

## Metáforas del artista adolescente: El juego alucinante en *Sobre las mismas rocas*

Jorge Febles

Casi al finalizar su diario dublinés, antes de emprender la jornada estética que culminaría en las ambiguas andanzas junto a ese prosaico Odiseo que encarna Leopold Bloom, el joven Stephen Dedalus asume a conciencia el carácter monumental de su ambición literaria. Escribe: "Welcome, O Life! I go to encounter for the millionth time the reality of experience and to forge in the smithy of my soul the uncreated conscience of my race" (253). E invoca acto seguido al artesano mítico, al aventajado discípulo de Atenas cuyo nombre lleva y que acaba de reemplazar en su interior, como divinidad pagana, a ese Dios omnisciente, católico y esotérico a quien su pueblo se consagraba: "Old father, old artificer, stand me now and ever in good stead" (253). Metafóricamente, el artista adolescente se consagra a la metáfora, a la vivificación de la imagen que se oculta en el vocablo inerte y en la realidad cotidiana.<sup>1</sup> Traza así una senda extensible, supongo, a todo creador, pero que advierto particularmente manifiesta en Matías Montes Huidobro. Al aproximarse a la dramaturgia de dicho escritor, el crítico vislumbra la hegemonía de una estética asentada en dos nociones que devienen factores técnicos interrelacionados: la metáfora y el juego alucinante, el lenguaje figurado y la concepción ritualista de la acción teatral. Es decir, rigen el prurito de forjar tanto verbal como visualmente imágenes intensas cuya potencialidad lírica han sabido explotar directores del rango de Francisco Morín, así como la tendencia a urdir espacios donde los personajes se enfrentan de manera lúdica en base a gestos y palabras para realizar una justa destructiva que las más de las veces no finaliza en victorias ni en derrotas sino en empates vivenciales de sugestiva apertura. Semejante enfoque predomina con ligeras salvedades en una rica producción dramática que ya abarca más de treinta años de labor intensa y que incluye títulos tan significativos como *Gas en los poros*, *La madre y la guillotina*, *Ojos para no ver*, *Exilio*, y *Su cara mitad*. Me propongo revisar, sin embargo, la presencia de dichos elementos en un texto primicial del autor, *Sobre las mismas rocas*, para mostrar precisamente cómo el

artista les ha sido fiel desde su *adolescencia* creadora.

La segunda obra de Montes Huidobro—estrenada por el Grupo Prometeo en abril de 1951, cuando el escritor contaba escasamente 20 años—encaja dentro de ese molde antimimético, antidetallista, antianecdótico, carente de lo que Selden designa "story form" (10), que cabe asociar con una modernización del gesto dramático expresionista. Así lo ha sugerido Rine Leal, con palabras que el propio autor ha estigmatizado por lo que conllevan de limitadoras de una producción ecléctica, proclive a la integración de estilos. Al comentar *Sobre las mismas rocas*, Natividad González Freyre, por ejemplo, insiste algo difusamente en la tonalidad polimorfa del texto. Sostiene al respecto: "Hay [en la pieza] una combinación de diversas expresiones escénicas, que da a la obra un desarrollo anormal, acorde con la agonía desesperada con que sucumbe la sensibilidad. . . . Simbolismo, expresionismo, surrealismo, impresionismo, son utilizados indistintamente, según el autor les ha ido necesitando para sentirse realizado" (143). Tanto *ismo* reunido no aclara gran cosa en torno a una pieza que se define, más bien, como especie de ambigua alegoría o metáfora extendida en un acto y tres escenas que comprende muchos años y en la cual—pese a ello—el tiempo no transcurre. Se trata de un texto visionario e irracional en que rige la inmutabilidad más absoluta. Su argumento—si como tal puede designárselo—consiste en tres momentos marcadamente iguales en la vida de un inválido: el norteamericano Edgar Cotton. En la primera escena, se lo representa como niño de edad imprecisa. La segunda instancia dramática<sup>2</sup>—anunciada teatralmente por un simple apagón—tiene lugar una década después, mientras que la tercera—precedida asimismo por otro *blackout*—ocurre varios años más tarde. En cada momento, se presenta al personaje enfrentado con la misma crisis: su incapacidad para desenvolverse como ser humano *normal*, ya que se encuentra sujeto a una silla de ruedas que maneja con impresionante destreza. Esta lo distingue y aparta de los otros entes simbólicos que pueblan las tablas: tres niños nombrados A, B y C que aparecen en la primera escena; tres jóvenes denominados D, E y F, quienes protagonizan la segunda; y A, B y C como hombres casados con las mismas D, E y F de la instancia anterior, todos los cuales se reúnen en el escenario para humillar en conjunto a un Edgar Cotton que se triplica al finalizar la obra, como para hacerse emblemático de una gama de seres. Tal es la constitución de un drama donde el cambio—ese factor clave del diseño teatral que, según Selden, queda omitido del texto carente de asunto convencional—se reduce a las alteraciones físicas y emocionales que el pasar del tiempo acarrea. ¿Adónde se va con todo ello? Pues a la configuración escénica de una antítesis que hay que acoger de acuerdo con niveles metafóricos sucesivos: la invalidez se opone a la integridad física; el estatismo, la inercia, se enfrentan con la locomoción; el movimiento artificial se yuxtapone al movimiento natural;

