JUEGO Y METATEATRO EN EL DRAMA CUBANO CONTEMPORÁNEO

TERESA PÉREZ RODRÍGUEZ
UNIVERSIDAD DE SEVILLA

La ponencia propone una reflexión acerca de la frecuencia con que aparece en la dramaturgia cubana contemporánea la técnica metateatral. Es uno de los primeros elementos que Matías Montes Huidobro comienza destacando, en su estudio sobre la producción teatral en Cuba, presente desde el "teatro bufo" de comienzos de siglo hasta las últimas promociones de autores. Este juego del teatro dentro del teatro guarda relación, según el crítico citado, con el "natural sentido escénico del cubano, que parece encontrarse siempre en el plano de actor y de innato dramaturgo".(1) Todo ello nos conduciría al problema esencial: "Cuba, su vida y su máscara, el anhelo de llegar a su persona"; la búsqueda de una identidad, de una definición de lo cubano.

Resultaría en verdad complejo ahondar en las motivaciones psicológicas o históricas que expliquen la "naturalización" de la técnica en la escena cubana. Tal exégesis hermeneútica escapa a nuestros propósitos que se ciñen más bien al análisis del fenómeno en una serie de autores y a la comprobación de cómo el elemento 'juego' aparece asociado a él de manera recurrente.

Ello no implica, sin embargo, renunciar por completo a lo interpretativo pues habrá de concluirse cómo, en muchos casos, esa ficción en segundo grado remite de manera inequívoca a ciertos referentes históricos. Para empezar la historia de la isla ofrece nutridos ejemplos de una relación ambivalente con el concepto de libertad y autodeterminación -cuestiones claves en el juego metateatral-: el miedo a no saber qué hacer con la propia libertad es casi tan intenso como el deseo de alcanzarla.

Nuestro acercamiento a algunas obras de José Triana nos revelará este mismo ideologema subyacente: la ruptura con la Autoridad es, casi siempre, un acto fallido y su repetida búsqueda se convierte en acto ritual sustitutorio del fin del vasallaje.

---

1 MONTES HUIDOBRO, M.: (1973) *Persona, vida y máscara en el teatro cubano*, Miami, Ediciones Universal. págs. 20 y 21.

Como acabamos de anticipar uno de los paradigmas más claros de esta tendencia en la dramaturgia cubana lo constituye *La noche de los asesinos,*(2) de José Triana, y su inquietante propuesta de la destrucción del Orden -institucional, social, familiar. La crítica de la "Gran Costumbre" se establece en este caso a partir de una propuesta metateatral que genera nuevos campos de discusión y cuestionamiento y cuyo lema aparece bien encarnado en la cancioncilla entonada por uno de los personajes: "La sala no es la sala, la sala es la cocina."

Junto a la producción teatral de Triana podría también ensayarse una mirada comparativa sobre una obra de Virgilio Piñera, *Dos viejos pánicos* (3) –donde lo metateatral ilustra las frustradas esperanzas de los dos viejos del título– y, por último sobre una pieza de un autor muy joven , Joel Cano que hace de esta idea del juego tema y (anti)estructura en *Timeball.*(4)

La proyección del mundo representado en *La noche de los asesinos* se contrae en un ámbito familiar compuesto por un sórdido triángulo de personajes –Lalo, Cuca y Beba–, unidos en la escenificación ritual del asesinato simbólico de sus padres. Tales protagonistas, a decir de Dauster, "representan sectores de su realidad",(5) de la existencia cubana; simbolizan la opresión de una sociedad a la que se quiere destruir. El juego teatral dará a los personajes la posibilidad de culminar su rebelión con el asesinato de los padres, (planeado, ejecutado y juzgado a posteriori), al tiempo que impide la plasmación real de esa rebeldía: la dislocación del sujeto (la mezcla entre el plano real y el ficticio) canaliza los impulsos subversivos hacia el dominio de lo lúdico y lo desplaza sistemáticamente de la actuación real. Odio a la opresión y miedo a la libertad, tal es la forma en que se presenta el conflicto. Ese enfrentamiento opresor-oprimido podría considerarse como una de las constantes del teatro de Triana pues articula asimismo otras de sus obras, como *El Mayor General hablará de Teogonía*(6) o *La muerte del Ñeque* -que se abre también con la posibilidad de un asesinato: "Mátalo. Mátalo. Tiene que morir."

