

# **El personaje simbiótico como signo en dos autores del teatro venezolano Contemporáneo: Mariela Romero y Edilio Peña**

**Yubisay Guzmán Savinelli**

(UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE ARTES

Trabajo de grado para optar al título de  
Licenciado en Artes, Mención artes escénicas,  
Caracas, 10 de mayo del 2000)

## **RESUMEN**

La presente investigación está dirigida al análisis del personaje simbiótico como signo de las obras: El Juego, de Mariela Romero y Los pájaros se van con la muerte, de Edilio Peña. Dicho estudio se lleva a cabo desde un enfoque estructuralista, porque los personajes son comprendidos como piezas que engranan entre sí para formar un sistema total: la obra de teatro. Este trabajo está conformado, en primer lugar, por todas las nociones que constituyen la base teórica y sustentan el objetivo. Por un lado, las concepciones semióticas giran en torno a la idea de personaje, proponiéndolo como lugar convergente del resto de los signos teatrales. Por otro lado, la psicología y la ontología aportan un método complementario que concilia y verifica lo indagado en el modelo actancial (semiótica). Sin embargo, es importante aclarar que tanto el análisis psicologizante como el ontológico están supeditados a la semiótica, la cual parte de la importancia de la acción sobre la emoción del personaje. En segundo lugar, el trabajo se compone de la aplicación práctica del marco teórico, convirtiéndose en la verdadera demostración del objetivo por investigar. Desde el ámbito semiótico Ana I, Ana II (El Juego) la Madre y la Hija (Los pájaros se van con la muerte), son estudiadas a través de: a) los aspectos que integran el análisis de personajes (delimitación sintáctica, relación paradigmática y análisis del discurso) y b) el modelo actancial propiamente dicho. Desde el ámbito psicológico, el examen se centra en: a) los elementos de la relación simbiótica (sadismo y masoquismo) y en b) el juego psicológico como propiciador de una conducta de dependencia. Por último, la ontología estudiará: a) la existencia de cada uno de los personajes y b) sus seres, por medio del en-sí, para-sí y para-otro que desencadenan sus relaciones. Esta investigación además de avanzar deductivamente, desde un compendio global a uno específico, posee una metodología ecléctica que permite, desde distintos ángulos, un examen exhaustivo de los personajes. Por consiguiente, esta investigación no sólo pretende comprobar la existencia o no de una relación de dependencia entre los personajes de las piezas escogidas, sino instaurar un nuevo método de indagación en el campo teatral venezolano.

## INDICE

### Introducción

#### PARTE PRIMERA

I. Concepto de personaje y las teorías de su deconstrucción

I.1. Teorías psicoanalíticas

I.2. Teorías sociológicas

I.3. Teorías lingüísticas

II. La semiótica del personaje

II.1. Análisis de los aspectos del personaje

II.2. El modelo actancial

II.2.1 Ejes actanciales

II.2.2 Triángulos actanciales

III. La psicología del personaje: la simbiosis como problema dramático

III.1. El masoquismo

III.2. El sadismo

IV. Simbiosis y juego

V. La ontología del personaje

#### PARTE SEGUNDA

I. Análisis de **El Juego**. Un enfoque semiótico y psicologizante

I.1. Los personajes de Mariela Romero.

I.2. Primer Modelo Actancial

I.2.1. Ejes

I.2.2. Triángulos

I.3. Segundo Modelo Actancial

I.4. La relación simbiótica de Ana I y Ana II

II. Análisis de **Los pájaros se van con la muerte**. Un enfoque semiótico y psicologizante

II.1. Los personajes de Edilio Peña

II.2. Primer Modelo Actancial

II.2.1 Ejes

II.2.2. Triángulos

II.3. Segundo Modelo Actancial

II.4. La relación simbiótica de la Madre y la Hija

III. La existencialidad de los personajes en **El Juego** y **Los pájaros se van con la muerte**.

#### Conclusiones

## INTRODUCCIÓN

La simbiosis como modelo dramático no es una constante en el teatro venezolano contemporáneo. Pero, al realizar un recorrido por los últimos treinta años del siglo XX puede hallarse que algunas de las estructuras de las obras aluden a una relación de dependencia; un ejemplo de ello son obras como **Lo importante es que nos miramos** (1967) Elizabeth Schön, **Fiésolle** (1967) José Ignacio Cabrujas, **O.K.** (1969) Isaac Chocrón, **La revolución** (1971) Isaac Chocrón, **La máxima felicidad** (1974) Isaac Chocrón, **Vida con mamá** (1975) Elisa Lerner, **El Juego** (1975) Mariela Romero, **Los pájaros se van con la muerte** (1976) Edilio Peña, **Los hermanos** (1980) Edilio Peña, **Simón** (1983) Isaac Chocrón, **El vendedor** (1984) Mariela Romero.

En casi todas la interrelación de los personajes es negativa, ya que sus acciones y discursos se dirigen a la desvalorización mutua. No obstante existen unas excepciones, porque aun cuando la dependencia afectiva o física está presente, los personajes no pugnan como fuerzas contrarias. Tal es el caso de **Lo importante es que nos miramos**, **Fiésolle** y **Simón**, las cuales trascienden el término estricto de simbiosis.

Sin embargo, la selección de **El Juego** y **Los pájaros se van con la muerte** para estudiar la relación simbiótica en los personajes se debe a que dicha relación es más evidente en estas piezas que en las otras y ambas poseen una serie de similitudes en sus estructuras dramáticas. Tanto una como la otra, tienen dos personajes femeninos cuyas funciones son semejantes, pero sus acciones contrarias. Ellas instauran *juegos psicológicos* donde, a pesar de intercambiar roles, una siempre es sádica y la otra masoquista. Finalmente, en dichas piezas existe un tercer personaje masculino y ausente, con la capacidad de unirlos, separarlos y, en todo caso, dominarlos.

Por consiguiente, el ensayo se dividirá básicamente en dos partes. La primera conformada por cinco capítulos distribuidos de la siguiente manera:

I. Concepto de personaje y sus teorías deconstructoras: comprende la elaboración de una idea de personaje, desde su significado en el teatro griego hasta su replanteamiento a principios del siglo XX impulsado por el psicoanálisis que, junto a la sociología y la lingüística, plantea la negación de la existencia de un concepto dramático de personaje. Una revisión histórica y teórica del personaje es indispensable para determinar su importancia dentro de la estructura dramática.

La semiótica del personaje: indaga la función del personaje como unidad principal de la obra con relación al resto de las unidades, observándolo como un proceso signifiante y significador. El análisis de dicho proceso se basa, por una parte, en sus aspectos: delimitación sintáctica, confrontación paradigmática y discurso.

Éstos definen el puesto actancial de cada personaje con respecto a la acción principal y a los otros personajes. Por otra parte, el examen de las acciones facilita la comprensión de las relaciones que los personajes establecen y ubica al eje primordial de la sintaxis actancial: Sujeto – Objeto.

La psicología del personaje. La simbiosis como problema dramático: en primer lugar, se instaura la actual diferencia entre persona y personaje sin llegar a negarse la conexión primaria entre ambos conceptos, que pretende partir de las personas y sus relaciones como modelos para la creación de los personajes y su vinculación.

De esta forma, se realiza un análisis psicologizante de los impulsos sádicos y masoquistas que caracterizan a los individuos simbióticos y, por consiguiente, a los personajes simbióticos.

Simbiosis y Juego: la vinculación simbiótica de los personajes solamente puede ser analizada bajo la mirada de los juegos psicológicos, que se convierten en el único medio de comunicación entre dichos personajes. Éstos, según el Análisis Transaccional, asumen determinados roles que les permiten comunicarse entre sí y determinar la posición de cada jugador.

La ontología del personaje: presta auxilio en la re – construcción de un nuevo concepto de

personaje, mediante la indagación del Es y Cómo de su existencia para ubicar la razón de su comportamiento simbiótico. El personaje es estudiado desde sí mismo, definiendo los rasgos que condicionan sus relaciones con los otros personajes.

La segunda parte, referida propiamente al análisis de las piezas, está compuesta de los siguientes capítulos:

Análisis de El Juego: por un lado, estudia pormenorizadamente los aspectos y acciones que caracterizan a Ana I y Ana II, determinando que la segunda es el Sujeto de la acción principal y la primera su Objeto. Por otro lado, ambos personajes son vistos desde la psicología como fuerzas emocionales en constante combate. Ana II es la fuerza activa o sádica que ejerce poder sobre Ana I, la masoquista o fuerza pasiva: ellas instauran por medio de sus rasgos una interacción simbiótica.

Análisis de Los pájaros se van con la muerte: al igual que en la pieza anterior, se analizan los aspectos y las acciones de La Madre y La Hija, quienes son el Sujeto y el Objeto respectivamente. También un examen psicologizante de sus rasgos determina que la Hija es la masoquista, sometida a las órdenes de la sádica Madre.

La existencialidad de los personajes en El Juego y Los pájaros se van con la muerte: los personajes, según el existencialismo, existen porque: *están* en un *ahí* denominado situación dramática; son una *existencia real – ideal* percibida, sentida e imaginada por el lector/espectador y se *prolongan* en el tiempo, espacio y memoria del mismo.

## I. CONCEPTO DE PERSONAJE Y LAS TEORÍAS DE SU DECONSTRUCCIÓN

El término personaje proviene de la palabra griega máscara o persona, que significa papel o personaje dramático en sí y sólo adquiere el sentido de ser animado y humano cuando se designan gramaticalmente las tres personas: yo, tú, él.<sup>1</sup> En el teatro griego, la persona era el papel desarrollado por el actor y no el personaje que el dramaturgo creaba; el primero se distinguía del segundo, por cuanto era su ejecutante.

Esta concepción dará un giro totalmente opuesto a partir del Renacimiento, ya que el actor pasará a *encarnar* al personaje, el cual se convertirá en un ser dotado de psicología capaz de producir un efecto de identificación en el público. El teatro naturalista y el realista también se consideraron teatro de personajes, porque la mayor parte de su estructura narrativa se basó en la construcción precisa de los rasgos psicológicos, físicos y morales de los personajes, al punto que se les estimó de seres reales llenos de emociones y actitudes humanas.

La mimesis era el proceso empleado en la construcción del personaje, al cual se le consideraba una copia idéntica de uno o varios individuos denominados **Prototipos** y cuyos rasgos, de interés general, le eran incorporados. Sin embargo, en los inicios del siglo XX surgió una especie de negación contra el concepto de personaje, originada en el psicoanálisis. Se ha demostrado que el consciente de la mente humana es ínfimamente inferior al inconsciente, por lo cual el vínculo entre lo físico y lo psíquico, que totalizaba al ser, no funciona más que en la creación literaria, dado que la noción de persona ya no es tan diáfana. De tal manera, la unidad del personaje comienza a desmoronarse a raíz de estos descubrimientos, cuya importancia revelan la desaparición del concepto dramático del mismo a través de las teorías de orientación psicoanalítica, sociológica y lingüística.<sup>2</sup>

### I.1. Teorías psicoanalíticas:

El proceso constructivo de la trama y de los personajes teatrales se había basado, en cierto modo, en el psicoanálisis. Por ello, en la actualidad, se ha pretendido desmontar la noción de personaje a partir de un paralelo desmoronamiento del concepto de persona. El primero, al no poder sustentarse firmemente en el segundo, sufre enormes transformaciones en su construcción dramática.

El personaje ahora no es una noción *homogénea*, ya que no existe una absoluta y estrecha relación entre su interior y su exterior. Por el contrario, basándose en las mismas teorías

psicoanalíticas que proponen una compleja perspectiva del Yo, la idea del personaje ha sido cambiada mas no eliminada porque "no ha desaparecido el Yo en su valor de concepto lingüístico (*persona que está hablando*), sino como índice ingenuo de una seguridad referencial en todos los aspectos que pueden predicarse de un sujeto humano."<sup>3</sup>

El discurso dramático va a enriquecerse aún más, pues el personaje presenta un mayor número de posibilidades, dado que sus complicaciones no sólo se deben a una serie de obstáculos externos, sino a conflictos internos entre las distintas facetas de su *personalidad*.

### I.2. Teorías sociológicas:

El personaje tampoco debe confundirse con la idea de persona ni con el "discurso psicologizante"<sup>4</sup> que se construye sobre él. No se intenta negar su existencia como noción, sino despojarlo de todas aquellas concepciones que pretenden observarlo como un ser con alma. Por el contrario, el personaje se considera un lugar físico o paradigmático, en el cual concurren el resto de los signos que conforman el discurso teatral. En tal sentido debe buscarse, dentro de una ideología social, los medios que permitan superar la concepción tradicional del personaje como individuo real, para adaptarlo a las nuevas formas de creación, sobre todo en el campo teatral.

Se plantea la sustitución de la idea personaje-persona por la de personaje-masa o el reemplazo del protagonista-héroe por el protagonista-innominado.<sup>5</sup> Es decir, un personaje que no está destinado a emprender grandes hazañas, sino que sus problemas fundamentales pertenecen a la vida cotidiana que lo agobia. Aunque en dicha búsqueda este tipo de protagonista pierde la categoría de personaje. Se le considera como un sujeto pasivo en espera de que las cosas le sucedan, sin hacer el mínimo esfuerzo por resolverlas. Sin embargo los antihéroes no dejan de ser personajes, sino que modifican su forma exterior y su manifestación, porque representan únicamente al ser que vive sin pretensiones heroicas o grandilocuentes.

### I.3. Teorías lingüísticas:

F. Rastier, realiza una deconstrucción de la noción de personaje en su **estructura mimética**, negando que sea un ente creado directamente de la realidad; en su **función dialéctica**, ya que no manifiesta la ideología del autor y del espectador y en su **unidad narrativa**, porque no es un elemento tan crucial como lo es la acción. Según el autor, el concepto de personaje es prescindible, dado que en el desarrollo de la obra la unidad principal es la acción y no quien la hace, así el agente o personaje es sólo un objeto de la misma. Sin embargo, por una parte, puede refutarse dicha idea mediante tres planteamientos: a) el drama no es reducible a la acción, ya que existen determinados tipos de teatros en los cuales no hay secuencia de acciones (como sucede en el Teatro del Absurdo); b) las acciones desde el punto de vista gramatical corresponden a verbos, los cuales deben ser ejecutados por sujetos o actuantes que en el discurso dramático se convierten en personajes, gracias a sus rasgos, a su situación en el espacio, en el tiempo y a sus relaciones; c) la estructura dramática de una pieza no siempre debe partir de las acciones sino que, tal como se concebía en la tragedia francesa del siglo XVII, el personaje puede valer por su carácter y por su posición trágica, siendo él mismo la acción. Por tanto, debe tomarse en cuenta la estrecha relación que existe entre las unidades funciones-actuantes y acciones-personajes<sup>6</sup>.

Por otra parte, el personaje posee existencia propia, es una categoría sintáctica reconocible en el discurso a través de criterios semánticos que lo delimitan y criterios funcionales que establecen su relación con los demás personajes. Como última objeción, al planteamiento de Rastier, debe instaurarse una distinción entre acción y cualidad pues es imposible considerar que la segunda sea parte integrante de la primera. La acción diferencia una función de otra y la cualidad diferencia un personaje de otro permitiendo, desde lo gramatical, que la acción y la cualidad originen el verbo y el adjetivo respectivamente. De esta forma, distintos personajes pueden realizar una misma acción incluso dentro de una misma obra dramática, y ser diametralmente opuestos, ya que las cualidades que un dramaturgo le otorgue a diferentes personajes, cuya función sea la misma, van a determinar todas las acciones y el sentido general de la pieza.

Por tanto, para preservar y develar dicho sentido, es importante realizar una revisión de la noción

de personaje mediante la semiótica, la psicología y la ontología, como medios de re-construcción de un nuevo concepto que precise la importancia del personaje dentro de la sintaxis y de la acción dramática de la obra.

## II. LA SEMIÓTICA DEL PERSONAJE

El personaje es una unidad con sentido que cumple una función dentro de un conjunto de relaciones, que se concretan tanto en el texto como en la representación.

Las funciones de valor sintáctico que posee el personaje abarcan dos ámbitos: uno de tipo sintagmático, que explora las posibilidades del personaje de relacionarse en el discurso mediante la oposición, el sincretismo o la recurrencia; otro de tipo funcional, que ahonda en los lazos del personaje con las diversas funciones del texto en cuanto a convertirse en sujeto, objeto o circunstancia del mismo. No obstante, cabe mencionar que el drama no es únicamente un proceso de acciones, sino que puede presentarse como un proceso de conocimiento, de enfrentamiento de tensiones, de conflicto entre pasado y presente o de problemas de personalidad, por lo que el personaje puede ser sujeto de todos estos tipos de procesos.

El personaje puede prescindir de su dimensión funcional, pero no de su dimensión como unidad descriptiva. Él es el resultado de una serie de rasgos de significados incorporados gracias a un nombre que se transforma en nombre propio, al mismo tiempo que se enriquece de estos rasgos. El personaje no puede dejar de ser una unidad que describe y significa, pues abandonaría las oposiciones de su ser y su parecer, su interior y su exterior.

Sin embargo, debe tenerse en cuenta que la semiótica no se ocupa de los aspectos psicológicos o físicos del personaje porque él, en cuanto signo, posee forma, función y sentido por sí mismo. Por consiguiente, si se niega la existencia del personaje y se lo limita a ser actuante la obra pasaría a ser sólo un esquema de acciones y relaciones. Así pues, el personaje como unidad básica vinculada con las unidades de tiempo y de espacio, para dar sentido a la estructura de la obra, no puede ser confundido con el actuante, porque éste es una entidad abstracta de la sintaxis, mientras que el personaje pertenece al nivel del discurso. Tampoco debe confundirse con el actor, el cual es la unidad primaria de la representación.

Lo interesante del personaje es su proceso semiótico; la posibilidad de ser analizado como significativo y significado; como valor paradigmático capaz de establecer relaciones con otros paradigmas (personajes) y como valor sintagmático dada su vinculación con el resto del discurso. El personaje se convierte en un símbolo porque, en cierto modo, es la representación de un ser humano y el indicador de su entorno (lo social, lo político, lo psicológico, etc.). El personaje, al ser conjunto semiótico, representa el lugar en el cual coinciden el resto de los elementos del discurso teatral.

### II.1. Análisis de los aspectos del personaje

Si bien el personaje es un paradigma o un lexema, no puede estudiarse aisladamente, a no ser de manera temporal, ya que está vinculado con todos los elementos, en especial con los demás personajes.

Por ello, en principio deben determinarse los siguientes aspectos: "a) la delimitación sintáctica; b) el personaje y los paradigmas y c) el análisis del discurso."<sup>7</sup>

**La delimitación sintáctica** es aquella que determina el lugar del personaje con respecto a la acción y a los otros personajes, a fin de conocer el objeto de su deseo o querer. La delimitación establece el denominado *puesto actancial* de cada personaje, tomándose en cuenta que él es tanto sujeto de la enunciación como sujeto del enunciado; su presencia se define por lo que dice o enuncia y por lo que los demás personajes dicen de él.

