



PONTIFICIA
**UNIVERSIDAD
CATÓLICA**
DEL PERÚ

FACULTAD DE LETRAS Y CIENCIAS HUMANAS

Anclas y bisagra:

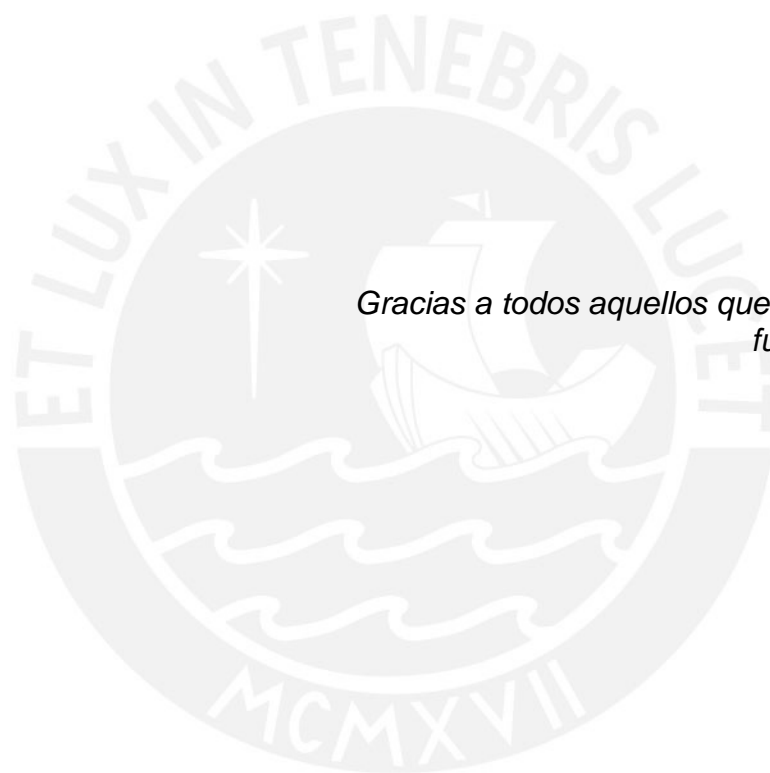
Instancia metateatral del espectador en Un misterio, una pasión de Aldo Miyashiro

Tesis para optar el título de Licenciada en Lingüística y literatura con mención en literatura
hispanica que presente la Bachiller:

Rita Lucía Alvarez Carbajal

Asesor: José Antonio Rodríguez Garrido

Lima, 2012



*Gracias a todos aquellos que en distinta medida
fueron parte de esto*

Anclas y bisagra:

Instancia metateatral del espectador en Un misterio, una pasión de Aldo Miyashiro

Introducción	4
Capítulo I: El Padre, el primer espectador	15
Capítulo II: Lucía, el Ancla de Percy	28
Capítulo III: Caradura, la bisagra	42
Capítulo IV: El Chacal, el ancla de Misterio	55
Conclusiones	71
Bibliografía	76

Anclas y bisagra:

Instancia metateatral del espectador en Un misterio, una pasión de Aldo Miyashiro

Introducción

Aldo Miyashiro, autor peruano nacido en 1976, es más conocido por sus participaciones en la televisión como conductor, guionista o actor; pero su primer acercamiento a las artes espectaculares la hizo desde la producción dramática. Como dramaturgo tiene en su haber nueve piezas escritas entre el 2001 y el 2006. Función velorio es su primera obra y ganadora del Premio Nacional de Dramaturgia. Además, es autor de Los hijos de los perros no tienen padre, Parias y Un misterio, una pasión, entre otras. Esta última, escrita en el 2003, tiene un lugar importante en su producción; por un lado, por su gran difusión y el éxito entre los lectores; por otro, porque el autor ha logrado plasmar en ella un universo con el que se siente conectado: el fútbol y las barras. Si bien Miyashiro siguió estudios de literatura, periodismo y actuación, de muy joven él tuvo el deseo de ser futbolista. Rápidamente se dio cuenta de que ese no sería su futuro, pero no por ello dejó de ser un ferviente hincha. Un misterio, una pasión (UM,UP) se vuelve la excusa perfecta para plasmar una parte del imaginario que caracteriza a su equipo Universitario de Deportes: la historia del líder de la Trinchera Norte, Misterio. En esta pieza él logra mezclar la realidad con la ficción y llevarle al público su propia versión de los hechos. Es justamente en eso donde recae el éxito que tuvo la publicación de la obra, ya que Miyashiro logró que los hinchas se hicieran lectores de teatro, e hizo que esta obra se volviera icónica dentro de su producción.

La primera edición de esta obra fue en el 2009, pero ya era conocida gracias a su versión televisiva del 2005, *Misterio*. Esta miniserie se volvió de culto para muchos

hinchas de la U, lo que contribuyó al futuro éxito del libro. Además, fue llevada a las tablas el mismo año de su producción con una función que duró más de tres horas, pero que dejó al público vibrando de emoción. La primera edición superó las expectativas de los editores. Se formaron filas muy largas de personas dispuestas a comprar un libro y lograr un autógrafo del autor. Aquí podemos ver cómo es que el motivo del éxito va más allá del contenido mismo de la obra. Miyashiro retrata, desde su perspectiva, un mundo con el que muchos se sintieron identificados y que alimentó más una pasión ya existente por un equipo determinado. La obra nos presenta la génesis de la Trinchera Norte centrándose en los conflictos de su líder, pero sin dejar de lado el contexto de relativa decadencia en el que se dan los hechos, donde la ausencia de la imagen paterna es un común denominador.

No existe una gran producción crítica sobre esta obra, pero lo que se ha escrito ha resaltado especialmente la importancia del tema de la figura paterna. Como dice Roberto Ángeles en su introducción a Dramaturgia peruana II “...observo en estos tres últimos dramaturgos (Dummet, De María y Miyashiro) la mirada grave y sensible de los jóvenes de esta generación, puesta sobre las más recientes catástrofes de nuestra peruanidad: nuestra grave falta de paternidad...” (Ángeles, 2001: 14). La figura del padre como imagen dañada se ha vuelto tema importante de nuestro teatro y esta obra de Miyashiro no es la excepción. El mismo Ángeles resalta en el comentario de la contraportada de Un misterio, una pasión “La escena entre el Nene y Yutay es la historia del Perú; la familia peruana no califica porque le falta un padre; cada peruano debe buscarse un padre para poder ser hombre.” Aquí la ausencia paterna se presenta como la base de muchos de los conflictos, incluso para el mismo protagonista. Ángeles sostiene que un requisito indispensable para el triunfo es que el lugar del padre se halle funcionalmente ocupado. Notaremos, en esta obra, que al no ser así, se buscarán otros medios o formas para ocupar “funcionalmente”

este lugar. En el caso de Percy, este buscará alzarse él mismo como líder y ocupar el lugar que él siente vacío y descubre vacío para quienes lo rodean.

Por su parte, Natalia Torres Vilar en La escena paterna también menciona esta obra de Miyashiro como ejemplo de la imagen del padre en nuestra sociedad. Ella nos presenta al padre ausente y cita el caso del Nene; pero también menciona otra representación paterna, cuando el abandono del padre no se consuma: el caso de Yutay y su experiencia con la cometa. En este episodio vemos cómo Yutay expresa los sentimientos encontrados hacia un padre que estaba presente y a la vez ausente, y lo relaciona con su propia experiencia como padre ausente. En cualquiera de los dos casos, el padre es una figura trascendental en la construcción de la identidad de los personajes que se encuentran sumidos en un estado de soledad. En el caso de Yutay, él repetirá casi la misma estructura de relación con sus hijos de padre ausente-presente. Torres Vilar también resalta la relación entre Percy y su hermana y la devoción que él le tiene. Veremos cómo este aspecto será de gran relevancia para entender qué sucede con el protagonista. Pero el enfoque que a Vilar le importa es el de la paternidad. La autora hace un paralelo entre varias obras teatrales peruanas en donde el punto de coincidencia es esta carencia de paternidad funcional.

Es evidente que el tema de la familia es recurrente en el teatro contemporáneo porque representa el núcleo más básico de una sociedad que está en crisis. José Castro Urioste en su artículo “Modernidad e imágenes de familia en el nuevo teatro peruano” sostiene que la incertidumbre sobre el futuro se manifiesta en las relaciones familiares. Esto puede notarse claramente en esta obra de Miyashiro, puesto que la imagen de familia a la que se enfrenta Percy es una desarticulada que no le da señales de un futuro certero. Es importante tener en cuenta este enfoque de análisis para un acercamiento a la obra, ya que permite que entremos en contacto con una temática que sirve como detonante de una

conducta particular por parte del protagonista y lo hace emitir proyecciones diferentes para poder enfrentarse a su contexto familiar.

Como puede apreciarse, el enfoque de estudio que hasta ahora esta obra ha despertado se ha centrado en el análisis de las relaciones familiares. El aspecto que aquí me interesa no sigue el mismo camino. Este trabajo tiene como fin analizar cómo se dan las relaciones, por un lado, familiares y, por otro, entre miembros de la barra, pero desde un enfoque teatral y en vínculo con el protagonista. Es importante valorar el género al que esta obra pertenece, ya que ser una pieza teatral le otorga un cariz diferente a los hechos que se dan en ella.

Un texto dramático supone un espectador ideal y una serie de estrategias teatrales en su composición. Es por esto que es importante tener en cuenta los niveles de realidad. En toda obra podemos encontrar al menos dos, uno que corresponde al universo de los hechos ficticios y otra que corresponde al receptor. Es decir, la historia que se nos presenta se encuentra en un nivel y los lectores se encuentran en otro. Teniendo como punto de partida la identificación de niveles de realidad, planteo que en esta obra podemos encontrar más de uno y que es justamente en el juego entre estos niveles donde se desarrollan teatralmente las relaciones.

UM,UP nos enfrenta a un personaje dividido entre dos proyecciones¹; por un lado, Percy y sus conflictos familiares y, por otro, Misterio y su afán por consolidar una barra. Estas proyecciones se darán en contraposición con un otro. Desde el anhelo inicial de configurarse como figura paterna, veremos la necesidad de un espectador para el protagonista. En este sentido, el papel del espectador, aplicado a las relaciones dentro de la misma obra, cobrará gran importancia. No se puede performar el mismo rol – de padre

¹ Más adelante usaré el término “proyección” como sinónimo de performance, partiendo de lo expuesto por Goffman, quien dice que la identidad de un individuo es la proyección que hace dependiendo del entorno al que está expuesto.

o líder- en dos lugares a la vez, porque, en estas circunstancias, alzarse como cabeza en uno de los dos lugares haría que, automáticamente, deje de pertenecer al otro. Desde ahí vemos el primer error en el proyecto del protagonista. Siguiendo esta línea de análisis es que pretendo mostrar que la construcción de una identidad performativa en UM, UP se da en dependencia de un otro que le otorga alcances y limitaciones.

Abordaré esta propuesta sobre el nivel de compromiso del protagonista con sus espectadores a partir de dos aspectos importantes dentro del teatro. En primer lugar, la teoría del receptor y el papel del espectador. Anne Ubersfeld trabaja este tema en su libro La escuela del espectador, donde postula que toda representación teatral se debe a un otro que la legitime. Es por eso que es importante el espectador dentro de un acto teatral. Pero este espectador debe tener características particulares para poder ser parte del contrato performativo y que este funcione, la principal característica que ha de tener es la de la suspensión de la incredulidad.

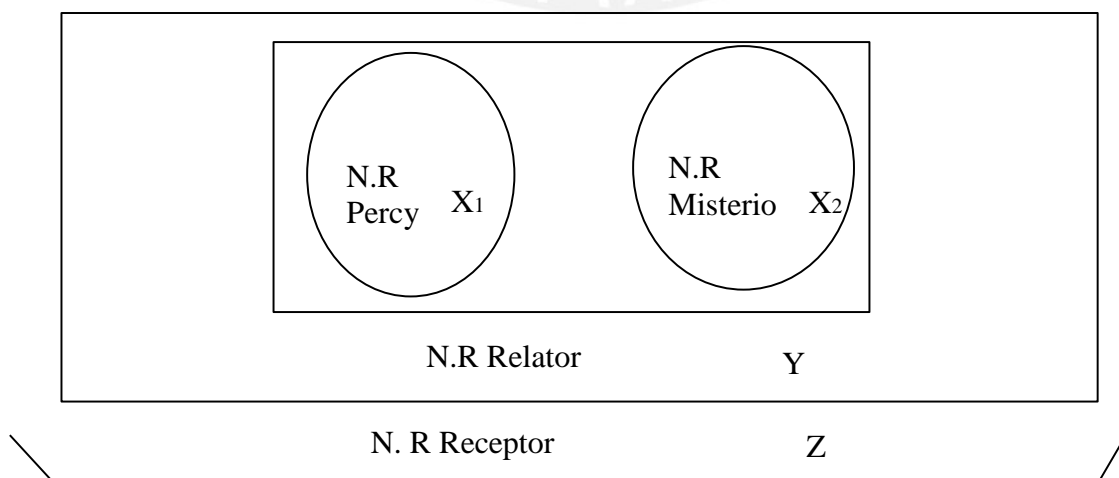
Cuando se habla del papel del espectador se piensa en primera instancia en el receptor de un montaje, en aquel individuo – o grupo de individuos- que presencia una puesta en escena y hace posible la existencia de esta con su presencia. El teatro no sería lo que es si no tuviese un público que lo reciba, ya que es este quien le da significado a lo proyectado. A pesar de que aparentemente no produce nada, será indispensable para el desarrollo de toda la trama. Ubersfeld expresa que “El hecho mismo de la representación supone un acuerdo previo, una suerte de contrato suscrito entre los realizadores y los espectadores” (Ubersfeld, 1997: 306), lo cual muestra la relación ineludible entre el espectáculo y el receptor.

Patrice Pavis, con respecto a la estética de la recepción, manifiesta que la mirada del espectador es la que construye la producción escénica; el espectador será quien mueva, al mismo tiempo, sus propias emociones y determine sus interpretaciones. Esto le

otorgará una conciencia acerca de lo espectacular y cuáles son las convenciones que debe respetar. Este concepto será pertinente para entender la dirección de este análisis, porque se relaciona con la suspensión de la incredulidad. Los espectadores, a pesar de ser conscientes de los referentes a los que se enfrentan, optarán por interpretar esa realidad presentada a partir de los significados establecidos por la misma dinámica.

En segundo lugar, para entender cómo funciona este nivel de compromiso planteado, es importante ubicar los niveles de realidad. Este es un concepto trabajado por Patrice Pavis bajo el nombre de *Realidad Teatral* y está ligado al papel del espectador. Estos elementos en conjunto son lo que le otorgan a la obra un carácter metateatral. Es fácil diferenciar dos niveles de realidad básicos en una puesta en escena; si nos centramos en la realidad de los actores, veremos claramente dos de estas: la del actor como cuerpo y la de su significado. Pavis nos dice “Solo tienen [los actores] interés en un conjunto significante y en relación a otros signos, otros personajes, otras situaciones, escenas, etc.” (Pavis, 2008: 380).

Si nos remitimos al gráfico, veremos que los niveles más clásicos de una representación ahí evidenciados son los correspondientes a Y y Z.



Lo metateatral surge al encontrarnos dentro del nivel Y con elementos que ofrezcan ese

conjunto significativo al cual hace referencia Pavis, que llevará al protagonista a identificarse con un significado diferente: por un lado con Percy y, por otro, con Misterio. Veremos que cada una de estas representaciones tendrá su propia acción, a pesar de buscar prácticamente el mismo objetivo; esto resalta aún más la idea de estar enfrentándonos a una teatralización. Además, el grupo de personajes que rodeen al protagonista ocupan el lugar del espectador y teatralizan su función de modo tal que le dan más fuerza a esos subniveles metateatrales. Seremos testigos, entonces, de la realidad descrita ya teatralizada dentro de la obra. Como dice Lionel Abel, este tipo de representación difumina la frontera entre la obra y la vida, donde esta última funciona como escenario. Pavis desarrolla esta noción al indicar que existe la teoría de una metatrama activada en el seno de todo texto dramático como autocomentario y enunciación de sí misma.

Como se está analizando el nivel de realidad que se halla dentro de la obra, el papel del espectador que nos interesa es aquel que recae sobre los mismos personajes, que son quienes observan las representaciones de la identidad del protagonista (a ellos me referiré cuando diga *espectador*). Percy/Misterio performará y el éxito de esta acción dependerá de la recepción de quien lo rodea: al igual que en el teatro, entre él y su “público” se da un acuerdo tácito donde él actuará, en gran medida, dependiendo de la reacción de su receptor.

De otro lado, cuando se hace referencia al término metateatro puede pensarse automáticamente que este alude a la reflexión sobre teatro dentro de una obra. Si bien esto es cierto, el concepto no se limita a este aspecto. Jesús Maestro en su ensayo “Cervantes y Shakespeare: el nacimiento de la literatura metateatral” propone que se considera metateatro a toda teatralización que se lleva a cabo dentro de una representación dramática que la contiene, genera y expresa frente a un receptor; en este

aspecto coincide con lo mencionado por Abel dicho anteriormente. Es importante tener en cuenta, según Maestro, los niveles de realidad que entran a tallar en ese tipo de manifestación. Los grados de realidad abarcarán desde el nivel del receptor hasta el sinfín de niveles que pueden suscitarse en la obra misma. Estos niveles se enfrentarán entre ellos y no siempre será posible definir sus límites.