el intelecto, la vocación imaginativa chocan con el culto burdo del cuerpo; el juego excluyente e individual agrade al incluyente y colectivo, marcado por reglas consabidas que no cabe adulterar. Salvador Bueno, quien se percató sagazmente de la raigambre metafórica del texto, sintetiza de este modo lo que caracterizo como antítesis que se proyecta hacia múltiples estratos de significación:

Los hombres y las mujeres normales, aparentemente no inválidos, que aparecen padecen de una total irreflexión, de una apatía extraordinaria, totalmente desvirtuadora de la propia individualidad. Ellos, que caminan, juegan, se pasean y aman, están mutilados en sus espíritus, en ellos está abolida toda atención sutil al mundo que les encierra, está clausurada toda curiosidad intelectual, todo empeño de conocimiento, toda actitud y aptitud hacia lo humano. Y el otro, el principal, el inválido solitario, hincado en su silla de ruedas, es la inteligencia, es la sensibilidad, es la meditación. (*Persona*, 448)

De esta manera sugiere el último esquema representativo del texto dramático en cuestión. Este radica en el encaramiento del artista y su juego autoinducido con el ser cotidiano y sus pasatiempos ordinarios, de índole casi inalterablemente corporal.

El componente tropológico se patentiza en *Sobre las mismas rocas* tanto en ese *mensaje* que he querido extraer de la pieza como en el dialogar de los personajes y en las recetas representativas que el hablante dramático prescribe. Natividad González Freyre ha puntualizado que, en el texto, "la palabra es oscura y enrevesada y muy pocas veces sencilla y explicativa" (143). Apunta de tal suerte a un habla metafórica generalizada que aparta el discurrir escénico del simple estrato informativo, que—al decir de Le Guern—introduce términos ajenos a la isotopía contextual. Se evocan así imágenes subalternas asumidas por la imaginación. Estas "ejerce[n] su impacto sobre la sensibilidad sin el control de la inteligencia lógica, pues la naturaleza de la imagen producida por la metáfora le permite escapar de él" (*Le Guern*, 25). La vigencia del habla en clave, por lo tanto, promueve de manera paradójica en el lector-espectador una extrañeza enajenante, una sensación de desprendimiento ante las voces *anormales* que se expresan por medio de un código artificioso, cadenciosamente simbólico. Ello se patentiza, por ejemplo, en cualquiera de los retóricos arranques de Edgar Cotton. Basta citar uno en el cual subraya su marginadora pero aún no desesperanzada otredad:

Se han ido. Me he quedado solo para siempre con los fantasmas de mi propia imaginación. Fui un iluso pensando que tal vez iba a tener

compañía. Pero, así y todo, no sé. . . . Siento sombras difusas en la angustia y la distancia. . . . Palabras en los secretos de los anaqueles. . . .(Interrogando al vacto.) ¿Hay alguien aquí? ¿No es cierto que hay alguien aquí? . . .(42)

No sólo los parlamentos de Cotton sino incluso el lenguaje más intrascendental de los entes dramáticos está permeado por el vocablo o la frase sugestivos que imponen la interpretación imaginativa, el aprehender lo dicho a través de la intuición estéticoconceptual.