**El conjunto paradigmático** ayuda a establecer los paradigmas con los cuales se confronta el personaje. Por un lado, se logra el análisis del mismo desde su funcionamiento referencial y

poético debido a su relación con los otros personajes y con el texto; relación que puede ser de oposición o de identificación. Por otro lado, la comparación paradigmática permite definir los rasgos distintivos de cada personaje.

**El análisis del discurso** no puede obviar su doble enunciación, dado que en el texto se encuentra presente lo que dice el autor y lo que le hace decir al personaje. Igualmente, puede hablarse del discurso como extensión de palabras y como mensaje; por una parte, la cantidad y la calidad de las palabras del personaje, permiten esclarecer su puesto con relación a la presencia y al tipo de discurso que tiene. Por otra parte, su propio mensaje lo determina a él y al discurso teatral.

## II.2. El Modelo Actancial

Al abordar un estudio semiótico del texto y de la representación teatral surge siempre una dialéctica entre la acción y el personaje: la discusión se centra en la búsqueda del elemento primordial del discurso. Algunos críticos le otorgan mayor importancia a la acción con respecto al personaje, quien es el agente envuelto por la dinámica de una acción determinada. Sin embargo otros consideran, a partir del mismo planteamiento, que la acción es la consecuencia del carácter del personaje quien precisamente la ejecuta, haciéndola posible. Una tercera perspectiva, que resulta la más acertada, propone la complementariedad entre acción y personaje, porque éste se va a identificar con el actante que revela la función/acción del mismo.

Se puede hablar de un modelo actancial que facilite el estudio del personaje desde su semiótica, considerándolo un signo perteneciente a un sistema total de signos interrelacionados. La intención del modelo actancial es lograr que los personajes entren en un mínimo de categorías, cubriendo todas las combinaciones posibles elaboradas en una obra y que se desmultipliquen más allá de sus rasgos distintivos, para encontrar a los protagonistas de la acción. Por ello, para un análisis del modelo actancial es necesario, en principio, definir el término de actante y diferenciarlo de la noción de personaje.

Por actante se entiende, según Ubersfeld: " un elemento (lexicalizado o no) que asume en la frase básica del relato una función sintáctica"<sup>8</sup>. La frase básica del relato (subrayado de la autora) es aquella que revela la sintaxis o estructura, en este caso, de la obra teatral. Un actante puede ser una abstracción, un personaje colectivo, una agrupación de personajes o una acción presente o ausente. A partir del análisis de una serie de cuentos, Propp (1965) definió al relato típico como un relato de siete actantes que realizan siete grandes acciones: el malo (lleva a cabo la acción de maldad); el donador (atribuye el objeto mágico y los valores), el ayudante (auxilia al héroe); la princesa (espera una hazaña o proeza y promete matrimonio); el mandatario (envía al héroe a una misión)<sup>9</sup>; el héroe (realiza peripecias); el falso-héroe (usurpa por un instante el rol del verdadero héroe) .

Posteriormente, Greimas presenta un modelo actancial con seis actantes que conforman parejas o ejes:

DESTINADOR **D1** DESTINATARIO **D2**  
SUJETO **S**  
OBJETO **O**  
AYUDANTE **A** Oponente **OP**

Se plantea la figura del Destinador (D1) como un ser o fuerza que, mediante su acción, induce al Sujeto (S) a buscar o desear un Objeto (O) a favor de un ser o abstracción denominado Destinatario (D2). En su búsqueda o deseo, el Sujeto cuenta con un Ayudante (A) que lo socorre y con obstáculos u Oponentes (Op), que impiden la ejecución de su propósito.

Para una mejor comprensión del modelo actancial es importante un examen particular de cada uno de los ejes y de los triángulos actanciales.

### **Ejes actanciales**

El eje **Destinador-Destinataro** no siempre puede ser ocupado por personajes, sino por motivaciones (fuerzas) que indican la acción del Sujeto. El Destinador (D1) representa la ideología del texto dramático y su función puede ser de carácter doble en la medida en que, dentro de una pieza teatral, se conforme por una abstracción y por un personaje; o por el contrario, puede quedar vacía su función.

El Destinataro (D2) puede significar un colectivo, personaje o el espectador mismo. En cambio, si su función se encuentra vacía es índice de que la acción no se dirige a nadie. Su identificación con el Sujeto o la presencia o no de algún colectivo, en esa casilla, indica el sentido individualista o colectivista del drama. El Destinataro también puede identificarse con el espectador, aunque él ya constituye un destinatario del mensaje teatral. El eje **Destinador-Destinataro**, en algunas ocasiones, es reemplazado por el del **Destinador-Oponente**.

Esta pareja actancial puede ilustrarse por medio de la obra **Yerma** (1934) de Federico García Lorca. En ella, la función del Destinador es doble por cuanto es ocupada por Yerma, como personaje, y por su deseo de ser madre y el sistema de valores españoles de una época determinada, como elementos abstractos. El Destinador pone de manifiesto la ideología: la mujer sin hijos es un ser frustrado. El Destinataro también es ocupado por Yerma, pues hacia ella va dirigida la acción del Destinador. Sin embargo, este drama cuyo sentido es individualista (identificación del Destinataro con el Sujeto), combina la pareja actancial Destinador-Destinataro con la pareja Destinataro-Oponente. Yerma se convierte en un obstáculo de sí misma, porque no sólo es incapaz de procrear, sino que además aniquila toda posibilidad.

El eje **Ayudante-Oponente** es prácticamente móvil, dado que durante una misma trama sus funciones pueden transformarse. Por ello, deben tenerse en cuenta dichos cambios pues un Ayudante puede convertirse en Oponente y viceversa, transformación que se origina por la acción principal. De igual modo, debe diferenciarse entre la colaboración que presta el Ayudante a la acción del Sujeto y la colaboración que logra la proximidad del Objeto al Sujeto.

En **Yerma**, Dolores es Ayudante al igual que las viejas y la misma protagonista, porque juntas han realizado un conjuro para la fertilidad. No obstante, la acción principal (la búsqueda del hijo) va transformando a Yerma en su propio Oponente. Su infertilidad, el desamor hacia el marido y su asesinato, al final de la obra, impiden la realización del deseo. Asimismo, Juan se constituye como el principal Oponente del Sujeto pues él no desea tener hijos.

El eje **Sujeto-Objeto** constituye la relación actancial más importante del discurso teatral; no puede separarse, dado que la acción del Sujeto está determinada por el Objeto de su deseo. El Sujeto siempre es un ser animado presente en escena y nunca una abstracción; no se estima Sujeto de la acción a aquel que ya tiene lo que quiere o intenta conservarlo. El Objeto, en cambio, puede ser abstracto o animado y está siempre representado en escena por medio de alguna alusión, metáfora o símbolo.

Este último eje se evidencia gracias al estudio de los anteriores actantes. Yerma es el Sujeto de la acción principal; ella lucha para quedar embarazada y poder cuidar a su propio hijo, sin importarle los sentimientos de Juan. Éste, más que el Objeto, es la posibilidad de realizar el sueño de Yerma: el verdadero Objeto es tener un hijo. El Objeto, en esta relación, está representado por un personaje y una abstracción.

### **Triángulos actanciales**

Dentro del modelo actancial, los triángulos cumplen la función de materializar las relaciones entre los actantes:

En el **triángulo activo** intervienen el Sujeto, el Objeto y el Oponente. Su principal función es determinar el sentido del Oponente dentro de la obra; puede presentarse de dos formas:

El Oponente va en contra del Sujeto, convirtiéndose en una lucha directa entre ambos entes. Yerma lucha contra sí misma, como Oponente consciente, por asesinar al marido y a su oportunidad de ser madre.

El Oponente combate el deseo que el Sujeto siente por el Objeto. Juan, en este caso, es el Oponente que no desea ver realizado el deseo del Sujeto Yerma.

En el **triángulo psicológico** la función es demostrar que el eje Sujeto-Objeto está revestido tanto de elementos psicológicos como ideológicos, los cuales son determinados, a su vez, por la relación entre el Destinador y el Sujeto. El sistema de valores de la sociedad española en los años '30 representa el factor ideológico y el deseo de Yerma es el factor psicológico, que revisten su acción como Sujeto.

En el **triángulo ideológico** ocurre la continuación del triángulo anterior, dado que indica el sentido de la acción iniciada, es decir, ésta se dirige hacia algo o alguien que resulta beneficiado. En la pieza, el sentido de la acción se interrumpe pues la protagonista, como Destinatario, no resulta beneficiada.

Las bases semióticas sobre personaje, discurso y acción permiten comprender como un intrínseco nexo de estas nociones influye, directamente, en la función principal de cada personaje en la sintaxis actancial. Una vez sentadas dichas bases es conveniente indagar el comportamiento del personaje, el cual está vinculado a la función pre – establecida por el dramaturgo. Por tanto, resulta apropiado un examen psicologizante de la conducta simbiótica, originada por las funciones / objetivos de los personajes sádicos y masoquistas.

### III. LA PSICOLOGÍA DEL PERSONAJE: La simbiosis como problema dramático.

En un principio, tanto persona como personaje remitían a una sola y única idea, ya que ambas palabras estaban entrelazadas conceptualmente. El origen etimológico de persona por una parte, se halla en la palabra griega *Prosopon* o máscara que utilizaba el actor griego para definir y evidenciar sus rasgos faciales. Por otra parte, persona parece proceder del etrusco *Fersuna* que, igualmente, denota máscara y más precisamente la máscara que caracterizaba a *Fersu*, el dios de la tierra. Sin embargo, con el desarrollo independiente del teatro y la filosofía, dichos conceptos se fueron diferenciando cada vez más.

En la actualidad, persona es una noción reservada exclusivamente al ser humano, mientras que personaje refiere al ente imaginario que posee *vida* en la creación literaria y teatral. No obstante, no puede negarse totalmente esa primigenia vinculación entre las dos ideas; pues si la trama se basa en sucesos verdaderos, los personajes encuentran su esencia en los "impulsos más elementales"<sup>10</sup> de la gente. Al partir de dicha concepción, debe tenerse en cuenta que la construcción de los personajes nace en los centros emocionales de las personas, quienes serán los modelos básicos para la creación de aquellos, permitiéndoles transformarse en fuerzas dinámicas que se relacionan con otras fuerzas de su mismo tipo, mediante las emociones y las acciones. Por tanto, si los personajes se constituyen sobre los impulsos primarios de las personas, también las relaciones que éstas entablen pueden servir de sustento para la vinculación entre ellos.

El tipo de socialización en el cual dos sujetos (personas/personajes) se identifican y se vinculan como objetos manipulables entre sí genera una relación de dependencia. Ésta se instaura por el temor a permanecer aislados del grupo social y su estudio puede abordarse, desde la psicología, por medio de dos maneras: a) los mecanismos de evasión tales como el autoritarismo, la destructividad o la conformidad, que poseen un fuerte significado cultural y b) las caricias negativas o descuentos que, en Análisis Transaccional, son el reconocimiento de la presencia del

otro<sup>11</sup>.

El **autoritarismo** reside en la unión de un individuo con algo o alguien, con el objetivo de alcanzar la seguridad que el Yo individual no tiene por sí solo. Significa "entablar *vínculos secundarios* como sustitutos de los primarios que se han perdido"<sup>12</sup> (cursivas del autor). El autoritarismo contribuye al establecimiento de una evidente relación simbiótica, cuyas formas son la sumisión y la dominación o lo que, en psicología, se conoce como **impulsos masoquistas e impulsos sádicos** respectivamente.

En cuanto a las **caricias**, éstas son la manera de dar significancia a otro individuo que siente la necesidad, tanto psicológica como biológica, de ser reconocido. La caricia representa el contacto físico o mental; si es positiva permite al individuo conocer sus propias aptitudes, habilidades y recursos. En cambio, si es negativa puede ocasionar un daño emocional o físico, ya que implica la falta de atención o la atención negativa de un individuo hacia otro.

La caricia negativa también es conocida como descuento, porque conlleva descalificación, degradación y humillación. El descuento se manifiesta en la solución de problemas cuando éstos no son considerados en serio, se les resta importancia, la solución es negada o la persona no admite su propia capacidad para resolverlos.

Ambas vías o formas conducen a la simbiosis la cual, desde la perspectiva psicológica, se refiere a la "unión de un yo individual con otro {...}, unión capaz de hacer perder a cada uno la integridad de su personalidad, haciéndolos recíprocamente dependientes"<sup>13</sup>.

La simbiosis representa, por una parte, un medio de vida entre dos individuos que se favorecen mutuamente. Por otra parte, es un campo de interacción común, en el cual uno de ellos es la fuerza pasiva o masoquista y el otro la fuerza activa o sádica. Desde esta última categoría se analizarán las piezas señaladas, porque las mismas encajan dentro del patrón del sadomasoquismo.

El masoquista se integra o *diluye* en el sádico y éste lo absorbe expandiéndose. En ambos, se canjea la integridad por una supuesta seguridad del Yo de la persona. Dicha seguridad es relativa, dado que tanto el masoquista como el sádico intercambian, continuamente, caricias negativas.

Permanecen juntos sólo para hacerse daño mutuo, pues no conocen otro medio de enlace que nutra su relación.

### III.1. El masoquismo

Esta tendencia se conforma por sentimientos de inferioridad, impotencia e insignificancia por parte del individuo. El primer objetivo de la persona masoquista es **liberarse de su propio Yo**, eliminar el peso que significa su identidad, la cual está llena de dudas y temores. Precisamente, allí radica la diferencia entre una persona *racional* y una masoquista, cuya personalidad es neurótica. La persona *racional* dirige sus actos hacia un determinado fin que corresponde con su obrar. La persona neurótica-masoquista intenta eliminar su sufrimiento a través de acciones que le acarrearán mayor dolor o mediante mecanismos de aislamiento, de tipo psicológico, como la fantasía o el sueño.

El segundo objetivo del masoquista es **fusionarse con otra fuerza** superior a él, convirtiéndose en parte integradora de dicha fuerza que supuestamente le otorgará sentido a su vida. La dependencia masoquista es muy fuerte y se concibe como *amor* o fidelidad al otro componente de la relación. El masoquista es débil y está consciente de su dependencia, aunque se cree incapaz de salir de la situación por el mismo sentimiento de inseguridad que experimenta, transformándose en un objeto fácil de manipular porque él se auto-descalifica.

En el ámbito dramático, el impulso masoquista puede identificarse en los personajes de **Las**

**criadas** de Jean Genet. Solange y Clara frente a su patrona adoptan una postura sumisa, demostrando una supuesta fidelidad incondicional. Sin embargo, la segunda es quien más se subestima permitiendo ser tratada como una tonta capaz de cometer cualquier error, incluso revelar la verdad sobre el encarcelamiento del señor.

En cambio, durante los juegos que realizan ella toma el puesto de la dueña de casa y es Solange quien debe conducirse obedientemente.

Ambas, como caracteres masoquistas, están en la búsqueda de los mismos objetivos: liberarse de sí mismas y fusionarse con la otra. Ellas odian su condición de sirvientas y detestan estar bajo el mando de esa mujer, pero no logran ejecutar acciones efectivas para eliminar la situación, a pesar de todos sus planes. Tanto Solange como Clara intercambian caricias negativas, porque siempre están profiriéndose insultos en vez de hallar una solución común y positiva a su destino.

El masoquismo se presenta como una conducta opuesta al instinto natural de conservación del hombre, pues pretende todo lo contrario al placer. Existen dos clases de masoquismo:

**La perversión masoquista** de índole física, en la cual el individuo, mediante el sufrimiento proporcionado por otro, experimenta una *excitación sexual*. La persona busca la autodestrucción con el objetivo de sentirse excitada, es decir, el masoquismo origina la perversión de tipo sexual.

**El masoquismo moral** referido al aspecto psíquico, cuya característica principal es el menosprecio de las propias capacidades intelectuales. El individuo se siente pequeño e incapaz frente a la fuerza *superior*.

El dolor, en ambos casos, no es el fin último sino el medio para el verdadero deseo: la liberación del propio Yo mediante la fusión con el otro. Estos personajes disfrutan humillándose mutuamente al mismo tiempo que, por separado, admiten ser débiles para llevar a cabo sus metas. En **Las criadas**, Solange acusa a Clara de ser una cobarde incapaz de darle la tila envenenada a la señora, por lo que la reta a cometer el asesinato y ella acepta el reto. No obstante, nunca logra su cometido y en un juego-acto de debilidad la misma Clara bebe la tila, dejándole la responsabilidad a su hermana.

### III.2. El sadismo

Es el complemento de los impulsos masoquistas y se caracteriza por la fuerza que un individuo ejerce sobre otro. Existen tres tipos de impulsos sádicos los cuales están interrelacionados: el primero consiste en la dominación del otro; el segundo, incluye la explotación y la apropiación de las características del sometido, ya sea desde el punto de vista intelectual o emocional. El tercer tipo rebasa todo límite, porque además incorpora el deseo de ver sufrir y dañar a la persona sometida.

Las tendencias sádicas, bajo la perspectiva social, representan mayor peligro que las masoquistas. No obstante, siempre se han considerado más lógicas pues, según algunos estudiosos, es inclinación natural del hombre *el deseo de Poder* destinado a la autoconservación.

Los impulsos sádicos están dirigidos al deseo de dominar a otra persona y el dolor es sólo un medio para lograrlo. No importa cuanta humillación deba sufrir la persona sometida para comprender que el otro (el sádico) la tiene en su poder. Se cree así que la persona sádica es mucho más segura que la masoquista, cuando en realidad es dependiente de ésta. La persona sádica necesita enormemente del objeto por dominar, para poder ejercer su *fuerza y supremacía*. El sadismo también comparte los mismos objetivos del masoquismo : escapar de la debilidad del Yo, integrando otro individuo a su ser. Ambas tendencias parecen fuerzas opuestas, pero en realidad son complementarias porque ninguna resiste la soledad del Yo. En **Las criadas**, el impulso sádico también se halla presente en los personajes, porque cada una de ellas pretende

descalificar a la otra resaltando sus propias cualidades y aptitudes. Por un lado, Solange le reclama a Clara su ineptitud para dar muerte a la dueña de casa, mientras que ésta le reprocha el no haber tenido su mismo valor para enviar las cartas a la policía. Por otro lado, durante los juegos, Clara logra descargar su frustración ocupando el lugar de la señora para vengar, en su hermana, los maltratos que ella recibe siendo criada.

Es importante destacar que tanto Solange como Clara son sádicas y masoquistas, pues no sólo buscan integrarse para liberar el peso de su Yo, sino que su interacción se basa en las mutuas descalificaciones. Sus propios discursos y acciones están revestidos de autoritarismo, destructividad y son propiciadores de juegos psicológicos.

Éstos son un medio de comunicación inadecuado, porque las partes involucradas siempre aparentan una realidad inexistente y canjean, con frecuencia, segundas intenciones. El juego psicológico puede ocasionar dependencia entre los sujetos participantes, en especial si ellos presentan características sadomasoquistas.