Aunque en el primer acto de La noche de los asesinos es Lalo quien representa al 'ejecutor', los tres hermanos van a ir turnándose este papel protagonista del parricidio y los tres, alternativamente, desfallecen y se acrecientan en su "furor" asesino.

En la presentación que Triana hace de sus personajes prima la ambigüedad: "son adultos y sin embargo conservan cierta gracia adolescente" (pág. 716); adultos que no parecen haber madurado pues se entretienen continuamente con juegos infantiles. Junto a esta primera ambiva-

---

2 Escrita en 1964, es considerada la obra más conseguida de las de Triana. Recogida en VARIOS: (1992), *Teatro Cubano. Antología*, Madrid, Fondo de Cultura Económica. En adelante me limito a dar las páginas, entre paréntesis, correspondientes a esta edición.

3. PIÑERA, Virgilio: (1968), *Dos viejos pánicos*, Buenos Aires, Centro editor de América Latina. Estrenada por el grupo La Mama, de Bogotá, en 1969.

4. Joel Cano es el dramaturgo menos conocido y el más joven de los citados aquí. Nació en Santa Clara, en 1966, y ha cursado estudios de Dramaturgia en el Instituto Superior de Arte. La mayoría de sus obras está inédita. Timeball está recogida en la Antología de teatro cubano señalada más arriba. Para las citas se utiliza esta edición.

5. "José Triana: el juego violento". En DAUSTER, Frank (1975) *Ensayos sobre teatro hispanoamericano contemporáneo*, México, Secretaría de educación pública. La afirmación se recoge en página 10 y es genérica para toda la producción dramática de Triana.

6. *El Mayor General hablará de Teogonía.* Estrenada en 1960 y publicada en la antología Teatro cubano en un acto, La Habana, ediciones R, 1963.
En esta obra de nuevo es propuesto para el examen el núcleo familiar. La acción recae sobre tres personajes, Higinio, Petronila y Elisiria y un cuarto, el General, durante la mayor parte del tiempo ausente, pero que gravita sobre las conductas y pensamientos del resto. Aquéllos traman durante toda la obra el asesinato del Mayor, pero, al aparecer éste, la conspiración se deshace. Como en La noche de los asesinos, los personajes no desean realmente la muerte de su opresor; ello les abocaría a un caos sin sentido.

lencia se destaca su capacidad camaleónica: representarán a toda una serie de personajes (con el menor artificio posible, según la acotación) "creando un juego teatral que parodia grotescamente las diferentes caricaturas sociales conocidas por los tres hermanos, incluyéndose a sí mismos."(7) Los padres, los vecinos, policía, juez, fiscal, vendedor de periódicos..., figuras encarnadas por nuestros protagonistas no a la manera del 'distanciamiento' brechtiano, sino transmitiéndoles a menudo marcas de su identidad. Es así cómo el lector-espectador percibe cierta contaminación entre el personaje de Lalo, como tal, y el papel del padre, autoritario y cruel, al que él mismo da vida, o las discusiones entre Lalo-padre y Beba-madre que reproducen las desavenencias entre los hermanos. Piénsese en la escena en que Beba quiere abandonar el juego y el protagonista, muy violento, se muestra implacable e intransigente. A pesar de esta pintura inicial debe constatarse un cierto involucionismo en el personaje, una progresión descendente que iría desde el ímpetu y la arrogancia iniciales hasta el agotamiento físico y psíquico del final.

Pueden señalarse, incluso, diferentes niveles de inmersión de los personajes en el juego teatral "en segundo grado". Lalo constituiría el ejemplo extremo; las acotaciones nos lo muestran, repetidas veces, violento, fuera de sí, alterado ("hecho otro"); en Cuca, sin embargo, la desintegración del sujeto no parece ser tan grave ni su identificación tan extrema, puesto que proyecta su conciencia primera sobre la "otra" personalidad:

> Lalo. (Frenético) Diles que se vayan, Cuca. Diles que se vayan al carajo. (Como si tuviera un látigo y los amenazara). Fuera, fuera de aquí. A la calle.
>
> Cuca. (A Lalo. Dueña de la situación). Tú, por lo visto, pierdes los estribos muy fácilmente. (Pág. 728).