Asimismo, la naturaleza antimimética del lenguaje se hace evidente en las estridencias con que los personajes secundarios ensalzan los logros de sus héroes deportivos. Lejos de calcar el habla *real* del estadio, Montes Huidobro la artificializa para conferirle la extrañeza de lo inventado. Así se expresa la voz fuera de escena de un remedo de anunciador deportivo que opera como corifeo en la producción de un dítirambo: "Ya entra Willy Price en la arena, con sus piernas robustas y su cuerpo ágil. Tenerlo a su lado es la seguridad del triunfo. ¡Es el gran Larry de las piernas que corren! ¡Es el gran Johnny de las piernas que ruedan! ¡Es el gran Price que siempre triunfará!" (31). El coro de espectadores responde fuera de escena: "¡Que juegue Willy Price! ¡Que corra Larry Price! ¡Que gane Johnny Price! ¡Que juegue, que corra, que gane, Willy Price-Larry Price-Johnny Price!" (32). La anormalidad del habla exige que se la distinga como inciso extraño, el cual opera contra el referente insinuado. Se exige, entonces, una interpretación en base a la individualidad imaginativa.

Esta propensión al lenguaje figurado, que distancia al lector-espectador de lo dramatizado sin estorbar el que su sensibilidad responda en forma dinámica a lo que ha forjado el dramaturgo, se suplementa por medio de una serie de sugerencias para el montaje de la pieza que tienen una índole igualmente metafórica. El hablante dramático propone una escenografía, traza un procedimiento iluminador e indica un comportamiento sobre las tablas que cumplen una función poética, deformante, casi pictórica. Insiste en un comienzo que "los efectos lumínicos (oscuridad, penumbra, niebla, etc. . . .) crearán una cierta irrealidad que colocará la acción . . . fuera del tiempo y del espacio" (21). Esta iluminación, por otra parte, se centra en torno a la manufactura de una imagen reiterada en la dramaturgia de Montes Huidobro: el "efecto cósmico, espacial, de pequeñas luces que se desplazan en la oscuridad, como si se tratara de una bóveda celeste" (22). Tal técnica, que sugiere a la par el aislamiento y la aglutinación, el no estar en la Tierra y el pertenecer al universo, se reitera en los momentos claves de la obra para denotar el carácter simbólico de la acción.

La escenografía recalca el mismo hecho. Puede ejecutarse con absoluta libertad, afirma el hablante dramático, pero luego procede a insinuar un método:

es posible concebirla como "el exterior de una calle con edificios al fondo. Quizás motivos abstractos, geométricos. Puede reducirse a cortinas negras o a la simple boca de un escenario desierto. Pero en todo momento será seca, sobria, sin detalles innecesarios" (22). En sus matices más elementales, entonces, admite el libre vuelo de la imaginación que un escenario desierto presupone, mientras que en sus manifestaciones más complejas toleraría una concepción chiricoesca de la realidad: claroscuros ambiguos que proyectan sombras inquietantes, que alargan estructuras consabidas tornándolas en fantasmas de piedra y madera. Los personajes, a su vez, habrán de desenvolverse en escena de manera que el acto consuetudinario se codee con lo ritual y grotesco. De tal corte se sugiere que debe ser la actuación de los chicos que protagonizan la primera instancia dramática: "A veces los personajes funcionarán como niños, pero en otras ocasiones se transformarán más agresivamente, actuando de una manera irreal, distorsionada" (25-26). Esta receta se reitera para definir la actitud de las criaturas vivificadas, cuya misión esencial deviene trasuntar la polivalente dimensión topológica del texto que alientan.

Toda esta complejidad metafórica complementa a perfección lo que, a mi modo de ver, constituye la esencia estructurante del texto: el principio y la técnica del juego alucinante. Ilse M. de Brugger ha recalcado el deseo expresionista "de auto-aclaración que debía lograrse con la personificación de fuerzas enfrentadas en lucha antagónica, dialéctica" (43), lucha que se reducía "a dos aspectos fundamentales: el mensaje del 'hombre nuevo' y la crítica al hombre viejo, o sea el contemporáneo dentro de su medio social lleno de fallas exteriores a causa de hábitos e ideas anticuadas y anquilosadas" (45). En esta obra juvenil de Montes Huidobro se aprecia una yuxtaposición emblemática y polivalente concebida en base a un conflicto similar, cuya matización dialéctica exige, empero, el deshilvanamiento intuitivo de su carácter figurado.