Con respecto a UM,UP, es evidente que no se está haciendo una reflexión sobre el teatro. Aquí la metateatralidad se presenta como la traducción teatral de la estrategia del protagonista para configurarse. Al darse un juego de performance, se están enfrentando dos realidades que en algún momento se confundirán.

Considero que esta obra nos ofrece más de un nivel de realidad y es esto lo que justifica, en conjunto con la estrategia performativa del protagonista, la perspectiva metateatral que se está adoptando. En este caso no son niveles de realidad que se contienen el uno al otro sino que en dos casos se dan con simultaneidad. Nos enfrentamos en total a cuatro niveles en esta obra que se dispondrán como se muestra en el cuadro anterior.

Los dos que se encuentran dentro, a modo de núcleo, corresponden a la representación de Percy, por un lado y, por otro, a la de Misterio. Están en el mismo nivel porque se dan simultáneamente y persiguen el mismo rol; y, en gran parte, es por eso que fracasa el proyecto del protagonista. Luego nos enfrentamos a un tercer nivel de realidad: el del relator. Este solo se dará a conocer hacia el final de la obra cuando el Chacal se exponga como la voz que nos ha contando la historia. Finalmente, nos enfrentamos al nivel de realidad del receptor que es el que ha de corresponder con la realidad del mundo. En gran parte de la obra, este receptor podría pensarse dentro del tercer nivel de realidad por desconocer la estrategia del relator.

En vista de que esta obra será analizada desde un enfoque metateatral, es

importante delimitar los parámetros que se utilizarán. En primer lugar, se hará una distinción crucial entre la palabra “rol” y la palabra “performance”. Esto se debe a que tenemos a un protagonista que proyectará dos **performance** diferentes con el fin de alcanzar un mismo **rol** en dos espacios distintos. Es por esto que el término “rol”, para fines de este análisis, no se usará para designar representaciones sino posiciones. Es decir, al referirme a rol estaré aludiendo al lugar de padre o líder dentro de las estructuras familiares -sociales, mientras que el término performance pretende apuntar hacia las proyecciones que hace el protagonista: por un lado Percy y, por otro, Misterio.

Además, en vista de que toda la dinámica entre protagonista y espectador se dará en el marco de la proyección de dos identidades, es necesario recurrir a lo planteado por Erving Goffman en La presentación de la persona en la vida cotidiana. Si analizamos la dinámica de Percy/Misterio con sus “otros” desde la perspectiva de una identidad (o dos) en construcción, podemos ubicar también elementos metateatrales en esta que confirmarían la importancia del papel del espectador para que las proyecciones del protagonista se den en la búsqueda de su rol ideal.

No tendría sentido que Percy se transformara en Misterio sin un ente que legitime esta transformación; pues “el espectador no solo está presente, sino que es el destinatario en todo momento de los signos que no funcionan más que para y por él” (Ubersfeld, 1997: 307). El espectador ideal será aquel que suspenda su incredulidad ante la proyección del protagonista. Los miembros de la barra serán el público ideal para Misterio, representado sobre todo en el Chacal, que servirá de *ancla* para esta proyección; por otro lado, será Lucía quien represente el *ancla* de Percy. Con *ancla* me refiero a aquel individuo que, además de fungir como espectador ideal, le da la motivación al protagonista para asentarse en una determinada proyección. El proyecto de configuración de una identidad que funciona como cabeza de familia fracasa y esto es porque justamente no todos los espectadores suspenden su incredulidad por completo lo que no permite que el

protagonista interiorice de manera productiva y eficiente alguna de sus performances, esta imposibilidad la hará evidente un personaje en particular, Caradura, quien funcionará como *bisagra* entre ambas identidades. Lo denomino así porque él será quien ayude al protagonista a pasar de una proyección a otra y al mismo tiempo impedirle que se establezca en una en específico. Es así que podemos decir que en esta obra de Miyashiro la mayor parte de los personajes fungirán el papel de público de la construcción performativa que se va dando. Como dice Ubersfeld, estos serán “productores del sentido”, indispensables para el desarrollo de una identidad.

Esto no solo se desprende del carácter metateatral del texto, sino a que de por si toda identidad es performativa tal como plantea Erving Goffman en La representación de la persona en la vida cotidiana. No podemos negar la pertinencia de este concepto, ya que es evidente que el protagonista se mueve entre dos identidades confirmando así el carácter performativo de estas.

Como dice Goffman, la performance se basará en las proyecciones que el individuo haga y sobre los juicios de valor que quienes lo rodean hagan sobre él. Por más que el receptor sea pasivo, al hacer una interpretación de la situación planteada, está emitiendo una definición sobre la identidad mostrada. El individuo va a elegir una impresión determinada para proyectar y esta entrará en contacto con la recepción de quienes lo rodean. Por lo tanto, se dará un acuerdo tácito de interacción en el que el individuo asume pragmáticamente que está proyectando adecuadamente una impresión. Esto se dará de una manera particular en UM,UP por la presencia del personaje *bisagra* que mencionamos anteriormente.

Es importante tener en cuenta el carácter moral de las definiciones proyectadas. Si bien la identidad se forma a través del contacto, es evidente que el individuo tiene una ideal de proyección. Este espera que lo valoren y lo traten del modo apropiado. Es por

esto que si un individuo proyecta determinada impresión y espera que lo traten con respeto basándose en ella, entonces debe ser consecuente con dicha proyección y vivir acorde con ella. Por lo tanto, debe renunciar a cualquier otro tipo de “ser” porque deslegitimaría la primera impresión.

Para llevar a cabo esta perspectiva de trabajo, se partirá el análisis en cuatro ejes importantes en relación con el papel del espectador. En primer lugar, se verá la imagen del padre y se identificará en su relación con el protagonista todas las implicancias que lo llevan a buscar determinado rol. El padre será quien perfile la conducta del hijo y por eso se considerará su primer espectador. Luego, se trabajaran los conceptos de *anclas* y *bisagra* postulados en el título. La primera *ancla* es Lucía, quien sirva como espectador ideal de Percy. A partir de la teoría mencionada pretendo mostrar cómo es que ella se configura como el ente legitimador de su hermano en esa proyección a partir de la suspensión de la incredulidad. Lo mismo sucederá con el Chacal para el caso de Misterio, él será su *ancla* y además jugará el papel del relator que hacia el final evidencia que lo percibido ha tenido una focalización determinada. Ambos personajes harán posible que se desarrolle una proyección, pero pagando el precio de ir negando la otra. Por otro lado, será sobre todo con respecto al Chacal donde se verán más claramente los niveles de realidad y la metateatralidad de esta obra. Finalmente, el otro espectador que será analizado es Caradura. En él la suspensión de la incredulidad no se da de la misma manera y por eso se le considerará la *bisagra* entre ambas proyecciones y el elemento que más imposibilita el triunfo del proyecto de Percy o Misterio porque limita y facilita al mismo tiempo ambas proyecciones. Con todo esto pretendo mostrar cómo es que la relación y el compromiso que sostiene el protagonista con sus espectadores posibilita cierta performance que limita la otra e impide así que se asiente en una proyección determina y alcance con éxito su objetivo de alzarse como padre o líder.

Capítulo 1: El padre, el primer espectador

“Así va a terminar Percy. Tremendo manganzón y yendo al estadio.”

El estado de la cuestión presentado en la introducción ya dejó en evidencia que la ausencia de la figura paterna es un tema recurrente en el teatro peruano y que Miyashiro no escapa de esto. La obra que se está analizando presenta a la imagen paterna desde distintos puntos de vista pero todos relacionados con la carencia. Además, dicha deficiencia cobrará una especial importancia en relación con el desarrollo del protagonista. Es por este motivo que planteo este primer capítulo. Aquí pretendo contextualizar el momento inicial de la transformación del protagonista en donde la relación con la imagen del padre funciona como motor inicial de todo el juego performativo que seguirá. Sumado a eso, me detendré un momento para revisar, brevemente, cómo la presencia/ausencia de un padre influye en más de un personaje que, a su vez, influye en el protagonista.

Lo primero que planteo al hacer este análisis es que el protagonista de la obra tiene un anhelo de alcanzar el rol de padre en el espacio en el que se mueve. Desde aquí ya podemos notar características teatrales que irán surgiendo en la obra en relación con la búsqueda de este rol². Esto se evidencia desde la raíz de la relación con su tío, quien ocupará el rol paterno para Percy, porque se encargó de su crianza desde niño. Es interesante que aquí la figura paterna se presente como la del padre sustituto o adoptivo, que a la vez fracasa en su misión. Esto le otorga una doble decepción al protagonista. Si bien nunca se menciona a su progenitor, desde la presentación del tío como padre, ya se deja ver que se dio una carencia inicial de esta imagen, lo que podría acrecentar el deseo de alcanzar dicho rol.

²Estas características teatrales versan en torno a la asignación de un rol, el conflicto que se presenta en la búsqueda de un objetivo y la motivación que lo encierra todo.

A pesar de criarse en una familia sustituta, Percy establecerá lazos estrechos con su madre, pero sobre todo con su hermana, lo que ocasiona en él un deseo de servir como salvador para ellas, puesto que la situación familiar es disfuncional. La mejor manera de ayudarlas es alzándose como padre, pero esto se ve imposibilitado porque ya existe un padre (para fines prácticos al tío siempre se le llamará “padre”). Desde ahí el padre se perfila como el primer otro que determina cómo debe ser la conducta del hijo; será quien construya el rol que el protagonista querrá interpretar. Este le otorga un modelo de personaje³. En la conducta de esta persona y la relación con su hijo se verá la necesidad por parte del segundo de asumir la cabeza de familia, la interpretación de ese rol. Pero el afán por adquirir el rol paterno no solo se verá en esta situación. Dada esta primera imposibilidad, Percy recurrirá a otro ambiente de pertenencia dónde, de una u otra forma, será reconocido como líder y él disfrutará de dicho reconocimiento respondiendo a los requerimientos que existan. Esta es la primera muestra de la construcción de dos representaciones, cada una asignada a una realidad diferente⁴. Esto refleja una gran carga metateatral, ya que el protagonista recurre a estrategias teatrales para movilizarse inicialmente entre sus performances y, luego, para intentar interiorizar alguna de ellas.

Volviendo a la imagen paterna en la historia de vida del protagonista, podemos ver cómo es que desde la primera escena, que también representa la niñez de Percy, se emitirá un discurso relativamente parricida cuando se niegue a los padres. “Y desde hoy ya no son mis papás” (MIYASHIRO: 13)⁵, nos dice el protagonista como respuesta a una recomendación de su hermana. Aquí vemos cómo es que desde un inicio él se opone a la imagen de autoridad paterna, pero a su vez anhela ciertas características que esta otorga,

³Veremos cómo el lugar en donde se halla el padre, en términos teatrales será semejante al que tiene un director de actores. Si bien este es un término más cinematográfico que teatral, podemos apreciar que de una u otra manera la imagen del padre puede leerse como una indicación teatral.

⁴Estas realidades corresponderán a espacios dramáticos. Pavis nos dice que estos se constituyen “por los personajes, por sus acciones y por sus relaciones en el desarrollo de la acción” (Pavis, 2008: 170).

⁵ De aquí en adelante, todas las citas que se hagan de la obra de Miyashiro serán sacadas de la misma edición consignada en la bibliografía. Por este motivo, solo se colocará la referencia al número de página en dichas citas.

“Ya quiero ser grande” (14) responde cuando Lucía le dice que su papá puede decir lisuras. Aquí se está mostrando una envidia sutil hacia lo que esta imagen representa, que más adelante se verá fortalecida por episodios particulares. Esta será la primera muestra de la motivación del protagonista. Además, este anhelo por ser grande se va prefigurando como la posibilidad de conseguir un rol activo en la sociedad que tenga matices de liderazgo.

La figura del padre es esencial para entender ciertas conductas de Percy/Misterio. Ya se ha dicho que esta sirve como detonante para la actitud performativa del protagonista. Por este motivo es que resulta pertinente detenernos en las implicancias de dicho detonante. Como ya se mencionó anteriormente, su padre en realidad es su tío y nunca logra identificar a Percy como un hijo, como sí lo hace su esposa y su hija. Este hombre es presentado como violento y poco cariñoso, recrimina constantemente la conducta de Percy y condena enormemente su afición deportiva. Todo esto es un indicador para el hijo de que algo no funciona bien y él debe arreglarlo. Acá se dará un proceso de relación espectador/actor a la inversa del acostumbrado⁶, porque será el espectador quien pondrá previamente los lineamientos para la performance del individuo. El padre le trazará el camino a seguir en la búsqueda de la proyección anhelada. El padre es autoritario y prejuicioso, dos elementos que alimentan el odio de Percy. No comprende la afición del hijo y lo juzga constantemente y minimiza e insulta lo que él más ama. En un monólogo del protagonista se nos muestra que Percy no solo odia a su padre, sino que lo considera patético por la aversión al fútbol. Este personaje no gusta de este deporte y cuando sí lo hizo alentó a Alianza Lima; esto para su hijo es la peor característica que pueda tener. En ese mismo monólogo se nos narra la primera vez que el protagonista visitó el estadio, fue con su padre a ver un clásico y se enamoró del equipo

⁶La relación espectador/actor común es en la que el primero responderá a la proyección del segundo y, a partir de estos estímulos, se dará un compromiso por parte del actor y una suspensión de la incredulidad por parte del espectador.

Universitario. Desde temprana edad surgió ese malestar que lo fue alejando de su padre, quien le dijo que nunca más lo llevaría al estadio, por lo que Percy tuvo que recurrir a otras personas para seguir con su pasión de hincha. Todas estas situaciones irán a formar parte de ese detonante que se mencionó anteriormente.

La conducta violenta del padre no solo afectará a Percy, sino también a su madre. Ella vive afligida por el constante conflicto que existe entre su marido y su hijo. Es esta situación familiar la que, desde temprana edad, empezará a sembrar una semilla revanchista en el corazón de Percy, semilla que con los años se irá identificando con otro tipo de conflictos y aportará a la mutación de su identidad. Pavis nos dice que “la exposición o sugerencia de las razones que empujan a los personajes a adoptar una cierta conducta se conoce como **motivación**” (Pavis, 2008: 301). Si pensamos al protagonista como actor de una representación dentro de un nivel de realidad identificado, podemos hacer el seguimiento de las motivaciones que lo llevan a construir e interiorizar su personaje. Esto hace aún más interesante la teatralización de la obra, porque no solo se queda en el plano de mostrarnos las estrategias teatrales evidentes en una obra, sino también los mecanismos de construcción de estas mismas.

Si consideramos al personaje de Percy como un ser en conflicto entre dos personalidades o dos modos de actuar, esto podría tener su raíz en las reacciones que su padre le ocasionaba; justamente sobre esto recae la pertinencia de describir esta relación padre/hijo. Más de una vez él pretende irse a los golpes para defender a su madre pero se contiene. Es esta medida la que creará una bomba de tiempo en el personaje. Él frustrará y silenciará sus reclamaciones y momentos de cólera, lo que lo llevará a tener arranques más agresivos, puesto que la furia no fue filtrada. Entonces, podemos decir que la figura paterna fue el primer estímulo en la conversión del personaje, que se vio empujado a buscar un modo de escapar de sus problemas sin expresarlos en casa y

dañar a su madre y a su hermana. Es por esto que en el primer enfrentamiento físico que se describe en la obra, Misterio asegura haber sacado las fuerzas para pegarle al individuo del bar al pensar en su padre, “Imaginaba que era mi viejo” (31) le dice a Caradura, para luego dar un largo monólogo en el que explica el principal motivo de repudio hacia su padre.

Casi terminando la obra, antes de que Lucía le avise a su hermano que su padre había muerto, una reminiscencia del protagonista nos confiesa que el odio que siente hacia este se origina en un episodio particular: Percy descubrió a su padre siéndole infiel a su madre e intenta comprar el silencio del hijo. Este es uno de los pensamientos que transita la mente del protagonista hasta sus últimos días. La cobardía, la falta de lealtad y la mediocridad del padre serán incentivos para el proceder de Percy que busca ser completamente lo opuesto. No será mediocre porque logrará ascender en la escalera de poder de la barra; será leal a su equipo de fútbol y defenderá la camiseta hasta con sangre; finalmente, no será cobarde y este es un punto muy visible en los últimos minutos de vida del personaje, cuando afirma que jugar de esa manera con la pistola es una forma de mostrar valentía. De esta manera, en pequeños detalles de su accionar, veremos rasgos que se relacionan con el pasado familiar. Percy conformará su nueva identidad alejándose lo más posible de lo que su padre simbolizaba, pero al mismo tiempo intentado adquirir el rol que este tiene⁷. Esta es entonces la acción que la nueva representación busca. Percy experimentó la influencia de una imagen paterna que le serviría como contra ejemplo a la hora de querer performar un rol de líder, ya sea como cabeza de familia en su casa, o como líder en la barra brava. Cualquiera de las dos proyecciones tiene como consigna inicial la de alzarse como padre simbólico que realmente cumpla con sus obligaciones.