En esta última intervención Cuca ha vuelto a ser ella misma para observar cómo el juego está tomando unas dimensiones descontroladas.

El desdoblamiento de los personajes, además de su valor funcional, adquiere connotaciones simbólicas. La bipolaridad víctima-victimario es subvertida y mostrado, por ejemplo en Lalo, la condición de víctima del asesino. EL juego se hace entonces trascendente: los padres se proyectan hacia otros elementos de la sociedad y simbolizan el orden y la costumbre. El autor evita, sin embargo, todo posible maniqueísmo: no se pretende identificar a un culpable completo para este ambiente de desolación y fracaso. Si miramos con detenimiento comprobamos cómo padres e hijos son víctimas por igual. Contra lo que pudiera pensarse, pues, no se trata estrictamente del conflicto entre padres e hijos, sino que la denuncia va más allá del choque generacional, hacia todo mecanismo de opresión -aun el más sutil, a saber, la alienacion y el automatismo impuestos por una sociedad donde todo está previsto, el orden establecido, las cosas en su sitio.

Desde el primer momento el espectador conoce el juego dramático, o ceremonia ritual, puesto que los personajes subrayan su conciencia de la teatralidad. Así, en el primer acto, oímos a Beba decir: "La representación ha empezado"; se nos invita a una escenificación segunda que, a medida que la obra avanza, va perdiendo sus connotaciones lúdicas, para transformarse más bien en un ensayo preparatorio de una acción real permanentemente aplazada. Cuca habla de la posibilidad de realización de sus proyecciones "algún día...", mientras el segundo acto nos ofrece, de nuevo en clave irreal, la consumación del asesinato y sus consecuencias.

La técnica metateatral, y la conciencia que los personajes tienen de ella, puede ser analizada, asimismo, a partir del concepto de juego. Cuando Cuca, investida de juez, interroga a Lalo acerca de las causas del asesinato, Triana pone en su boca dos intervenciones que pueden considerarse claves de la obra:

---

7. DE LA CAMPA, Roman: (1979) José Triana: *Ritualización de la sociedad cubana*, University of Minnesota, pág. 94.

-"Ella, en sus declaraciones, insiste en que ustedes jugaban de una manera especial... ¿Qué tipo de juego tenían en la casa? ¿No había en él algo... enfermizo? Responda: ¿No era un juego monstruoso?";

y esta otra:

- *"No, señores del jurado. No, señores de la sala. Mil veces no. la justicia no puede permitir tamaño desacato. La justicia impone la familia. La justicia ha creado el orden (...), exige las buenas costumbres (...), salvaguarda al hombre de los instintos primitivos y corruptores...".* (Pág. 763)

Si esta última intervención nos remite de nuevo a la postura crítica ante las instituciones o cualquier signo de opresión, la primera propone una definición, desde dentro, de la práctica a que se lanzan los hermanos. El juego adquiere connotaciones transgresoras, pasa de ser elemento lúdico, imaginativo, para proponerse como cruda realidad ("Siempre hay que jugársela. No importa ganar o perder").

Frank Dauster, en un lúcido análisis de la producción dramática de Triana, ha subrayado cómo esta clave del juego está presente en otras obras suyas. *La muerte del Ñeque* (1963) nos reenvía, otra vez desde su mismo título, al ámbito trágico del asesinato, construido sobre personajes del solar o arrabal cubano. Hay un enredo amoroso (Hilario García, el Ñeque, personaje corrompido y violento, su hijo y la amante de aquél, Blanca Estela) y una conspiración para matar al policía organizada por Juvencio, hijo de una de las víctimas del Ñeque y que ejecutarán al cabo tres maleantes -Pepe, Juan el Cojo y Ñico. A partir de esta trama banal Triana consigue alzarse a otro nivel simbólico y hasta mítico. Hilario parece ser castigado por su soberbia (hybris) y sólo al azar es imputable su caída en desgracia. Los tres asesinos cumplen además otra capital función: la del comentario de la acción, al estilo del coro griego, y terminan por simbolizar el destino que acecha, las Parcas a la espera del momento oportuno.