Surge la conexión simbiosis / juego que debe ser examinada con detenimiento.

#### **IV. SIMBIOSIS Y JUEGO**

Según la teoría freudiana, el individuo conduce su vida adulta de acuerdo a los patrones fijados durante su infancia, la cual es de carácter eminentemente sexual. Por consiguiente, si se considera al sadomasoquismo como un fenómeno sexual podría plantearse la siguiente hipótesis: la presencia de dicho fenómeno en la persona adulta responde a la incorporación del mismo durante la etapa infantil. Igualmente, el juego es una actividad aprendida en los primeros años de vida, que se presenta como uno de los principales mecanismos de socialización utilizado por el infante para establecer relaciones, a un mismo nivel, con otros niños.

Si ambos elementos (sadomasoquismo y juego) están muy enraizados en una misma persona probablemente el proceso socializador que instaure con el resto de los individuos sea de carácter simbiótico. La simbiosis se convierte en un campo de interacción común cuya regla máxima es el juego, el cual no sólo activa la etapa primaria de cada individuo, sino que permite mudar su identidad mediante el cambio de roles.

Solange y Clara evidentemente sustentan sus relaciones en el juego de la sirvienta y la patrona, emulando su propia condición. Ellas intercambian sus puestos o roles, ya que Clara pasa a ser la señora y Solange, la imita a ella. Se facilita la vinculación de dependencia o lo que, específicamente en Análisis Transaccional, se denomina transacción ulterior.

De acuerdo a esta disciplina, una transacción es la unidad mínima de comunicación<sup>14</sup> entre dos personas, conformada por un estímulo y una respuesta, que posteriormente se convertirá en el estímulo de una nueva respuesta. Existen tres formas de comunicación:

**La transacción complementaria:** ocurre si un individuo al enviar un mensaje a otro recibe la respuesta apropiada a dicho estímulo. Esto permite que la comunicación se mantenga abierta y las transacciones continúen, independientemente de la naturaleza y del contenido de la misma. Estos personajes logran una comunicación *efectiva* cuando acuerdan participar en un juego con normas establecidas o al planear juntas el asesinato.

**La transacción cruzada:** imposibilita toda comunicación efectiva y real, ya que el estímulo recibe una respuesta inadecuada. Los individuos adoptan una actitud desafiante que conduce al retiro, alejamiento o cambio de conversación. Esta clase de transacción se da dentro del juego mismo, cuando Clara exagera en los maltratos hacia Solange y ésta decide ahorcarla. Ambas han pautado las normas, pero si una de ellas las quebranta la comunicación también se rompe. Fuera de los juegos, Solange comienza una transacción cruzada al amenazar a su hermana con contar la

verdad sobre el lechero. Clara, en un principio, intenta evadir el tema pero luego se torna agresiva y la insulta.

**La transacción ulterior:** consiste en una comunicación de carácter doble. Por un lado, existe el mensaje verbal que parece evidente y por otro, el mensaje no verbal que resulta ser el verdadero mensaje. Un individuo transmite un mensaje-estímulo a otro, cargado de dobles intenciones, que puede desencadenar en una situación dolorosa para ambos. La transacción ulterior, en **Las criadas**, sucede durante las conversaciones entre ellas y la patrona. Ésta, muchas veces, no entiende y se sorprende de las frases de sus criadas, quienes intentan disimular el odio que sus palabras proyectan. También, en algunos momentos, la comunicación de Solange y Clara trasciende las reglas de los juegos, para dejar aflorar la rabia que se tienen.

De esta forma la transacción ulterior activa el llamado "juego psicológico" entre los jugadores, el cual consiste en un intercambio de mensajes ocultos. Dentro de los juegos psicológicos cada ser asume un rol, ya sea de **Salvador, Víctima o Perseguidor** conformando el llamado **Triángulo dramático**<sup>15</sup>. El propósito de dichos roles es la manipulación, porque son máscaras utilizadas para incitar, en los otros, respuestas específicas que refuercen las posturas psicológicas de cada *jugador*.

El rol del Salvador consiste en ofrecer y dar una ayuda no solicitada. La persona salvadora busca que alguien necesite su colaboración; intenta descubrir los pensamientos y los deseos de los demás, con el fin de actuar por y para ellos. Todos sus actos se destinan al *bienestar de los desvalidos*. El rol del Perseguidor es muy similar al anterior porque, además de sentirse superior, la persona pretende descalificar al otro por medio de insultos y humillaciones; la culpabiliza de sus actos y exagera los defectos, verdaderos o no, del compañero. Dichos roles son evidentemente sádicos, ya que en el fondo aquello que se busca es demostrar una supremacía, a veces inexistente, y descalificar al otro elemento de la relación.

El rol de Víctima se relaciona con el masoquismo por cuanto la persona se siente rebajada, descalificada y en ocasiones, aunque posee los medios para salir de la situación sumisa no los emplea, porque prefiere permanecer en el sitio donde se encuentra con el propósito de evitar responsabilidades. En los juegos, Clara asume tanto el rol de Salvadora como de Perseguidora porque, fingiéndose la señora, se compadece de la situación de Solange, pero a la vez la degrada exagerando sus defectos y elevando sus propias *cualidades*. Solange, por supuesto, es la Víctima que acepta toda descalificación y admite su culpa: ser inferior a la patrona.

Sin embargo, fuera del juego sus roles vuelven a cambiar, ya que ellas con la dueña se fingen Víctimas necesitadas de su compasión cuando, en realidad, emplean los roles de Perseguidoras. La relación entre ellas está basada, mayormente, en las transacciones ulteriores y en los roles de Perseguidora y Salvadora, los cuales se movilizan de acuerdo al contenido de la comunicación. La Víctima, al no ser comprendida por su Salvadora, la ataca convirtiéndose en Perseguidora, mientras que la Salvadora pasa a ser Víctima. Se crea un círculo vicioso, en el cual la comunicación es netamente negativa y el resultado es perjudicial para todas las partes; las emociones más recurrentes son frustración, rabia, odio, envidia, etc.

Una vez revisadas las acciones del personaje con respecto a sus funciones y como éstas inciden en un comportamiento particular, es necesario indagar la causa primaria de tal comportamiento. La ontología se presenta entonces como recurso que explica, por medio de los componentes del existente, el proceder de cada personaje en relación con el otro. Según esta doctrina, el campo dramático puede reflejar la vida humana y sus acciones mediante la indagación de su Ser.

## V. LA ONTOLOGÍA DEL PERSONAJE

Esta ciencia estudia al ser, en cuanto ser, y su principal campo es el ente de las cosas: el puro **es** de las mismas. Puede ser comprendida, en un primer sentido, como ciencia del ser en sí mismo ya

que estudia la realidad o existencia, por lo cual se le considera verdadera metafísica. En un segundo sentido, la ontología indaga el **como** de los seres, su constitución convirtiéndose en la teoría formal de los objetos o ciencia de las esencias.

Un análisis ontológico del personaje permite la verificación de su existencia, como ente, y analiza los fundamentos que la configuran. Un estudio de este tipo es un método capaz de sustentar, definitivamente, la existencialidad del personaje y rebatir aquellas corrientes que pretenden eliminarlo. El existencialismo, como doctrina, no es inmanentista pues no comprende solamente la existencia humana. Por tanto, es preferible utilizar el término existente para referirse a la persona humana o al personaje.

Según el existencialismo ateo, el existente no es creado por Dios sino que surge del ser para *existir* y luego se va construyendo con sus actos para ser *esencia*. El existente comienza por *ser* algo, que se traza un proyecto subjetivo hacia el porvenir y a medida que lo logra, en el tiempo, se va definiendo en su *modo* de ser. Esta noción implica que no hay una naturaleza subjetiva ya hecha, pues no hay Dios para crearla; ella se hace en su proceso de construcción y formación. Por tanto, el existente asume la total responsabilidad de su existencia y la de su entorno.

La responsabilidad nace en la elección de hacerse de una forma particular, planteándose una imagen que se piensa correcta. La imagen influye en los otros, porque su escogencia equivale a un compromiso con ellos, quienes lo mirarán a través de su *inventarse*. La mirada causa angustia pues el otro escruta, constantemente, los actos que está eligiendo el existente. Éste, por una parte, se compromete y responsabiliza de sus elecciones y acciones, ya que no existe Dios para justificarlas. Por otra parte, se condena a la libertad pues si bien no ha sido creado, ni por Dios ni por voluntad propia, debe responder por la construcción de sí mismo, dado que está solo en continua interpretación de los signos o señales presentes durante su existencia. Al partir del reconocimiento por parte del prójimo, creado en el compromiso que conlleva la libertad de elegir y actuar, el existente se realiza como ser para-otro.

En el teatro, esta teoría puede ilustrarse mediante la obra **A Puerta Cerrada** (1944) cuyo autor, Jean Paul Sartre, fue uno de los propulsores del existencialismo ateo. Este escritor y dramaturgo francés, propuso el estudio de la existencia a través de su descomposición en el ser en-sí, para-sí y para-otro.

El **Ser en-sí** es lo que es, existencia pura objetivada. La apariencia con la cual se manifiesta y se revela.

Es un relativo-absoluto: relativo por su aparición en alguien y absoluto, ya que no refiere a nada fuera de sí. Los personajes de esta pieza llegan a una *habitación* como existentes conformados por una esencia, que toma forma relativizada en cada uno de sus cuerpos y que es absoluta, pues únicamente está en ellos.

Esto responde a una descripción ontológica-estructural y a una descripción fenomenológica, porque el ser de Garcin, Estelle e Inés, habla de sí mismo y a su vez, se objetiva en ellos como existentes. El en-sí de un sujeto simple y puramente es *sí*, una identidad absoluta consigo misma, que puede ser estudiada como ser en sí o en sus causas.

En cuanto a éstas, se dice que el en-sí es un ser *increado* sin relación alguna con otro ser. No surge ex – nihilo ni por creación divina. Por un lado, la nada no da cuenta de la aparición del ser y por otro lado, lo divino no permite que el ser represente una objetividad y tenga la voluntad de crear algo objetivo. Al contrario, si fuera creación divina sería un ser intrasubjetivo que no puede desligarse de su creador, quien continuamente lo influiría. El en-sí de cada uno de estos personajes no es creado ni por Dios ni por la nada. Si fuera así, de acuerdo al existencialismo ateo, no podrían ser *seres* movidos por su propia voluntad (objetividad), sino por una *fuerza superior* que da cuenta de su existencia.

El **Ser para-sí** es la conciencia auto reflexiva, que se fundamenta en sí mismo y tiene como propiedad ser lo que no es y no ser lo que es, negando y aniquilando al en-sí. El para-sí es subjetividad que toma conciencia de sí mismo y refleja su *sí* en valores y posibles. El valor es la carencia que impulsa al para-sí a trascender más allá de sí mismo; el valor es el ser que no se es y que debe hacerse. El ser al trascender se plantea su posible, se proyecta hacia lo que le falta o carece gracias a la acción.

En **A Puerta Cerrada**, cada personaje tomó conciencia de sí mismo y eligió actuar, según la propia conveniencia, orientándose hacia la posibilidad de ser lo que no es y de no ser lo que es. Garcin, al caer en cuenta de su cobardía interior, escogió ser un revolucionario de las letras. Estelle, al saberse una mujer madura y solitaria, prefirió convertirse en una devoradora de hombres jóvenes. Mientras que Inés, por no poder despertar amor en los hombres, eligió ser lesbiana. Esta es sólo una muestra de los posibles presentes a lo largo de toda la obra y que, entrelazados, originan el **Ser para-otro**. Éste es una nueva y más objetiva visión de la existencia del ser, porque está definida por la presencia del prójimo. Dicha presencia emerge como mirada sobre el existente, el cual se constituye en objeto de ese otro que trasciende todas sus posibilidades. El existente intenta construirse hacia el futuro, pero es colocado en evidencia ante el mundo como humano-objeto del prójimo.

El objetivo del existente será ir más allá de la mirada y de las posibilidades del ser para-sí del otro, transformándolo en su objeto. Surge la interacción o relación entre el ser para-sí de dos existentes a partir del conflicto cuyas actitudes primarias son: a. El amor, el lenguaje, el masoquismo y b. La indiferencia, el deseo, el sadismo.

Los existentes nunca basan sus relaciones en el acuerdo, sino en el conflicto debido a que se ven, mutuamente, como objetos. Mientras un existente intenta trascender y objetivar al otro, éste tiene las mismas expectativas de objetivar al sujeto que lo mira. Así, los existentes no se identifican como valores absolutos que poseen libertad de elección, sino como cosas utilizables entre sí. Las relaciones establecidas entre Garcin, Estelle e Inés se construyen con base en el ser para-otro, porque ellos se reprochan mutuamente las elecciones y acciones tomadas. La mirada de Garcin acusa a Estelle de ser una matricida; ella se convierte en asesina, cuando él la pone en evidencia ante el mundo constituido por los tres. Inés trasciende la valentía de Garcin y lo muestra como un verdadero cobarde, que no pudo luchar por sus ideales políticos y Estelle descubre a Inés, al responsabilizarla por la manipulación y muerte de Florencia. Estos tres personajes se obligan a asumir su escogencia, cuando quedan al desnudo, bajo la mirada del otro acusador.

La relación ser para-otro-objeto sucede con frecuencia en el amor, el cual no es más que el proyecto de hacerse amar. El Amante desea ser querido, pero en la búsqueda de la meta pierde la noción de su libertad, convirtiéndose en objeto para el otro que con su mirada lo domina. Esta actitud conduce al masoquismo, porque se trata de la negación de la propia trascendencia. El masoquista era un sujeto libre, quien para encontrar amor se presumió objeto receptor de ese sentimiento, pero durante el proyecto se convirtió realmente en un objeto perteneciente al otro. En cambio, éste otro nunca se presupone y mucho menos se transforma en objeto para conquistar el amor del prójimo. Por el contrario, como Amado está consciente de ser el sujeto que objetiva al Amante.

Dicha actitud sádica se reviste de intenciones negativas dirigidas a la apropiación de la conciencia y cuerpo del otro por medio de la violencia, como mecanismo rápido y efectivo. El sádico busca trascender absolutamente el ser del masoquista, integrándolo a su propio ser.

El planteamiento de la relación es: el masoquista a través del lenguaje se coloca como objeto-amable para capturar al amado, pero en su intento *cae en las redes* y pasa a ser un objeto-manipulable. El sádico, consciente de la situación, es indiferente al amor que le profesa el amante y lo objetiva verdaderamente, incitando en él su deseo de ser manipulado. Esta misma situación puede estudiarse en los personajes de **El Juego** y **Los pájaros se van con la muerte**, obras que plantean una simbiosis de índole negativa, donde Ana I y la Hija son los Objetos – Amantes que se

someten a los Sujetos – Amados Ana II y la Madre.

Su objetivo común es la fusión dependiente la cual es examinada gracias a sus acciones, discursos y a los componentes de sus Seres.

Para analizar la simbiosis, como modelo dramático, debe apelarse a las nociones e ideas trazadas anteriormente, a fin de determinar la posición específica de los personajes que integran las piezas.

En primer lugar, un análisis ontológico de Ana I, Ana II, la Madre y la Hija establecerá no sólo sus existencias como personajes dramáticos, sino que estudiará los motivos de sus conductas partiendo de los componentes de sus seres. Posteriormente, el estudio semiótico y psicologizante de sus acciones y funciones confirmará que dichos personajes son signos simbióticos en la estructura de ambas piezas.

## **I. Análisis de EL JUEGO. Un enfoque semiótico y psicologizante.**

### **I.1. Los personajes de Mariela Romero**

En principio, cada uno de los personajes será examinado aisladamente a fin de comprender sus procesos constructivos individuales, que imbricados conforman la estructura básica de la pieza.

El primer paso consiste en delimitarlos de manera sintáctica: por una parte, deben establecerse las acciones que cada una realiza para determinar la de mayor importancia estructural y por otra, estudiar sus enunciaciones para hallar el sujeto de la enunciación total. La concordancia entre sus acciones principales y el significado de sus enunciaciones definirá el funcionamiento sintáctico y los puestos actanciales de Ana I y Ana II.

El puesto actancial de Ana II es ser Sujeto que anhela obtener al Objeto, puesto que le corresponde a Ana I debido a que la acción principal es efectuada por la primera gracias al deseo que siente por la segunda. Bien podría pensarse que la acción principal de **El Juego** es la fusión o integración de dos caracteres opuestos y complementarios al mismo tiempo.

Sin embargo, esta fusión denominada simbiótica está caracterizada por la dominación, tanto física como mental, de un personaje hacia otro y se efectúa por medio de acciones que implican la obtención del poder y del control. También el empleo de los diálogos por parte de ambas Ana, para referirse a sí mismas y a la compañera, ayudan a descubrir al personaje dominante. Dicho personaje es Ana II, ya que sus acciones y diálogos tienen una meta bien distinguida: poseer a Ana I gracias al sometimiento y abuso. En cambio ésta, si bien pugna por conseguir una presencia propia con respecto a su compañera, siempre queda relegada a un segundo plano. Sus acciones y diálogos nunca toman una fuerza capaz de derribar verdaderamente a Ana I, quien sostiene la estructura de la pieza. Sus acciones están presentes la mayor cantidad de veces y tienen una fuerte carga emocional negativa revestida de agresión y daño. Se crea todo un conjunto de imágenes sobre la perversidad *interior* de Ana II, que solamente pueden manifestarse a través de este tipo de acciones.

Su presencia, como Sujeto, se comprueba también en los diálogos de ambas. Por una parte, Ana II al hablar sobre sí misma, se coloca en una posición de superioridad y al referirse a Ana I la degrada sin medir las consecuencias, llegando a situaciones límites como compararla con un gusano. Por otra parte Ana I, en sus diálogos sobre sí misma y sobre Ana II, acepta claramente su inferioridad con relación a aquella. Las acciones de ambas son disímiles aunque sus funciones se correspondan, lo que las coloca en puestos actanciales distintos, siendo Ana II el Sujeto y Ana I el Objeto.

El siguiente paso es entablar un conjunto de relaciones paradigmáticas, partiendo del análisis del funcionamiento referencial y poético de Ana I con respecto a Ana II, de ésta con respecto a aquella y de ambas en relación con los elementos del texto. Las dos, como significantes, incorporan a la

obra diversas ideas tomadas de un referente extra textual, convirtiéndose en su metonimia. Dichas ideas se les adhieren a la vez que, dan cuenta de sus funcionamientos poéticos como personajes haciendo que el texto sea un conjunto de significaciones.

Las ideas o paradigmas significadores de Ana II son: Poder, Sadismo, Dominación, Racionalidad y se confrontan con los paradigmas Astucia, Masoquismo, Sumisión, Creatividad a los cuales pertenece Ana I, estableciendo redes de sentidos opuestos. Ana I y Ana II son referentes y metonimias de las ideas mencionadas anteriormente, que al compararse crean una relación de oposición denominada simbiosis, la cual se expone de la siguiente manera:

Ana II	Ana I
Poder (físico)	Astucia (mental)
Sadismo	Masoquismo
Dominación	Sumisión
Racionalidad	Creatividad

El conjunto de paradigmas permite construir un esquema de los rasgos distintivos de ambas: su carácter y su *personalidad*.