⁷Esto podría interpretarse como un conflicto de actores por un papel. El actor A tiene el papel que el actor B anhela, sin embargo lo interpreta mal, por lo que el actor B buscará la manera de conseguir este papel pero usando estrategias distintas y hasta opuestas a las del actor que se desenvuelve mal.

Si bien Percy no tiene el rol de padre dentro de su familia; él, de una u otra forma, presentará los requisitos necesarios para hacerlo; es más, para fines prácticos él debería considerarse la cabeza de la familia, ya que es quien mantiene el hogar y procura instaurar un orden y armonía. Él se desvive por el bienestar de su hermana y siempre defiende a su madre. El problema radica en que la imagen del verdadero padre no deja de ocupar el rol que le corresponde, por más que lo haga infructuosamente. La posibilidad de alcanzar el rol paterno dentro de su familia solo se dará hacia el final de la obra, cuando la identidad de Percy haya sido casi totalmente devorada por la de Misterio. En la escena 22, una de las últimas escenas, será cuando nos enteremos del momento antes mencionado: la infidelidad del padre. Junto con este recuerdo también se nos muestra el de la madre llorando y a Percy niño consolándola. Automáticamente después de esta reminiscencia, se dará un salto en el tiempo dónde Misterio estará recibiendo a Lucía en la clandestinidad y ella le comenta que su padre ha muerto. Aquí nos encontramos en el espacio en donde se mueve Misterio, pero performando como Percy, puesto que tiene a Lucía enfrente. Él, al enterarse de lo sucedido con su padre, le propondrá a Lucía irse de allí lo más pronto posible, “Nos vamos a otro lado, a cualquier, a comenzar, a ver qué hacemos, (...) Todo va a ser diferente” (129). Aquí vemos una esperanza de que la posibilidad de alcanzar el rol paterno se vea concretizada. Esto no se da necesariamente porque él este proyectando adecuadamente el rol del cabeza de familia, sino porque ya no existe quien represente legítimamente este rol.

Percy nunca dará por perdida la posibilidad de alzarse como figura paterna en su familia, pero sí reconoce que hay una gran dificultad en dicho afán. En términos teatrales, esta dificultad se interpreta como el obstáculo que se opone a la acción, es lo que impide al personaje acceder a lo ansiado y, como dice Hegel, “procede de otros individuos que persiguen otros fines” (Hegel citado por Pavis 2008:318). Es por esto que no pone

resistencia cuando se le presenta la oportunidad de moverse dentro de un nuevo espacio de pertenencia que le ofrezca lo que su familia no: la posibilidad de liderazgo. Será un cambio de estrategia por parte del protagonista para alcanzar su objetivo. La barra brava se presentará como el lugar ideal para saciar las ansias de paternidad que se dan en Percy. Es la barra y no cualquier otro espacio, porque desde su niñez este espacio le ofrecía lo que su hogar no le otorgaba; el problema radica en que para alzarse en ese espacio no puede seguir siendo el Percy de siempre. Es por esto que recurrirá a un juego performativo dónde configurará una nueva identidad, sin dejar de performar del todo la primera. Este nuevo espacio de pertenencia también será teatralizado, ya que cumplirá el papel de *espacio dramático*. Se evidencia aquí el esquema actancial donde hay un sujeto que busca un objeto.

En el transcurso de toda la obra, se nos mostrarán datos que ayuden a formar la idea de ambas identidades, la inicial y la que surge como resultado de la transformación. Es pertinente realizar un análisis de la obra para identificar los detalles que funcionan como pistas en la construcción de la nueva identidad. Para esto hay que tener presente lo postulado por Goffman en La representación de la persona en la vida cotidiana. Siempre existe la posibilidad de proyectar una imagen que no corresponda a la realidad o que se vaya correspondiendo conforme se va proyectando. Esto se debe a que esta impresión que se tiene parte de la apariencia y siempre es posible manipular las impresiones para adaptarlas. La necesidad que tiene el observador de confiar en las representaciones de las cosas crea la posibilidad de tergiversación. De esta manera es que va naciendo la representación de Misterio, la cual se formará a partir de las conveniencias de Percy en su búsqueda de un lugar de pertenencia.

Entonces, podemos decir que la impresión que un individuo proyecta, entendiéndola para fines de este trabajo como la representación de su identidad, se expondrá teniendo en

cuenta la importancia del contacto con el receptor. El individuo será de determinada manera según la exigencia de quien recibe su conducta. Así, podrá jugar con el sinfín de posibilidades que otorga la apariencia, pero a la vez se verá en la ineludible necesidad de responder al requerimiento de quien lo observa. El sujeto performará una identidad frente a los receptores de su accionar y se verá delimitado por las reacciones y requerimientos de estos que parten de un código tácito de interacción⁸.

El final de la primera escena presenta una frase articuladora de boca de Percy “Van a ver cuando sea grande” (18), esta frase se relaciona con lo dicho anteriormente con respecto a la imagen paterna. Las escenas que seguirán nos mostrarán a Percy en edad adulta y acercándose a convertirse en ese personaje que imaginó de niño que le gritaría al equipo contrario y defendería su camiseta a como dé lugar. Es por esto que resulta relevante tener en consideración lo que el personaje sentía cuando era niño. Es a partir de esto que luego notaremos cómo va surgiendo una segunda proyección a partir de los traumas de la primera. Se dará una transposición de un rol por otro teniendo como punto de partida el contra ejemplo de ese primer espectador.

Es evidente que la figura del fútbol será sumamente importante, puesto que es en esta dinámica en donde se tiende a homogeneizar a la comunidad y en donde se suelen depositar las esperanzas de un futuro promisorio; este aspecto también será relevante en la elección del protagonista, porque la existencia de la barra como espacio dramático otorga un lugar de líder que se puede traducir como un padre simbólico. Al fin y al cabo, relacionarse con una barra y un equipo otorga una sensación de pertenencia que puede asemejarse a la de una familia, donde existe una solidaridad y esperanza. El mismo autor plantea que la barra se presenta como el único lugar de realización frente a la ausencia

⁸Más adelante en este trabajo, veremos cómo es que esto se da en relación con sus dos tipos de espectador.

de otros espacios funcionales⁹.

Luego de que el protagonista busque la posibilidad de configurarse como cabeza de grupo a partir del juego de roles, vemos cómo es que despliega su liderazgo, este viene a ser una forma simbólica de ser padre. A diferencia de lo que sucede en su casa, la posibilidad de ser líder se presenta con naturalidad y casi sin buscarlo. Percy ya dejó de mostrarse como tal y ahora es Misterio, un hincha de la U que pretende organizar su barra pero que no afirma abiertamente querer ser un líder. A pesar de no decirlo abiertamente y hasta negarlo, indiscutiblemente el rol de líder recae sobre Misterio; es él quien tiene más visión y capacidad organizativa para armar la Barra Norte. Misterio muestra una conciencia social mayor que la del resto de sus compañeros y esto es signo importante de su liderazgo. Esto se debe a que él está desplegando estrategias performativas que van a encajar adecuadamente en el espacio dramático antes mencionado gracias a ese conjunto de significantes que han de interpretar el performance. Aquí el papel del espectador es sumamente importante, Percy conocerá el mundo de la barra y sus requerimientos y, teniendo en cuenta esto, su proyección de Misterio se irá conformando a modo de respuesta.

Ya constituida la nueva identidad, los problemas surgirán con prontitud. La rivalidad que se sugería entre Tyson y Misterio en las primeras escenas se hará más evidente y será un sutil recordatorio de la tensión existente con su padre en el otro espacio de representación. Tyson manifiesta que se siente mejor que Misterio y que él debería ser quien lidere. Es interesante que sienta una envidia sin fundamento real, ya que nunca se dice explícitamente que Misterio será el líder de la barra; su liderazgo es más bien innato y simplemente sucede sin explicación. Aunque la explicación podría radicar en ese

⁹ Al mismo tiempo, el ambiente de la barra es uno muy teatral, puesto que basa gran parte de la experiencia en un aspecto ritual.

profundo anhelo de hacerse cargo de un grupo, que se vio impedido en su familia, pero esto es algo que desconoce el resto de la barra. Aun así, esto es muestra de que la estrategia planteada por Misterio es, aparentemente, la adecuada; ya que está logrando a partir de ese nuevo yo, conseguir sin esforzarse tanto, aquello que el primer yo no logró.

El rol de presidente de Misterio no se limita a hacer desbandes como podría plantear la prensa. En la escena 17 vemos la preocupación que muestra Misterio por los miembros más jóvenes de la barra y, a la vez, vemos también el plan a futuro que tiene el protagonista con respecto a su equipo, “¿Cuándo tú y yo estemos viejos quién le va a hacer la cagada a los cagones? ¿Acaso quieres barristas tuberculosos?” (102). Los planes de Misterio funcionan en relación con el desarrollo de la barra y la defensa de la U contra otros barristas, y él se expone como una imagen protectora de este proyecto que en muchos de sus aspectos carece de imagen paterna. Considero que escenas como esta dejan en evidencia que el protagonista ya encontró ese espacio de liderazgo que buscaba dentro de la barra, por lo que no pretenderá abandonar la representación con la cual lo ha conseguido, la de Misterio. Es por esto que hará planes y proyecciones, asumiendo que él seguirá performando exitosamente esa representación.

Es importante dar una revisión a la figura paterna que se presentará no solo en la historia del protagonista¹⁰, ya que será un elemento esencial de las características que configuran al espectador. El padre como imagen en conflicto tendrá relación con varias de las historias de vida de los miembros de la barra. El conflicto que ofrece la idea de padre lo notaremos en la historia del Nene, Yutay, Tyson, Caradura y hasta Chacal. Es importante mencionar esto, porque de una u otra forma todos los personajes serán actores de más de una realidad y la motivación de todos estos, como personajes, recaerá

¹⁰ No debemos olvidar que es justamente este tema el que ha generado el interés de la crítica.

en un aspecto muy relacionado con algún conflicto paterno. Todos estos personajes jugaran el rol de espectadores de la proyección de Misterio, por lo que es importante considerar cuál es la noción de la realidad que ellos conciben con relación a un tema tan importante como la paternidad. Son los espectadores los que, a partir de una legitimación, posibilitan la existencia de un personaje; y en esta caso también la de un rol que se presenta como conflictivo.

En el caso del Nene se presenta la imagen del padre ausente. Él no sabe nada de él y su madre, quien debiera en cierto modo llenar ese vacío, también se halla ausente. Este personaje ha interiorizado y hasta naturalizado esa situación, pero evidencia ciertos reparos ante esto en la escena con Yutay que sucede justamente el día del padre. Aquí vemos cómo es que existe una ausencia común del padre dentro del núcleo; el mismo Yutay miente con respecto a su padre, a quien no fue a visitar realmente y quien, si bien no estuvo del todo ausente, no fue partícipe de los momentos importantes de su vida. Yutay deja entredicho que su padre pasaba largas temporadas lejos y por eso debía pensarlo como una cometa, que a pesar de estar lejos tiene agarrada de una pita.

Yutay también será ejemplo de figura de padre disfuncional. Él tiene una relación espinosa con sus hijos, donde ellos casi no lo ven y no confían en él, aunque él asegure que debe ser al contrario "Igual tenía que creerme, lo que pasa es que su mamá les mete ideas" (74). En este caso se nos presenta la visión de la disfuncionalidad desde los ojos del padre. A pesar de eso, no vemos que este personaje reivindique sus acciones, muy por el contrario, justifica cualquier desinterés o juicio por parte de sus familiares, ya que se configura como un personaje vicioso y lleno de defectos.

En el caso de Tyson veremos que se da un caso similar al de Misterio, con la diferencia de que en él no existe el mismo anhelo de alzarse como padre o al menos existe un miedo a hacerlo. "No es fácil ser como yo, no es fácil. (...) A veces me arranco los pelos porque no sé de donde voy a conseguir billete, (...) Si me pasa algo, ¿alguien se va a

llevar a mi vieja, la van a llevar al hospital?" (84), aquí vemos cómo también ha sido víctima de una padre ausente y ha tenido que tomar su lugar sin sentirse preparado para hacerlo¹¹. Incluso así vemos cómo la sociedad empuja a los individuos a asumir roles que no necesariamente le corresponden y a no gozar con los beneficios que este rol pueda otorgarles, sobre todo se ve esto en el caso de Percy.

Finalmente, si bien Chacal no hace mención de su padre o algún recuerdo de él, si veremos hacia el final que él toma el rol de padre y su hijo se vuelve un tributo de Misterio al llamarlo Percy. Lo interesante de esta situación está en que siempre existe el riesgo de ser como el padre común que abandona, "Y algunos días, como hoy, no extraño tanto a mi hijo y quiero irme lejos, muy lejos, por donde están ustedes..." (144). Aquí Chacal expresa la posibilidad de ser un padre ausente e irse detrás de ideales que se alejan a la noción tradicional de familia.

Podemos ver, entonces, que a pesar de que el colapso familiar y la denigrante figura paterna no sea necesariamente la única motivación para que Percy pase a ser Misterio, si será un tema recurrente en todo su accionar hasta el momento de su muerte. Además, la obra nos presentará otras situaciones en las que la imagen del padre se muestra como conflictiva, ausente o deseada; lo que no hace más que confirmar la importancia de este rol dentro de la sociedad en la que el protagonista se mueve. Esto será parte, en esta obra, del objetivo del protagonista que lo hará desdoblarse y recurrir a estrategias teatrales; queda claro, entonces, de donde parte la motivación teatral para que el personaje proyecte de diversas maneras.

Hemos visto cómo en las bases del conflicto interior del personaje se evidencia una teatralización desde la motivación que todo personaje debe tener hasta los recursos usados para desplegar su performance. Pero esta motivación parte de un espectador

¹¹ Paradójicamente, él si ha podido alcanzar en su familia el rol que Percy anhelaba, mientras que Misterio ocupa en la barra el lugar que Tyson desea

ideal que en primera instancia es esa imagen paterna representada en su tío y, también, en el anhelo por una idea de paternidad funcional por los miembros de la barra. Ese será el primer otro que designará los movimientos que ha de hacer el protagonista, ya sea como Percy o como Misterio, y que luego serán legitimados por sus espectadores ideales en particular.



“Percy no lo es, porque a ese Misterio no lo conozco, no sé quién es”

En UM,UP nos enfrentamos a un protagonista complejo que irá desplegando diversas estrategias para establecerse en una identidad que lo ayude a alcanzar su cometido. Con este análisis, planteo que esta búsqueda de una identidad la hace a partir de mecanismos teatrales, donde existen personajes claves que juegan un rol esencial dentro del despliegue performativo del protagonista: el rol de espectador. Como mencioné antes, son tres los personajes que considero esenciales dentro del juego performativo: Lucía, Caradura y el Chacal. En este capítulo me centraré en analizar la presencia de Lucía dentro de la dinámica de la obra y cómo es que posibilita la existencia de Percy, a la vez que dificulta el desarrollo de Misterio.

He acuñado el término *ancla* para referirme a Lucía como espectador ideal. Llamo *ancla* a aquel personaje que procura mantener al protagonista anexado a una performance determinada sin necesidad de que esto signifique que no tenga conocimiento de alguna otra.¹² Es de esta manera que veremos cómo es que la presencia, ya sea física o a modo de recuerdo, de este personaje cumple un aspecto esencial en la capacidad de proyección del protagonista. Además, conocer el nivel de compromiso de los personajes *anclas* será de utilidad para entender cómo se dan los niveles de realidad dentro de esta obra.

En esta obra se nos presenta a Lucía desde la primera escena, desde ese momento es posible conocer cómo es y será la relación entre ella y su hermano; es pertinente analizar dicha relación para entender los mecanismos metateatrales que se

¹²Así como Lucía sirve de *ancla* para Percy, más adelante me dedicaré a analizar al Chacal como *ancla* de Misterio.

darán en esta obra. Tanto ella como Percy aparecen como niños que se vuelven relativamente cómplices ante una travesura de este. Acá observamos la preocupación que siente Lucía por su hermano, quien le pregunta cómo se encuentra y le ofrece algo de comer. Este sentir será característico de la relación de estos personajes, quienes procurarán ser considerados el uno con el otro. Otro elemento particular de esta pareja es el matiz pasional y casi sexual que hay entre sus interacciones; sobre todo por parte de Percy. Ya desde esta primera escena se nota cómo entre ellos se da algo aparentemente inocente: el primer acercamiento al descubrimiento de la sexualidad. Esto se hace relevante en la medida en que Percy, ya de adulto, concebirá la imagen de su hermana como la de una mujer maravillosa en todos sus aspectos y capaz de amarla en todas sus manifestaciones; sentirá devoción por ella.

Lucía es lo único que Percy reconoce como realmente suyo y bueno dentro de ese primer núcleo. Ella en primer lugar, y luego su madre y su enamorada, será el motivo de esta proyección. La hermana, que como sabemos en realidad es la prima, se preocupa por siempre conciliar a los miembros de su familia. En ciertos momentos, ella busca calmar la relación entre su padre y Percy, aunque sin mayor éxito. Lucía empieza a perfilarse como el espectador ideal de su hermano, su *ancla*, desde la escena 2. Aquí, ella defiende la conducta de su hermano dando la excusa de que “Ya es grande” (20)¹³ y, a su vez, es joven y puede divertirse. Es interesante que en el mismo discurso de Lucía encontremos una muestra del contraste que se da entre Percy y su padre. Ella le dirá “...lo que pasa es que como tú ya estás viejito...” (20). La juventud de Percy será motivo de envidia para su padre. Es un elemento que lo capacita más para alcanzar el rol paterno que no logra porque su padre ya lo ocupa; pero aun así Lucía lo reconoce. Ella sabe, quizá de manera inconsciente, que su hermano cumple con los requisitos necesarios para alcanzar el rol de padre y proyectarse como idealmente él lo desea.