Cuando se inicia la obra los tres están jugando a los dados y, a medida que ésta se desarrolla, las alusiones al juego se multiplican, con asociaciones semánticas relativas al crimen y lo sexual. Puede elaborarse todo un campo semántico que gira en torno a esta idea del juego, lo cual, en último término, nos está remitiendo a una determinada concepción de la existencia humana. Como bien concluye Dauster:

> Los tres asesinos-parcas-coro son apasionados porque, en su carácter de parcas, son el azar encarnado. Somos todos juguetes de los dioses, niños jugando a algún monstruoso juego del azar.(8)

La palabra juego adquiere cada vez matices más sombríos, desde las procaces alusiones a lo sexual, a partir de una imaginaria partida de billar, hasta un amenazador "Este es el juego", con toda la carga de tragedia, de lo inevitable que está por venir.

El acto final semeja una parodia, grotesca y terrible, de algún 'divertimento' infantil:

> Los tres personajes entran, agarran violentamente a Hilario. Luego hacen una rueda. Hilario lucha por salir de la rueda. Los tres personajes lo arrastran hasta la escalera y allí lo matan.(9)

La violencia, la muerte y lo ineludible son semas que pasan a conformar la significación atribuida al juego en esta obra, retomados luego en el planteamiento de La noche de los asesinos. LA ficción metateatral es construida aquí como un juego con carácter destructor y san-

8 DAUSTER, Frank: Op. cit., pág.25.

9 *La muerte del Ñeque*, La Hablan Ediciones R, 1964. Ver toda la escena en págs. 126-128.

griento que también tiene sus reglas. No le es ofrecido al espectador el origen del macabro entretenimiento; la acción se inicia in medias res: el comienzo no es el comienzo puesto que se trata de algo ritual, repetido y consubstancial a los personajes. Al abrirse la primera escena sobreviene enseguida la noticia alarmante de que esta "representación" forma parte de un rito ceremonial largamente revisitado. Este extraño juego se vuelve, por momentos, más grave y, al final de la obra, el espectador sabe que va a ocurrir otra vez (Beba concluyendo "Está bien. Ahora me toca a mí"). Este tiempo estructural está tematizado, en la idea del círculo, para simbolizar el odio y la rutina presentes en las vidas de los protagonistas.

Como finalidad de la 'actividad lúdica' sin duda podría apuntarse el desarrollo de la personalidad de los tres hermanos. Ya se comentó la función sustitutoria que, para estos adultos-adolescentes, adopta el ritual: el acto simbólico de matar al padre, necesario para la afirmación de la propia personalidad, se cumple una y otra vez en el terreno imaginario, aludiendo así a una insatisfacción profunda en el plano real.

Se ha notado asimismo la pluralidad de voces que acogen nuestro tres jugadores: se proyectan como padres, vecinos o salvaguardas del orden (policía y juez). El juego se convierte entonces en una salvaje parodia del mundo adulto, un mundo esclerótico y ruinoso:

> Beba: (Acosando a los personajes imaginarios). ¿Cómo anda de la orina? A mí me dijeron los otros días...
>
> Cuca: (Acosando a los personajes imaginarios). ¿Funciona bien su vejiga?
>
> Beba. (Asombrada). ¿Cómo? ¿Todavía no se ha operado el esfinter?
>
> Cuca: (Escandalizada). Oh, pero, ¿es así? ¿Y la hernia?
>
> Lalo. (Con una sonrisa hipócrita). Usted, Margarita, se ve de lo mejor. ¿Le sigue creciendo el fibroma?. (Págs. 726-727)

La intención satírica, subrayada por las acotaciones, se logra aquí mediante la parodia del narcisismo (la obsesión por el propio cuerpo en ruinas), de manera que con el mismo dardo se denuncian dos dianas: el egoísmo y la descomposición de un mundo regido por él.

