En ésta, Eduardo y Otilia expresan su amor con franqueza, formulando y asumiendo abiertamente sus deseos de unirse formalmente como pareja. Ninguno de los dos disimula su propósito de provocar el divorcio de Eduardo con Carlota, para facilitar su propia unión. No sucede de la misma manera en el drama, donde el erotismo de Beatriz es aparentemente inconsciente, y en ningún momento manifiesta algún propósito de provocar la ruptura matrimonial entre sus tíos. El amor de Ernesto por Beatriz termina degradándose en un grotesco y frustrado asalto sexual a la joven en la playa. Este último incidente es relacionado por los personajes con la posterior muerte de Beatriz, motivo que en el drama se formula de un modo que también se aparta del argumento de la novela. En ésta, Otilia muere de amor por Eduardo, como resultado de un virtual suicidio, luego de dejarse morir largamente de inanición y melancolía en la casa de sus tíos y bajo los solícitos cuidados de Carlota. El fallecimiento de Beatriz, en cambio, ocurre lejos del fundo en que ocurre la historia, en circunstancias que no se dan a conocer, luego de haber regresado a su pueblo de origen, y la vinculación con los lamentables hechos que experimenta en la casa de sus tíos es solo intuida oscuramente por ellos.

La correspondencia más profunda de *Cicatrices* con *Las afinidades electivas* se encuentra en la representación de la naturaleza, en las dos obras, como energía que mueve a los personajes, domina sus destinos y contradice sus normas culturales. En la novela de Goethe, uno de los elementos que simbolizan esta concepción de lo natural es la presencia de las lagunas que los nobles planean unificar en un solo lago, como culminación de las transformaciones de la propiedad. En esas aguas muere el hijo de Carlota, suceso en el que parecen manifestarse los designios subterráneos e insondables de la voluntad natural, como también parecen hacerlo en la definitiva unión de las lagunas, que significa un retorno de los elementos a su estado original¹⁰.

¹⁰ Walter Benjamin, "Las afinidades electivas de Goethe", en *Dos ensayos sobre Goethe*. Barcelona: Gedisa Editorial, 1996. Observa este autor: "El agua como el elemento caótico

Los personajes de la novela de Goethe, según observa Walter Benjamin, actúan condicionados por la naturaleza elemental, que hace de ellos verdaderos juguetes inconscientes. En el plano de las relaciones humanas, la naturaleza los domina a través de las afinidades electivas, mientras ellos creen accionar libremente de acuerdo a sus opciones personales.

En el drama de Egon Wolff, Beatriz no es víctima del agua en reposo; en cambio, se identifica con el mar y las gaviotas que levantan vuelo cuando corre por la playa, todos elementos simbólicos de la pureza y libertad originales. Después de recibir la agresión moral de los mayores –primero de Otilia y finalmente de Ernesto–, se retira hacia el interior de la tierra, siendo descubierta en el fondo de una mina, en posición fetal y cubierta de barro, símbolos de la pérdida de la pureza y de una consecuente involución al útero materno.

La vinculación intertextual con *Las afinidades electivas* permite interpretar la historia representada en *Cicatrices* como un rito sacrificial en el que la víctima es la joven e inocente Beatriz. El mismo Walter Benjamin observa como, en la obra de Goethe, la muerte de Otilia aparece vinculada estrechamente con los motivos del sacrificio y la culpa. La relación de los personajes de la novela con la naturaleza es culpable; y de su culpabilidad se desprende la fatalidad de sus destinos. Esta condición, además, demuestra ser hereditaria, cuando el hijo de Carlota y Eduardo hereda los rasgos de Otilia y del Capitán, como signo de la inautenticidad de la relación de sus padres. La muerte del niño en la laguna, por lo tanto, castiga la impureza de su origen. Para Benjamin, todo este acontecer manifiesta la naturaleza trágica del mundo representado en la novela, de la que derivan necesariamente la culpa y el destino, de la humanidad en general y de los personajes en particular¹¹.

de la vida no amenaza aquí en el oleaje tumultuoso que hace hundirse al hombre sino en la calma enigmática que lo hace sucumbir. Los enamorados, en cuanto reina el destino, sucumben. Cuando desdeñan la bendición del suelo firme quedan a merced de lo insondable, que aparece antediluviano en las aguas inmóviles. Literalmente, se los ve invocar su antiguo poder. Porque aquella unión de las aguas que daña paso a paso la tierra firme culmina, por último, en la restitución del antiguo lago de montaña que se encontraba en la zona. En todo ello es la naturaleza misma la que se mueve de modo sobrehumano bajo manos humanas” (p. 23). Seguiré citando por esta edición.