Existe un choque entre las dos fuerzas emocionales, aunque parezcan estar vinculadas. Tanto Ana I como Ana II comienzan a diferenciarse a medida que dichos rasgos se individualizan, porque ya no son exclusivamente los actantes cuya función es la misma: la integración dependiente mutua.

Por el contrario, cada una adquiere unas denotaciones y connotaciones singulares. Ellas poseen características denotativas tales como su sexo, su nombre, la habitación cerrada en la cual están o los objetos que utilizan. Sus connotaciones refieren a ideas no necesariamente conceptuales, pero que por sus mismas acciones son insertadas en la obra: desequilibrio de la psique, dependencia conductual, supuesto lesbianismo, prostitución, incesto y delincuencia, entre otros. Ambas parecen personajes semejantes pero no lo son, porque sus características están revestidas de ideas extra textuales diferentes.

Mientras Ana II considera el lesbianismo como parte de su sexualidad, Ana I prefiere la condición heterosexual. La primera es una probable lesbiana, dado que una de las premisas del sadismo es gobernar físicamente al sumiso sin importar su sexo. En cambio, la segunda desea el amor del príncipe, porque además de buscar la excitación sexual en el hombre siente que lo masculino representa un poder superior al femenino; por ello, rechaza la presencia no masculina de Ana II. Dentro del conjunto paradigmático, no pueden pasar desapercibidas dos relaciones que definen mucho más los caracteres de las dos Ana:

Racionalidad versus Creatividad

Poder (físico) versus Astucia (mental)

En la primera relación paradigmática, la oposición se resalta en la didascalía que describe el lugar de la acción por cuanto la escena se divide en dos ambientes opuestos, en los cuales se desenvuelven cada uno de los personajes. En el lado derecho, lugar en el cual se encuentra casi siempre Ana II, se ubica una cama de hospital y una lámpara de billar, correspondiendo con el hemisferio derecho del cerebro que domina la parte racional. Mientras que el lado izquierdo, el cual representa el desarrollo de la creatividad en el cerebro, es ocupado por Ana I quien utiliza en ese espacio una mesa de dibujo llena de lápices, pinceles y papeles. Cada una acciona según su propio impulso. Ana II piensa y analiza sus actos en función de obtener resultados positivos; Ana I se desplaza de manera más inconsciente por lo cual es fácilmente manipulable.

En la segunda relación, el choque se define por las posiciones físicas que cada una asume y por

las nociones de poder existentes en nuestra contemporaneidad. Por una parte, el sentido de las relaciones entre las dos Ana es vertical y jerarquizada, pues el sujeto imperioso y activo de la simbiosis es Ana II y el objeto obediente y pasivo es Ana I. Ana II ostenta su fuerza corporal al sentarse encima de Ana I para torcerle el brazo, al patearla simulando ser un policía o al abofetearla. En todas esas situaciones Ana II se ubica verticalmente, porque casi siempre se mantiene de pie, mientras que Ana I se localiza sobre el plano horizontal pues su compañera busca empujarla constantemente al suelo.

Por otra parte, en nuestra sociedad se privilegia el poder físico sobre el espiritual o mental. Ana II emplea la fuerza física para dominar a Ana I, quien para escapar de ella actúa inteligentemente.

Sin embargo, es la primera quien logra vencer en cualquier circunstancia, mientras que la segunda subestima sus valores intelectuales, si bien en contadas ocasiones se aleja de las humillaciones de Ana II.

El último paso del estudio remite al análisis de los discursos de los personajes. Tanto Ana I como Ana II, al enunciar o decir sus propios discursos, entretejen la sintaxis de **El Juego**. Ellas son estudiadas desde la lingüística por la extensión de sus palabras y desde la semiología como conjuntos de signos relacionados con otros signos.

En un primer plano sus enunciaciones, junto a las didascalias, son parte integrante que constituyen el texto teatral y tienen dos emisores (autor / Ana I y II) y dos receptores (Ana I y II / público). En un segundo plano, dichas enunciaciones se relacionan con el contexto y el código en el cual se emite todo el mensaje global, convirtiéndose en enunciado.

Sus mensajes cobran sentido cuando se vinculan con la información que, como receptores, poseen sobre los emisores y las condiciones de emisión. Cualquiera de las Ana, al emplear la palabra como medio de su mensaje, se conecta inevitablemente no sólo con la compañera sino con el entorno y las características que las envuelven. Todas las ideas que la autora de la pieza le concedió a Ana I y a Ana II sirvieron para definir sus rasgos semióticos y la calidad de sus palabras. El discurso dramático y su sentido se van elaborando, ya que el discurso del personaje es un proceso construido por la dramaturgia y un proceso constructor de la pieza.

El texto se convierte en un signo dialéctico dado su doble carácter. Por un lado, Ana I y Ana II no sólo se emiten como personajes, sino que hablan en nombre de Mariela Romero. Por otro lado, son sujetos de la **enunciación** conformada por las extensiones de sus propias palabras siendo emisores de las mismas; y son lo **enunciado** al ser mensaje del discurso teatral. Este mensaje se devela gracias al análisis del discurso apuntalado por Ana I y Ana II, cuando son el sujeto de la enunciación. En los momentos en que cada una se enuncia, además de las funciones de la comunicación teatral, surge el conjunto de sus singularidades lingüísticas conocido como idiolecto y la determinación del discurso propio o estilo.

En **El Juego** puede determinarse a través del discurso de Ana II y del discurso de Ana I sobre ella que la primera es el sujeto de gran parte de la enunciación y de lo enunciado. Por otra parte, es notorio lo que Ana II tiene intención de transmitir (mensaje) y el énfasis y la frecuencia con que lo dice (extensión de diálogo en el texto). Es decir, su discurso es doble dada la calidad y la cantidad de sus palabras, lo que también ayuda a reafirmar su puesto actancial de Sujeto de la acción principal.

Por consiguiente, puede establecerse que: a) Ana I y Ana II deben estudiarse como estructuras relacionadas entre sí más que como piezas sueltas; b) sus delimitaciones sintácticas, sus comparaciones paradigmáticas y sus discursos se elaboran en función de una interacción común, que establecen en una especie de acuerdo tácito y c) aunque estos personajes poseen el mismo nombre y han entablado una relación de *complementariedad*, se diferencian no sólo por el número que les corresponde, sino también por sus rasgos particulares.

## **I.2. Primer modelo actancial**

En **El Juego** existen básicamente dos modelos actanciales, debido a que los personajes van rotándose en las casillas durante el transcurso de la obra. No obstante, el modelo predominante es aquel en el cual Ana II es el Sujeto y Ana I es el Objeto; por tanto, se estudiará primero este modelo y luego el que coloca a Ana I como Sujeto.

La frase básica del relato dramático vendría a ser: el impulso sádico (D1) de Ana II hace que ella (S) desee someter a Ana I (O), en beneficio de sí misma (D2). El esquema de actantes se plantea así:

**D1: D2:**  
Ana II Ana II  
(Complejo de superioridad Ana I  
Impulso sádico)  
**S:** Ana II  
**O:** Ana I  
**A: Op:**  
Ana II (fuerza) Ana I (agilidad)  
Ana I (sumisión)

### 1.2.1. Ejes

El eje **Destinador-Destinataria** está constituido por el mismo Sujeto (Ana II), por su impulso sádico y por su complejo de superioridad (relacionados con el deseo de sometimiento). La ideología implícita del texto dramático se traduciría en: toda relación establecida entre persona-jes posee una fuerza superior que domina a otra fuerza restringida a la subordinación. La idea propuesta de esta manera remitiría a la conocida *Ley del más apto*, en la cual aquel con mayores capacidades para la supervivencia dicta los mandatos, en función de instituir un enlace *ordenado* (organizado/reglamentado) por él. En otras palabras, la relación entre las dos Ana está conformada por una parte activa y otra pasiva que continuamente se encuentran en pugna. Sin embargo, es necesario aclarar que la obra no solamente remite a la lucha entre ellas dos como fuerzas opuestas que buscan la supremacía, sino que dicho combate es netamente de carácter negativo.

El **Destinador** es doble, porque su casilla es ocupada por un elemento abstracto y un elemento animado que se imbrican. El impulso sádico y el complejo de superioridad son conceptos ideológicos pertenecientes al personaje Ana II. Gracias a esta ideología y al **Destinador** doble, el Sujeto es inducido (en ambos casos Ana II) sobre el Objeto de forma física o psicológica. Un ejemplo de ambas formas de inducción es el siguiente:

Ana II: ¡Qué me beses, coño! (*Le agarra la cabeza y la besa en la boca*) ¿Te gustó?

Ana I: ¡Me das asco!

Ana II: Pero te gustó.

Ana I (pausa): ¿Por qué tenías que hacer eso? ¿Por qué?

Ana II: Por dos cosas. Una para demostrarte que yo soy mejor que el príncipe... porque no me vas a negar que te gustó... y otra, *para demostrarte lo que podría pasarte si te marcharas.*

*Es un destino inevitable.*

Ana I: ¡Sí, claro! Supongo que ahora vas a convencerme de que hiciste todo esto para abrirme los ojos (comienza a vestirse de nuevo).

Ana II: Más o menos. *No olvides que te debo protección.*<sup>16</sup> (subrayado nuestro).

La casilla del **Destinataria** se centra en la figura de Ana II, porque todas sus acciones como Sujeto están conducidas en beneficio propio. Ella desea dominar a Ana I para sentirse poderosa y tenerla a su disposición. La identificación entre el Destinador y el Sujeto, casillas ocupadas por Ana II, nos permite pensar en un sentido individualista del drama. Si bien está presente el Objeto Ana I para relacionarse con el Sujeto, éste únicamente acciona por y para sí mismo.

Resulta atractivo colocar también a Ana I en la casilla del **Destinatario** por razones básicas: a) el modelo actancial propone que los personajes cubran todas las categorías y las combinaciones posibles dentro de una obra, para poder desarmarlos en sus rasgos y encontrar a los protagonistas de la acción y b) la frase actancial muestra que la acción principal siempre va orientada hacia algo o alguien, por lo cual en un caso de extremada perversión la acción de Ana II se dirige a favor de Ana I.

Ella, supuestamente, debe experimentar un proceso de aprendizaje destinado a un comportamiento controlado y regido por la fuerza suprema representada por Ana II. Pero, de cualquier forma, Ana II seguiría siendo el Destinador porque la adecuación del comportamiento de Ana I hacia un patrón particular la beneficiaría únicamente a ella. En ningún momento Ana I obtendría ganancia alguna, dado que su condición de perversa masoquista la conduciría hacia un mayor dolor y nunca hacia la conquista de su independencia.

El eje **Ayudante-Oponente** se moviliza, ya que la acción principal (Ana II desea someter a Ana I) determina la transformación del ayudante en oponente y viceversa. Se ha colocado a Ana II (Fuerza) como ayudante del Sujeto y a Ana I en las casillas de ayudante y oponente al mismo tiempo, aunque por motivos diversos. Ana II como **Ayudante**, gracias a la fuerza física y a veces mental que ejerce sobre Ana I, presta auxilio al Sujeto quien es ella misma. El siguiente ejemplo indica como la palabra, representación del pensamiento, acompaña y refuerza la acción física que se ejecuta:

"Ana II: Tienes una piel muy suave... como la seda. ¿Qué pasa? Se te está poniendo la piel como de gallina. ¿Acaso estás nerviosa, preciosa?

Ana I: No son nervios... es una sensación extraña.

Ana II: ¿No fue así como te acarició el príncipe?

Ana I: Sí

Ana II: Yo también puedo hacerte lo mismo. Déjame que te huela. Hueles a hierba húmeda.

Ana I: Sí, era así."<sup>17</sup> (subrayado nuestro).

Ana I es **Ayudante** porque no posee la fuerza física de su compañera y asume con resignación el sometimiento. Ella, al ser masoquista, presta colaboración al Objeto que es ella misma. No obstante es **Oponente** cuando logra vencer mediante su agilidad mental, su creatividad o al romper el juego a Ana II quien se exaspera ante la *sublevación*. Su función cambia debido a que la circunstancia, originada por el Sujeto Ana II, la influye como Objeto:

"Ana II: ¿Pretendes hacerme creer eso? Tú no puedes haber soñado eso. ¡Yo sé que es mentira! ... lo haces para torturarme, para atormentarme... ¡yo sé que es mentira!

Ana I: ¡Te juro que fue cierto! ¡Lo soñé, te lo juro!

Ana II: ¡Rata sacrílega! Estás jurando en falso.

Ana I: Está bien, si no quieres no me creas.

Ana II: Tiene que ser mentira.

Ana I: OK. OK. No lo soñé. (Pausa). No pensé que te molestará tanto.

Ana II: Lo que me molesta es que me mientas de esa manera tan ridícula. ¿Crees que soy idiota?

Ana I: ¡Olvídalo! Haz como si no te lo hubiera contado.

Ana II: ¡Porque es mentira! ¡Ni era una gran ciudad, ni había parque, ni rascacielos, ni él tenía ninguna mirada azul...o amarilla o del color que sea!

Ana I: Era azul y el parque... ¡olvídalo!

Es mentira. No soñé nada. Todo ha sido un invento mío para atormentarte. ¡Olvídalo!"<sup>18</sup>  
(subrayado nuestro).

La relación **Sujeto-Objeto**, gracias al análisis de los otros ejes y al hecho de que la acción del Sujeto depende en su totalidad del Objeto, queda suficientemente evidenciada con los ejemplos anteriores. A pesar de esto, debe recordarse que Ana II, como Sujeto, siempre es influenciada por la ideología del Destinador, quien es ella misma.

El sadismo, cuyo rasgo sobresaliente es la dominación, es una de las ideas extra textuales adheridas a las funciones actanciales del Destinador y del Sujeto: Ana II. Por ello la flecha del deseo, orientada hacia la búsqueda y obtención del Objeto, está revestida de dicha ideología durante la mayor parte de la obra. Ana II desea apresar indefinidamente a Ana I. Ésta, como Objeto y Oponente, no logra cambiar el sentido del deseo; la idea más importante adherida a ella es el masoquismo cuya distinción es el sometimiento. Ambas engranan perfectamente en una relación Sujeto-Objeto que es conflictiva y complementaria al mismo tiempo. Ana II, como Sujeto, mediante su impulso sádico busca dominar al Objeto Ana I, integrándolo a su ser.

### **I.2.2. Triángulos**

Igualmente deben precisarse los tipos de triángulos que se manejan dentro del primer modelo propuesto, para comprender las relaciones actanciales establecidas en la obra. En el **Triángulo activo** participan el Sujeto, el Objeto y el Oponente, por lo cual es esencial comenzar la indagación allí. Este triángulo posee dos formas (A y B) de las cuales, en este caso particular, la primera se convierte en consecuencia de la segunda. La forma B plantea lo siguiente: Ana I, en la casilla del Oponente, lucha contra el deseo que Ana II (Sujeto) siente por el Objeto.

Ocurre el enfrentamiento de ambos deseos, los cuales convergen en el Objeto con la diferencia de que el Oponente no desea el Objeto para sí, sino que el Sujeto no lo codicie más. No se trata de luchar por obtener el Objeto como tal, sino de detener el deseo que siente el Sujeto por el Objeto. Ana I no busca al objeto, ya que éste es ella misma; su única pretensión es eliminar la obsesión de Ana II por ella.

De aquí se deriva la forma A, la cual es una lucha entre los dos entes: el Oponente Ana I quiere obtener aquello que posee el Sujeto Ana II. En **El Juego**, puede decirse que Ana II tiene el poder de controlar al Objeto según su antojo y es precisamente lo que Ana I, como Oponente, espera conquistar: el poder de autoregirse. Ana I ahora sí desea algo que no es ella como Objeto, sino el poder que el Sujeto Ana II ejerce sobre su ser.

En el **Triángulo psicológico** el Destinador, en buena medida, determina la elección del Objeto por parte del Sujeto: Ana II no desea someter a Ana I por cuestión de azar, sino que su complejo de superioridad la conduce a buscar a alguien fácilmente subyugable.

De este modo, la relación de tipo psicológico que ambas entablan (relación simbiótica) es el mecanismo de acceso rápido entre Ana II y Ana I, ya que la primera desarrolla un impulso sádico sobre la segunda. El sadismo del Destinador ejerce potestad sobre el Sujeto, instigándolo a dominar al Objeto.

Ana II se influencia a sí misma y pretende abatir a Ana I.

El **Triángulo ideológico** sería la otra cara de la moneda, ya que indica el regreso de la acción iniciada en el triángulo anterior: todo el poder físico y mental, que Ana II ejerce sobre Ana I va encaminado a convertir a ésta en un ser *esclavo* de aquella. Por supuesto, la misma debilidad de Ana I contribuye al logro del objetivo/beneficio de su *ama*. Ana I también es colocada como beneficiaria de la acción, porque la relación de dependencia no permite un divorcio entre ambas; por el contrario, ninguna de ellas puede existir sin la presencia de la otra.

### **I.3. Segundo modelo actancial**

Antes de iniciar esta indagación es importante definir de especulativo el siguiente planteamiento, porque parte de una realidad existente para aproximarse a una posibilidad de ser. En el primer modelo actancial, el estudio se basó en las funciones sintácticas, paradigmáticas y en el análisis del discurso de Ana II, para determinar que efectivamente ella es el Sujeto de la acción. En cambio, en esta segunda propuesta es mucho más difícil precisar a Ana I como Sujeto. Sin embargo, se hará un intento *especulativo* para precisar si verdaderamente es factible el siguiente

modelo o no:

**D1: D2:**

Ana II (manipulación) Ana II

"Ana II" (sadismo) "Ana I"

**S:** Ana I

**O:** Ana II

"Ana I" (autonomía)

**A:** (voluntad de decisión) **Op:**

Ana II Ana I

Ana I

La frase básica sería: la manipulación física y mental de Ana II (D1) induce a Ana I (S) a desear permanecer junto a Ana II (O), en beneficio de Ana II (D2). Una segunda frase básica, incluida en este modelo bajo comillas y que podría resultar aún más difícil de sustentar, sería: el sadismo de Ana II (D1) induce a Ana I (S) a desear obtener su autonomía y voluntad de decisión (O), en beneficio de sí misma (D2). Sin embargo, dicha frase tiene poca consistencia dado que si bien Ana I quiere liberarse del yugo de Ana II, factor estudiado en el primer modelo actancial, sus esfuerzos son realmente débiles.