En su cariz más rudimentario, *Sobre las mismas rocas* expone la manida problemática del ser físicamente incapacitado, excluido de una sociedad que rinde culto a la destreza, a la perfección del cuerpo, a la normalidad. Visto así, el texto admitiría una lectura *romántica* semejante a la que solicitan ciertas historias sentimentales urdidas en base a la típica insensibilidad del ser humano que se niega a coexistir con lo que le parece incompleto o descompuesto. En efecto, la obra se plantea como contraste entre el protagonista que ocupa un espacio mimético (Edgar Cotton en todas las instancias dramáticas) y otro individuo que se desenvuelve en un espacio diegético,<sup>3</sup> es decir, resumido, *told* (el atleta Willy Price). Ambos entes son múltiples: Edgar Cotton es Richard Rice y es Olivier y es Randall, caras todas de un mismo lisiado, de un arquetipo si se prefiere. Willy Price, a su vez, recibe también los nombres de Larry Price y de Johnny Price, todos ellos señalizadores primero del niño capacitado en los deportes, luego

del beisbolista profesional admirado, después del procreador de otros peloteros también habilidosos que prolongarán la estirpe más *ad nauseam* que *ad infinitum*. Esta antítesis entre el personaje mimético de Edgar Cotton-Richard Rice-Randall-Olivier y el diegético idolatrado de Willy-Larry-Johnny Price gira en torno a un concepto medular al que Montes Huidobro se esfuerza por conceder cariz alucinante: el del juego.

En su ya clásico *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, Huizinga indaga en el espíritu lúdico del ser humano. Tras discutirlo en sus diferentes manifestaciones, llega a definir el juego de la siguiente manera:

We might call it a free activity standing quite consciously outside "ordinary" life as being "not serious," but at the same time absorbing the player intensely and utterly. It is an activity connected with no material interest, and no profit can be gained by it. It proceeds within its own proper boundaries of time and space according to fixed rules and in an orderly manner. It promotes the formation of social groupings which tend to surround themselves with secrecy and to stress their difference from the common world by disguise or other means. (13)

Tal planteamiento permite considerar el espacio forjado por Montes Huidobro como uno en el cual el juego se vincula con los entes representativos de la colectividad, es decir, Willy-Larry-Johnny Price y sus deslumbrados émulos, A, B, C, D, E y F. El comportamiento escénico de los seis últimos está regido por un ludismo convencional, o sea, asequible a un público que ha participado en las mismas actividades que ellos explicitan, que conoce tanto sus reglas como la manera en que el cuerpo y la imaginación deben entregarse a ellas. En la primera instancia dramática, A, B y C aparecen en el escenario disfrazados de tal suerte que emblematizan su condición de jugadores. Se explica en una acotación: "Entran por la izquierda tres niños. A, el menor de ellos, está en traje de baño. B, el segundo, viene vestido como si perteneciera a un equipo de basketball. C, el mayor, llega con un traje de pelotero, bate y guante" (23). Durante la escena, se entretienen lanzándose una pelota imaginaria, jugando a las canicas, saltando y bailando alrededor de Edgar Cotton como niños crueles empecinados en denigrarlo. Siendo realizados en una silla de ruedas, los movimientos escénicos del protagonista, por supuesto, pecan de ese automatismo grotesco vinculado frecuentemente con la comicidad, pero que aquí sencillamente puntualizan la enajenación, el estar fuera del juego. Ello se recalca significativamente cuando el balón va a dar a las manos del niño Cotton, quien—al intentar participar en la frívola actividad infantil—comete el error de tirarlo en dirección al público, donde

se ubica ese mar tenebroso, recurrente en los dramas del autor.<sup>4</sup> Ello provoca los insultos de A: "¡Estúpido! ¡Idiota! ¡Mira lo que has hecho! ¡Se la llevan las olas, porque allí no puedo meterme! . . . ¡Bien me habían dicho que no se podía jugar contigo! ¡Eres un inválido indecente!" (29). La agresión denota una sugeridora pluridimensión: el defecto físico crea la imposibilidad de jugar correctamente, lo que torna la parálisis en vicio repulsivo. El violar las reglas del juego, o sencillamente el fallar en su cumplimiento, convierte al partícipe en ente despreciable, como al fin y al cabo se observa en cualquier estadio deportivo, donde el lapso, el error, se fustiga no pocas veces con alaridos como "¡Sinvergüenza!," "¡Bandido!," "¡Degenerado!"