¹³Recordemos que desde la primera escena, Percy deseaba ser grande para demostrar de lo que es capaz. En esta escena, Lucía indirectamente deja en claro que, en cierto modo, su hermano alcanzó su cometido.

Lucía confía en su hermano, cuando tiene un problema no duda en recurrir a él porque sabe que este contestará a su dolor. Esto sucede cuando ella queda embarazada y luego decide abortar. Percy la acompaña y la apoya. Ella sabe que su hermano buscará protegerla y evitarle cualquier tipo de dolor; es por esto que cuando esta situación cambia ella empieza a dudar de la conducta de Percy.

En términos teatrales, todo personaje necesita de una “motivación” para poder forjarse un camino y una identidad. Ya mencioné en el capítulo anterior que la imagen del padre será la primera motivación en la búsqueda de ocupar un rol de líder, pero para el caso específico de la proyección de Percy esta motivación cae sobre el personaje de Lucía. En la escena 4, Percy le dice a su hermana “Tengo plata ahorrada, de aquí a unos años te voy a sacar de este barrio de mierda” (37). Si en un comienzo la motivación fue la contraposición al padre en la búsqueda de ese rol, ahora esta se verá caracterizada por la presencia de Lucía. Percy quiere alcanzar ese rol para poder salvar a su hermana del ambiente en el que se encuentra. Ella se volverá la principal motivación de esta proyección, además de su espectador ideal.

Como ya mencioné antes, Percy siente un amor peculiar por su hermana que en momentos será descrito como dulce y a la vez apasionado. La interacción física de estos dos personajes tendrá matices eróticos. Percy sentirá suyo el dolor de su hermana y por eso buscará cobrar venganza. El problema de esto es que dicha conducta ya estaba contaminada con el pensamiento de Misterio, el otro performance, por lo que el resultado en lugar de ser beneficioso para su hermana, se vuelve completamente dañino. Percy ruega por su perdón y es capaz de ofrecer su propia vida a cambio de este. Entonces, el amor que siente el protagonista por su hermana es un amor casi irracional que lo impulsa a cometer locuras y a la vez ubicarlo en su realidad.

Vale la pena detenernos a analizar la escena 11. Aquí Misterio se enfrenta a Carlos,

el enamorado de su hermana y lo increpa por haberle hecho daño. Esta escena muestra un momento clave en bifurcación de proyecciones, porque, si bien Lucía es quien le da cimiento a la performance de Percy, al decidir defenderla matando a Carlos, el protagonista experimentará características de la personalidad de Misterio. En esta escena es difícil identificar la proyección a la que nos estamos enfrentando. Por un lado, nos dice “Así mueren los cobardes, así mueres tú cagón, aliancistas...” (70). Parece evidente que quien emite este mensaje es Misterio; con estas palabras estaría manifestando su cólera ante el equipo contrario y dejaría en claro que Carlos merece la muerte por ser aliancista. Pero, por otro lado, luego dice “Mi hermana, mi hermanita... así sangraba ella.” (70). Aquí es Percy quien desfoga su rabia por haber visto a su hermana pasar por un mal momento. Si bien Lucía no está presente en esta escena, su recuerdo cobra una vital importancia porque es el detonador de este enfrentamiento que no solo nos muestra al protagonista contra Carlos, sino que veremos, sobre todo, a Percy y Misterio participando de una misma acción. Notaremos cómo el recuerdo del espectador ideal de una proyección provocará que la otra no se manifieste por completo. Lucía, al ser un recuerdo constante en la mente de su hermano, se ubica dentro del imaginario de este de tal modo que puede llegar a influenciar las decisiones y acciones de la proyección de la que no es ancla. El protagonista asesina a Carlos por defender a su hermana, pero la prensa interpretará este acto como vandalismo de barras. La proyección es confundida por un tercer espectador que desconoce la complejidad del personaje principal. Este tipo de recepción, a la larga, servirá como impulso para que la proyección de Misterio busque asentarse¹⁴.

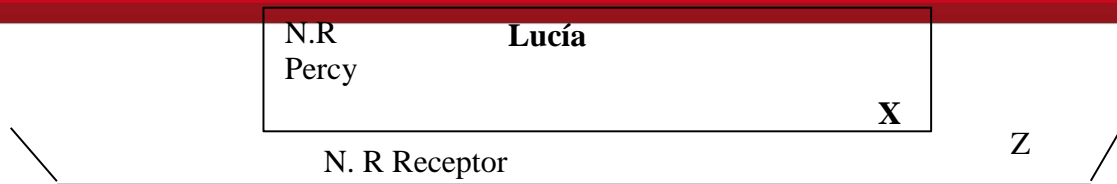
Los actos violentos que comete Percy son motivados por la rabia hacia su padre y

¹⁴La proyección de Misterio será analizada más adelante, pero vale la pena mencionar cómo es que esta se va configurando a partir de la mirada de un otro, más allá de su propia *ancla*, que desconoce lo que realmente le sucede al protagonista y que, además, contribuirá a que esta proyección que no es interiorizada al cien por ciento lo exceda y se vuelve de dominio popular.

por el amor a Lucía. Son dos sentimientos opuestos que lo llevan a crear una segunda proyección. El amor hacia su hermana será siempre impulso y recuerdo del objetivo inicial. No pretendo decir que haya un deseo incestuoso entre estos personajes, mas bien esta valoración de Lucía la llevará a ubicarse en un lugar elevado y anhelado por el protagonista. Ella será siempre su primer y último pensamiento, será representante de ese mundo ideal donde se quisiera cumplir el rol deseado. Esto se hace evidente en la última intervención de Misterio, él habla luego de suicidarse y dice “Y todavía quisiera besar a Lucía” (140) Si bien quien se dispara es Misterio, quien lamenta la pérdida es Percy. El recuerdo de su pasado que viene su mente es, en primer lugar, el de Lucía y su amor por ella.

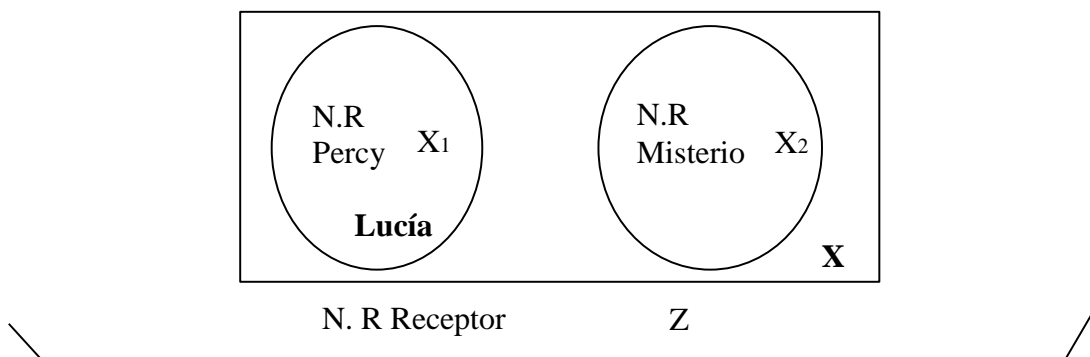
Para entender cómo es que este personaje contribuye en la búsqueda de la configuración de un rol y en acentuar la metateatralidad del texto debemos partir de un análisis de su relación con los niveles de realidad. Entender la complejidad de niveles de realidad dentro de esta obra es útil para comprender el camino que recorre el protagonista en la búsqueda de hallarse a sí mismo. No solo serán los espectadores ideales quienes se enfrentarán al dilema de los niveles de realidad; será Percy/Misterio el primero en tener que manejar los pasos de un nivel a otro y será justamente en este ir y venir que fallará su proyecto.

Para tener una mejor noción de cómo se desarrollan las realidades en esta obra, recurriré al gráfico mostrado anteriormente y a sus variaciones. Remitiéndonos a la imagen, podemos apreciar que Lucía, en primera instancia se encuentra en el nivel X. En un comienzo, parece no existir ningún subnivel, puesto que solo se da la proyección de Percy; en este sentido, Lucía es libre de moverse por todos los ámbitos del nivel X.



Esto lo vemos en la primera escena antes mencionada. Cuando son niños no existe ninguna performance de Misterio, a lo mucho nos enfrentamos a rasgos que se maximizan cuando esta proyección se desarrolla. Cualquier interacción entre Lucía y su hermano que se haya dado previa al encuentro entre el protagonista y el Chacal corresponde a este gráfico de niveles de realidad. Aún no existe una conciencia de la potencialidad de Misterio, por lo que Lucía no ve óbices en desplazarse en todo el universo que envuelve a su hermano.

Perderá esta libertad cuando su hermano empiece a sentir la necesidad de proyectarse de otra manera, esto hará que poco a poco se vaya reduciendo su campo de acción a un nivel de realidad más pequeño en la medida en que se comporte como espectador ideal de Percy. Ante los ojos de Lucía se irá creando el nivel de realidad correspondiente a Misterio, ella logrará conocer su existencia pero se negará a legitimarlo y parte de hacerlo es limitarse a un solo subnivel, el de Percy (X_1).



Lucía siempre será libre de moverse entre X_1 y X_2 pero opta por establecerse en el nivel X_1 porque esa es la realidad a la que ella ha estado acostumbrada. Pretende

legitimar esta, pero al hacerlo no niega la existencia de otra pero sí imposibilita su desarrollo. Lucía irá detectando los pasos de una proyección a otra por parte de su hermano; en cierto momento Lucía dice, ante una actitud agresiva por parte de Percy, “Me das miedo. A veces me das miedo.” (38). Lo interesante de esta intervención es el a veces, que indica que en algún otro momento este se ha comportado de manera poco común, porque él normalmente no es (o era) así. El personaje de Lucía reconocerá que se está dando un desdoblamiento, pero, inconscientemente, optará por legitimar una sola de las dos representaciones. El caso de Lucía como *ancla* es como el de aquel espectador que se entusiasma tanto con la representación de un personaje que, a pesar de saber de la existencia de un actor que lo interpreta y un universo detrás de este, opta por solo hacer parte de su mundo a la representación del personaje; la única diferencia es que dentro de estos niveles de realidad no es posible aseverar con completa certeza cuál de ellos es más real que el otro.

La escena 22 es clave para entender los pasos de una realidad a otra. Aquí estamos ante el universo de Misterio. Él está en su escondite drogándose y bebiendo licor, con una pistola cerca y recibe la visita de Lucía. Ella le contará que su padre murió y esto hace reaccionar al protagonista, quien a pesar de estar moviéndose en el espacio dramático de Misterio, se ve en la necesidad automática de proyectarse como Percy y hacer promesas que pretendan alcanzar un futuro mejor para su hermana, su motor inicial. El primer indicio de lo expuesto anteriormente se da en la escena 15 cuando se mezcla el mundo de Percy con el de Misterio, donde se hace evidente la capacidad de Lucía para elegir ser espectadora de cualquiera de los niveles, pero, a la vez, cómo se aferra a ser esa *ancla* mencionada. El Chacal va a casa de Percy y le pregunta a Lucía por Misterio. Obviamente ella no sabe a quién se refiere pero empieza a sospechar de la transformación de su hermano. Cuando Misterio llega, Lucía lo recrimina “Ahora te llamas

Misterio. ¿Qué pasa Percy?” (91) Vemos cómo en una misma expresión se alude a ambas identidades del personaje. Será Lucía quien enfrente a estas dos performances de su hermano y lo lleve a percatarse de la imposibilidad de que ambas funcionen a la par. Esperar una respuesta positiva por parte de su hermano sería fracasar ligeramente en su trabajo como espectadora ideal de Percy. Ella lo increpa con el fin de dejar en evidencia lo ilógico que puede ser buscar una segunda proyección con tales características.¹⁵ Lucía le recrimina a su hermano por la nueva actitud que tiene y le manifiesta sus sospechas acerca de la culpa en el asesinato de su enamorado. El silencio de Misterio es suficiente respuesta para Lucía, quien llora al darse cuenta de la verdad. En este diálogo desdobra la personalidad de su hermano diciendo “...yo sé que mi hermano no es un asesino. Percy no lo es, porque a ese Misterio no lo conozco, no sé quién es... Ese es el que me está mirando. Percy jamás se atrevería a hacerme daño” (91).

Ante los ojos de su ser más querido, el protagonista se convierte y adopta la identidad que lo llevará al su fin. Deja de ser Percy a tal punto que su hermana le pregunta dónde está. Aquí Lucía dejó de suspender su incredulidad por un momento y esto desarticula el mundo de Percy. En esta instancia ya perdimos momentáneamente la identidad original del protagonista, a pesar de que los gestos y las acciones de este en dicha escena busquen lo contrario. Las acotaciones describen la relación como cariñosa y pasional, dulce y agresiva; en ese momento en Lucía se conjugan las dos identidades del protagonista, pero sigue siendo el ancla que lo relaciona a la inicial. Aquí todavía hay un Percy que sufre por tener que dejar de ser, de existir sobre todo para Lucía; llora, intenta hacerse daño, se llena de sangre y abraza y besa a su hermana. Este momento podría aparentar una especie de parto (por los símbolos como la sangre, la imagen materna, el

¹⁵ Siguiendo con la metáfora del *ancla*, con esta actitud Lucía demuestra ser un *ancla* fuerte, puesto que esta dispuesta a enfrentar a su hermano si ve que este corre el riesgo de desligarse de lo que significa ser Percy. Más adelante, en el capítulo dedicado al Chacal, veremos cómo es que esto no se da de la misma manera con él, quien no se muestra como un *ancla* tan fuerte y convincente como Lucía

contacto físico, el sufrimiento y la nueva identidad)¹⁶. Es aquí donde nace por completo

Misterio. Pero será justamente esta conexión con su hermana lo que impedirá, más adelante, que la proyección triunfe en su afán de configurarse como padre en un estrato en donde ella está ausente¹⁷.

Este instante de mezcla de realidad será importante porque, si bien culmina en la definición de la personalidad de Misterio, el hecho de que se dé bajo estas circunstancias sembrará un constante recordatorio de que proyectarse de esta manera le causa daño a Lucía. Será en esta medida que Lucía funcionará como el *ancla* de Percy. Si analizamos esto desde un enfoque teatral, podemos decir que, luego de identificar que la acción del personaje incluye el bienestar de su hermana, el personaje se va a enfrentar a una serie de obstáculos para lograr su objetivo, y en vista de que esta obra funciona en niveles de realidad, al presentarse un obstáculo dentro del nivel X, se traduce en un potencial fracaso de alguno de las subrealidades X. Ella reconoce que Percy y Misterio son individuos diferentes que coexisten en el mismo cuerpo. Ella asegura solo conocer a Percy “a ese Misterio no lo conozco” (91). Goffman nos dice¹⁸ que existe la posibilidad de que la comunicación entre individuo performativo y receptor se vea interrumpida y evidenciar que la proyección ha sido errónea. Esto generará incomodidad en los involucrados, sobre todo en el individuo, que tendrá que buscar la estrategia para proyectar una nueva impresión. Esto es algo que sucede con Lucía, en la escena en la que encara a su hermano, Percy, por la muerte de su enamorado y termina enfrentándose a la representación de Misterio, lo que causa confusión en ella por no reconocer la performance original de su hermano.

¹⁶Los símbolos de esta escena que sirven como representación de un nacimiento tienen una carga ritual importante. La sangre es muestra de un sacrificio necesario para poder alcanzar un estado diferente que signifique un nuevo orden. En este sentido, podemos notar también la teatralidad de las interacciones.

¹⁷ Recordemos que Lucía es una de las principales motivaciones para buscar alzarse como padre, si esta motivación desaparece del panorama, la búsqueda de ese rol ya no tiene el mismo sentido.

¹⁸Las apreciaciones de Erving Goffman usadas para el análisis de esta obra son tomadas de su libro La presentación de la persona en la vida cotidiana. Él nos habla sobre las proyecciones que un individuo hace para poder interactuar con su entorno, es por esto que considero pertinente aplicar sus postulados en el estudio de la conducta del protagonista.

El personaje de Lucía ha sido teatralizado y la ubica en el papel del espectador, que si bien conoce qué hay detrás del personaje, decide creerse la proyección de ese momento y obviar el resto. Sabemos por qué es importante el papel del espectador. Lucía al cumplir este papel estará limitando a su hermano a una sola posibilidad de proyección. Podría decirse que hay en el protagonista un afán mimético de parecer un padre, pero este no triunfa porque no se puede performar el mismo rol en dos espacios diferentes al mismo tiempo. Ya hemos visto anteriormente cómo es que se da un conflicto cuando los niveles de realidad dentro del nivel X se mezclan. Si bien el éxito de la mimesis radica, en parte, en si el espectador legitima los hechos, no se puede performar para dos públicos diferentes al mismo tiempo el mismo rol. El problema al que se enfrenta Percy es que nunca logra deslindar del todo las dos esferas en las que se mueve por lo que no puede asumir por completo uno solo de los roles. El espectador en su labor de legitimador hará que esta imposibilidad sea todavía más grande. Lucía será quien pueda reconectar siempre a su hermano con su representación inicial. Debemos pensarlo, en términos teatrales, como aquel actor que proyectó adecuadamente su papel de modo que el espectador al que se enfrenta olvida que hay algo más allá de la actuación presenciada. El actor debe decidir optar por continuar con la fantasía de la proyección actoral o hacer una diferencia entre esta y su real identidad. La diferencia en este caso es que el protagonista no logra reconocer a una de las identidades como la real, por lo que la decisión de elegir a una de ellas se vuelve más difícil; más aún, con un personaje como Lucía que, sabiendo de las dos performance, se aferra a la existencia de una sola sin lugar a la otra.