La gráfica muestra claramente que en el eje **Destinador-Destinatarario** se ubica Ana II. Ella, con su poder físico y sagacidad mental, logra a través de los juegos que realizan una instigación casi total sobre Ana I, haciéndole creer que su deseo real es estar con su *compañera*. La mayoría de veces Ana II obtiene aquello que desea de Ana I para su propio provecho. En cuanto al eje **Ayudante-Oponente**, se observará que los personajes ocupan las mismas casillas del primer modelo actancial. Ana II es siempre Ayudante de sí misma (O), porque acepta cambiar de roles y hace una concesión a través del juego para que Ana I se relaje y se acerque a ella:

Ana I: No te quieres arriesgar, ¿verdad?

Ana II: ¿no habías dicho que era un juego? En los juegos no se arriesga nada.

Ana I: ¡Entonces, acepta!

Ana II: ¡Sí, acepto!

Ana I: Bueno, ahora yo soy tú.

Seré...¿qué querré ser? ¡seré una reina!

Ana II: Eso ya lo hicimos antes.

Ana I: ¡Cállate! Puedo repetirlo si me da la gana..."<sup>19</sup> (subrayado nuestro).

Ana I, en cambio, es Ayudante inconsciente cuando acepta o plantea ella misma los juegos, siempre dejándose conducir por Ana II y es Oponente al quebrantar las reglas. En este segundo modelo actancial, el Oponente no tiene una fuerza sólida que combata totalmente al Sujeto pues a lo largo de la pieza Ana I se opone a Ana II por breves momentos, pero al final siempre permanecen juntas. Tampoco se puede considerar a Ana I como Sujeto, porque ella no lucha por obtener un objeto, sino por permanecer junto a él; ya lo posee y sólo desea conservarlo.

En los dos modelos actanciales estudiados existe un Oponente y Destinador abstracto. El personaje de El Viejo, que nunca aparece en escena, es por una parte un verdadero Oponente dada su capacidad para dominar a ambas Ana. Éstas sienten un profundo temor y angustia por las posibles acciones que El Viejo pueda realizar en su contra. Solamente imaginar la posibilidad de dominio por parte de El Viejo, antes de ser ejecutada, es suficiente razón para que ellas se unan en un lazo afectivo muy distinto a la simbiosis. En las escenas finales, tanto Ana I como Ana II intentan buscar desesperadamente una solución ante el conflicto que se avecina: realmente El Viejo es capaz, si lo deseara, de destruirlas como Sujetos.

Por otra parte, él es también Destinador pues esa misma cualidad dominante que posee, como Oponente, logra influenciar sobre todo a Ana II. Ella es sádica, agresiva y opresora con Ana I, porque El Viejo tiene una relación con ella de la misma índole. Ana II admite que si El Viejo llega y

no encuentra las ganancias del robo la golpeará, mientras que a Ana I no la dañará. El Viejo se convierte, a través de sus puestos actanciales, en la ideología implícita de la obra.

#### **I.4. La relación simbiótica de Ana I y Ana II**

Al ser fuerzas emocionales, los personajes y sus vinculaciones parten de una realidad: las personas. Por tanto, en **El Juego** de Mariela Romero, como en cualquier simbiosis interpersonal, se halla presente un carácter sádico asumido por Ana II y un carácter masoquista que corresponde a Ana I, los cuales causan una relación simbiótica entre ambos personajes.

Las dos Ana interactúan a través de las transacciones ulteriores y del autoritarismo que dictan las normas de los juegos psicológicos. No en vano el título de la pieza remite a esa actividad de socialización infantil, la cual al desarrollarse en la madurez invita al cambio de roles y al juego dentro del juego.

Los roles asumidos por Ana I y Ana II corresponden a sus impulsos. Sin ánimos de enumerar nuevamente los rasgos de cada carácter, se estudiará primero a los personajes como estructuras o fuerzas dinámicas, para entender luego su campo de interacción común o relación simbiótica. Igualmente, esta parte se iniciará con Ana II por ser la fuerza emocional activa. En **El Juego**, todas sus acciones y sus discursos están dirigidos hacia la dominación absoluta de su débil compañera, hasta el grado de agredirla verbal y físicamente incluyendo la posesión sexual.

Ana II entra en la clasificación del sadismo del tercer tipo, ya que no se conforma con la apropiación de los rasgos intelectuales y emocionales de Ana I, sino que desea hacerle daño. Durante la mayor parte de la acción, puede observarse que Ana II maltrata a Ana I; la insulta, la golpea, la manosea, tratando de reafirmarle su sentido de subordinación e inferioridad. Ella es quien escoge, la mayoría de veces, los juegos y sus reglas. Cada uno de éstos tiene como objetivo principal beneficiarla y están *planeados* según sus deseos.

Ella, gracias a su sadismo, adquiere una cierta actitud lesbiana. El poder último que puede ejercer sobre Ana I es el sexo, porque éste es la *unión o fusión* entre dos cuerpos. El juego de las abejas lo inicia Ana II para acercarse físicamente a Ana I logrando desnudarla, tocarla y besarla. Sin embargo, en el momento en que ella creía *tenerla en su terreno*, se da cuenta que Ana I decide dar por terminado el juego, quizás porque su parte sexual no está tan desarrollada como la de Ana II.

Ésta, se molesta por no haber podido conquistarla para sí y la degrada diciéndole que se encuentra en un burdel.<sup>20</sup> Ocurre un nuevo juego también relacionado con el sexo, pero en el extremo contrario. El primero se inclinaba más hacia lo sensual, mientras que el segundo es básicamente sexual y lascivo.

Durante el transcurso de los dos juegos, impuestos por Ana II, se da una mutación de roles. Dentro del juego mismo Ana II es, en principio, Salvadora pues quiere brindar *amor y protección* (una supuesta caricia positiva) a Ana I, quien es la Víctima. Luego, ésta acaba con el juego y por momentos es Perseguidora de Ana II. Finalmente, se recupera la situación lúdica y nos hallamos en un burdel, donde Ana II es Perseguidora de la Víctima Ana I: todo vuelve a la *normalidad*. No obstante, fuera del juego Ana II es siempre Perseguidora, dado que conduce sus acciones y las de su amiga hacia el alcance de su deseo. Ella no juega por la diversión de lo lúdico sino para imperar sobre Ana I, por eso cuando no logra poseerla le provoca sufrimiento, lo que equivale a una caricia negativa. En esos instantes, surgen los juegos como 'el policía que atrapa al ladrón in fraganti'. Si al inicio siendo Salvadora la *ayudaba* a pedir limosna, ahora la traiciona y se vuelve Perseguidora transformándose en el policía<sup>21</sup>.

Ana I asume, por supuesto, una actitud pasiva ya que si bien por momentos se rebela ante su situación no toma ninguna medida definitiva; sólo acepta todos los juegos de Ana II pues, en cierto modo, la *quiere*.

En ocasiones, está consciente de su entorno y se aleja de su amiga buscando sus dibujos o intentando implantar nuevos juegos a su favor. Pero, como no es lo suficientemente fuerte, dichos juegos se vuelven en su contra ocasionándole dolor.

Ella parece inclinarse hacia el masoquismo moral, porque se autodescalifica constantemente, se declara *culpable* de molestar a su compañera y *admite* ser más débil. Durante los juegos es plenamente manipulada por Ana II pues, aun cuando ésta le causa dolor, nunca la culpa. Al contrario, Ana I pide perdón por sus *errores* cada vez que su compañera se molesta sin razón. Si Ana II le exige que se arrastre como gusano, fingiéndose paralítica, Ana I *siente* el deber de complacerla, aunque esté cansada y adolorida por la torcedura de brazo infligida por su *superior*. Incluso en el juego impuesto por ella, en el cual es la reina, su poderío se ve disminuido frente a Ana II, quien le cambia las normas de acuerdo a su conveniencia.

Ana I se coloca siempre en un estrato inferior con respecto a su camarada que igualmente contribuye con dicha degradación. Sin embargo, permanece fiel no sólo a Ana II sino a su rol de Víctima pues tiene inteligencia y creatividad, armas para escapar de la relación enfermiza en la que está sumergida, mas no huye porque tendría que hacerse cargo de sí misma, enorme responsabilidad que no desea asumir. Por eso, al final de la pieza existe en su discurso una sensación de incertidumbre ante el supuesto abandono de Ana II.

La perversión masoquista también es un rasgo de Ana I aunque en menor grado, por cuanto su desarrollo sexual no es parecido al de Ana II. El único indicio de amor carnal que hay en ella se refiere al sueño que tuvo con un príncipe. Amor que puede considerarse de *sano y normal*, por decirlo de alguna manera, con relación al afecto que su amiga siente por ella. Es precisamente este sueño uno de los elementos de mayor enfrentamiento entre Ana II y Ana I. La primera se va tornando agresiva en la medida en que la segunda avanza en su relato y la vía para eliminar a su adversario (el príncipe) es convirtiéndose en él, ocupando su posición: es el juego 'ámalo a través de mí'.

Ana I se deja conducir, porque probablemente la excitación sexual que experimentó en su sueño podrá revivirla mediante Ana II. Pero después ella misma acaba con el juego, impidiendo el goce de ambas. Su carácter la induce, por momentos, a conductas sexuales perversas que parecen encajar en la concepción de la perversión masoquista de Erich Fromm.

Ana I, al sentirse acosada frecuentemente por su compañera, decide internarse en su mundo fantástico, donde no existe la censura. Allí puede amar libremente a quien desee sin verse coartada por Ana II, quien tiene en ese mundo prohibida la entrada, tanto que ella se pierde en el parque.

En el sueño ya no existen dos Ana clasificadas por un número, sino únicamente ella con su nombre propio, el cual para el príncipe es dulce. La fantasía se convierte para Ana I en *realidad*, pues su deseo intrínseco aflora: sentir el amor entre un hombre y una mujer y no entre dos mujeres como pretende Ana II.

Los impulsos sádicos de Ana II y los impulsos masoquistas de Ana I tienen en común la misma finalidad: convertirse en un solo ente para aligerar la carga de los Yo de cada una de ellas. Sin embargo, sus caracteres nunca se unifican, sino que viven en constante antagonismo; tanto Ana II como Ana I se necesitan para dominar o someterse sin llegar a una tregua en la cual haya paridad de trato. Ana I se distingue por su incapacidad de valoración, nunca toma decisiones que involucren su propio destino (Víctima) y se conduce según las reglas de Ana II. Ésta, pretende pensar y sentir por ella, por lo cual la domina (Perseguidora) aunque no tiene fines destructivos, porque si la masoquista desapareciera sufriría la pérdida.

Una diferencia entre ambas es que Ana I está consciente de su situación, mientras que Ana II no, ya que ella cree que la causa de sus actos es el sentido del deber (Salvadora) revestido con la

aparición de *amor* hacia Ana I.

Un elemento con un puesto importante en la relación entre las dos Ana es El Viejo, personaje nombrado por ellas y que, como ya se dijo, nunca aparece en la pieza. Desde el momento en que se le menciona hasta el final aparecen diferentes factores que no estaban presentes: no se sabe con seguridad si la conversación que se desarrolla es un nuevo juego o no; El Viejo, al parecer, representa un poder mucho más poderoso y es Perseguidor de Ana II y Salvador de Ana I, a quienes logra atemorizar; ese mismo temor consigue, por breves instantes, la unión de sus energías para contrarrestarlo.

La parte final de **El Juego** muestra los verdaderos caracteres de estos personajes, ya que a través del diálogo se descubren sus emociones y pensamientos más íntimos. Ana I le expresa a Ana II su odio y su deseo de verla sufrir, mientras que ella se va transformando y finalmente le suplica que la acompañe en su escape. Siempre se está ante una situación de continuo intercambio de caricias negativas que originan la dependencia, la cual nos devela sus distintas facetas a medida que las circunstancias cambian. Ambas se agreden o ignoran, descalificándose en todo momento; ninguna se considera a sí misma y a la otra seres valorables, sino nulidades; la simbiosis de Ana I y Ana II se constituye en una FUSIÓN AFECTIVA DAÑINA.

Es una Fusión porque ellas no existen por separado. Por el contrario, juntas forman un nuevo ente, cuyas características tiene su origen en los distintos rasgos de las Ana: si Ana I es astuta Ana II es fuerte; si Ana I es pasiva Ana II es activa. Ambas son UNA: *Ana I aporta la creatividad del lado izquierdo del cerebro y Ana II la racionalidad del hemisferio derecho.*

La fusión es afectiva pues el sentimiento que supuestamente envuelve a la simbiosis es el *amor*. La masoquista, al colocarse a la disposición de Ana II mediante la entrega y el sacrificio propio, está buscando inconscientemente ser amada. Pero sólo se transforma en un objeto que ama y no es amado. Así mismo, la sádica desea el amor de Ana I; todas sus órdenes y mandatos son en *beneficio* de la conducta de su amiga. Ana II se convierte en el absoluto que envuelve al objeto. El concepto de amor, en dicho campo de interacción, está trocado. El amor se basa en la igualdad y la libertad o la independencia de los amantes para actuar según sus criterios. En cambio, Ana I y Ana II no tienen un real enlace amoroso, ninguna posee plena noción de sus actos, por lo que la unión se vuelve dañina con un peligroso trasfondo: la autodestructividad y la destructividad del otro.

La relación entre ambas implica siempre transacciones ulteriores, dado el constante intercambio de estímulos y respuestas distorsionadas y de caricias negativas que las conducen a la descalificación mutua. En algunas ocasiones sus transacciones llegan a ser complementarias. El inicio de ciertos juegos se reviste de mutuo y tácito acuerdo. También la amenaza que representa El Viejo logra que, en un principio, coordinen intereses. Posteriormente, sus transacciones se cruzan y se rompen los pactos de armonía. Ana I, por ejemplo, se aleja a dibujar o prefiere olvidar el juego que estaban haciendo. Ana II emprende una actitud más desafiante por lo que, a través de las palabras, invita a un nuevo juego que la favorezca o ataque ofensivamente a la compañera. Los mismos juegos psicológicos, gracias a la trampa que poseen, propician el deterioro de la relación. No permiten relaciones decentes y sinceras. Por el contrario, contienen un doble sentido perjudicial para las partes jugadoras, ya que dentro del juego surge otro juego o transacción ulterior. Ana II engaña frecuentemente a Ana I en los juegos que impone, pues ella instaura y deshace las reglas a su antojo. A su vez, ésta se burla de algunos actos de Ana II enfureciéndola. La consecuencia es mayor hostilidad y rencor entre ambas lo cual facilita un nuevo juego, creándose un círculo infinito sin salida.

Su campo de interacción representado por la simbiosis no tiene límites pues, si bien los juegos son destructivos, Ana I y Ana II continúan practicándolos. Ambas se sienten reconocidas por la otra; además, los sentimientos y opiniones que tienen de sí y de la compañera se refuerzan, garantizando su destino sadomasoquista.

Una existe gracias a la otra, aisladas dejan de ser y estar. Sin embargo, en dicho campo el UNO que ambas conforman está destinado a lo enfermo y aniquilador.

## II. Análisis de **LOS PÁJAROS SE VAN CON LA MUERTE**. Un enfoque semiótico y psicologizante.

### II.1. Los personajes de Edilio Peña

El tipo de estudio de los personajes, mediante la descomposición de sus propios procesos constructivos individuales, permite examinarlos como piezas de una macroestructura: la obra dramática.

Este análisis se inicia con la delimitación sintáctica, que define el puesto actancial y el funcionamiento de los personajes. El examen de sus funciones y sus diálogos determina la acción principal y al Sujeto de la enunciación, los cuales coinciden en un mismo personaje. En esta pieza, tanto la Madre como la Hija pueden ser Sujeto u Objeto, según el modelo que se propone. La Madre, en un primer modelo, es el Sujeto cuya función es someter y dominar al Objeto Hija, con la finalidad de cristalizar sus deseos en acciones para provecho propio. En un segundo modelo, la Hija es el Sujeto de la acción principal al actuar como el Negro (su padre) pues en esos momentos, cuando cambia de rol, su obrar posee dos objetivos: a) el control del hostigamiento de su madre y la liberación propia y b) el dominio sobre el Objeto Madre.

Sin embargo, el Negro no es un personaje *presente y tangible* por lo que la Madre es la verdadera fuerza superior con relación a la Hija, convirtiéndose en el Sujeto de la acción principal. En **Los pájaros se van con la muerte**, así como en **El Juego**, la dominación física y mental de un personaje sobre otro es la principal acción, mientras que la simbiosis o fusión, de dos fuerzas opuestas y complementarias, es el resultado de la misma.

El personaje Sujeto o dominante resulta ser la Madre porque no sólo sus acciones, sino también sus diálogos descubren las intenciones de someter a la Hija. Por un lado, la estructura de las acciones se apoya primordialmente en la Madre, quien las genera y reviste de una fuerte negatividad destinada a la Hija. La Madre acciona, la mayoría de veces, motivada por un impulso de venganza: su hija representa la imagen del hombre traidor y ausente, por tanto pasa a ocupar su lugar y se carga de sus características. Por otro lado, los diálogos confirman su puesto de Sujeto, ya que al hablar de sí misma busca ser superior a la Hija en todos los aspectos.

Ella no sólo impone maltrato corporal y verbal, sino un chantaje emocional pues se finge débil para inutilizar las capacidades de la Hija.

Ésta se transforma en el personaje Objeto marginado por la Madre y por sí misma. Sus acciones no se concentran en la obtención de poder y manipulación sobre la Madre. Al contrario, ella es totalmente pasiva en sus acciones, porque no logra siquiera impedir las agresiones que recibe y, no se esfuerza en buscar una presencia propia dentro de la situación. Las pocas veces que se enfrenta a la Madre no la agrade, ni física ni verbalmente. Sus diálogos no buscan culpables de una condición indeseada, más bien la muestran como un ser que parece aceptar, inconscientemente, una vida absurda y vista a través de los ojos de su madre.

Las acciones de ésta y la Hija difieren, colocándolas en puestos actanciales distintos, aun cuando sus funciones se asemejan.

El próximo paso es el conjunto de relaciones paradigmáticas basado en el funcionamiento referencial y poético de la Madre con la Hija, de ésta con aquella y de ambas con respecto al texto. Cada una, como significante, se transfigura en la metonimia de ideas extra textuales que, a su vez, las definen en sus rasgos. El texto se convierte en el significado de las ideas adheridas a los personajes, dando razón de sus poéticas mediante el discurso. La Madre y la Hija son referente y metonimia de ideas confrontadas en una red de sentidos opuestos llamada simbiosis, la cual se

presenta de la siguiente manera:

MADRE HIJA  
Sadismo Masoquismo  
Dominación Sumisión  
Racionalidad Creatividad  
Pragmatismo Ensueño

Estos paradigmas significadores crean una serie de rasgos que configuran la personalidad de la Madre y de la Hija. Ellas, como fuerzas emocionales, se particularizan y muestran sus diferencias al interactuar. Su relación parece complementaria, porque el discurso indica que ambas tienen ciertas características denotativas similares: el lugar donde habitan (rancho), los elementos de brujería manipulados, el mismo sexo, el uso de sandalias, el estado y el color del vestido (la primera didascalia señala que el vestido de la Hija comienza a ser negro como el de la Madre), el cabello revuelto y el tipo de sueños experimentados. Las connotaciones también apuntan a similitudes y se incorporan a la sintaxis dramática por medio de las acciones que ambas ejecutan. En esta pieza, así como en **El Juego**, están presentes ideas referidas al desequilibrio mental, la conducta dependiente y un supuesto incesto. Además, se agregan las nociones de pobreza, nostalgia, abandono y lo sobrenatural o mágico. No obstante estas analogías, ellas traen al texto conceptos diferentes creando un vínculo de oposición, que se evidencia claramente en las relaciones paradigmáticas de:

Racionalidad versus Creatividad

Pragmatismo versus Ensueño.