¹¹ “El poeta ha desplegado a lo largo de toda la obra este modo fatal de existencia, que encierra a las materias vivas en un único contexto de culpa y expiación” (...) “El destino es

La culpa de los personajes de *Las afinidades electivas* no proviene de su trasgresión a la moral corriente. La suya es la culpa trágica, que acompaña a la humanidad desde su pérdida de la inocencia en su relación con el mundo¹². La culpa que nace del desgarramiento del ser humano entre su naturaleza original y la civilización. En sus vanos afanes, los nobles demuestran desconocer totalmente la existencia de poderes y valores superiores que los trasciendan; por el contrario, su actuar expresa un olvido absoluto del desvalimiento y pequeñez de la humanidad. Desde esta perspectiva mítica, los personajes aparecen ignorantes e indefensos, mientras, creyendo actuar libremente, cada uno de sus actos los conduce, con ironía trágica, a la desgracia. La ignorante y vana soberbia de sus actos es culpable; y de esa culpabilidad nace la necesidad del sacrificio, al que está destinada Otilia, víctima inocente propiciatoria, cuya muerte expiará la culpa de los demás personajes¹³.

En la obra de Wolff, Beatriz asume, de la misma manera que en el caso de Otilia, la función de víctima inocente y necesaria para que los demás personajes purguen sus culpas. El dramaturgo chileno hace radicar la culpa en la perversa inautenticidad de sus personajes, evidente en la farsa que Ernesto, Olivia y Germán despliegan en torno a la joven, así como en la

el contexto de culpa de lo vivo" (...) "se despliega irrefrenable en la vida culpable". Benjamín, *op. cit.*, pp. 28 y 29.

¹² "No se habla aquí de la culpa moral (como podría adquirirla el niño), sino de la natural, en la que caen los hombres no por resolver y hacer, sino por vacilar y solemnizar. Cuando ellos, desatendiendo lo humano, se entregan al poder de la naturaleza, la vida natural, que ya no conserva más la inocencia en el hombre como cuando se une a una superior, lo arrastra hacia abajo. Con la desaparición de la vida sobrenatural en el hombre, su vida natural se torna culpable, sin que al actuar se incurra en falta contra la moralidad. Porque ahora está en la alianza, que en el hombre se manifiesta como culpa, de la mera vida". Benjamín, *op. cit.*, p. 30.

¹³ "Considerada desde la fatalidad, toda elección es 'ciega', conduce a ciegas a la desgracia. Se le opone, suficientemente poderosa, la norma violada para exigir el sacrificio que expie el matrimonio perturbado. El simbolismo de la muerte se cumple, entonces, en esta fatalidad bajo la mítica forma original del sacrificio. Predestinada a ello está Otilie". (...) "Otilie cae, entonces, no sólo como 'víctima de la fatalidad' –ni decir que verdaderamente ella 'se sacrifique'– sino más inexorable, más precisamente, como la víctima que purga a los culpables. Porque la expiación, en el sentido del mundo mítico que el poeta invoca, es desde siempre la muerte de los inocentes. Por eso Otilie muere como mártir, legando restos mortales milagrosos a pesar de su suicidio" (*id.* p. 31).

patética frustración de su erotismo. La acción se despliega como un proceso existencial de reconocimiento de la culpa. Los tres personajes adultos enfrentan durante el desarrollo del juego y, especialmente, en la reconstrucción narrativa que realizan de éste después del entierro de Beatriz, la imagen de su propia degradación. Éste es el sentido que adquiere el sacrificio de la adolescente en el drama de Wolff: la concreción de la culpa en un acto y una víctima determinados, y la adquisición de la conciencia de esa culpa por parte de los personajes victimizadores. El acto narrativo que realizan Germán, Ernesto y Olivia, por lo tanto, además de constituir el modo de entrega del relato dramático, cumple también una importante función en este nivel, como instancia en que culmina el rito sacrificial con el reconocimiento de la culpa.

La construcción en abismo del relato dramático en *Cicatrices*, por lo tanto, más allá de constituir un recurso técnico para agilizar la representación de la historia con un movimiento muy dinámico de las voces y puntos de vista con que se entrega la representación, es significativa en la dimensión semántica. Son los propios personajes quienes narran la historia, representando los acontecimientos a medida que construyen la narración, con un espíritu lúdico semejante al que impulsó su experimentación con el argumento de *Las afinidades electivas*. Narran al regreso del entierro de Beatriz:

ERNESTO.- (*De pronto; casi un sollozo*). ¿Cómo comenzó todo esto, Dios mío? Tengo todo confuso (*Va a sentarse. Surgiendo desde el fondo, desde las sombras, aparece Germán, en tenuta de montar, con una fusta en la mano. Avanza y se detiene ante ellos*).

GERMÁN.- (*A ambos, que lo miran*). Comenzó el día en que ambos (*Por Ernesto*) salimos a probar la firmeza de la mano de tu alazán, ¿recuerdas?... Y descubrimos esa quebrada, la de las grandes rocas negras (*Vuelve a desaparecer por el otro costado*).