El último recuerdo que pasa por la mente de Misterio al morir es su hermana y por qué es que no puedo volver a ser Percy para disfrutar de todo lo que ella y el resto de sus

seres queridos le ofrecían. Es por esto que Lucía se presenta como una figura cálida dentro de un sinfín de personajes oscuros. Ella era la salvación a los ojos de Misterio, se figuraba como la mujer celestial y carente de defectos que podía volverse el único motor necesario para el héroe. Pero Lucía no logra salvar a Misterio porque, finalmente, no es un elemento presente en su vida y la cercanía física será una pieza fundamental para que el efecto de Lucía sobre su hermano tenga una fuerza motivadora. La proyección que hace el protagonista de Misterio se verá relativamente truncada por el recuerdo de su hermana.

Lucía será uno de los personajes *ancla*, ya que su presencia ante el protagonista lo llevará a su identidad inicial o al menos al anhelo de esta. A pesar de que Lucía llegue a comprender y quizá aceptar que su hermano dejó de ser Percy y se volvió Misterio, para este ella nunca dejará de ser ese motor inicial para configurarse como protector y figura paterna. Mientras Lucía exista y tenga esta simbología en el imaginario de Misterio, él nunca podrá interiorizar del todo esta identidad y alzarse con éxito como cabeza de ese nuevo grupo. Ante ella el protagonista se enfrentará a un conflicto de roles. Las características y el lugar que juega Lucía dentro de la vida del protagonista le otorgan, sin lugar a dudas, un carácter metateatral a sus acciones. Ella es, poco a poco, consciente de la vida de su hermano, pero aun así opta por tenerle fe al Percy que conoce. Esto es analogable con la suspensión de la incredulidad que se da en toda puesta en escena. En este caso, como ya mencioné antes, ella será consciente de que su hermano no es el mismo de siempre. Puede entenderse que ella está siendo testigo de la duplicidad de proyecciones que tiene su hermano, pero opta por ignorar una para resaltar la otra. De esta manera ella está optando por ser parte de la teatralización conscientemente. Esto se da sobre todo porque ella es lo que remite más a Percy a su espacio dramático, a aquel lugar donde pueda moverse en los códigos que la primera identidad necesitaba. Lucía será importante en los planes futuros de su hermano incluso siendo este Misterio. En una

conversación con su enamorada, él le dirá “No me voy a presentar a las elecciones.

Compramos pasajes, a donde quieras y nos vamos, nos llevamos a Lucía” (121) Para poder triunfar y ejercer el rol anhelado en el mundo donde se mueve su hermana, es necesario dejar de lado la proyección de Misterio. El protagonista podría haber optado por continuar con la performance de Misterio y aun así establecerse con Claudia; pero la presencia de su hermana es un recordatorio constante de que si quiere lograr su objetivo inicial no puede hacerlo por medio de esa nueva proyección.

Entonces, somos testigos de cómo es que la presencia de Lucía legitima la proyección de Percy, mientras que su recuerdo imposibilita que la de Misterio triunfe. El hecho de que ella sea consciente de que existen dos representaciones que se dan casi a la par, pero opte por solo creerse una, confirma más la separación entre niveles de realidad X_1 y X_2 . Esta es la primera característica de la metateatralidad del texto. Por otro lado, como plantea Ubersfeld,¹⁹ una representación no sería nada sin aquel espectador que aceptara lo que ve. Pero es importante tener en cuenta que si bien un espectador ideal debe ser crédulo, no quiere decir que sea ingenuo. Lucía confía en la performance de Percy porque es verosímil para ella, porque funciona dentro de su universo y responde también a sus requerimientos. La falla se dará justamente cuando los requerimientos de una proyección sean contrarios a los de la otra, esto se da porque el protagonista está muy comprometido con sus espectadores y ve como algo complicado poder ofrecerle a los dos lo que buscan sin negárselo al otro. Podemos ir notando que lo que Lucía busca en Percy es justamente eso que Misterio no puede ofrecer, y el protagonista, muy al margen de sus proyecciones, desea complacer a Lucía. El finalizar la escena 13, el protagonista hace evidente su malestar por tener que proyectar a Misterio, “¿Sabes quién

¹⁹Anne Ubersfeld en La escuela del espectador nos habla sobre el papel que el receptor tiene dentro de las interacciones teatrales. Partiré de lo postulado por ella en este libro para confirmar, a partir del cotejo con escenas, que, efectivamente, dentro de la obra existen personajes que cumplen el rol de espectador que le da sentido a las acciones del protagonista.

soy? Misterio. ¿Sabes por qué lloro? Porque no sé si me gusta serlo. No sé por qué soy...”

(80) No le gusta serlo, porque esa proyección lo aleja de sus anhelos iniciales, de su hermana.

No es posible asegurar cuál es la proyección más arraigada dentro del protagonista, pero en cierto modo sí podemos especular acerca de cuál era la más deseada. No debemos perder de vista que Percy opta por entrar en este proceso que lo convierte en Misterio para encontrar en este espacio eso que en el primero no pudo completar: alzarse como cabeza de familia y velar por el bienestar de su hermana. La principal diferencia que se presenta en este nuevo espacio es que no existe ninguna Lucía que despierte en él todo ese sentir. Obviamente, su afición por el equipo de fútbol y el fervor que siente por él podría ser equiparable, pero finalmente, el amor por este club no le otorga lo que tangiblemente su hermana sí podría. En la última intervención de Misterio, luego de dispararse, nos dice

“(…) Y sentí pena porque en verdad todo se acabó. (...) un dolor rápido y feroz y otro... otro dolor por las ganas inmensas de quedarme, de que llegue la noche y poder dormir. Mis labios inmóviles solo quieren besar y cantar y reír. Y todavía quisiera besar a Lucía, a mi madre y hacerle el amor con mucho cuidado a Claudia. Todo eso quiero hacer ahora. Y ya no puedo. Nunca más. Por qué tenía que irme (...)” (140)

Esto nos muestra que el protagonista, en su último momento, anhela esa vida que tenía junto con su familia, con su hermana. Esta era una vida que le ofrecía experiencias concretas y físicas, llenas de amor y que le permitían pensarse como un posible padre. Él pasó de estar en un ambiente rodeado de mujeres a quien podría proteger, para hundirse

en un mundo lleno de hombres violentos que lo mantenían a la defensiva. Este es un aspecto importante en relación con el espacio dramático. Cuando el protagonista performa como Percy lo hace en un ambiente donde solo se debe a mujeres, la única imagen masculina fuerte es la de su padre y él la aborrece; también se halla Caradura pero él se mostrará como un ser indefenso, relativamente feminizado en ese entorno. Percy será el macho alfa en la práctica, que no puede reclamar su lugar porque el anterior aún no deja su puesto, a pesar de no poder lidiar con él. Por otro lado, el ambiente de Misterio es un masculino en todo sentido donde sí hay una lucha constante por ser el macho alfa, donde, irónicamente, se le hace más sencillo al protagonista ganar. Volviendo al tema de Lucía, finalmente podemos ver que en la imagen de esta se conjuga todo lo deseado y, además, ella juega bien el rol teatral que le corresponde que no hace más que exacerbar el deseo del protagonista.

Es evidente la teatralización de este personaje, no solo porque su presencia en más de un nivel de realidad lo confirma, sino porque será consciente de su lugar dentro de la representación que presenta su hermano. Ella buscará durante toda la obra *anclar* al protagonista a su primera performance, a pesar de ser consciente de las limitaciones que esta misma le ofrece (la presencia del padre, los problemas en casa). Lucía suspenderá a consciencia su incredulidad para legitimar de la mejor manera posible a Percy y, de esta manera, anular cualquier intento de que Misterio triunfe. Si bien la identidad de Percy es la primera en presentarse, el hecho de ir de una a otra ya le da un cariz performativo que requiere de estrategias teatrales para subsistir, es por esto que Lucía como espectador ideal será de suma importancia en el viaje de establecimiento que hace su hermano. Esto se debe a que el deseo de proteger a Lucía y la imposibilidad de ser padre en su ambiente lo impulsa a buscar respuestas en otro ambiente, pero al mismo tiempo mantiene vivo el anhelo que lo hace moverse como Misterio. Lucía es *ancla* por ser espectador ideal y motivo constante del verdadero rol que el protagonista quiere alcanzar.

“*Qué bacán es ser Misterio a veces. Y qué hasta el culo es ser Caradura.*”

En esta obra existe un personaje que será de vital importancia para el desarrollo de la trama: Caradura. Él es quien acompaña al protagonista en el proceso de construcción de identidad que experimenta. Este personaje juega un rol que puede ser analizado desde distintas perspectivas teatrales. He planteado en capítulos anteriores la importancia del papel del espectador en el proceso de construcción de la identidad del protagonista. En este sentido, Caradura también es espectador de Percy/Misterio, pero vale la pena analizar, además, las otras equivalencias que la presencia de Caradura encierra, porque estas nos ayudarán a entender mejor la teatralidad del personaje y por qué lo denomino *bisagra*.

Este término alude al punto intermedio entre las proyecciones del protagonista, así como una bisagra sirve para articular una puerta y le permite movimiento, del mismo modo Caradura facilitará el paso de una identidad a otra para el protagonista. Este personaje, en su función como *bisagra* será funcional y de presencia casi natural indistintamente de la proyección que presente el personaje principal. En este trabajo se ha venido usando el término “proyección” como sinónimo de performance. La aplicación de este término está basada sobre lo planteado por Goffman al referirse a la construcción de una identidad a partir de la mirada del otro. Él nos dice que todo individuo proyectará una identidad determinada dependiendo de las circunstancias, de ahí que he adaptado y aplicado el término “proyección” para fines de este trabajo.

Si nos detenemos a analizar la performance de Caradura, es posible equiparar dicha participación con arquetipos de personajes a lo largo de la tradición teatral. Al

entender cómo funciona la relación entre Caradura y Percy/Misterio, se puede apreciar que estos tienen una amistad muy estrecha en la que el primero ocupará, de una u otra manera, el papel de guía. En la tradición teatral, aquellos personajes que acompañan al protagonista de una manera positiva y preocupada son el confidente y el criado.

Según la definición de Pavis²⁰, el confidente es “el personaje secundario que recibe las confidencias del protagonista, le aconseja y le guía (...) desempeña el papel de narrador indirecto y contribuye a la exposición y, luego, a la comprensión de la acción” (Pavis, 2008:89). Pavis también explica que las funciones de este personaje son tan variadas como su relación con el personaje principal. Así será Caradura. En momentos será mensajero, ayudante, escuchador²¹; será también quien aconseje, guíe y conmine al buen accionar; en este sentido su proyección es semejante a la del criado, quien busca siempre que el amo haga el mejor bien y tome las decisiones correctas. Es posible decir que también se asemeja a un coro, en la medida en que el confidente tiene remanentes de este. Presenta también un poco de bufón, ya que en ambos espacios dramáticos en los que se mueve, hay momentos en los que no se le considera con la debida seriedad por lo que él aprovecha en comportarse con comicidad que encierra cierta crítica.²²

Por otro lado, es posible otorgarle posiciones a este personaje en el plano de la producción teatral. Además de ser espectador de ambas proyecciones, será el tramoyista que estará presente en el paso de una a otra. Pavis define tramoyista como “Persona encargada durante la representación de asegurar el cambio de los decorados, el buen funcionamiento de los trucos, la existencia de accesorios en el escenario” (Pavis,

²⁰Todas las definiciones de Pavis son tomadas de Diccionario del teatro: dramaturgia, estética, semiología

²¹Uso el término “escuchador” y no oyente, porque tal como plantea Pavis, a partir de una definición de Schlegel, el escuchador se opondrá al “oyente pasivo” y será compañía insustituible de un héroe que camina hacia su derrota. De esta manera sabe provocar la crisis. (Pavis, 2008:89)

²²A partir de las definiciones de Pavis de criado, confidente y bufón, planteo una interpretación del papel de Caradura según los lineamientos de estos tipos teatrales ya definidos. En un sentido estricto, Caradura no cumple con absolutamente todas las características de cada uno de ellos, pero sí es posible identificarlo con estos tipos teatrales en cierta medida que es pertinente para entender la teatralidad del personaje.

2008:493). Es evidente que Caradura no cumple este rol de modo estricto, pero si trasladamos las categorías teatrales de producción a un nivel metateatral dentro de la obra, es posible adaptar este término para que funcione con Caradura. Él, de una u otra manera, facilita que se dé el paso de una escena a otra, si entendemos “escenas” como las distintas proyecciones del protagonista. Más adelante explicaremos cómo es que lo conflictivo de este personaje recae en que no puede ser espectador y tramoyista a la vez, porque no puede pretender suspender su incredulidad y a la vez estar al tanto de la realidad para poder manejarla y disponer de ella.

A partir de estas interpretaciones expondré, con mayor detalle más adelante, y recurriendo a escenas de la obra, por qué postulo el término *bisagra* para calificar a Caradura. Él se encuentra en el punto medio entre Percy y Misterio y este punto será articulador para el desarrollo de la trama y el posterior fracaso de la búsqueda del rol deseado y, por tanto, de una exitosa conformación de identidad.

Ya mencioné algunas características de la relación entre el protagonista y Caradura. Entre ellos se dará una complicidad y, al mismo tiempo, un afán de protección, sobre todo por parte del primero hacia el segundo. Caradura es importante desde la infancia del personaje principal. En la escena 1 Percy le cuenta a su hermana que se escapó con su amigo “el grande” que tiene “13, y fuma” (15). Esta pequeña mención de Caradura será importante porque pone de manifiesto que la presencia de este se relaciona desde siempre con ambos estratos de la vida del protagonista. Es testigo de los inicios de un Percy aficionado por las barras que luego se vuelve un violento hincha apodado Misterio. Además, en esta escena de la niñez, Caradura es presentado como una figura de cierta autoridad y como un modelo, algo retorcido, a seguir. Después de las escapadas al estadio que estos dos niños tenían, no vuelven a separarse en los años venideros y siempre se sienten unidos por el amor a Universitario. Ya siendo Percy adulto, es

Caradura quien lo acompaña en el preciso momento en que se inicia en el mundo de Misterio y conoce a los otros miembros de la barra. Él siempre será un amigo devoto y fiel, procura velar por sus intereses y tiene en alta estima aquello que Percy más valora: Lucía. Caradura está perdidamente enamorado de ella y, con mucha perseverancia, logra tener una relación que se ve frustrada por su muerte prematura. Es esta relación entre ambos hombres que tiene tantos años y raíces fuertes en la proyección de Percy la que hace que Misterio opte en cierto momento por regresar a ser Percy y llevarse no solo a su familia y a su enamorada, sino también a Caradura.

Por otro lado, cuando nos enfrentemos a la proyección de Misterio, Caradura también está presente y en ningún momento le quita autoridad a esa nueva representación. Él será testigo y participe de ambas proyecciones según el ritmo de aquel que las proyecta. En este sentido es que lo denomino *bisagra*.

Para entender mejor el uso de este término, es importante ubicar a Caradura en los distintos niveles de realidad en los que se mueve, ya que de esta manera será más fácil percibir su funcionamiento como *bisagra*. Para esto debemos retomar el cuadro de niveles de realidad presentado anteriormente. Hay un momento de la obra en el que se hace solo mención de Caradura, pero con esto se deja claro que es participante, al menos, de un nivel de realidad determinado. Esta es una escena familiar en la que el conflicto está por detonar.

“MADRE

Quería que me acompañes donde tu tía Carmen. Está bien delicada.

MISTERIO

No puedo. He quedado con Caradura para ir al estadio. Si

ganamos mañana... (El padre bota los cubiertos). ¿Qué

pasa?

PADRE

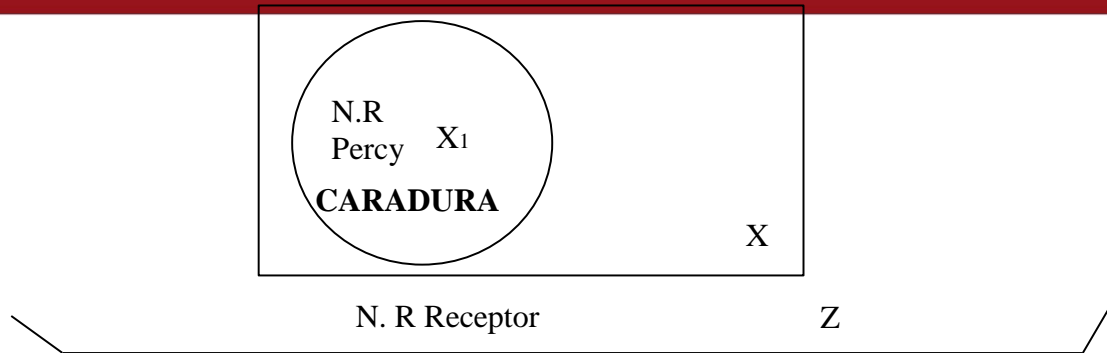
¿Qué ganas yendo al estadio con ese vago?

