

amante y leal de Calderón de la Barca, Mendoza se ha servido del texto alterando su sentido, pero respetando el verso.

El conflicto dramático en la obra de Calderón se plantea en torno al honor, visto como fidelidad al ser amado y al amigo, y lealtad al Estado, personificado este último en un príncipe. Aurora dama de don Félix, es pretendida por don Arias, amigo de aquél; también es pretendida por el príncipe de Parma, a quien Félix debe lealtad. Tanto el príncipe como el amigo piden la ayuda de Félix para lograr el amor de Aurora, a lo que éste no se puede negar al sentirse o saberse obligado por la amistad y la lealtad que le imponen Arias y el príncipe respectivamente. Pero el servir a su amigo y al príncipe implica actuar en contra de él mismo y de Aurora, por el deber amoroso que los une. Este conflicto en la obra de Calderón alcanza una dimensión filosófico-teológica al plantear el problema del libre albedrío como capacidad volitiva de hacer o no hacer, y que de acuerdo con el camino elegido puede llegar a perderse la gracia o estado de gracia en el momento que el individuo se enfrenta a las tentaciones pecaminosas, es decir, el mal está presente en todas las acciones a realizar por el ser humano, y de él depende si lo acepta o rechaza. En la obra esta problemática es ilustrada por medio del honor de don Félix (gracia divina) y la tentación del mal (no cumplir con alguno de los deberes que se le imponen al tratar de cumplir solamente con uno de ellos), por lo que para solucionar el conflicto de una manera afortunada, conservando la gracia, el personaje central ha de abstenerse de toda acción, y con ello conservar su honor, no cayendo en la tentación, con lo cual no sólo logrará preservarse del mal sino que además será premiado con el amor de Aurora, la amistad de Arias y la protección del príncipe.

Héctor Mendoza respeta el texto calderoniano en cuanto al verbo del mismo,

¹Cita textual del programa diseñado por el mismo Mendoza para la puesta en escena de las *Falsas confidencias* de Marivaux.

JUEGOS DE MASACRE DE IONESCO O LA VIGENCIA DE ARTAUD

Edelmira Ramírez Leyva

Juegos de masacre de Ionesco es una obra que apoya excelentemente la dirección de Héctor Azar. Dirección que parece tener muy presente las ideas de Antonin Artaud, sobre todo en lo que se refiere a sus ideas sobre "El teatro y la peste".

Juegos de masacre nos presenta un

pero el triunfo de la virtud por medio de una correcta aplicación de la voluntad humana, es invertida al ofrecer un desgaste en las relaciones de los personajes que los lleva finalmente no al triunfo de la virtud y la realización amorosa, sino a una aceptación de situaciones y valores huecos (amor, amistad, lealtad), que los personajes asumen al perder toda fuerza de voluntad, toda capacidad de elección. Para la ilustración escénica de este desgaste, Mendoza se sirve de gestos, sonidos, palabras, movimientos, como elementos determinantes. Y luces, vestuario y escenografía, como elementos ambientales. Elementos que manejados sorprendentemente logran una conjugación de los mismos y dan como resultado un espectáculo bello y grotesco, violento y apacible, divertido y cruel, perturbador y desconcertante.

El espacio escénico se convierte en una caja mágica, en una caja de sorpresas en la que un grupo de marionetas cobran vida y después de desarrollar una gama de emociones y de sentimientos desgastan su vitalidad y aceptan cualquier situación por absurda que sea, ya que son manejados por fuerzas ajenas a su voluntad. Una sombra (comodín), concatena y maneja las fuerzas y voluntad de los personajes. Al mismo tiempo las tensiones dramáticas son dadas por el conjunto de actores como elementos vivos y generadores de fuerzas que han de dar unidad y plasticidad al espectáculo mediante su participación al margen de las acciones, pero comprometidos en ellas.

En esta puesta en escena, se cumplen en gran medida los postulados de Artaud, y siendo una realización de ellos, son incluso rebasados por el espectáculo mismo. No quiero decir con ello que la puesta de Mendoza sea una ilustración o una práctica desprendida del estudio de la teoría artaudiana, sino que en la búsqueda de una realidad teatral, *Amigo, amante y leal* ha llegado a coincidir en el terreno de la práctica con la teoría de Artaud.

constante movimiento entre orden-desorden hasta que finalmente y en forma paulatina invade un total desorden o bien invade la peste como diría Artaud.