Por lo demás, como todo juego, necesita de un espacio donde desarrollarse, diferenciado, así sea imaginariamente, del medio habitual. Nuestro espacio escénico es un desván o sótano abandonado a donde han ido a parar cachivaches y objetos en desuso. La acotación insiste en los rasgos negativos, de deterioro y abandono de la habitación:

> "Un sótano o el último cuarto-desván. Una mesa, tres sillas, alfombras raídas, cortinas sucias con grandes parches de telas floreadas, floreros, un cuchillo y algunos objetos ya en desuso, arrinconados junto a la escoba y el plumero. (Pág. 716)

En este sentido, como apunta Neglia, el decorado alcanza una significación más allá de lo puramente funcional o denotativo ya que "se ajusta perfectamente a todos los otros sistemas de signos en una simbiosis escénica magistralmente acabada".(10)

Se trata, pues, de un espacio marginal pero perteneciente a la casa; un lugar apartado donde los hermanos se reúnen a jugar y que encuentra su significado precisamente en relación a ese espacio central, la casa. El juego pone de manifiesto la existencia de un discurso hegemónico (por extensión metafórica, la casa, la familia, la sociedad, el poder) y un discurso marginal e imaginario que pretende atentar contra aquél en un híbrido y dudoso plano real-ficticio.

La convención del divertimento se sustenta en el carácter mágico del espacio y en las fron-

---

10 NEGLIA, Hugo. "El asedio a la casa: un estudio del decorado en *La noche de los asesinos*. En *Revista Iberoamericana*, Pittsbourg, XLVI, nº 110-111, 1980, pág. 149.

teras que lo separan de lo otro (la casa, la realidad). En los diálogos se insiste en el elemento "puerta" y su carácter limitador. Se establece, entonces, una nueva dimensión simbólica, puesto que la puerta sirve para traspasar el signo cuarto-subconsciencia. La obra comienza con la orden de Lalo, "cierra esa puerta". Al cerrarse ésta, se excluye las conciencia y se dejan en libertad los deseos reprimidos. Mas, en consonancia con esa actitud ambivalente hacia la libertad, ya comentada, a veces el mundo del subconsciente asusta a los hermanos. Beba quiere dejar el cuarto porque le aterroriza la verdad de ese mundo y sus posibles consecuencias; Cuca y Lalo intentan detenerla "pero ella llega hasta la puerta..., cae llorando junto a la puerta". (Pág. 743).

El funcionamiento esbozado aquí se reitera a lo largo de la obra. La puerta se cierra cuando se quiere excluir lo consciente; se abre cuando el drama interior se hace insoportable. Lalo, al final del primer acto, manda abrirla: necesita un descanso después del esfuerzo agotador de su psique. El segundo acto se inicia otra vez con la orden de cerrar la puerta y en el desenlace Lalo pide otra vez que la abran.

Por lo demás aunque el escenario no cambia, hay espacios sugeridos como la casa, la estación de policía o el tribunal. Nos interesa, sobre todo, el primero, por la relación ambivalente que los protagonistas guardan con él. En su simbología la casa es el espacio maldito, donde se deformó la existencia de los jóvenes; por ello intentarán destruirla. Como signo de signo, la casa es el refugio de la familia pero resulta, a un tiempo, símbolo de la opresión y del orden. Es el mundo vencido por el fracaso que genera la extorsión del individuo y por ello requiere ser abolida para que la libertad aflore. Así Lalo se convierte simbólicamente en el revolucionario que aboga por la lucha y la violencia y grita: "Hay que tumbar esta casa". Es la revolución de los seres-objeto contra la casa que los aniquila.

Sin embargo, a pesar de esta clara significación, los personajes no se deciden del todo a romper con ella; constituye la mejor vía de escape cuando la tensión se hace insoportable. Todo lo más, juegan a destruirla, trastrocando el orden de los objetos y su función. La cantinela repetida ("La sala no es la sala. La sala es la cocina: El cuarto no es el cuarto. El cuarto es el inodoro") no es sino el grito de guerra de los jugadores, sin que medie otro planteamiento más serio para la abolición del mundo que detestan. Fantasean en el círculo mágico, convertido en refugio, incapaces siempre de salir de allí, de romper con los vínculos familiares. La casa, en suma, es un laberinto del que los personajes ni pueden ni quieren escapar, entretenidos en el juego de inventar y soñar su libertad.El carácter cíclico de esta representación segunda así como los límites difusos entre realidad y proyección imaginativa, terminan incluyendo al espectador en ese confuso entrelazado de hilos de la existencia. Y, al final, en ese texto ("tejido") total de la realidad, como en el verso de Eliot que sirve de epígrafe a la obra, el soñador no es más real que su sueño.(11)

El juego como actitud ante la vida y hasta como sustituto de la misma parecen ser las claves sobre las que se articula la acción. De esta actitud a la de nuestra siguiente obra, el juego de la literatura como metáfora del de la existencia, no hay sino un leve paso.