MISTERIO

Para eso trabajo y no te metas con Caradura.” (21)

En este pasaje, si bien notamos que lo que motiva al protagonista es ir al estadio, no actúa según los lineamientos de la proyección de Misterio, sino que está siendo Percy e interactuando con ese primer espacio donde anhela levantarse como figura paterna. Este es un espacio que se opone en más de un aspecto al otro; en primera instancia, como ya se dijo, será sobre todo caracterizado por la presencia femenina y el afán de portarse debidamente para honrar a las mujeres que ama. A este mundo también pertenece Caradura. Percy quiere a su amigo de una manera diferente de como lo quiere Misterio; ambos lo consideran importante, pero será bajo la proyección del primero que Caradura encontrará más seguridad. En las escenas que mencioné anteriormente, la de la niñez y aquella en que le promete a Lucía dejar el mundo de las barras e irse, también se aprecia cómo es que Caradura es un miembro activo del universo de Percy y tiene casi la misma importancia que los demás motores que lo motivan.

Volviendo a los arquetipos mencionados al inicio del capítulo, Caradura en tanto que participa de esta proyección se asemeja al confidente y, de manera indirecta, al bufón; puesto que no será tomado con la seriedad que se merece por la familia del protagonista; es más, Lucía no lo tratará con el debido respeto en un comienzo y luego se dará cuenta del verdadero valor de este individuo. Teniendo en cuenta estas primeras relaciones planteadas, podemos ubicar a Caradura en el plano de realidad X_1 .



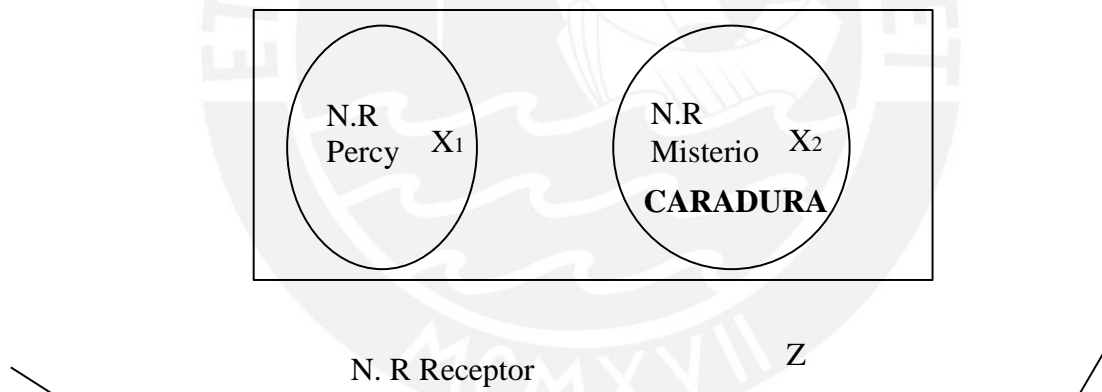
Sin embargo, es evidente que este no será el único ambiente en donde este personaje se desempeñe. En la escena 16, miembros de la barra esperan a que llegue Misterio y Tyson está inquieto. El Chacal²³ pide que esperen por Misterio y Caradura asegura estar de acuerdo. Si bien esta intervención es pequeña, deja en evidencia que el personaje analizado en este capítulo sí le da legitimidad a la proyección de Misterio. La prueba más grande de esto, y el episodio que propiciará que sea aún más imposible el triunfo del protagonista, sucede en la escena 21. Caradura está celebrando su noviazgo con Lucía cuando las realidades se mezclarán al encontrarse con Chacal y La Loca. Luego de entrar en conflicto por los recuerdos de la barra y de Misterio, este responderá a las bravuconerías de otros diciendo:

“(Se para violentamente y empuja a uno). ¿A quién chucha le vas a robar la chela? Yo soy Misterio, saco mi fierro y te mato. Mañana voy a ir a ver a mi mejor amigo, Caradura, ese también es bravo, como yo, más o menos. Ven, ¿no querías cerveza? Ven pe', manco de los mancosos, yo soy Misterio, conchasumadre.” (125)

Acá vemos cómo es que la proyección de Misterio ha sido tan legitimada por Caradura que la ha interiorizado. Si nos remitimos a los arquetipos y sus usos comunes, podemos

²³Veremos más adelante cómo este personaje cumple el rol de *ancla* para Misterio.

decir que esta intervención de Caradura es un amago de disfraz, tan común en el teatro aurisecular. Es así como vemos al confidente o criado haciéndose pasar por su amigo/amo, casi por azar. Normalmente esta estrategia es usada para llevar a cabo tramoyas que le otorgan un subnivel de realidad a la presentación y, además, pretenden ser el medio para burlarse de alguien. En este caso, el dueño de la verdadera identidad no sabe de esta usurpación, que podría no pasar de eso; pero, lamentablemente, en esta obra, a modo de una cruel comedia de enredos, esta burla prosigue hasta el punto de confundir realmente a Caradura con Misterio y matarlo por tal motivo. Si le damos una lectura que busque enaltecer a Caradura, podríamos considerar que este acto fue una manera de dar la propia vida para salvar la de su amigo, lo que le daría aún mayor énfasis a la devoción que uno sentía por el otro.²⁴ En momentos como estos vemos a Caradura siendo parte casi exclusiva del nivel de realidad X_2 .



En la escena mencionada líneas arriba, Caradura presenta una conducta sumamente teatralizada. Él recurre a una nueva identidad, hace exactamente lo que hizo Percy: adoptar la identidad de Misterio para sentirse más poderoso y alcanzar, de manera ficticia, logros que como Caradura no puede. “Que bacán es ser Misterio a veces. Y que hasta el culo es ser Caradura” (125) Se recurre a una adaptación de la estrategia del disfraz. Finge actuar como su amigo y aprovecha que el público al que se enfrenta no podría distinguirlo físicamente. La herramienta con la que cuenta Caradura para disfrazarse es su gran

²⁴Es importante tener en cuenta que, al fin y al cabo, Misterio también pierde la vida motivado por el recuerdo de Caradura. Se da una inmolación de doble vía.

conocimiento sobre la vida y el sentir de Misterio. Más adelante nos enfrentamos a una tragedia derivada de un momento potencialmente cómico: la proyección de Misterio trae consecuencias fatales para quien la asuma.

Ya se ha planteado cómo es que Caradura puede ser espectador de Percy, así como de Misterio. Pero lo que importa para entender a este personaje como *bisagra* es una tercera ubicación dentro del cuadro de niveles de realidad, una en la que se moverá más como tramoyista. Una escena importante, que ya mencioné anteriormente, es la 15. Acá Lucía sufre por la muerte de Carlos y le manifiesta a Caradura las sospechas sobre esta:

LUCÍA

Caradura, ¿tú crees que Percy haya sido...?

CARADURA

¿Haya sido qué?

LUCÍA

El que mató a Carlos

CARADURA

¿Qué estás diciendo Lucía?

LUCÍA

¡Respóndeme!

CARADURA

No... No. ¿Estás loca?

LUCÍA

¡Por favor, busca a Percy!"(90)

En este diálogo parece que nos enfrentamos a Caradura moviéndose en la proyección

de Percy, siendo su confidente y defensor. Encuentra infundadas las dudas de Lucía y le dice que buscará a Percy. Es importante que acá reconozca al protagonista como Percy y todo lo que este encierra. Lo interesante de esta escena es que automáticamente después de hablar con Lucía, aparece Chacal, un representante de la proyección de Misterio en el mundo de Percy:

“EL CHACAL

Vine a buscar a Misterio

LUCÍA

¿Quién es Misterio?

CARADURA

¿No está en tu casa?”(90)

Ahora Caradura debe reconocer y legitimar la proyección de Misterio al mismo tiempo que la de Percy. Debe enfrentarse a las dos *anclas* de las dos proyecciones al mismo tiempo y, de una u otra manera, esto traerá problemas para alguna de ellas.²⁵ Lo mismo podemos ver que sucede en la escena 21 citada hace un momento, donde aparece un Caradura celebrando su noviazgo con la hermana de Percy y aparecen dos miembros del mundo de Misterio, lo que lo lleva, finalmente, a performar él mismo como parte de ese segundo espacio dramático.

Para entender mejor esto, recurriremos a una tercera y última variación del cuadro de niveles de realidad (en lo que a Caradura respecta), donde se concluirá que Caradura se mueve, prácticamente a libertad, por todo el nivel X.

²⁵En este caso le traerá problemas a la proyección de Percy porque Lucía partirá de este momento para reclamarle a su hermano sobre esa nueva identidad y su conducta.

CARADURA	
(N.R Protagonista en sus distintas proyecciones)	X
N. R Receptor	
	Z

En este cuadro apreciamos que Caradura diluye los límites entre Percy y Misterio, por eso de existir dos subniveles X, solo nos enfrentamos a uno. Para el resto de espectadores, los márgenes siguen siendo claros y más difíciles de penetrar, pero para Caradura estos no significan un obstáculo y se halla en toda la libertad de moverse en el nivel de las representaciones que su amigo elija, indistintamente de cuáles sean estas.

Líneas arriba mencioné que el rol teatral de Caradura también falla porque no puede pretender ser tramoyista y espectador ideal a la vez. Esto se debe justamente a esa posibilidad de paso de una realidad a otra. Un espectador ideal es aquel que, a pesar de conocer ciertas implicancias de la performance, opta por suspender su incredulidad porque existe un misterio escondido dentro de lo que estará observando, ya que será un mundo al que no pertenece y al que puede mantenerse ajeno o participar en él solo en la justa medida. En cambio, Caradura tiene potencial para ser espectador ideal, pero solo si lo es de una sola proyección. Él tiene conocimiento de todo lo que ser Misterio causa sobre Percy y viceversa, él ya no puede mantener una distancia sin confundirse o causarle algún problema al protagonista. Participar activamente de ambas proyecciones lo hace inconsecuente, porque debe ser quien facilite que estas se den. Cualquier imposibilidad que se vaya a dar en la búsqueda de objetivos del protagonista se traducirá también en los quehaceres de Caradura. Este sabe que ambas proyecciones son inconjugables. En cierto momento le dirá a Percy “Eres bien abusivo para ir al estadio en terno...”. Esto es solo una muestra de cómo lo perteneciente al universo de Percy no

puede adecuarse a ese nuevo espacio dramático que ocupará Misterio. Al mismo tiempo, Percy no puede dejar su trabajo de un día para otro por su afición a la camiseta crema. Por otro lado, Caradura procurará desviar la atención de Lucía cuando ella pregunte por la nueva proyección. Si bien Lucía no es tonta ni ajena a las implicancias de esta, este opta por mantenerla lo más lejos posible porque sabe que ella no puede ser parte de ese mundo lúmpen de Misterio.²⁶

Es importante analizar lo que viene después de la usurpación de la identidad. La escena 23 es breve, pero importante para el desenlace de esta obra. Acá un hombre, pensando que Caradura es Misterio, lo matará de dos balazos. De esta manera dejará de existir el confidente y el tramoyista, y por lo tanto la *bisagra*. Este es el desenlace trágico que mencioné anteriormente que se deriva de la esfera de un juego cómico. La muerte de Caradura trastornará definitivamente a Misterio, quien ya no podrá volver a ser Percy después de este hecho. Los remordimientos por no haber recibido la bala que fue a parar al cuerpo de su amigo, más todos los traumas acumulados desde la niñez harán que Misterio acabe con su vida de manera abrupta y casi a modo de castigo. Él se convirtió en su propio verdugo, en términos teatrales, por enfrentarse ante la imposibilidad de seguir moviéndose de una proyección a otra. Misterio al ser testigo de la muerte de Caradura, se vuelve testigo de su propia proyección. Caradura al usurpar la identidad de Misterio crea un desdoblamiento performativo que el protagonista presencia. Caradura será el primer personaje en no funcionar dentro de esta performance, esto se debe a que Misterio es una proyección traslaticia, siempre asumida en segundo grado y de manera provisional. Es una construcción creada a partir de la necesidad de ser alguien diferente capaz de lograr lo que originalmente no se puede. En el caso de Percy, Misterio le permitirá buscar un nuevo ambiente para alzarse como líder; mientras que para Caradura,

²⁶Es importante tener en cuenta que para Caradura, Lucía es igual de maravillosa, pura y bella como lo es para su hermano, por lo que buscará protegerla casi tanto como este.

optar por esta identidad le permite sentirse triunfador e importante por un momento y completar la felicidad que en ese momento tenía por el amor de Lucía. Él entrará en esta identidad figurada y no durará mucho ni gozará de sus beneficios a pesar de que no pretendió quedarse en ella. El impulso por querer performar como Misterio le costará la vida y, como dije anteriormente, enfrentará al protagonista a su propia identidad. En ese momento Percy/Misterio no será actor sino espectador de su propio performance. Esto permite que se distancia de la experiencia vivida, lo hace pasar por una anagnórisis; él reconoce la responsabilidad de sus actos y asegura que él debió morir y no su amigo, esto será proléptico, puesto que al final de la obra él morirá de la misma manera. Con un disparo, como la proyección de Misterio sobre Caradura murió en dicha escena. La metateatralidad de esta obra es tan amplia que invade al propio centro de la trama y lo lleva a moverse de una manera diferente en los niveles de realidad que él mismo creó con su conducta.

Podemos concluir que Caradura se presenta como un espectador conveniente, pero a su vez fallido dentro de esta trama. Debemos recordar que para que una performance triunfe, debe existir la suspensión de la incredulidad y esta no se da del todo en el personaje de Caradura. Él se presentará más como un codirector de la teatralización presentada por el protagonista y sus reacciones estarán sujetas a las necesidades que él tenga²⁷. Por este motivo es que al finalizar la obra somos testigos de cómo Caradura se alejó de la vida que experimentaba junto a Misterio y la barra brava, pero no así del ideal de individuo que ofrecía Misterio. La mayor muestra de imposibilidad de triunfo y parte de la culpa del fracaso del protagonista recaerá sobre Caradura. Él no interiorizará la teatralización de la misma manera que los otros personajes y esto se debe a que él experimenta desde un inicio la imposibilidad de triunfo de performar dos representaciones

²⁷ Estas tendrán relación con la intención de ir de una proyección a otra, por lo que Caradura será la *bisagra* que se lo permita

simultáneamente. Esto es motivado por el hecho de que Caradura debe, al igual que Misterio, moverse de un lugar de representación al otro; solo que en el caso del primero, no lo hará persiguiendo un objetivo sino por pura devoción y amistad. Caradura abandona esa vida y ese constante ir y venir justamente por no hallar un objetivo que le otorgue una motivación suficiente y opta por quedarse en el ambiente que sí le otorga un motivo y que, casualmente, también está representado por Lucía. Solo será hacia el final cuando, motivado por el alcohol, recordará esa devoción por Misterio y se verá condenado a una muerte azarosa e injusta. Todo parece indicar que la proyección correspondiente a Misterio será la que triunfe hacia el final, pero esto no se dará así. El protagonista no podrá dejar los recuerdos de lado, sobre todo la muerte de aquel amigo que también era parte de ese panorama ideal de sí mismo.

Al analizar la presencia, conducta y relaciones de Caradura a lo largo de esta obra podemos notar, en síntesis, que sin la presencia de Caradura, la dinámica planteada por el protagonista no habría tenido cabida en ningún momento. Este personaje *bisagra* permite que Percy se atreva a ser Misterio a pesar de guarda un deseo de triunfar en el universo del primero, porque sabe que al existir Caradura, existirá la posibilidad de moverse de una proyección a otra, siempre y cuando este esté presente en su vida. Posiblemente Misterio no contaba con que Caradura se alejaría de su universo para dejarlo sin la *bisagra* que lo conecte con la performance primaria. Percy/Misterio se encontrará en constante conflicto motivado por intereses simbólicamente iguales para lo que necesitará performar de maneras diferentes. Toda performance requiere de un espectador y, a veces, de un facilitador. En este caso Caradura procurará ser ese facilitador que en ciertos momentos sirve como puente entre una proyección y otra, pero que al romperse imposibilita por completo que el protagonista se asiente en una identidad determinada y alcance su objetivo de ser cabeza de familia.

“Misterio, he reunido a la gente; creo que estamos completos”

Como se ha mostrado en los capítulos anteriores, el protagonista de esta obra presenta dos proyecciones; Lucía es *ancla* de la primera, pero Misterio tiene su propia *ancla* y este papel recae sobre el Chacal. Recordemos que este término alude a aquel personaje que sirve como conexión principal que determinada performance requiere para desenvolverse. El personaje *ancla* es el espectador ideal que suspende su incredulidad de tal modo que crea un ambiente adecuado para que se desarrolle la identidad proyectada, al mismo tiempo servirá como detonante de la misma. Entonces, un personaje *ancla* es el motivo y facilitador de la performance correspondiente.