La primera, como en **El Juego**, viene dada por la didascalia que describe el lugar de la acción, el cual se divide por el uso que cada personaje le da a las ventanas. En la escena puede hablarse de dos zonas contrarias correspondientes a los lados del cerebro y que condicionan el comportamiento de ambos personajes. En el lado derecho se ubica una ventana con pasaderas utilizada solamente por la Madre, quien nunca deja que la hija se asome. Las pasaderas representan el control de la Madre sobre la Hija; ella decide prohibirle a la muchacha mirar el mundo real: la crueldad de una pareja que se maltrata y vive, en cierto modo, la misma historia de ellas.

En el lado izquierdo del rancho hay otra ventana, por donde la Hija ve el mundo exterior o más bien el modo como quisiera verlo. Ella, cada vez que se asoma, observa cosas maravillosas que la invitan a abandonar el rancho para siempre. Por ello, su madre trata de apartarla y arruinarle sus visiones, como cuando le impidió aceptar la muñeca que su padre traía en brazos.

La segunda relación resalta sus distintas maneras de observar y afrontar la vida. La Madre siempre se comporta con una actitud de resignación y escepticismo, mientras que la Hija no pierde la esperanza de disfrutar del mundo externo. Sus ideologías chocan cuando la Hija abre su ventana para observar el entorno y su madre le pide que la cierre pues la luz no la deja ver. La luz podría ser el símbolo del futuro, de un porvenir indeseado por la Madre y negado a la hija, quien precisamente sólo sueña con él. Los enfrentamientos también ocurren cuando la Madre quiere iniciar el ritual de María Lionza, que de por sí apunta a una antigua y tediosa rutina, y su hija no se muestra dispuesta. La Madre está revestida de una serie de conceptos relacionados con la nostalgia del pasado; ella desea vivir de sus recuerdos y pretende que su hija también lo haga. Ésta, en cambio, anhela deslastrarse de un pasado que no le pertenece y aventurarse a un futuro promisorio.

El último aspecto es el análisis de los discursos de los personajes que facilita el examen de la enunciación y lo enunciado, para hallar al Sujeto principal de ambos. La Madre y la Hija son estudiadas en sus construcciones lingüísticas y en sus significaciones, como signos semióticos vinculados con otros signos. Sus enunciaciones y las didascalias conforman la obra dramática y, al

mismo tiempo, se relacionan con el contexto y el código en el cual se emite el mensaje transformándose éste en enunciado. La Madre y la Hija al enviar sus mensajes, por medio de la palabra, se conectan entre sí con sus propias características y con el entorno. Ambas, actúan como sujetos de la enunciación por ser emisores de sus discursos individuales y se convierten en lo enunciado, al ser el mensaje de toda la estructura dramática. Sin embargo, la Madre es el verdadero Sujeto, dada la intención y la extensión de su mensaje con respecto a la Hija. El Negro también puede ser Sujeto pero sólo de lo enunciado ya que, la mayoría de veces, los discursos de la Madre y la Hija apuntan sobre dicho personaje. Ellas, mediante sus propias unidades de discurso, construyen simultáneamente a este tercer personaje y a sí mismas. Finalmente, puede establecerse que la Madre y la Hija son estructuras engranadas, no aisladas y que los aspectos del análisis dan cuenta de la existencia de una interacción común dependiente. Sin embargo, se diferencian por la edad y los rasgos particulares, que hace de la Madre un ser anclado en el pasado y de la Hija un ser en búsqueda del futuro.

## **II.2. Primer modelo actancial**

En **Los pájaros se van con la muerte**, los personajes también alternan sus puestos actanciales durante el transcurso de la obra, generando dos modelos distintos. El más importante de ellos es el que coloca a la Madre como Sujeto y a la Hija como Objeto, pues la primera desea someter y dominar a la segunda. Sin embargo, la Hija no parece ser el verdadero Objeto sino el Negro quien, supuestamente, es un espíritu que toma o usa el cuerpo de su hija para hablar y actuar con la Madre. Bajo esta perspectiva, la representación gráfica del discurso dramático es:

### **D1: D2:**

Madre Madre  
(Impulso sádico  
Traición/Venganza)

**S:** Madre

**O:** Hija / Negro

### **A: Op:**

Madre Hija  
María Lionza Negro

Y la frase básica es: el engaño y traición (D1) sufrido por la Madre la induce (S) a dominar al espíritu del Negro, en la forma de la Hija (O), con el propósito de vengarse (D2).

### **II.2.1.Ejes**

El eje **Destinador-Destinario** es ocupado por la Madre que busca vengarse del Negro a través de la Hija. La ideología tácita se basa en el poder absoluto de la Madre sobre la Hija, con la finalidad de desquitarse del Negro. También hay una referencia, como en **El Juego**, a la *Ley del más apto* pues la Madre posee una serie de artimañas para manejar a su hija en su objetivo principal. Ella, al ser engañada y abandonada, desarrolla un fuerte odio hacia el hombre traidor, desahogándolo en la figura que evidencia el engaño: su propia hija. Ésta es embaucada mediante la parafernalia de la brujería, porque realmente cree que su padre la posee. Ella *debe pagar* el daño y dolor causado por el Negro sometiéndose a las órdenes de su madre, quien le infunde temor a través de la figura de María Lionza:

" Hija: Por eso me tienes rabia.

Madre: No, a ti no. A él sí le tengo.

Hija: Sin embargo yo debo pagarlo todo como si fuera sus mujeres y sus cosas malas. Como si fuera él mismo.

Madre: No. Tú eres otra cosa.

Hija: ¿Qué mamá?.

Madre(lejana): Huella y abandono.

Hija: Sigues culpándome mamá; sigues culpándome y no te das cuenta que todo me cae a mí."<sup>22</sup>  
(subrayado nuestro).

El **Destinador** es de carácter doble: su casilla es ocupada por conceptos abstractos como la venganza, los celos y el impulso sádico y por el elemento animado Madre. El **Destinador**, gracias a la ideología, induce al Sujeto (en ambos casos la Madre) para que actúe sobre el Objeto. La inducción puede ser física y psicológica, como en el caso de La Madre que abusa de la Hija en ambos planos para castigar al Negro:

Madre: Ella debe conocerlo todo. En los ojos le sembraste eso que empieza a brotarle. Véelos...

Hija(hace esfuerzo para comprimir el llanto. Pero la voz grave y varonil, se le quiebra en su voz normal): Eso no es cierto. Sí...También tú me engañaste... ¡Me traicionaste! ¡Me pegaste cacho!

Madre: Bueno, ¿y qué? Crees que iba a aguantar tus humillaciones, tus engaños. Si tú lo hiciste yo también lo hice. Y no con uno, sino con varios. Hasta con un policía (pausa corta): no me da pena, ¿oíste?

Hija(normal): ¿Con un policía? Pero si él fue...

Madre: ¡No joda: cállate! Déjame seguir... Y ahí está: Moriste con otra...en su sudor y su sexo te fuiste del mundo que robabas..."<sup>23</sup> (subrayado nuestro).

La casilla del **Destinatario** es, igualmente, ocupada por la Madre debido a que sus acciones se dirigen hacia la satisfacción de su venganza sobre el doble Objeto: Negro e Hija. El Destinatario y el Sujeto se identifican, dándole a la obra una dirección individualista, pues el Sujeto acciona por sí solo y en beneficio propio. En esta casilla podría hallarse un segundo **Destinatario** en la Hija, ya que la Madre pretende hacerle creer que ella también es víctima de la traición. Sin embargo, la Hija no se constituye como verdadero Destinatario por cuanto no se siente perjudicada por el padre, sino por la madre.

El eje **Ayudante-Oponente** se compone de cuatro figuras: la Madre y María Lionza son los ayudantes del Sujeto, mientras que los oponentes del mismo son el Negro y la Hija. Ésta también funciona de ayudante del Objeto que es ella misma.

La Madre es **Ayudante** de sí misma, pues emplea el hostigamiento físico y mental sobre la Hija. Este dominio es reforzado con el auxilio de María Lionza, figura que se une a la Madre para conformar una única y poderosa fuerza. La Hija no solamente es reprimida y controlada por su madre, sino que es espantada por la presencia de algo sobrenatural que la castiga por desobedecer las órdenes. El temor la convierte en un **Ayudante** inconsciente:

Madre: ... ¿de qué te ríes?.

Hija: Te ves tan cómica.

Madre: ¡Respetá! Acostúmbrate a respetar. (Sonríe con sadismo): Si no...si no se lo diré a la reina  
¿Um? (Señala hacia el santuario).

Hija(aterrada): ¡No mamá! ¡No se lo digas! A ella no..."<sup>24</sup> (subrayado nuestro).

El Negro y la Hija son **Oponentes** del Sujeto. Ambos, ante el deseo de venganza de la Madre, se convierten en un obstáculo único: el espíritu del primero se *apodera* del cuerpo de la segunda.

Ellos se transforman en un oponente compuesto de dos entidades. La Hija ya no desea creer en el ritual que reúne a sus padres; detesta como la Madre enjuicia y castiga al padre, utilizando su mente y cuerpo. El Negro, cuando es invocado, manifiesta su ira, a través de la Hija por el destino que la Madre le ha dispuesto:

" Madre: ...Una gota de agua. Son tan exactos.

Hija (la mira fijamente).

Silencio. Casi sonrío. Grave. Varonil): Claro mujer.

Madre (contrayéndose): No me hables así.

Hija: ¿Por qué, mujer? (Se arrodilla y le coloca las manos como dos patas en el pecho): ¿Por qué?

Madre (perdiendo el equilibrio): ¿No... No lo entiendes?

Hija: No, mujer. (Coloca un pie en el suelo y se le va encima).

Madre (pronta a caer): Pre...Pregúntale a tu hija.

Hija: ¡No! (La tumba al suelo) ¡A ella no!

Madre: ¡Ay madre mía!

Hija (con una lentitud exasperante): Co-me-mier-da, tu madre no vive en ti. Quien vive en ti soy yo, como la piel que te quema. Y me torturas castigando a mi hija. Desde mi muerte la iniciaste en este ritual que fabricaste para mí. ¡Ehhhh!

Madre: No Negro, tú eres quien lo ha hecho todo así. Tú eres el culpable de este calvario. Moriste para otros, para nosotros no."<sup>25</sup> (subrayado nuestro).

El Eje **Sujeto-Objeto** es ocupado por la Madre y la Hija respectivamente, aunque el segundo actante también es ocupado por el Negro. La Madre, siendo Sujeto, verdaderamente espera poseer al Negro, pero como él está muerto utiliza a su hija para hacerlo presente. Por ello, la flecha del deseo basada en el control total del Objeto, es influenciada por la ideología del texto dramático. La Madre, al emplear a su hija como médium de brujería, logra que el Negro regrese. La Hija es otro objeto que facilita el acceso al verdadero Objeto de la búsqueda. Ella es incapaz de cambiar el sentido del deseo, porque la sumisión como idea extra textual se le adhiere haciéndola fácilmente manipulable. En cambio, la idea que reviste a la Madre es el dominio y la venganza, convirtiéndola en un sujeto poderoso.

### II.2.2. Triángulos

El **Triángulo activo** precisa la función del Oponente dada la dirección de la flecha del deseo y posee dos categorías para su análisis. La categoría o forma A plantea la batalla directa entre la Hija y la Madre por la posesión del Objeto. La Hija no combate el anhelo de venganza de su madre contra el Negro, sino la dominación que ésta ejerce sobre su vida. La Hija pretende conquistar su propia libertad e independencia; ella quiere tenerse a sí misma y conducir su propia existencia. La categoría B presenta a dos Oponentes: Hija y Negro. El Oponente aspira eliminar el deseo que el Sujeto siente por el Objeto; su pretensión no es conseguir al Objeto mismo. Tanto el Negro como la Hija se enfrentan a la Madre, con el fin de destruir la dominación que ella tiene sobre ambos. En esta categoría ocurre un enfrentamiento entre el deseo del Oponente y el deseo del Sujeto. Al comprobar que la casilla del Oponente es ocupada por los mismos personajes Objeto, y que éstos funcionan como uno solo, se presentan dos modelos actanciales al mismo tiempo. Sin embargo, en la forma A puede confirmarse que la Hija es el Oponente principal, mientras que el Negro dirige la oposición de la forma B.

El **Triángulo psicológico** permite examinar cómo la ideología del Destinator induce al Sujeto en la elección de su Objeto. La Madre (S), impulsada por el sentimiento de traición (D1), busca vengarse del Negro (O). Igualmente, al existir otro Objeto, se puede decir que la Madre (S) debido al deseo de venganza desarrolla un instinto sádico y dominador (D1) sobre la Hija (O).

El Destinator se reviste de las nociones traición y venganza, presionando sobre el Sujeto para que éste actúe según su ideología. Se crea una relación simbiótica entre madre e hija, porque la primera sublima al verdadero Objeto (Negro) en la segunda, quien es el resultado de la traición. El **Triángulo ideológico** es la verificación del psicológico; la acción iniciada por el Destinator beneficia al Destinatario (la Madre en ambas casillas). Ella (S) pretende dominar al Negro y a la Hija (O) con el objetivo de vengarse de los dos (D2).

La pasividad y sumisión de la Hija, además de la fuerza de la Madre, contribuyen al dominio de ésta sobre aquella. La Hija por un lado, al ser el retrato de su padre, encarna el Objeto deseado y paga por un daño no cometido. Por otro lado, la misma simbiosis no permite que ninguna logre establecer diferencias y límites en su interacción.

### II.3. Segundo modelo actancial

Se propone como Sujeto de la acción principal a la Hija quien, por momentos específicos, parece sustentar la ideología de la estructura dramática: la dominación absoluta de un personaje sobre otro.

Sin embargo, ella sola no se apoya en dicha ideología, sino únicamente al fusionarse con el personaje del Negro. Éste, dada su ausencia, es un elemento abstracto cargado de un conjunto de significaciones similares a los de la Madre. Separados, ninguno de ellos puede ser el Sujeto, si bien poseen el mismo deseo (librarse de la Madre y adquirir su propia autonomía). En cambio, juntos se constituyen como Sujeto, porque sus funciones sintácticas y sus discursos se unen para ejecutar la acción principal de este modelo.

La frase básica del mismo sería: la manipulación física y mental de la Madre (D1) induce a la Hija, junto al Negro (S), a desear una vida propia (O) en beneficio de sí mismos (D2). Según esta frase, el esquema de actantes se plantearía así:

**D1: D2:**

Madre Hija/Negro  
(manipulación)

**S:** Hija/Negro

**O:** Libertad

**A: Op:**

Hija Madre

Negro María Lionza

La gráfica indica que el eje **Destinador-Destinataria** ya no es ocupado por un solo personaje. La Madre, como símbolo de la ideología, es el Destinador que obliga a la Hija a realizar acciones que la colocan en una posición de inferioridad. Una vez subyugada, la Hija es utilizada por medio de la figura del Negro, quien junto a ella se transforma en el Sujeto. Ellos son inducidos a abandonar a la Madre, gracias a la misma humillación sufrida. Ambos son el Destinatario al recibir el beneficio de sus acciones como Sujeto.

En lo que respecta al eje **Ayudante-Oponente**, es de mencionar que las casillas actanciales del primer modelo se invierten y son ocupadas por dos fuerzas unificadas en un personaje. Por un lado, la Hija es el Ayudante principal que, con el Negro, presta auxilio a su propia acción como Sujeto. Por otro lado, la Madre utiliza la figura de María Lionza para infundir temor en la Hija e impedir que accione en la búsqueda de su deseo. El Oponente, en este caso, ataca el deseo de la Hija más que a ella misma y el combate es de tipo físico e ideológico. La Madre la obliga a actuar según su gusto, la golpea y finalmente la mata, pero antes la inutiliza mentalmente al degradarla:

Hija: Hace tiempo que no viene la maestra.

Madre: Mañana me traerán unas ropas para lavar. Con lo que me den, le pediré a la maestra que venga a darte clases.

Hija: Yo misma podría ir a la escuela.

Madre: No. Sé que te irías.

Hija (pensativa): Y cuando no tengas, no vendrá la maestra...

Madre: Así es la vida.

Hija: Y no podré estudiar...

Madre: ¿Para qué? Eso no sirve de nada.

....

(La Madre repentinamente salta sobre la mesa. Se quita las sandalias y las aprieta como una regla en las manos).

Madre: La tarea. ¿Dónde está la tarea?

Hija: No...No...

Madre: ¿Dos y dos?

Hija: No...No sé...

Madre: ¿Tres y cuatro?

Hija: ¡me gusta su vestido!

Madre: La mano. *¡Pon la mano!*

Hija: No... *No me pegue.*

Madre: ¡Ponla!

Hija(la pone. Luego la quita y la madre falla con la sandalia): *No me dé duro, maestra.*

Madre: Estira la mano. *¡He dicho que estires la mano!*

Hija (la estira y *le pega*): ¡Ay!."26 (subrayado nuestro).

En el eje **Sujeto-Objeto** la flecha del deseo se cierra en el Sujeto, porque ambas casillas corresponden a la Hija y al Negro. Ellos, impulsados por el Destinador, se mueven hacia sí mismos; su objetivo es liberarse de la Madre y obtener la autonomía de regir sus propias vidas. No obstante, sus acciones no son tan decididas como para lograrlo y únicamente consiguen zafarse de la Madre en la escena final, a costa de la vida de la Hija.

#### **II.4. La relación simbiótica de la Madre y la Hija**

La revisión psicologizante de los personajes permite que los mismos sean examinados como fuerzas emocionales en continuo intercambio. En **Los pájaros se van con la muerte** dicha interacción, de tipo simbiótico, se conforma por un carácter sádico perteneciente a la Madre y un carácter masoquista relacionado con la Hija.

Ambas, asumen ciertos roles asociados con sus caracteres cuyos rasgos serán estudiados, de forma aislada, e imbricados posteriormente. Cada una de ellas debe ser analizada, por medio de sus acciones y sus discursos, como piezas de un engranaje superior denominado relación simbiótica.

Este estudio se inicia con el personaje de la Madre por ser la fuerza activa, que busca agredir física y verbalmente a la Hija. La Madre pretende apropiarse de sus características físicas y emocionales, traspasando los límites del sufrimiento. Su impulso sádico alcanza la tercera categoría, porque, al parecer, se deleita dañando a su hija quien simboliza al Negro, verdadero objetivo de su deseo. Para la Madre, el Negro y la Hija son el mismo ente pues no sólo se parecen en algunos aspectos sino que el primero, según ella, *habita* en la segunda. Además, su hija es su punto de reencuentro con el hombre.