Esta configuración lúdica se amplifica de manera semejante en las instancias segunda y tercera, aunque el cariz de las diversiones cambia en ambos casos. La participación de D, E y F introduce el motivo del juego erótico, trasuntado en el predominio de la danza y, finalmente, en la concepción de una escena metateatral fortuita en la que las jóvenes desempeñan los papeles de dos viejas y una niña para reproducir un aquelarre festivo. Tanto el reiterado baile ritual como la subfase metadramática constituyen un acápite en el que rigen otras variantes del juego: la que Caillois denomina *ilynx*, que consiste en la persecución del vértigo, y la que llama *mímica* ("mimicry"), que entraña el evadirse del ámbito circundante volviéndose otro (19). Lo significativo sigue siendo, no obstante, la posición marginada de Edgar Cotton con respecto a lo que ocurre a su alrededor, detalle que se acentúa todavía más en la tercera escena, cuando los movimientos vigentes en la anterior se tornan en danza erótica que enlaza a las parejas A-D, B-E y C-F. Además, este deambular rítmico por las tablas de seres que "van cogidos de las manos, distorsionadamente, poseyéndose, dominándose" (43) se acompaña de otro matiz lúdico: la interpretación a dúo de sus parlamentos y el calco simiesco de las acciones mutuas para conferir a lo realizado eso que el hablante dramático designa "carácter hierático-ritual" (45). La representación del juego por parejas aísla a un Cotton asediado por focos de luz que lo individualizan en el escenario como niño, como joven y como hombre (que de las tres maneras aparece al unísono en esta simbólica instancia conclusiva.)

Pero todo lo que transcurre en escena está supeditado al plano comparativo primordial. Ese incluye al héroe diegético (Willy-Larry-Johnny Price), quien ejemplifica otra manifestación lúdica remachada en la primera instancia por el atuendo de los chicos: la competencia atlética, el combate de cualquier índole, eso, en fin, que tanto Huizinga como Caillois nombran *agôn*, "a contest bound by fixed rules" (Huizinga, 76). Dentro del drama, el enfrentamiento entre el ser capaz y el incapaz es uno que se presenta resuelto de antemano. Edgar Cotton nace derrotado en la arena deportiva que su *rival* ocupa y en la que diariamente triunfa. Por ende, está sentenciado al desprecio de la comunidad que, según

Huizinga, admira al ganador que se muestra superior en el juego, ya que el honor que éste obtiene con sus victorias "accrue to the benefit of the group to which the victor belongs" (50). Según observa el niño C, "todo el mundo conoce a Richard Rice en su sillón de ruedas y sus patas que no corren, como también conocen a Willy Price y sus pies que corren." (25). Ello excusa la anatematización del impotente, del ser inútil para la clase de juego en cuestión. Al precisar a dúos su naturaleza inservible, su relación con "los que no tienen nada que hacer" (44), su afinidad con "aquéllos que sólo piensan" (44), A-D, B-E y C-F le aplican a Cotton un consabido hierro marginante. Tanto por su invalidez como por su carácter introspectivo, el personaje se percibe tachado de esa arquetípica pasividad estéril asignada a artistas e intelectuales por la criatura social promedio, quien valora a todo el que se dedique al trabajo *provechoso* y venera al ser superdotado físicamente para el *agôn* que materializa la competencia deportiva. Nacido para ver y reflexionar, el protagonista está condenado al desprecio, a la incomprensión, a la censura.