Ya hemos visto cómo es que Lucía juega este papel en el universo de Percy. Igual de importante para el desarrollo de la trama será el Chacal, quien acompaña a Misterio desde la creación de su identidad hasta la destrucción de ambas. Si bien el protagonista siempre fue aficionado al fútbol, no tiene una participación activa en una barra hasta conocer al Chacal, este será como un anzuelo para la segunda identidad. Antes de entender la relación que hay entre este personaje y Misterio, es importante conocer las particularidades del primero y cómo es que estas lo llevan a fungir distintos roles teatrales, del mismo modo que Caradura, que permiten que legitime a Misterio.

A diferencia de Lucía o Caradura, en un comienzo sobre el Chacal no se dice mucho. Iremos descubriendo elementos importantes de su historia de vida en el transcurso de la obra. Él no presenta los mismos conflictos familiares que los otros miembros de la barra, no hace evidente ningún trauma de la infancia que relacione la imagen paterna. Eso es lo primero que lo diferencia de los otros espectadores de Misterio.

Él es un miembro particular de la barra porque, al igual que Percy, según el orden social no pertenece al mundo lúmpen de los integrantes de la barra. Esto se nota en el contraste que hay entre cómo es él y cómo es su enamorada, la Loca. Será el único personaje que emita un discurso casi carente de jerga o lenguaje excesivamente soez. Su manera de hablar se asemeja mucho a la del Percy original perteneciente a una clase social media trabajadora.

El Chacal, además de apoyar a Misterio, se dedicará a una labor creativa. Gracias a la Periodista, nos enteraremos de que este personaje pertenece al ambiente letrado y tuvo una vida diferente antes. Esto será de suma importancia para ubicar al personaje en los distintos niveles de realidad.

En el capítulo anterior vimos cómo Caradura jugaba distintos roles que respondían a la tradición teatral. Él era el confidente y el criado en relación con el protagonista en cualquiera de sus proyecciones. En cierto sentido, sobre el Chacal también caen estos roles pero solo en relación a Misterio. Este es un personaje que también se debate entre dos mundos pero funciona más como espectador que como actor, podríamos considerarlo una especie de recopilador de experiencias, de cronista o etnógrafo que se alimenta de las vivencias de la barra brava. Esto se hará evidente al final de la obra donde nos enteraremos del destino de este personaje como relator.

La relación entre Misterio y el Chacal no será tan emotiva como la que tiene con los personajes analizados anteriormente. La amistad que se forma entre ellos, si bien es sincera responde más que nada a conveniencias circunstanciales. El Chacal es el miembro de la barra con el que, posiblemente, Misterio se identifique más. Su nivel de educación es otro al igual que su mirada del mundo. Misterio sabe que este personaje no es tan impulsivo como el resto y le tiene la confianza suficiente como para hacerlo partícipe de la venganza contra Carlos. Esto es porque el Chacal muestra desde el

comienzo admiración por Misterio. Será él quien le presenta al protagonista un universo alterno en donde pueda desarrollarse como padre y, si bien su posición como *ancla* facilita el desarrollo de la performance de Misterio, este no será un *ancla* tan fuerte como lo es Lucía; puesto que no luchará con ahínco para mantener al protagonista situado en una sola proyección, un solo espacio dramático. Los espectadores ideales de Misterio (los miembros de la barra encabezados por el Chacal) no se enfrentan a los de Percy, no pretenden marcar un territorio que ayude a echar raíz a la proyección de Misterio. En cambio, sí se dará al revés. Chacal no le dará un peso inminente a su rol de *ancla* como sí lo hace Lucía y otros espectadores del universo de Percy. Un ejemplo es Claudia, ella irrumpe en el universo de Misterio y lo incita a salir de él y volver al espacio dramático y proyección de Percy. Ante esto no vemos a ningún espectador de Misterio buscando desalentar al protagonista de proyectar su otra identidad. Esto responde a que el nuevo espacio dramático no es realmente una familia. Si bien es una comunidad, las relaciones que se desarrollan tienen una base construida y, en cierto sentido, artificial. Considero que esta es una de las razones por las cuales sus miembros no luchan tanto por anclar a Misterio como si lo harán los espectadores de Percy, que se mueven en un espacio dramático donde el protagonista originalmente quería ser líder.

La primera diferencia que evidencia el espacio dramático de Misterio es que se contrapone por completo al primero en cuestiones de género. El mundo al que Misterio es introducido por el Chacal es netamente masculino. La única mujer que se encuentra dentro de este universo es La Loca, quien muestra una conducta masculinizada y ruda. Esto se debe a un factor que vale la pena analizar para entender cómo es que se da la construcción de la identidad de Misterio: el fútbol. Recordemos que con este análisis pretendo mostrar que en esta obra se plantea la construcción de una identidad a través de mecanismos metateatrales. En este sentido, es pertinente analizar cómo funcionan las

dinámicas dentro del universo del fútbol en relación con la barra y cuál es el rol que juega el Chacal dentro de esta.

A partir de muchos pasajes de la obra, el protagonista nos expresa su sentir hacia el fútbol. Para él, este deporte es un sentimiento y no solo por lo que sucede en la cancha. El fútbol unifica y es justamente eso lo que le falta a la vida de Percy. Por eso, cuando el Chacal le presenta la oportunidad a Percy de ser parte de algo que se perfila colectivo y unificado, él no pierde la oportunidad de ser partícipe.

“EL CHACAL

Quando voy a Norte hay un culo de hinchas, casi todos son de la U, gente de barrio. Todos siguen lo que canta Oriente, sería de la puta madre hacer una manchita brava y alentar al equipo desde esa tribuna. Además, estaríamos frente a los gorilas.

EL BURRO

Putita pero ¿cuántos vamos a ser? Cien. Se va a ver hasta las huevas.

MISTERIO

Si mueves bien tus fichas, todo crece...

EL BURRO

¿Qué?

MISTERIO

Yo me entiendo.” (29)

En este diálogo vemos, en primer lugar, al Chacal mostrándole al protagonista la oportunidad de crear una barra. La idea surge de este espectador, no es idea de Misterio ni de otro miembro²⁸, pero es evidente que Percy está ansioso por ser parte de algo

²⁸Más adelante veremos cómo es que en el destino del Chacal se dará una gran ironía, porque en un comienzo este personaje proyectará sus anhelos en el protagonista empujándolo a crear esta barra y

puesto que no se siente parte activa o deseada en su familia. Esta será la primera señal concreta de la posibilidad de que la identidad de Misterio se vaya construyendo. “Mover las fichas” implica una conciencia de lo que se está haciendo, y si nos referimos a una participación activa, esto significaría una conducta relativamente impostada para buscar el mejor resultado. El hecho de adquirir un nuevo nombre es la primera señal que evidencia que este nuevo ambiente es ficticio. Acá el protagonista no puede ser Percy, debe interactuar como Misterio y desarrollar una personalidad diferente a la original. Percy necesitaba un incentivo evidente para decidirse en dar ese primer paso en su transformación: reconocer el propio nombre. La idea de formar una barra y sentir cómo, sutilmente, requieren de su aprobación para armarla, hace que sea necesario adquirir una identidad capaz de sobrevivir en ese mundo en el que está entrando. Al comienzo él no le da mucha importancia a su autonombramiento, pero veremos cómo este nombre va adquiriendo más importancia en el transcurso de la obra hasta deslizarse a su verdadera identidad. Esto es importante, ya que el nombre tendrá una carga semántica fuerte directamente relacionada con el peso del nuevo significante adoptado.²⁹ En una de las reuniones iniciales de la barra, lo primero que hace Misterio es rectificar su nueva identidad; cuando lo saludan llamándolo “misterioso”, él tajantemente responde “Misterio”. Esto es importante en términos teatrales porque será una de las primeras pruebas de que se está performando una representación independiente y que, además, tiene acciones específicas que aparentemente están alcanzando su objetivo. En todo momento el Chacal legitimará esta nueva proyección y apoyará al personaje principal en la búsqueda de asentarse en ella.

moverse en otro espacio dramático que ofrece un amago de familia. Al final, solo el Chacal conseguirá tener la familia anhelada.

²⁹ Antes de autonombrarse “Misterio” el protagonista será calificado como misterioso, esta es una característica que lo acompaña en el transcurso de toda la obra. Muchas veces emite discursos incompletos, se guarda información para él mismo. El hecho de tener dos vidas paralelas que pretenden no juntarse lo hace en primera instancia misterioso. En un escenario ideal, Percy debería ser un misterio para Misterio y viceversa.

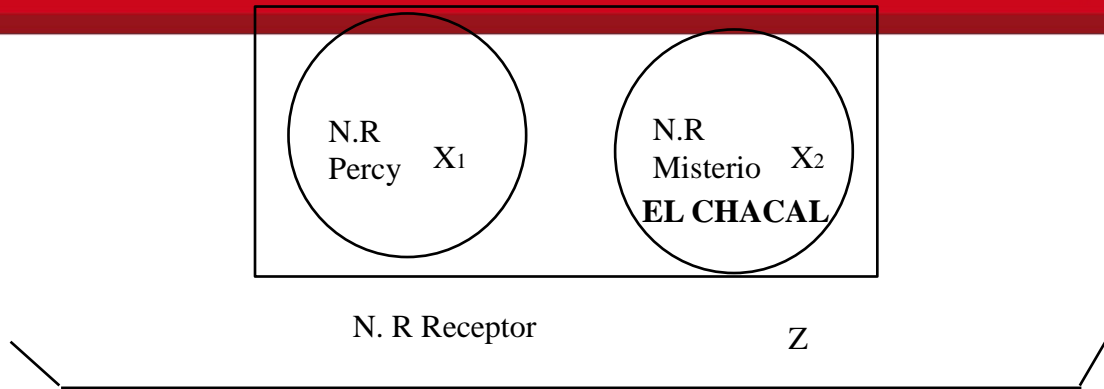
El protagonista entra a un mundo opuesto al suyo, un universo que es creado para ir en contra de “la pituquería” de Oriente, como lo llama el mismo Chacal. A pesar de ser reconocido, en determinado momento de la obra, como “el gringo”; este logrará deshacerse de esa imagen con la ayuda del Chacal. Este personaje funciona como el espectador ideal que permite que Misterio se desenvuelva. “Tranquilos pe', vamos a comenzar de una vez. Habla Misterio” (43). Intervenciones como este se dan muchas de la boca de el Chacal. Él orquestrará la participación de Misterio en todo momento, le da la palabra en más de una ocasión y busca que se le respete aún en su ausencia, tanto así que en algún momento Tyson lo increpa diciendo “Parece tu marido...” (93).

El Chacal siempre estará velando por la autoridad de Misterio, a pesar de que esta sea casi siempre un acuerdo tácito. Es de esta manera que el Chacal se asemeja al Criado, en relación a los tipos teatrales mencionados en el capítulo de la *bisagra*. Siempre estará dispuesto a ayudar al protagonista, cuidar sus espaldas y legitimar sus acciones. Él sabe que Misterio es realmente Percy, conoce el lugar donde vive y sabe de la existencia y la importancia de Lucia, pero aun así opta por aferrarse a la proyección que el mismo ayudó a construir. Con respecto a esto último encontramos un nexo importante entre el Chacal como espectador/personaje y el rol de relator sugerido hacia el final de la obra. Entonces, a partir de la relación planteada entre este personaje clave y el protagonista veremos un mecanismo teatral importante usado por Misterio para establecerse en dicha proyección. El Chacal será el ancla de Misterio, quien detone esta identidad y luego busque la manera de preservarla. Lamentablemente, su accionar no podrá competir contra la fuerza de la otra *ancla* que es Lucía, sobre todo porque se moverá en un espacio dramático que nunca dejará de ser un amago de lo que el protagonista realmente quiere. Pero, de una u otra forma, por más que el intento fracasa, es evidente que la presencia del Chacal como espectador ideal de Misterio le ofrece a la obra más de un matiz

metateatral que será analizado en relación con los niveles de realidad en los que este se mueve.

Si observamos el accionar del Chacal en el transcurso de la obra, es posible notar que este personaje, poco a poco, introdujo al protagonista dentro del mundo de la barra brava y le dio la oportunidad de obtener, al menos momentáneamente, el rol de líder que anhelaba. Si hacemos una analogía con el fútbol, que, como mencioné antes, es un tema de gran relevancia, se puede decir que Misterio juega el rol del capitán del equipo que es la Trinchera Norte. Él desde un comienzo, a pesar de que no se diga, será quien cumpla el rol de líder, de cabecilla. Es por eso que busca comportarse a la medida de las circunstancias y se vuelve un ente violento, ya que esa es la única manera posible para sobrevivir en el universo de las barras bravas. Si Misterio es el capitán de este amago de equipo, el Chacal sería el Director Técnico, porque es quien dirige inicialmente los anhelos del protagonista hacia ese nuevo espacio y, quizá sin darse cuenta, los manipula de manera tal que logra involucrarlo al extremo con este universo. En mi opinión, el Chacal proyecta sobre el protagonista anhelos que él mismo desea alcanzar pero que no logra. Esto representa una ironía, ya que hacia el final de la obra nos enteramos que será el Chacal el único que se alza como cabeza de familia pero que sigue añorando eso que Percy intentó dejar de ser. Con esto no planteo que exista una envidia dentro de la relación entre estos personajes, pero lo que sí hay es una dinámica que los hace complementarios el uno del otro. El Chacal seguirá en silencio y pasivamente a Misterio en todas sus acciones para luego alzarse como lo único que no alcanzó a conseguir realmente el protagonista.

Es sumamente importante ubicar a este personaje clave dentro de los niveles de realidad ubicados en la obra. Para eso recurriremos nuevamente al gráfico.



El Chacal se ubicará dentro del nivel X_2 , si bien nada le impide moverse al otro nivel, él opta por quedarse solo en el universo de Misterio; solo en una oportunidad se involucrará con el ambiente de Percy al ir a buscarlo a su casa.³⁰ Este personaje *ancla* sabe que Misterio tiene todo un universo y una historia siendo Percy, pero se encuentra tan involucrado con la barra que obvia la influencia que la proyección original pueda tener sobre Misterio. Ya dije antes que el Chacal será quien orqueste la participación de Misterio dentro del mundo de la barra, será el director técnico que indicará los movimientos que se deben dar para un objetivo, pero no mostrará la misma fuerza sobre el protagonista como si lo hace la otra *ancla*. Casi todo el tiempo tendrá una participación relativamente pasiva en cuando al debate entre proyecciones, solo se atreverá a adentrarse al universo de Percy cuando sienta que la barra corre peligro, en este caso por la muerte de Carlos y las amenazas del equipo contrario.

Cuando el protagonista asesina a Carlos, parece hacerlo desde la performance de Percy, porque es una venganza de esa proyección la que se pretende realizar, pero el testigo de este hecho será el Chacal. Él será espectador del momento en que se mezclan ambas identidades unidas por una característica en común: la ira. El Chacal cuidará de Misterio en este episodio, a pesar de estar enfrentándose a un hecho motivado por el universo de

³⁰Lo interesante de ese episodio es que, si bien no presenta una gran participación activa por parte del Chacal, si desencadena un enfrentamiento entre Percy y su propia *ancla* lo que hace que, de una u otra manera, se identifique más con la performance de Misterio. Percy al hacer sufrir a su hermana deja de reconocerse a él mismo porque sabe que la nueva proyección está intentado enraizarse en él.

Percy. Se tergiversará este hecho en manos de la prensa y se le atribuirá a los miembros de la barra. De esta manera, un acto realizado por Percy pasará a interpretarse como un hecho perpetuado por Misterio con la compañía de otro miembro de la barra.

“MISTERIO

¿Sabes a qué huele la sangre? La sangre de otro huele diferente, yo la he tenido hoy en mi cara, en mis manos [...]

La suya apestaba a cobardía. Era como si cada vez que salpicaba mi cara quería meterse en mí para pedir perdón, pero ese perdón indigno, el que pides porque sientes miedo. Yo no siento miedo. Ahora menos. Cuando vayamos a la tribuna sabrás que al frente uno que te insulta ya no puede hacerlo y entonces sonrías. ¿Soy un mejor hombre? No, no sé que soy. Desde hoy día solo sé que me llamo Misterio. ¿Soy un peor hombre? No, hice lo que la sangre me ordenó. Yo tengo sangre por todos lados: mía y ajena. La bandera de la U tiene sangre, ¿habrá que limpiarse las manos o habrá que quedarse con ellas? Rojas, cremas, adoloridas y cansadas. ¿Sabes quién soy? Un hombre. ¿Sabes quién soy? Misterio ¿Sabes por qué lloro? Porque no sé si me gusta serlo. No sé por qué soy...”

(80)

Esta intervención de Misterio se da en un diálogo que tiene con Chacal luego de asesinar a Carlos. Me atrevería a decir que la presencia del personaje *ancla* en este acto de violencia es importante, porque es lo que permite que el protagonista deslinde la motivación inicial del acto violento para poder relacionarla casi por completo con su sentimiento por la barra. Misterio transformará la sensación cosechada en el asesinato de

manera tal que le sirva en su interacción como miembro de la Trinchera Norte y enemigo de quien se oponga a ellos. Percy ya asumió que no puede escapar de representar a Misterio, este nuevo individuo creado por las circunstancias será lo único que lo defina y lo justifique bajo ciertas circunstancias; nada más importará. Defender a su equipo será como defender a su sangre y eso es suficiente justificación para cualquier tipo de acto.