ERNESTO.- ¿Germán ya estaba aquí, en casa, con nosotros?

OLIVIA.- Claro que sí. Ese día, ambos habían salido a probar la mano herida de César, ¿no lo recuerdas?

ERNESTO.- (*Recordándolo*). Sí... Sí. (*Desde las sombras surge Beatriz, con jeans recortados, camisa anudada a la cintura, alpargatas y llevando un canastillo de mimbre, en que va poniendo las flores silvestres que corta en el camino, hasta desaparecer de nuevo por el otro costado. Ernesto hace un leve ademán de seguirla, pero comprende que es inútil. Y vuelve a sentarse con desaliento. Vuelve a aparecer Germán*).

GERMÁN.- (*Sonriendo*). Era un día nublado, y los tres estábamos un poco... achispados..., Debimos hacer todo lo posible por evitar lo que se nos venía encima, pero no lo hicimos... (*A Olivia*). ¿Cómo fue? Tú tienes la cabeza más fría...

OLIVIA.- Yo me había puesto a tu venida (*Germán va a sentarse junto a Ernesto, riendo*). (345-346).

Puede observarse que el personaje de Beatriz aparece evocado por la narración que van construyendo Ernesto, Olivia y Germán. Eso explica que aparezca bajo un punto de vista más externo que los otros personajes, tratamiento que le otorga un misterio y simbolismo equivalentes a los de su modelo en la novela de Goethe. La situación de enunciación de *Cicatrices*, por lo tanto, se ubica en la narración que llevan a cabo Ernesto, Olivia y Germán, cuando regresan del sepelio de Beatriz; y se configura como una acción narrativa por la que los tres personajes reconstruyen la historia de los sucesos que produjeron la muerte de la joven. Su narración debiera tener el sentido de un acto de reconocimiento y contrición.

Sin embargo, el acto narrativo con que se despliega la historia es también parte y prolongación de la historia narrada. Con él continúa y culmina el juego desarrollado por los personajes, lo que se advierte en el modo lúdico que, siempre liderados por Germán, imprimen a su dramatización de los hechos:

GERMÁN.- (...) Pero, cómo fue, ¿a ver? Recordemos la escena (*Reanimando a Ernesto que se ha quedado ensimismado*). Vamos, ¿a ver? (*Lo levanta de un brazo*). Tú te habías quedado atrás, viendo la mano de César, pero luego me alcanzaste... Yo entré primero... (*Lleva a Ernesto a la zona de las sombras, recogiendo la fusta. Pasándosela*). ¡Toma! Tú golpeabas esto contra tus botas... Tú, Olivia, estabas sentada y tenías sobre tus piernas un jarrón de plaquet, que lustrabas, esperando nuestro regreso... (*Olivia se va a sentar*). ¡Eso! (*Ya en las sombras*). Y ambos hacíamos la entrada, muy animadamente, de acuerdo a lo bien que lo habíamos pasado... ¡Vamos! (*Entran ambos. A él, con ánimo*). Pero si es verdad... ¡Verdad!

ERNESTO.- (*En el juego*). ¡Mira, Olivia! ¡Mira con lo que me sale éste! ¡Escúchalo! (346-347).

En consecuencia, tanto la historia narrada como su narración, tienen la estructura y el sentido de un juego que, lentamente, a través de su desarrollo, se va revelando como un rito sacrificial, cuya víctima es Beatriz. Es el acto

de narrarlo el que lleva a los personajes al reconocimiento de este sentido profundo de su propio juego. Es por esto que la narración y la obra terminan con un monólogo de Olivia que explicita este reconocimiento de la verdadera naturaleza de la historia:

... Tal vez ella no fue sino la víctima propiciatoria de un intento de tres seres por trascender sus esencias condenadas a repetirse. ¿Un ensayo febril por tratar de postergar la muerte y renacer en ella? ¿Por reflorar desde la terrible levedad de la vida?... No lo sé... Lo único que sé es que, en el futuro, ninguno de los tres seremos los mismos... Que Beatriz nos dejará su ser, para recordarla... Siempre...*(Vuelve a surgir la imagen de Beatriz, dirigiéndose ahora hacia los tres, con su sonrisa franca y su porte alegre, y dándole una flor de su canastillo a cada uno, vuelve a desaparecer tan fugaz, tan livianamente como apareció. Ernesto hace un gesto vago para alcanzarla, pero comprende que es en vano. La luz se apaga sobre los tres).* (375).