A tal grado está presente Artaud en esta puesta en escena que lo que a continuación citamos de su libro *El teatro y su*

doble obtiene una correspondencia exacta: "Pues el teatro es como la peste y no sólo porque afecta a importantes comunidades y las trastorna en idéntico sentido. . . Un desastre social tan generalizado, un desorden orgánico tan misterioso, ese desbordamiento de vicios, ese exorcismo total que acosa al alma y la lleva a sus últimos límites, indican la presencia de un estado que es además una fuerza extrema, y en donde se redescubren todos los poderes de la naturaleza, en el momento en que va a cumplirse algo esencial."¹ Y efectivamente en *Juegos de masacre* vemos cómo "el desorden orgánico" avanza misteriosamente creando un caos en una X comunidad que además puede corresponder a cualquiera de nuestra época o bien de otra época cualquiera de la historia.

Más adelante Artaud nos dice "La peste toma imágenes dormidas, un desorden latente, y los activa de pronto transformándolos en los gestos extremos; y el teatro toma también gestos y los lleva a su paroxismo."² Uno de los aciertos de la dirección de Héctor Azar es precisamente la de lograr este manejo grotesco del gesto grotesco porque es extremo y porque en los momentos adecuados tiene momentos de exaltación que le permitieron a Héctor Azar obtener una intensidad precisa en la representación que nunca a pesar del extremismo de los gestos rebasaba los límites de la estética, sino muy al contrario conservó siempre una coherencia que es determinante como parte de la unidad de la obra.

Artaud nos dice que el teatro como: "La peste, rehace la cadena entre lo que es y no que no es entre la virtualidad de lo posible y lo que ya existe en la naturaleza materializada. Redescubre la noción de las figuras y de los arquetipos, que operan como golpes de silencio, pausas, intermitencias del corazón, excitaciones de la linfa, imágenes inflamatorias que invaden la mente bruscamente despierta. El teatro nos restituye todos los conflictos que duermen en nosotros, con todos sus poderes, y da a esos poderes nombres que saludamos como símbolos; y he aquí que ante nosotros se desarrolla una batalla de símbolos, lanzados unos contra

otros en una lucha imposible; pues sólo puede haber teatro a partir del momento en que se inicia realmente lo imposible, y cuando la poesía de la escena alimenta y recalienta los símbolos realizados."³

La presentación de *Juegos de masacre* toma aspectos de la vida cotidiana y nos lleva de ésta a lo inesperado y misterioso, lleva a sus personajes a un desconcierto que los hace conscientes de una serie de conflictos internos que dormían latentes en cada uno de ellos. Pero lo más importante de este teatro es que no queda sólo a nivel individual sino que es relevante su trascendencia social. Artaud dice: "Una verdadera pieza de teatro perturba el reposo de los sentidos, libera el inconsciente reprimido, incita a una especie de rebelión virtual (que por otra parte sólo ejerce todo su efecto permaneciendo virtual) e impone a la comunidad una actitud heroica y difícil."⁴ *Juegos de masacre* responde a estas exigencias de Artaud, por lo mismo resulta un teatro peligroso porque va dirigido a los sentidos como dice Artaud, pero no permanece únicamente en una recepción sensorial, sino que lo importante es que "libera el inconsciente reprimido" y *Juegos de masacre* nos rebela con claridad la confusión, el desorden y sobre todo la corrupción en que nos movemos día con día. Lo difícil de este teatro es que no es captado por todos los espectadores. La mayoría probablemente percibe algo diferente a lo que ha captado o a recibido de otras obras, pero debe existir un requisito para la recepción del mensaje sensorial que nos propone esta obra y si no se capta es, desde luego, por principio de cuentas por una insuficiencia cultural que nos hace evolucionar la captación sensorial o bien en muchos casos porque la represión es tan fuerte que al recibir el mensaje el individuo se cierra más a su situación y a él mismo permaneciendo en su situación actual. Estos mecanismos se dan inconscientemente en el espectador, pero son los que hacen rechazar instintivamente este tipo de teatro, quizá porque en su interior ellos saben que de aceptarlo aparecería la peste, derrumbando el mundo semiestable en que viven.

¹ Artaud, Antonin. *El teatro y su doble*, p. 27.

² *Idem.*

³ *Idem.*

⁴ *Ibid.*, p. 28.

GOLEM

Elisa Martínez

Gabriel Weiss ha creado un espectáculo en dos partes, "Golem", que reúne una dis-

pareja cantidad de aciertos y desaciertos. Podríamos considerar que pesan más los primeros.