Timeball, de Joel Cano, se autodefine, en lo genérico, como "Cartomancia teatral" y se organiza, temática y estructuralmente, como un juego de azar.

---

11 Son cuatro las citas que encabezan la obra. La de Vallejo ("Ay de tanto! Ay de tan poco! Ay de ellos!") parece un intento de hacernos solidarios con el dolor y tragedia de los personajes. Las de Malreaux y Eliot introducen la notra de lo mosntruoso y lo onírico. La cita del poeta inglés nos plantea una reflexión sobre la actitud del hombre ante la vida y su último, inquietante verso nos propone "And the dreamer is no more real than his dreams".

Así como existe un deporte nacional llamado Baseball, nos propone, hay un deporte favorito del cubano, el Timeball cuya "esencia radica en la pérdida de tiempo irrazonable". El tiempo y el azar constituyen, pues, los dos núcleos temáticos de la obra. Por lo demás no debe insistirse demasiado en la idea de estructura, sin antes comentar que se trata, más bien, de una antiestructura. La obra está compuesta por cincuenta y dos cartas y dos comodines, con un carácter autónomo ("egoísta y autosuficiente") y la coordenada temporal no es ni lógica ni lineal. Un poco a la manera de ese "modelo para armar" que nos proponía Rayuela y su "Cuaderno de bitácora", el dramaturgo anota:

> "Como en las cartas del juego aquí se habla de destino, por tanto se puede comenzar por cualquier destino, por lo tanto se puede comenzar por cualquier carta-página. Usted mismo elige al azar cuál será el devenir de la historia, y el desarrollo de los personajes (...).(12)

Si como espectadores éramos invocados, en la obra de Triana, a sentirnos señalados por el juego, en Timeball se requiere nuestra más directa participación para el ensamblaje de las piezas del juego.

Entre la burla y lo serio el dramaturgo, en lo que constituyen las acotaciones iniciales, nos habla del número de jugadores, de la estructura y hasta de las instrucciones:

- Baraje las páginas-cartas, desordenando, así, los nexos habituales del drama.
- Reparta las cartas-páginas entre los jugadores- directores- actores.

No hace falta ser un avezado lector para darse cuenta de las implicaciones trascendentes del juego. El asunto de la obra lo constituye el tiempo nuestro de cada día y los actores-jugadores que se esfuerzan por entender algo en ese juego del "Timeball" donde están metidos, guardan un parecido insoslayable con nuestra lucha por desenredar los hilos del texto *vitae*.

Vamos descubriendo cómo la ingenuidad de los personajes no es sino el ropaje poético elegido por el autor como vehículo para plantear un discurso simple en apariencia pero grávido de interrogantes esenciales.

Como en la obra de Triana los protagonistas son también conscientes de estar representando pero la amplitud de la intención es aquí mayor, como más intensa también la apelación al espectador. Somos convocados para el desciframiento de los códigos, para la re-creación de las secuencias. Constatamos aquí, asimismo, un círculo mágico y, desgarradoramente, a un tiempo somos elevados a la condición de conciencia externa que articula el juego, como llevados a reconocernos en los jugadores.

Y ese espacio mágico está constituido, como en *La noche de los asesinos*, como en la obra de Piñera arriba aludida, por la memoria, con ese lugar, punto de encuentro forzoso de cualquier tentativa de identidad.(13)

---

12 CANO, Joel: Op. cit., págs. 1417-1418.

13 Con relación a la obra de Triana, en Dos viejos pánicos constatamos el mismo espacio cerrado y opresor, idéntico aislamiento y marginalidad de los personajes. La memoria es aquí la que posibilita la teatralización y el desdoblamiento y la que explica, en último término, la contradicción y mezcla irresolubles entre realidad y sueño.