En esta escena final, tanto las palabras de Olivia como la gestualidad de Beatriz sugieren el carácter regenerador del sacrificio. Mediante este rito los personajes se han adueñado de la juventud de la joven, absorbiendo su vitalidad y alegría de vivir. Curiosamente lo hacen por medio de la culpa, cuya memoria transforma sus vidas, dándoles intensidad y sentido. Juego y sacrificio son, para los protagonistas, recursos para romper con otro rito alienante en que se había transformado su rutinaria vida matrimonial, como lo confiesa al público Olivia en un momento de su narración: “Sí, una rutina... Un rito en el que el acostumbramiento mutuo es el principal ingrediente... Horas en común, matizadas por pequeñas peleas y pequeñas reconciliaciones diarias, que nos acercan y distancian el día en que habríamos de aclarar todo entre nosotros... ¿Pero aclarar qué?...” (357).

El objetivo del autor de *Las afinidades electivas*, según Benjamin, no consistía en reflexionar sobre los fundamentos jurídicos o morales del matrimonio, sino “más bien mostrar aquellas fuerzas que nacen de él en la caída” (19). Semejante impresión produce *Cicatrices*. El contraste entre la inocente y libre naturalidad del erotismo de la joven, y la maquinación de los tres personajes adultos, es significativo de la contradicción trágica entre la naturaleza y la cultura, que en el teatro de Egon Wolff debe entenderse en el contexto de su percepción de la cultura burguesa. El matrimonio, por lo tanto, es en su obra expresión de esa cultura: está contaminado de los

males que afectan a la sociedad burguesa contemporánea. Los tres personajes de *Cicatrices* inician el juego como una manera de enfrentarse a su hastío: al vacío de sus existencias rutinarias. El rito de sacrificar la pureza de la adolescente les permite asomarse a la aventura; enfrentar su propia alienación; recuperar los contenidos más primitivos de sus conciencias y apropiarse de la inocencia de la niña. Constituye una culpa que los redime de otra culpa anterior y más terrible: su alienación. Continuarán sus modos de vivir anteriores, sin embargo, si bien ahora conscientes de su insuficiencia. Como en otras obras de Egon Wolff, el burgués es capaz de entrar en el juego, pero no de completar el rito regenerador. Los protagonistas, corrientemente, demuestran esa “carencia de heroísmo” que Leonardo, el personaje de *La balsa de la medusa*, echa de menos en sus invitados. En este sentido, parece más auspicioso el desenlace abierto de *Flores de papel*, donde el matrimonio de Eva con Merluza se realiza sobre la destrucción renovadora del matrimonio burgués tradicional: con el vestido de la novia hecho pedazos, el novio semidesnudo, el lenguaje prácticamente perdido y la pareja abandonando el espacio burgués y saliendo a la peligrosa libertad que se encuentra “al otro lado del río”.

El juego, con sus variadas manifestaciones, especialmente en su dimensión ritual, ocupa un lugar importante en la obra de Egon Wolff. En los textos que han sido objeto de este trabajo, no solo aparece como un elemento de las situaciones y de la actuación de los personajes; también fundamenta su construcción dramática, dándole a la acción un carácter ritual. El sentido simbólico del rito da a estas obras profundidad y universalidad, al representar la realidad humana como un juego constante entre el enmascaramiento y la revelación; la alienación y la aventura; la reiteración y la creatividad; la culpa y la redención. De esta manera, el tema del juego, tal como lo elabora Wolff en estas obras, da a la representación de la realidad burguesa de nuestro tiempo una significación que trasciende la crítica a una clase social determinada, para referirse a la condición humana intemporal, escindida trágicamente entre la naturaleza y la cultura, el mundo como misterio y el mundo como problema, la autenticidad y la inautenticidad.

RESUMEN / ABSTRACT

El tema del juego tiene un lugar importante en la obra de Egon Wolff. Sus muy diversos modos de actualización en la extensa dramaturgia de este autor pueden sintetizarse en dos, que aparecen a lo largo de su producción con distintos matices y combinaciones. Por una parte, fundamenta las convenciones rituales de la cotidianeidad de los personajes, con funciones de disimulo y protección ante la realidad social que éstos perciben hostil. En este caso, el juego constituye un recurso para neutralizar y manipular al otro en beneficio propio, mediante el enmascaramiento. Pero también lo lúdico aparece con las características libertarias y creativas que le son propias, presentándose como una opción autenticadora.

Inside the dramatic world of Egon Wolff, social playacting establishes itself as a major theme. Its multiple and diverse modes of representation in his extensive dramaturgy could be summarized in two, appearing with different mances and combination throughout his work. On the one hand, they become the fundament of the ritual conventions of the commonplace acts of the characters, with the function of dissembling and self protection in front of the social reality which is perceived as hostile. In this case, playacting is a resource intended to neutralize and manipulate the other for personal benefit through masking strategies; but also the ludic element appears with creative and libertarian characteristics that are the character's own, as an option for authenticity.