Sin embargo, la pieza de Montes Huidobro incorpora aún otra variante lúdica que, al yuxtaponerse en forma metafórica a las demás, promueve la salvación física y psicológica del protagonista. Por medio de su silla de ruedas, de los movimientos que con ella efectúa, Edgar Cotton origina a su vez un juego individual, una forma de *ilynx* distanciante por lo que encierra de vertiginosa artificialidad. En las escenas primera y segunda los personajes secundarios procuran participar en el juego que Cotton concibe o deja concebir en torno a su silla. Hasta lo suplementan iniciando giros específicos o desplazándose de tal manera que el protagonista se sienta impelido a contestar, como en los clásicos entretenimientos infantiles del ratón y el gato o la gallina ciega. Ya para la tercera instancia, empero, A, B, C, D, E y F niegan del todo al paralítico mediante otro retozo colectivo cuasi metadramático: el de darle la espalda y hablar a un espacio vacío donde se supone que Edgar Cotton se halle situado. Este deviene objeto de mofa en virtud—pienso en Bergson<sup>5</sup>—de su carácter mecánico, del modo en que su realidad física viola el orden preconcebido. Comenta D: "¿Un hombre que no sepa caminar? Es para morirse de risa o estarse riendo toda la vida" (48). Pero la pieza se lanza de súbito por otra senda dialéctica y por otra alteración lúdica. En Cotton despierta el reconocimiento metafórico de la trascendencia de su estatismo pensante, imaginativo. Se identifica como uno de muchos: "No estoy solo. . . . Ahora lo veo claramente. . . . Los otros. . . . Los inválidos como yo . . . Los destruidos, los inútiles, los desposeídos, los ilusos y los soñadores, los que el pensamiento activo inutiliza sus piernas, mis hermanos, a éstos los veo venir entre las sombras" (48). La implícita negación del *agôn*, del *ilynx* mareante, de la *mímica* en su estrato más frívolo, lo lleva a sobreponer lo que Caillois denomina *ludus* al espíritu del

juego para ordenarlo, confiriéndole pureza y excelencia. La pieza concluye con una danza giratoria que se desvincula del *ilynx* onanista por su carácter evolutivo, por su finalidad centralizadora, convergente, simbólica. Las tres sillas de ruedas, ocupadas por el Cotton niño, joven y hombre, que se reconoce también Randall, Richard Rice y Olivier, dan vueltas sobre sí, acercándose progresivamente al centro del escenario hasta reunirse bajo una sola luz aglutinante. Han realizado un juego reglamentado por lo que tiene de imitativo, un juego que ha respondido a la última orden unificadora de Edgar Cotton: "¡Tres personas distintas en un solo foco verdadero!" (48).

Pese a la juventud de su autor, *Sobre las mismas rocas* se nos revela como un drama de singular madurez. No obstante su marcada índole filosófico-existencial, refleja un diálogo controlado, dinámico, sugestivo—"bouncy" (31) diría Selden—que la rescata de impropiedades verborreicas. En buena medida, este éxito se debe al cultivo de un lenguaje metafórico que habrá de caracterizar casi toda la obra posterior de Montes Huidobro. Este componente verbal resulta complementado por metáforas visuales que acrecientan su intensidad. Por último, la presencia tanto estructurante como significativa de aquello que he designado juego alucinante amplía la proyección conceptual del texto y esclarece ese matiz antitético pluridimensional que anteriormente he señalado. Si como arguye Huizinga, la metáfora es jugar con el lenguaje (4), Montes juega con el juego para tornarlo en metáfora. Concluyo con una pregunta peregrina. ¿Es *Sobre las mismas rocas* una autorrespuesta, una autoexplicación del sino a la par solitario y compartido del esteta incipiente? Pocas veces se alude al deporte en la obra de Montes Huidobro y, sin duda, sólo en esta oportunidad lo concibe como eje de la armazón lúdica que, por otra parte, se advierte en la mayoría de sus obras. Si el Stephen joyceano abandona al Dios de sus abuelos para entregarse al pagano patriarca de las musas, ¿es Edgar Cotton el escritor en ciernes que vuelve la espalda a los devaneos atléticos juveniles para fraguar en la forja de su alma la conciencia inexistente de su pueblo, de su sangre?

*Western Michigan University*

## Notas

1. En el útil *Harper Handbook to Literature*, Frye, Baker y Perkins escriben: "The writer's gift is to revive the dead metaphor, to reveal the pictorial image sleeping like a seed in the living world" (283). Me hago eco de esta frase en la oración al caso.

2. A lo largo del estudio empleo algunos conceptos que propone Villegas en su *Interpretación y análisis del texto dramático*. Uso, por ejemplo, la idea de hablante dramático que el crítico calca de la noción de hablante poético establecida hace años ya por Martínez Bonati. También utilizo el término *subfase* para caracterizar una unidad menor del suceder teatral. Con bastante frecuencia substituyo el vocablo "escena" por el de "instancia" para referirme a "las unidades más extensas de la acción que surgen de la descripción más general" (15). Me parece una definición muy apta para describir las divisiones de *Sobre las mismas rocas*.