La Madre reglamenta la vida de la endeble hija, quien pasivamente cumple las órdenes de un ser superior y violento. La Madre asume una posición fingida de Víctima para que la Hija se sienta inferior, subordinada y poseída. Por una parte, la Madre intenta convencerla de una situación inexistente: el padre es un traidor que las abandonó sin ningún remordimiento, aunque la verdad pueda ser otra. El Negro y la Madre probablemente tuvieron relaciones sexuales, sin ningún compromiso, que desembocaron en una hija nunca pensada.

Por otra parte, y como consecuencia de ello, la mujer al ver lo efímero de su enlace desarrolló un instinto de agresión y muerte contra la prueba fehaciente de su error. La Hija pasa a ser el objeto del odio y la venganza, objeto que une a sus padres. La Madre sublima la figura del Negro con la presencia física de la joven. Surge un nexo afectivo, más allá de la relación materno-filial, que desencadena en una apetencia sexual de la Madre por la Hija.

Al inicio de la obra, la Hija cuenta como ella y su padre estaban desnudos cuando la fuerte lluvia arremetió sobre el rancho; ella se siente mojada a causa del sueño. La Madre también ha soñado y sentido lo mismo, por eso se lo demuestra llevándole la mano a su sexo<sup>27</sup>.

Ambas han compartido el erotismo a la misma edad. Este momento, del cual forman parte, remite a una simbiosis sexual. La Madre crea para sí una fantasía muy negativa. Ella realmente no está consciente que las emociones hacia su hija pertenecen al plano de lo incestuoso. El amor y deseo que siente por el Negro la engeguece, sobrepasando todo límite físico y moral.

Ellas son una misma, sintiendo deseo y placer por un mismo hombre debido al desequilibrio psíquico de la Madre. La Hija quizás no ha tenido la oportunidad de conocer y tocar a un hombre real. No obstante, se excita porque ha sucumbido ante los mandatos de una madre manipuladora que la usa como un objeto. A su vez, ella debe revivir las pasadas apetencias sexuales de su madre, estimulándola a través de la invocación del padre.

El placer del sexo se presenta como la unión entre dos cuerpos y espíritus. La Madre se aferra al recuerdo del deleite físico acompañado de una serie de emociones que, únicamente, pueden mantenerse intactas gracias a la Hija. La juventud de ésta garantiza la vigencia de sus experiencias, las cuales se refuerzan a través del ritual.

Éste es un segundo elemento fusionador dirigido al placer además de los sueños eróticos. La invocación de María Lionza es un juego ordenado por la sádica, pues ella decide la manera y el momento para hacerlo. La masoquista muchas veces no desea seguir el juego, creando un ataque de rabia en la sádica, quien la convence mediante el temor.

María Lionza representa un poder castigador instituido por la Madre para someter a la inocente Hija. Durante el juego-ritual ocurre una mutación de roles, incluso varios de ellos son empleados a un mismo tiempo.

Antes de iniciar el rito, la Madre se finge Víctima al engañar a la Hija diciéndole que esa es la única alternativa para que ellos estén juntos por siempre. Sin embargo, en el transcurso de la posesión, no se transforma únicamente en María Lionza, sino en Perseguidora que enfrenta y juzga al hombre. Ella espera agredirlo en sus sentimientos, aun cuando está consciente que el mayor dolor es para su hija, a quien le proporciona una caricia negativa, pues todo es una farsa inventada para auto complacerse. Una vez terminado el acto, pasa a ser la Salvadora excusada en la máscara de la madre sobreprotectora cuyo único fin es, supuestamente, alejar a la Hija del dolor, vengándose del padre como aparentes víctimas. En cambio, en la realidad es siempre Perseguidora del Negro y la Hija; desea someter al primero, pero como no puede utiliza el sadismo contra la segunda, logrando una doble venganza.

La Hija, durante todo el proceso, es Víctima de una situación impuesta por su madre y por ella misma. Acepta, aunque no quiera, unas reglas descalificadoras de su persona: invoca al padre muerto, le cede su presencia y permite que la Madre ejecute la venganza sobre su cuerpo y mente. Se deja invalidar como ser cuando permite ser usada. Ella, siendo masoquista, está consciente de su entorno, pero no se decide a detenerlo. Para ella es mucho más fácil pretenderse Perseguidora a través de la supuesta presencia del Negro, acusando y golpeando a la Madre. No obstante, siendo ella misma no combate eficazmente las acciones que le son infligidas. En ocasiones, busca mejorar su condición mediante el diálogo con su madre, pero no lo logra. Únicamente consigue liberarse de su condena cuando cede nuevamente a la venganza materna y muere, convirtiéndose en una verdadera víctima.

Sus acciones la definen como una masoquista moral, pues además de permitirle a la madre que la maneje a su antojo, auto desvaloriza sus propias aptitudes intelectuales y emocionales. La Hija quiere que la maestra le enseñe pues para ella es importante aprender. Sin embargo, durante el juego mismo la maestra, rol asumido por la madre, le hace una serie de interrogantes que desconoce, recibiendo como castigo golpes en las manos. La Hija nunca demuestra alguna de sus capacidades intelectuales, si bien es muy fantasiosa; ella no se permite la autosuperación. Igualmente, cuando ve a su padre con la luna en la espalda que le trae una muñeca, no es lo suficientemente valiente como para desafiar a su madre, abriéndole la puerta al Negro. Solamente en dos momentos se vuelve un poco más fuerte. La primera vez cuando le pide las llaves del candado a la madre para escapar, retándola sobre la creencia en María Lionza. La segunda vez, consigue animar a su madre en la muerte del Negro durante el rito. Pero de ninguna de ellas se beneficia pues no escapa, sino que muere en el intento.

La Hija es también una fuerza pasiva que se inclina hacia la perversión masoquista dada su

condición de objeto. Por una parte, la Madre vierte sus propias apetencias y sensaciones sexuales en ella, transformándola en un reflejo de sí; la Hija siente los deseos pretéritos de su madre. Por otra parte, ella desarrolla sus propias ambiciones a través de los sueños con su padre o consigo misma sin la mirada materna. La Hija busca eliminar a su madre, desechándola de sus fantasías. Ella, al parecer, *escoge* soñar con sus estudios, porque éstos representan el crecimiento personal que puede desengancharla del sometimiento.

El sueño con su padre en el parque también es un medio seleccionado para escapar de la realidad. Ella sueña con su etapa infantil, compartiendo con su padre y los juguetes que él le regaló. En esa fantasía su progenitora es anulada, pues su presencia significa infelicidad y desilusión. La Madre conoce el tipo de situación que le ha impuesto a la Hija, por eso al oír el relato la obliga a incluirla. La historia se vuelve violenta, ya que la Hija no es capaz de inventarse un mundo irreal y fantástico con una madre castradora.

Los distintos tipos de sueños de la Hija están estrechamente relacionados con su sexualidad. Por un lado el sueño erótico, donde ella y su padre están desnudos, refiere a un alto grado de desarrollo sexual que lógicamente la Hija no ha podido experimentar todavía.

Según sus propias palabras, nunca ha salido del rancho y mucho menos ha conocido a alguien aparte de su madre. Pero, tiene un sueño sexual exactamente idéntico al de ella, evidenciando el dominio total que ésta ejerce sobre su existencia.

Por otro lado, el sueño en el parque es inocente dado el contexto que lo envuelve. Ella quizás escoge ser un infante para no darse cuenta de una monstruosa realidad: es el objeto que le brinda placer sexual a su propia madre. Ésta, recuérdese, le toma la mano para ponérsela en su sexo y demostrarle que aún siente el sopor del Negro. La Hija retira su mano y surge un gran silencio que denota una circunstancia *anormal*.

En cambio, la historia del parque es contada con un entusiasmo pueril, si bien la muchacha tiene veinte años de edad. La Hija se aferra a una etapa pre-sexual, por llamarla así, mientras que la Madre se inclina hacia lo netamente sexual.

Ésta muestra, en ciertos aspectos de su carácter, como su deseo físico no ha disminuido, aun cuando el Negro esté ausente; por eso, para ella es necesario realizar el ritual como sublimación del sexo. El rito significa la renovación del eterno deseo por el Negro y se lleva a cabo cada vez que surge la necesidad del placer. La Madre instaura un conjunto de normas destinadas a organizar la ejecución del sexo sublimado.

Ella, a modo de juego preliminar, se adorna, fuma y bebe licor mientras la Hija también se prepara para complacerla. La Madre se transforma en el hombre o *macho* que busca excitar a la Hija, mojándole su frente, hombros y sexo con la bebida. Comienza la danza que las conduce al contacto físico: la Hija se coloca en cuatro patas y es *montada* por la Madre, quien domina la situación. El Negro se *hace presente* en el cuerpo de la joven, quien ahora es el *macho* esperado por la Madre. No obstante, él no quiere estar con ella, provocando su ira y su venganza encarnada por la Hija.

El rito se convierte en un patrón de conducta sexual para la Madre, quien siempre queda insatisfecha y sigue arremetiendo contra el objeto que supone culpable: la Hija. La Madre la conduce a un rito simbólico en el cual están presentes sus propias nociones de dominio, sexo, placer, violencia, sadismo, etc., que la colocan en un estado de poder absoluto. El ritual de María Lionza es una ceremonia que celebra la fusión del tiempo en un cuerpo único: Madre/María Lionza sobre la Hija/Danta cabalgando por el placer. La Madre es el pasado que no desea desprenderse de la realidad actual, la ausencia del hombre. Por ello, busca perpetuarse hacia el infinito de la Hija. Ésta es obligada, con su vida entera, a convertir el pasado en un infinito presente. La Madre, por medio de la brujería, implanta un juego psicológico que inevitablemente es eterno y del cual se derivan los otros juegos. Se trata de un círculo iniciado por la Madre, cuyo

principio y fin es la Hija como transfiguración de la *presencia* y *ausencia* de su padre, auténtica base del rito.

El objetivo de los caracteres de la Madre y la Hija es la mutua fusión. Ellas esperan mantenerse juntas como un único ente capaz de sobrellevar la carga de sus propios Yo. Además, su simbiosis es posible gracias a la figura del Negro que las induce a permanecer unidas. La relación de dependencia, en este caso, se compone de una tríada en la cual el elemento intangible es el punto de encuentro entre la sádica y la masoquista.

Tanto la Madre como la Hija, muestran sus verdaderas características mediante el Negro. La primera es fuerte, dominadora y pretende usar a la segunda para satisfacción propia sin llegar a eliminarla.

En realidad, no busca a la joven en sí, sino lo que ella significa. La Hija, al ser la copia de su padre, ocupa su lugar en todos los sentidos. A su vez, ella se define por su propia descalificación y por su incapacidad para las decisiones importantes, por eso el padre es la excusa perfecta para tomar valor y enfrentarse a la madre.

El Negro conjuga la relación de ambas, quienes intercambian continuamente transacciones posteriores cargadas de caricias negativas. Surge una Fusión Afectiva Destructiva como sucede en

### **El Juego.**

Es una Fusión basada en la oposición de sus impulsos que, al mismo tiempo, las complementa. Cada una posee el rasgo contrario a la otra, por lo que al juntarlas logran un perfecto engranaje revestido de un supuesto amor. Esta noción se trasvierte, dado que por un lado la masoquista se somete y sacrifica ante los designios de la sádica con el fin de ser querida, si bien le recrimina la carencia afectiva que sufre. Por otro lado la sádica, disfrazada de Salvadora, justifica su conducta con el amor que siente por la masoquista, recalándole que su padre debe unirlos aun a través de su cuerpo.

La vinculación se va tornando agresiva a medida que ellas no concuerdan totalmente, ocasionando la violencia y destrucción. Finalmente, se extralimitan en la última invocación-juego ya que, dentro del mismo, surge un nuevo juego definitivo: la muerte.

Los juegos psicológicos se forman a partir de trampas utilizadas por los *jugadores* para lograr sus objetivos. La Hija, al desear su libertad, incita a la Madre a superar las reglas del juego. Ésta accede, dada su ambición de venganza sobre el Negro, y al efectuarse el juego las dos salen perdiendo.

## **II. La existencialidad en los personajes de EL JUEGO y LOS PÁJAROS SE VAN CON LA MUERTE.**

El concepto de personaje dramático no ha desaparecido a pesar de las teorías que intentan negarlo, sino que ha sufrido un cambio basado en el proceso de su re-creación. Por consiguiente, para discernir si los personajes de **El Juego** y **Los pájaros se van con la muerte** son capaces de rechazar esta negación es necesario re-construirlos, a partir de la ontología, para demostrar su existencia como nociones.

La doctrina de la existencia plantea la construcción del ser de los existentes por medio de sus acciones. El término existencia establece que **algo** existe por el simple hecho de que **está ahí**. En este sentido, cualquier entidad real o ideal existe, es un **eso** que se encuentra en un **ahí** y tiene la propiedad de presentarse **fuera de sí**.

La entidad real es una cosa que *es* y *está* dentro de un espacio y tiempo propios. La cosa es, por un lado, un objeto físico que se percibe a través de los sentidos, formando parte de un mundo

'objetivo'. Por otro lado, es una cosa 'subjetiva' porque no se percibe pero se siente. En cambio, la entidad ideal no se percibe ni se siente, sino que es una cosa enunciable y pensable de procedencia 'mental'.

Las dos Ana, La Madre y La Hija, aun cuando no son seres humanos, si son entes reales de un *ahí*, de un mundo alterno que refleja la condición humana: el teatro. Estos personajes son esa cosa o *eso* y tienen existencia en la medida en que *están* en esa entidad dramática, siendo percibidos o sentidos. Por una parte, la puesta en escena de la obra, facilita la materialización del personaje en un ser o entidad REAL, cuyo objeto físico es el actor. Éste *carga* al personaje en su cuerpo haciéndolo palpable al espectador, quien lo percibe mediante sus ojos y oídos. El escenario se transforma en ese mundo: 'objetivo', artificial, con un espacio-tiempo distinto pero propio, creado por el hombre quien también es un ente perceptible en el mundo de las cosas. Por otra parte, los personajes de estas piezas son seres 'subjetivos', dado que además de provenir de un sujeto, nombrado dramaturgo, son sensaciones reflejo-reflejante del hombre. Ana I, Ana II, La Madre y La Hija, son procesos somáticos humanos sentidos alguna vez por los autores y plasmados en escena como su reflejo. A su vez, son reflejantes que exhiben procesos somáticos experimentados por el espectador que los observa, pudiendo identificarse o no con los mismos. Igualmente, son seres o entidades IDEALES por cuanto son ideas, palabras: símbolos fonéticos y/o gráficos. Tanto en la representación como en el texto, estos personajes se corporeizan en la mente del espectador. En la representación, se observa a varias actrices que se *prestan* para decir, pensar y actuar un ser ajeno: el ser que es Ana I, Ana II, La Madre y La Hija. El espectador, sabe que la actriz no es el personaje y viceversa. Pero construye una imagen del mismo partiendo del cuerpo de la actriz, que además enuncia y acciona los fundamentos que conforman el ser del personaje. En el texto, ocurre exactamente el mismo proceso debido a que dichos fundamentos son leídos y relacionados en la mente del lector.

Además de ser entidades reales e ideales, estos personajes tienen la capacidad de estar *fuera de sí*, pues se encuentran en distintos ex-stasis. Ellos no existen únicamente para sí mismos, sino para el compañero, el dramaturgo-creador y el espectador. Tampoco existen en el presente de la escenificación, sino en la memoria del autor y del espectador conformada por distintos tiempos entrelazados.

Desde estas premisas básicas, puede ratificarse la existencia de dichos personajes dado que: a) están en un ahí llamado teatro o más específicamente situación dramática; b) refieren a una existencia real-ideal percibida, sentida e imaginada y c) se prolongan en el tiempo, espacio y memoria.

Ana I, Ana II, La Madre y La Hija, son existentes que *viven* en un ahí imaginario y artificial: **El Juego y Los pájaros se van con la muerte** respectivamente. Estas piezas son situaciones dramáticas estructuradas en un espacio-tiempo particular de un ahí más amplio: el teatro venezolano. Además, dichos existentes tienen la capacidad de estar afuera de su ahí para instalarse en la memoria del espectador.

No obstante estos argumentos, es evidente la importancia de ahondar en algunos particulares del existencialismo sartreano, para examinar detenidamente el 'es' y el 'como' del ser de los personajes. Dichas cualidades están relacionadas con las nociones sobre el ser, en especial las del ser para-sí y para-otro.

Sartre propone al en-sí como lo que es, apariencia que revela su ser y cuya creación no tiene procedencia alguna. Si en principio se parte de esta proposición, puede decirse que el ser en-sí de Ana I, Ana II, La Madre y La Hija no es una creación ex – nihilo ni divina porque ellas, al ser reflejo de la condición humana, poseen un ser en-sí de su misma categoría. Pero, precisamente por ser un reflejo, su ser en-sí procede del en-sí de los dramaturgos; éstos, mediante el estímulo de la emoción humana, insuflan a los personajes con ciertas características, lo cual supone ya una creación. Creación que, si bien no es ex – nihilo ni divina, los convierte en entes intrasubjetivos incapaces de desprenderse de su creador.

Sin embargo, estos personajes logran escindirse del ser originario-originador porque, siendo fragmentación reflejante del mismo, se constituyen en ser para-sí. Ellas remiten a *sí*, siendo este *sí* su propio ser, por lo que se modifican en entes independientes con existencia propia. El ser para-sí de cada una se va conformando y aniquila al en-sí creador; ellas toman conciencia de sus seres individuales, son sujetos con valores y posibles.

En **El Juego y Los pájaros se van con la muerte**, los valores de los personajes son las negaciones en sus caracteres. Ana I y La Hija tienen carencia de fuerza física, (voluntad de) decisión y dominio; mientras que a Ana II y a La Madre les falta compasión, autocontrol y capacidad de reflexión. Todas ellas, al saber sus faltas, deciden escoger ciertas acciones que las conducen a un específico comportamiento, orientado a conseguir aquello que ellas no son. Si las primeras reconocen su incapacidad para decidir (voluntad) intentarán lógicamente obtener los medios para ser más resueltas ante las distintas situaciones. De igual modo, las segundas al conocer su falta de compasión pondrán a su alcance todos los mecanismos necesarios para conquistar dicha cualidad.

El ser para-sí de todas se caracteriza por no ser lo que es y por ser lo que no es. La primera propiedad refiere a sus características actuales: Ana I y La Hija son sumisas, obedientes, débiles y Ana II y La Madre son fuertes, dominantes, agresivas; ninguna posee rasgos contrarios a los presentes. En cambio, la segunda propiedad involucra los actos y los medios destinados a cubrir las carencias de su ser, para lograr esos rasgos contrarios que ahora no tienen. En ambas piezas los personajes reconocen sus valores, indicios de esos seres que no son y que deben ejecutar. Ese *construirse* hacia futuro las lleva a la trascendencia de sí mismas y a la proyección de una serie de posibles a ser. El reconocimiento de sus carencias las incita a elaborar un porvenir, en función de la posibilidad de conquistar lo que les falta. Se instaura un proceso de autoconstrucción continua del ser, en el cual ocurre la ruptura del en-sí del creador por parte del personaje, que va configurándose en forma independiente.