3. Me valgo aquí del concepto genetiano según lo emplea Issacharoff: "El espacio diegético . . . es *descripto*, es decir, que es referido por los personajes" (215). Por el contrario, el espacio mimético es aquel *real*, representado, que ocupan los entes dramáticos. He de aludir asimismo a las nociones de personaje mimético y personaje diegético, según las utiliza Zalacaín en su artículo sobre *El último instante* para caracterizar al ser que se desenvuelve en las tablas y a aquel otro cuya existencia es simplemente referida.

4. En algunas de las obras de Montes Huidobro repercute una noción que el autor esboza al enfrentarse críticamente con la dramaturgia cubana:

El cubano niega y afirma el mar. . . . No se busca la madre en el mar. El mar, cuando más, mirarse. De espaldas al mar, se decía. . . . Los deportes acuáticos: ir a la playa durante los más cálidos meses del verano, no mucho, y nadar cerca de la orilla, cuando no hubiera oleaje. El mar era otra nota en azul de la que había que cuidarse. El exilio es ir más allá del mar. Los peligros invaden por el mar. Cuidado, cuidado con el mar." (*Persona*, 131)

5. En *La risa*, Bergson sostiene que "lo cómico es ese aspecto de la persona que la hace semejar a una cosa, ese aspecto de los acontecimientos humanos que por su especial rigidez imita al mecanismo puro y simple, el automatismo; en suma, el movimiento carente de vida" (77). Es esta reacción la que el lisiado Edgar Cotton evoca en los seres físicamente *perfectos* que lo rodean. Por supuesto, dada la naturaleza trágica del texto, el lector-espectador no puede participar de la chocarrería de entes cuyas acciones se le han presentado de manera deleznable para provocar un distanciamiento reflexivo.

## Obras citadas

- Bergson, Henri. *La risa: Ensayo sobre la significación de lo cómico*. Traducción de María Luisa Pérez Torres. Madrid: Espasa-Calpe, 1973.
- Brugger, Ilse M. de. *El expresionismo*. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina, 1969.
- Bueno, Salvador. "Desajustes de la soledad." En "Matías Montes Huidobro: en

- última persona," *Persona, vida y máscara en el teatro cubano*, 447-448.
- Caillois, Roger. *Man, Play, and Games*. Traducción de Meyer Barash. New York: Schocken Books, 1979.
- Frye, Northrop; Sheridan Baker; George Perkins. *The Harper Handbook to Literature*. New York: Harper and Row, 1985.
- González Freyre, Natividad. *Teatro cubano (1927-1961)*. La Habana: Ministerio de Relaciones Exteriores, 1961.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Boston: The Beacon Press, 1955.
- Issacharoff, Michael. "Space and Reference in Drama." *Poetics Today*, 2.3 (1981): 211-34.
- Joyce, James. *A Portrait of the Artist as a Young Man*. New York: Penguin, 1976.
- Leal, Rine. "Los afanes de la subsistencia." Fragmento de *Teatro cubano en un acto*. En *Persona, vida y máscara en el teatro cubano*, 455-56.
- Le Guern, Michel. *La metáfora y la metonimia*. Traducción de Augusto de Gálvez-Cañero y Pidal. Madrid: Cátedra, 1980.
- Martínez Bonati, Félix. *La estructura de la obra literaria*. Barcelona: Seix Barral, 1972.
- Montes Huidobro, Matías. *Obras en un acto*. Honolulu: Editorial Persona, 1991.
- \_\_\_\_\_. *Sobre las mismas rocas*. En *Obras en un acto*, 21-49.
- \_\_\_\_\_. *Persona, vida y máscara en el teatro cubano*. Miami: Ediciones Universal, 1973.
- Selden, Samuel. *Theatre Double Game*. Chapel Hill: The U of North Carolina P, 1969.
- Villegas, Juan. *Interpretación y análisis del texto dramático*. Ottawa: Girol, 1982.
- Zalacaín, Daniel. "Multiplicidad de espacios y de personajes en *El último instante* de Franklin Domínguez." *Alba de América*, 7.12-13 (1989): 339-46.