La autoconstrucción de ellas se basa en su propia libertad de escoger como sujetos únicos e individuales, pero las responsabiliza y compromete con su contraparte. El compromiso implica que esa contraparte se involucra, inevitablemente, en la decisión del sujeto porque éste es captado mediante sus elecciones.

Esta manera de relacionarse o captarse es el ser para-otro de estos personajes, basado en la mirada de uno sobre el otro. Es la existencia de cada ente definida por su prójimo. Se construye a partir de la alteridad: es el *sí* de cada una, puesto ante la mirada y reconocimiento de la libertad o subjetividad de la otra, quien la observa objetivamente. La alterida, también está constituida por la mirada del espectador el cual, imparcialmente, define los actos y enunciaciones de dichos personajes. Ana I y La Hija son masoquistas porque no sólo escogieron serlo, sino porque Ana II y La Madre las miran y definen bajo esa conducta, a su vez éstas son sádicas pues aquellas las miran como tales. Las dominantes fundamentan el ser para-otro de las sumisas; les otorgan existencia porque, como sujetos, las objetivan. En la misma medida, las segundas trascienden el ser de las primeras, convirtiéndolas en sus objetos.

Se origina el conflicto que, junto con la mirada, es el mecanismo de relación entre los ser para-otro de cada personaje.

Tanto Ana I como Ana II al intentar trascender a la compañera, mediante la mirada, la objetiva en vez de verla como un absoluto capaz de escoger libremente; objetivación que también sucede con

La Madre y La Hija. Surge, en ambos casos, una relación conflictiva cuyas actitudes principales son el masoquismo y el sadismo, basada en la reducción de la libertad del otro y cuyo fin es trascenderlo, poseerlo y realizar el proyecto de autoconstrucción del propio ser.

Sin embargo, el masoquismo de Ana I y la Hija es la negación de su propia trascendencia. Ellas dejan de ser un absoluto libre, cuyo proyecto era colocarse como amante querido por otro, para

pasar a ser un objeto que solamente ama a ese otro. Éste se convierte en el amado que se proyecta como absoluto para el amante, absorbiéndolo y fundiéndolo con su ser. El amado es la posición sádica asumida por Ana II y La Madre, quienes conscientes de la situación que las envuelve deciden, mediante la violencia, trascender absolutamente el ser de Ana I y La Hija. El constante intento de trascender la mirada del otro crea angustia, porque cada acto realizado por una de ellas es vigilado por la otra. Ana II causa angustia en Ana I quien, en la realización de su para-sí, se construye una imagen propia puesta en evidencia por la mirada de su compañera. Ana I escogió desarrollar la cualidad creadora gracias al dibujo y dicha cualidad es una carencia en Ana II. Ésta pretende limitar el desarrollo creativo de su amiga menospreciándolo, con la finalidad de objetivarla. Ana I se siente subvalorada y también busca la limitación de las posibilidades de la agresora: la amenaza de contarle todo al Viejo reduce su capacidad de dominar todas las situaciones.

Igualmente, La Madre y La Hija se generan angustia entre sí. La primera quiere aplacar la aptitud para aprender que tiene la segunda, haciéndola pasar por ignorante y castigándola. La Hija limita a La Madre en su relación con el Negro, eliminándola en las situaciones de amor, que imagina (despierta o dormida) con su padre: La Madre no soporta ser excluida, pues eso significa no poder controlar a La Hija.

En ambas obras, la angustia ocurre bajo un mismo patrón de trascendencia y se origina por la elección de una de ellas, ya que las consecuencias se palpan en la otra. Por un lado, las sádicas utilizan sobre todo la fuerza física para restringir el ser de las otras, quienes se valen de su creatividad con el mismo objetivo. Por otro lado, la angustia se convierte en "la realidad de la libertad como posibilidad antes de la posibilidad"<sup>28</sup>.

Solamente el reconocimiento de las carencias por parte de Ana I y La Hija causa desesperación en Ana II y La Madre, porque éstas se dan cuenta que su propia trascendencia será limitada. Igualmente, sucede en la relación inversa: Ana I y La Hija se angustian al ver que sus contrarias poseen la capacidad de escoger actos para trascenderlas.

## CONCLUSIONES

El personaje, la acción, el tiempo y el espacio son las unidades que conforman la obra dramática. Sin embargo, el personaje se convierte en el punto de encuentro del resto de los elementos teatrales, porque como signo posee función y sentido propio. El estudio semiótico, del texto y de la representación, revela que la noción de personaje no ha desaparecido ante la supremacía de las otras unidades, particularmente de la acción. Al contrario, ambas concepciones deben alcanzar un equilibrio en la estructura de la obra. En especial si se tiene presente que el teatro, sobre todo el contemporáneo es en ocasiones la re-presentación de distintos y variados procesos que no, necesariamente, involucran acción y en los cuales el personaje es la unidad principal. Por tanto, la acción no puede ser considerada el elemento más importante de la sintaxis dramática, aunque tampoco deba negársele su valor dentro de la misma.

La acción es *realizable* mediante un personaje cuya función es ejecutarla. Esta sola razón es suficiente para que la presencia del personaje sea indispensable. Es cierto que su proceso constructivo ha sufrido enormes transformaciones, debido a las distintas teorías deconstructoras que intentan eliminarlo. Pero esas mismas teorías permiten nuevas formulaciones de su concepto. La mimesis, por ejemplo, ya no resulta una base sólida para *crear* al personaje, el cual no puede presentarse como copia idéntica de la persona, dado que el psicoanálisis ha derrumbado la homogeneidad de la misma. No obstante no puede obviarse, por una parte que las personas y sus relaciones son, en cierto grado, un germen o impulso para la re-creación del personaje. Éste pertenece a un mundo ficcional denominado teatro surgido, a su vez, de la referencia real del dramaturgo. El personaje es creado en el referente humano, pero luego forma parte de ese referente otro que es el texto/representación.

Por otra parte, el actor al incorporar un personaje a su realidad material efectúa un proceso

mimético, pues si bien el ente imaginado por el dramaturgo es inmutable en sus características no siempre es interpretado por el mismo actor. Actores disímiles físicamente pueden *mimar* al mismo personaje sin que el esquema actancial de la obra se altere.

En el ámbito del discurso, el personaje es significativo del conjunto de ideas extra textuales que forman el significado. En cambio, en el ámbito de la representación, el actor es el significante o realidad tangible del personaje convertido en significado. Las ideas significadoras, otorgadas por el dramaturgo, las percibe el espectador en el texto/representación a través de las cualidades del personaje. Éste, como signo, cumple con sus **funciones metonímicas y dialécticas**, al hacer alusión a nociones concretas e inherentes. Nociones palpables gracias a la acción que lleva a cabo siendo **unidad narrativa** de la estructura, porque además manifiesta con su enunciación el probable desarrollo de las siguientes acciones. El actor, mediante la existencia del personaje, activa su capacidad para *accionar*. De esta manera, en el discurso dramático la acción es el paradigma verbo efectuado por el personaje como paradigma sujeto, el cual se transforma en una categoría reconocible en la sintaxis ya que posee:

1. Valores semánticos (características, cualidades y rasgos) traducidos en adjetivos, que el dramaturgo le ha asignado para diferenciarlo de otro personaje. La delimitación sintáctica permite la distinción entre dos o varios personajes que realizan la misma acción en una obra. El personaje, al ser una unidad descriptiva con discurso propio, ocupa un determinado puesto actancial que lo vincula con otros puestos asumidos por los demás personajes.

2. Valores funcionales que lo relacionan no sólo con los personajes, sino con el resto de las funciones del texto: tiempo, espacio, objetos, etc. Las acciones de los personajes se determinan por sus funciones, las cuales le dan sentido a la obra.

Los personajes de las piezas estudiadas no son **estructuras miméticas**, porque su proceso creativo no se origina en la reproducción exacta de mujeres cuyos rasgos sirven de Prototipo. Por el contrario, ellos son entes que únicamente tienen la posibilidad de existir en el texto/representación. Pero, precisamente desde ese mundo otro constituido por el imaginario humano, debe comprenderse que dichos personajes han sido creados a partir de los impulsos emocionales, los cuales son exclusivos del entorno del dramaturgo. De hecho, las emociones y no la distinción física describen a estos personajes, ya que las únicas características bien detalladas son el sexo y/o la edad. En cambio, con respecto al carácter, condición emocional, se sabe que en ambas obras un personaje es sádico y el otro masoquista. Los dramaturgos no lo dicen en las didascalías, pero lo dejan palpado a través de sus acciones y discursos, lo que a su vez permite una vinculación mutua denominada simbiosis. Dichos caracteres son cualidades de índole funcional, que determinan el accionar de cada personaje con relación al otro personaje y a la situación en la cual se desenvuelven.

Ana II y La Madre, como personajes, se revisten de un rasgo llamado sadismo, cuya función es la dominación puesta en ejecución gracias a las acciones golpear, manosear o insultar. La misma conexión funciona para Ana I y La Hija, pero en circunstancias inversas porque la función del masoquismo es la sumisión caracterizada por acciones como obedecer o someterse, las cuales ellas actúan en forma pasiva.

Estos personajes se constituyen como **unidades narrativas**, porque son los agentes que accionan frente a las situaciones planteadas en el discurso dramático. Ana II y La Madre, como sujetos, transmiten acciones-estímulos por medio de sus *destrezas motoras*, las cuales son recibidas y respondidas en forma de acciones-efectos por Ana I y La Hija, logrando todo un conjunto de acciones que demuestran el sentido del discurso.

Pero estos personajes no existen solamente por la **acción**, sino por sus caracteres individuales que, mediante sus enunciaciones, manifiestan la probable existencia de la misma. Las dos Ana, La Madre y La Hija, gracias a sus semas y a su situación en el espacio-tiempo, son capaces de mostrar al espectador su relación simbiótica con el uso de la palabra y no, exclusivamente, por el

accionar de sus impulsos y deseos. También debe discernirse entre acción y cualidad a fin de comprender como estos personajes poseen una misma función, pero cumplen acciones opuestas o viceversa.

Tanto Ana I como La Hija no pueden separarse de Ana II y La Madre, por eso se someten a todas sus normas mientras que éstas las maltratan como único mecanismo para retenerlas a su lado, pues la pérdida les resultaría insoportable. Por una parte, Ana II humilla físicamente a Ana I al desnudarla y su propósito es demostrarle que es la más poderosa. En cambio, Ana I al contarle el sueño del príncipe a Ana II la humilla mentalmente para alejarla. Por otra parte, La Madre y La Hija realizan acciones similares revestidas de funciones distintas. La primera juega a la maestra para golpear y controlar a la segunda, quien durante la invocación del Negro se hace pasar por él, intentando con patadas alejarse de aquella.

Los personajes cumplen, por supuesto, con una **función dialéctica** pues en **El Juego y Los pájaros se van con la muerte** los autores les otorgan las características que conforman sus *personalidades* y que los constituyen como signos. En primer lugar, en el discurso ellas son el punto de encuentro (significante) de ideas extra textuales tales como sadismo, masoquismo, dominación y sumisión (significado). En segundo lugar, en la representación las actrices podrían convertirse en la parte tangible (significante) de aquellas ideas inherentes a dichos personajes (significado).

Éstos se convierten en categorías reconocibles dentro de la estructura dramática, porque sus valores semánticos están delimitados por rasgos y adjetivos y sus valores funcionales los relacionan entre sí y con el tiempo, espacio u objetos. La estructura de **El Juego y Los pájaros se van con la muerte** gira entorno a dichos personajes, cuyas características influyen en sus funciones y acciones, creando una situación simbiótica.

La simbiosis, bajo la óptica del Análisis Transaccional, es el resultado de un proceso de socialización incorrecto marcado por el autoritarismo, la destructividad y la mutación de roles. Es de destacar que este tipo de análisis psicologizante siempre estará supeditado a la semiótica, que no admite un examen de la psicología del personaje. Sin embargo, los mismos rasgos y acciones de Ana I, Ana II, la Madre y la Hija originan una determinada conducta que las definen como sádicas o masoquistas, contribuyendo al desarrollo de un campo de interacción llamado simbiosis. Al establecer que las personas y su modo de vincularse son el impulso motor en la creación de personajes, también el estudio que sobre ellas pueda realizarse contribuirá, en cierta medida, a la revisión de las relaciones de aquellos.

En **El juego y Los pájaros se van con la muerte** pueden ubicarse los componentes de las simbiosis. Ana I y la Hija son masoquistas porque todas sus acciones y discursos se dirigen hacia un carácter y comportamiento sumiso. En cambio, el carácter y comportamiento sádico corresponden a Ana II y la Madre, quienes se distinguen por las acciones de sometimiento y los discursos de humillación contra sus compañeras.

En estas piezas, al igual que en toda simbiosis, ambas tendencias son a un mismo tiempo adversas y complementarias, desencadenando casi siempre acciones distintas pero con una misma función. El obrar (acción) y las palabras (enunciación) de las sádicas se destinan al desprecio y burla de las masoquistas. Éstas aceptan el menosprecio y se culpan por sus situaciones, aunque en ocasiones ellas se oponen a su condición de manipuladas, alejándose o combatiendo a las sádicas. No obstante, siempre permanecen juntas porque, aun cuando las acciones de cada personaje parecen contraponerse, sus propósitos son los mismos.

Ninguna puede separarse de su *enemiga* pues sus conductas *contrarias* están revestidas de un solo objetivo: fundirse formando un todo. Ese todo, anulador de la individualidad, es activado por el triángulo dramático que facilita la movilización de roles. Surgen los juegos psicológicos propiciados por las transacciones ulteriores, donde cada jugador asume un rol según su conveniencia para manipular al otro jugador. En ambas obras, los personajes de carácter sádico juegan a ser

Salvador y Perseguidor al mismo tiempo. Mientras que el rol de Víctima es común en los personajes masoquistas, quienes a veces juegan al Perseguidor.

En el juego de las abejas, Ana II pretende incitar en Ana I un deseo sexual y un sentido de protección. La masoquista que, en un primer momento, es Víctima de la situación se transforma en Perseguidora al terminar con el juego. Igualmente, el personaje de la Madre desea que su hija se sienta cuidada, por eso inventa el rito como una forma de cercanía y protección paterna. Pero la verdadera intención es la venganza y la Hija, cuando se da cuenta, se rebela y lucha por escapar, convirtiéndose en Perseguidora.

Las relaciones o transacciones de estos personajes, ya sean por medio de la acción o la palabra, se basan en el conflicto porque por un lado, se observan como objetos utilizables y no como sujetos capaces de comprenderse y, además los rasgos de cada uno influyen en su propio comportamiento y en la conducta del otro personaje. Desde esta perspectiva, surge un nuevo punto de vista de la relación simbiótica sustentada en la alteridad, el cual se conforma por la trascendencia y la objetivación de un sujeto sobre otro. Tanto Ana I como la Hija se proponen a sí mismas Amantes que desean ser queridos por el otro. Sus seres *Para-sí* van en búsqueda de trascender a sus compañeras por medio del amor. No obstante, en esa trascendencia pierden su individualidad (libertad), creándose recíprocamente angustia, pues cada acto realizado por alguna de ellas es controlado por su compañera.

En ambas obras existe un mismo patrón general de trascendencia: las sádicas utilizan la racionalidad y las masoquistas su creatividad. En **El Juego**, Ana II menosprecia los dibujos de Ana I porque carece de ese talento, mientras que Ana I la amenaza con contarle todo al Viejo, reduciendo su capacidad para dominar las situaciones. En **Los pájaros...**, la Madre menosprecia el deseo de aprender de la Hija quien, a su vez, busca limitar su control eliminándola en las situaciones amorosas que imagina con el padre.

De esta manera, las miradas de Ana II y la Madre se constituyen como el ser *Para-otro* de las masoquistas, trascendiéndolas a través del sometimiento. Sus seres *Para-sí* se saben sujeto objetivador del Amante, están conscientes de ocupar el puesto de Amado que puede apropiarse del otro. Ana II y la Madre se fingen Salvadoras, haciéndoles creer a Ana I y la Hija que sin su ayuda no podrían conducirse adecuadamente. Éstas, como Víctimas, caen en el engaño y aceptan ser objetos obedientes.

El estudio de la relación establecida por los personajes, por medio de cualquiera de las tres corrientes teóricas utilizadas, parte siempre de una dicotomía dialéctica y complementaria. Desde la semiótica, la simbiosis es un elemento ideológico representado por dos puestos actanciales distintos: el Sujeto y el Objeto. En ambas piezas, el Sujeto tiene la misma función del Destinador, es decir, su objetivo es controlar absolutamente al Objeto. Éste, al estar revestido de la función de sumisión, no se opone al deseo del Sujeto, encajando perfectamente en la relación que se le plantea. Desde el Análisis Transaccional, estos personajes también ocupan dos roles con objetivos comunes: el sádico y el masoquista. Tanto uno como otro desean liberarse de la propia individualidad fusionándose con otro sujeto. Sin embargo, esos objetivos son alcanzados mediante vías diferentes, ya que la sádica absorbe las características emocionales e intelectuales de la masoquista, mientras ésta se ofrece para que se efectúe tal explotación.

Este tipo de situación crea un conflicto que, desde la ontología, es estudiado a través de las posiciones del Amante y el Amado. El primero es ocupado por la masoquista quien, en principio, se propone para ser querida pero que luego se transforma en objeto manipulado cuya finalidad será amar a su contraparte. La segunda posición representa a la sádica, quien está consciente de ser valorada y lo aprovecha, convirtiéndose en el centro de la relación afectiva.

La simbiosis, como modelo dramático, coloca a los personajes en una Realidad Otra constituida no por un tiempo y lugar precisos donde ocurren las situaciones, sino que las mismas se dan por la configuración del personaje en sí mismo. En tal sentido, estas tres disciplinas permiten sustentar el

análisis de la interacción simbiótica en elementos tales como la acción, la palabra y la existencia. De este modo, el personaje es el depositario de un conjunto de factores que lo definen y vinculan consigo mismo, con el otro personaje y con el resto de las unidades de la estructura dramática, siendo el objetivo de un exhaustivo sistema de análisis capaz de indagar y verificar desde, distintos ángulos, su composición dramática con respecto a la sintaxis de la obra. Por consiguiente este trabajo pretende aportar, en primer término, un método ecléctico que estudie al personaje en sus diversas dimensiones y desde un amplio punto de vista. En segundo término, se propone motivar un mayor estudio del teatro venezolano por medio de la dramaturgia, sus planteamientos y problemáticas.

Rec. Dic.01/  
Aprob. Com. Editor,110302