He mencionado antes que el Chacal también se debate entre dos mundos. Él es el único miembro letrado de la barra, está por terminar estudios de literatura y aparentemente en un pasado tuvo alguna relación con Nadia, la periodista³¹. Ser universitario es algo que no encaja en el universo de los barristas, sobre todo porque estudia una carrera humanista. La Loca le dice “¿Qué tanto escribes? Como si sirviera pa' algo. Tú estás en la universidad por las huevas. Pa' concha, escrito de qué. Ponte a trabajar” (55). A pesar de eso, el Chacal ve la manera de poner su oficio al servicio de la barra. Será él quien se encargue de crear las canciones que usarán para animar al equipo y, por otro lado, recurrirá a sus contactos para conseguir dinero.³² A él le importa dejar en claro que, si bien tiene estudios superiores, eso no lo hace más que el resto de los miembros. Él asegura sentirse igual que los otros, pero en la práctica vemos que no es así, que este es un individuo más organizado y con proyección a futuro. En relación a la barra, la mejor inversión que pudo hacer fue motivar la conversión de Percy a Misterio.

Existe un momento clave en la obra en el que el protagonista se encuentra en un debate entre identidades. Este se da hasta la escena 16, antes que se dé el salto en el tiempo cuando la periodista menciona a una barra creada hace cuatro años, liderada por Misterio y que entre sus miembros tiene a un tal Chacal. Durante el periodo de debate, el

³¹Nadie le saca en cara al Chacal la vida que está llevando, el diálogo que se da entre ellos tiene matices prolépticos. Al final de la obra se ve cómo es que lo que Nadia le dijo, en cierto modo, se cumple, porque el Chacal termina casado con ella y reconociendo que es una buena madre.

³²Debemos recordar que la entrevista que Nadia hace a los miembros de la barra es a cambio de dinero, ella le ofrece más oportunidades de este tipo al Chacal, pero él las rechaza.

Chacal siempre acompañará a Misterio y lo tienta a ser cada vez más parte de la barra.

Luego de que esta trinchera esté establecida y sea conocida, la presencia del Chacal sigue ahí junto al protagonista pero su función como *ancla* no parecerá ya necesaria, porque aparentemente Misterio ya se volvió la identidad permanente del personaje principal. El Chacal recibe con naturalidad la conducta violenta de Misterio, que es lo que lo alejó de la posibilidad de convertirse en cabeza de familia siendo Percy. En la escena 21 se enfrentara el *ancla* de Misterio con la *bisagra* representada en Caradura.

“EL CHACAL

Ya no bajas

CARADURA

[...] No me gusta la bronca, no voy. ¿Qué es de Percy?

EL CHACAL

En la bronca de Magdalena le dio vuelta a dos cagones.

Está recontra pedido, lo vamos a guardar un par semanas en otro lado.

[...]

CARADURA

Mi pata, carajo, él no era así. Él no era así, conchasumadre. Quiero verlo. Quiero verlo, ¿cuándo puedo verlo?

LA LOCA

Mañana. Se encuentran con el Chacal en el barrio y él te lleva.

CARADURA

Así es ahora la huevada

EL CHACAL

Está jodido. Hasta se ha comprado un fierro.

CARADURA

¡Váyanse! ¡Váyanse al carajo! ¡Tú lo cagaste a Misterio, tú conchetumadre, él no era así! ¡Él era tranquilo, puta madre!” (124)

En este pasaje, además de ver cómo la *bisagra* optó por legitimar una de las representaciones, la de Percy; somos testigos de un enfrentamiento peculiar. Caradura, el personaje que más conoce al protagonista en cualquier de sus performances, le echa la culpa al Chacal de haber convertido a su amigo. Será este diálogo el que deja más en claro la presencia del Chacal como detonante y facilitador, es decir, como *ancla* de Misterio. Al mismo tiempo, vemos cómo es que la existencia de este personaje y la influencia sobre el protagonista hacen que sea poco posible que la proyección de Percy sobreviva. Aún más interesante es notar que el Chacal no hace nada para defenderse, él nunca asegura ni niega su culpa en la transformación del protagonista. Podríamos considerar a este personaje como maquiavélico y astuto, que buscó una figura imponente y con ansias de liderazgo para formar una barra que él solo no podría formar. No me atrevo a asegurar que esto es complementa de esta forma, porque entre Misterio y el Chacal se entablaron lazos fuertes y el segundo nunca buscó aprovecharse de los logros del primero. Además, el Chacal no será un *ancla* muy pesada para el protagonista. A diferencia de Lucía, este nunca increpa a Misterio cuando es testigo de la otra identidad y, mucho menos, busca convencerlo de abandonarla. Un claro ejemplo de esto se da en la escena 22 cuando, frente al Chacal, Misterio le promete a Lucía que lo dejará todo para irse con ella y su familia. El *ancla* de Misterio se olvida de esta función por un momento y le dirá “Tranquilo, causa, más tarde lo traigo a Caradura. Tranquilo” (129). De esta manera vemos cómo el Chacal, evidentemente, no busca interferir entre el protagonista y su

anhelo de alzarse como cabeza de familia siendo Percy; muy por el contrario, pretende facilitar su objetivo. Hay que tener en cuenta que para este momento, la barra ya está establecida y la presencia de Misterio no es tan indispensable como lo era en un comienzo; en este sentido, la motivación que el Chacal tiene como personaje ya se cumplió: consiguió que se creará una barra organizada y temida que aliente a su equipo favorito. El protagonista puede volver a ser Percy sin que esto signifique un desbalance para el objetivo del Chacal.

El rol más grande que tendrá el Chacal dentro de la trama será de testigo. En todo momento será observador de los hechos. Él observa el primer arranque de furia de Percy, es testigo del asesinato de Carlos, presencia la muerte de Caradura, conoce la relación entre el protagonista, su familia y los miembros de la barra, etc. Como testigo es que sostengo que su participación no será tan activa como la de los otros personajes claves analizados, al menos no en el nivel de realidad X₂. No muestra un gran ímpetu en conservar la proyección de Misterio, solo la facilita y no se interpone ante ella. El único momento en el que interviene de manera más activa será cuando le pide que deje de jugar con la pistola antes de que se mate. Al ser testigo de todos los hechos, será muy fácil para él ser comentarista de lo que sucede. Al revisar las intervenciones del Chacal en la obra, notaremos que se dedica en más de un momento ha comentar lo que sucede y de esta manera focalizar la situación. Podría atreverme a decir que cumple, en cierto modo, el papel del Coro, en la medida en que narra ciertos hechos, lo cual se ve resaltado más que nada al final. Desde su lugar como personaje/espectador ideal, el Chacal comenta y presenta lo que sucede. Él no es el único personaje que se dedica a hacer esto. El mismo protagonista, recurriendo a monólogos, rompe la cuarta pared y se dirige al público para poder contextualizar los hechos y que lo conozcan más. El hecho de que el protagonista recurra a monólogos hace que sea evidente que se esta presenciando una ficción, algo

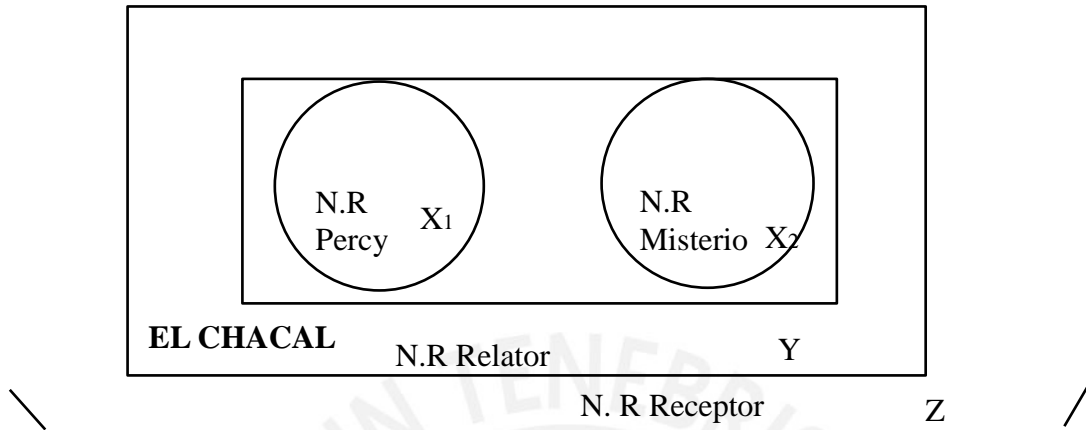
construido y artificial. Este recurso y los recurrentes saltos en el tiempo nos acercan a la idea de que no nos enfrentamos a algo que esta, necesariamente, sucediendo en ese momento frente a nosotros, sino más bien algo que se esta rememorando. Este es un recurso teatral en el que se apoya el personaje principal para que el público pueda entender por qué está mutando de una identidad a otra. De esta manera, estamos ante una estrategia teatral más que ayuda al protagonista a establecerse en una performance determinada.

El Chacal, a diferencia de Lucía, es un *ancla* que, si bien no es tan poderosa como la primera, ayuda a construir una identidad que no existía. En cierto sentido, Misterio es producto de la influencia del Chacal, lo que no necesariamente sucede con Percy y Lucía. A pesar de que la motivación de Misterio logra tomar un rumbo (la barra se consolida), la performance usada por el protagonista fracasa, es decir, la “construcción” hecha por su *ancla* no logra tener éxito a pesar de que su entorno sí. Entonces, los receptores de la obra como texto o puesta en escena, somos testigos del fracaso de la construcción de una identidad llamada Misterio.

El Chacal fracasó en su intento de anclar a Misterio en esta proyección, quizá con menos lamento que el de Lucía. Es aquí donde aparece un nuevo nivel de realidad que corresponde a una nueva construcción del mismo individuo. El Chacal al final de la obra recordará todo y dirá cómo extraña esas épocas y lo que significó Misterio en su vida. Se infiere que es él quien se ha encargado de seguir transmitiendo el legado que Misterio dejó, a tal punto de llamar a su propio hijo de la misma manera: Percy. Él reconoce ambos performance dentro del mismo individuo, de aquel que fue incapaz de entrar a ese bajo mundo y luego salir, como sí lo logró él³³. El Chacal se involucra de manera intensa con el

³³Es con relación a esto que se da la ironía de la que hable anteriormente. El Chacal buscaba formar una barra y se apoyó en el anhelo de Percy para lograrlo. Finalmente, el Chacal consigue ser cabeza de

mundo de las barras pero logra salir de este ambiente y continuar con su carrera de periodista y casarse con aquella mujer que lo entrevistó en su calidad de barrista tiempo atrás. Acá nos enfrentamos al cuadro de niveles de realidad completo.



Será este final el que evidencia ese cuarto nivel de realidad hasta el momento escamoteado por el propio personaje- relator. Es interesante cómo se juega con el recurso del relato en esta última parte. Pavis nos dice que el relato “es el discurso de un personaje que narra un acontecimiento que se ha producido en la extraescena” (Pavis, 2008: 393). Si bien en este caso todo lo que sucede se da dentro de la escena, podemos considerarlo como una representación de lo que luego venimos a reconocer como el discurso de un relator y que, finalmente, podría no estar en escena necesariamente sino solo moverse en el plano retórico. Por otro lado, la última escena puede ser interpretada como un epílogo, en este sentido se seguiría reafirmando el papel de relator sobre el Chacal. Si bien el personaje que ayuda a construir fracasa en el nivel X, no lo hace a nivel Y, porque el Chacal logra mantener el recuerdo vivo.

Si bien no hay marcas claves dentro de las acotaciones que indican que sobre el Chacal recaiga el papel de narrador, la escena final deja abierta la posibilidad de pensar que todo lo presenciado hasta la escena 26 ha sido una construcción de un testigo que ha logrado

familia en una clase social a la que pertenecía Percy, que era lo que originalmente el protagonista quería.

distanciarse y presenciar desde fuera todo lo sucedido. Recordemos que el Chacal es un personaje letrado, estudio literatura y hacia el final se nos revela que se dedica a la dramaturgia. Todas estas características del personaje no hacen más que resaltar la posibilidad de que la historia sea aún más ficcional de lo que aparenta. A diferencia de otras obras teatrales, Un misterio, una pasión no es una obra que responda a un principio de total mimesis o verosimilitud. Desde las acotaciones, los momentos de alucinación, e incluso la manera tan peculiar en que se presentan los personajes³⁴, todo esto puede llevarnos a pensar que el Chacal es una especie de alter ego del propio autor de la obra, quien se ha encargado de construir un discurso sobre la identidad de un personaje icónico.

Sea cual se la manera en que se interprete la presencia del Chacal dentro de esta obra, es evidente que tiene un papel clave dentro del juego performativo del protagonista. Será la mirada del Chacal la que funciona como primer impulso para la conversión de Percy a Misterio. En el protagonista existe un anhelo de ser padre que se verá truncado en su ambiente original, pero luego halla la posibilidad de construir un universo nuevo en donde pueda alcanzar un rol semejante al deseado; para lograr esto necesita de un ente que legitime su accionar. Lamentablemente para Misterio, este espectador ideal no está tan comprometido con la proyección como si lo está Lucía y por eso fracasa. A diferencia de la primera *ancla* que fracasa por estar ausente, este último lo hace por no aferrarse a la performance construida por las circunstancias.

³⁴Este es un aspecto del que no se ha hablado. Los personajes dentro de esta obra, en muchas ocasiones, hace su primera aparición seguida de una presentación de su nombre y características. Esto se da más claramente con la Loca. Este es un recurso usado en el teatro para poder ayudar a los espectador a situarse dentro de la trama y saber quién es quién, sobre todo al enfrentarse a un gran número de personajes.

Conclusiones

1. Un misterio, una pasión es una obra que no escapa de la temática de muchas obras peruanas contemporáneas donde la figura del padre se vuelve eje importante de los hechos. Este tema cobra importancia también con respecto al tema de la metateatralidad en la medida que aporta un contexto que será propicio para las proyecciones del protagonista. La imagen del padre será el rol anhelado por el protagonista y que el tema del padre ausente sea tan recurrente, no solo en relación a este personaje, hace que la imagen paterna se muestre más conflictiva, ausente y anhelada. Será justamente por ese anhelo que el protagonista recurrirá a estrategias para desdoblarse y poder encontrar el rol que tanto busca. Entonces, la imagen del padre se muestra como la primera motivación para que el protagonista busque proyectar y performar otra identidad.
2. Esta motivación es una invitación a la teatralización de los actos del protagonista. Es posible que esta motivación se sostenga porque existe el espectador ideal que en primera instancia es el propio padre que no sabe cumplir su rol y más adelante serán los miembros de la barra buscando un líder. Es el padre quien dispone los elementos para que exista una performance que luego será legitimada por los respectivos espectadores ideales.
3. El papel del espectador es pieza clave para que la estrategia performativa del protagonista se desarrolle. Los principales representantes de este rol serán Lucía, Chacal y Caradura a quienes se nombrarán como *anclas* y *bisagra*.
4. Gracias a las distintas miradas que aportan los espectadores ideales, es más

evidente que en esta obra se da una separación en niveles de realidad que excede a la común. Dentro de la realidad X que parece ser la del texto mismo en su totalidad, hallamos subniveles correspondientes a las *anclas*, Lucía y Chacal. Pero, al mismo tiempo, Chacal nos ofrece un nuevo nivel de realidad al presentarse como relator. La suma de todos estos elementos nos da como resultado una obra teatral que no solo tiene los dos niveles de realidad básicos, sino que nos enfrenta a tres niveles en donde hallaremos dos subniveles en uno de ellos.

5. En términos dramáticos, Lucía es un personaje teatralizado porque, además de ser la motivación de la proyección de Percy, jugará dentro de los códigos de un espectador ideal que, a pesar de ser consciente de las implicancias de un papel, opta por suspender la incredulidad.
6. El afán inicial del protagonista es alzarse como cabeza de familia pero lo ideal sería hacerlo en el ambiente donde se halla su hermana, al no lograrlo busca uno nuevo pero no deja de anhelar la felicidad de Lucía. Lo que imposibilita la existencia pacífica de ambas identidades es la propia Lucía. La felicidad de este personaje no concibe un lugar para la representación de Misterio, por lo que la proyección de Percy no puede cuajar mientras exista la de Misterio. Por otro lado, el anhelo de ser cabeza de familia pierde su sentido original con Lucía ausente, por lo que Misterio no satisface del todo las ansias de alzarse como líder por parte del protagonista.
7. Caradura es un personaje teatralizado más allá de su papel como espectador. Analizando su relación con el protagonista, podemos notar que cumple con más de una característica de personajes arquetípicos de la tradición teatral como son el confidente, el criado, el bufón e incluso el coro. Además, también se le pueden otorgar posiciones dentro de la dinámica de la producción teatral, además de ser

- espectador ideal, también funge como tramoyista. Todos estos matices dentro del protagonista sirven para darle más peso a su lugar como *bisagra* dentro de la búsqueda del protagonista para establecerse en un rol de líder, además de confirmar el carácter teatralizado de este personaje.
8. Es posible ubicar la participación de Caradura dentro del subnivel que solo compete a Percy, así como también es posible hallarlo en la realidad exclusiva de Misterio. Lo particular de este personaje es que suspenderá su incredulidad a conveniencia y podrá pasar de ser espectador de una proyección a otra sin mayor trauma. Esto, por un lado, ayudará al protagonista en sus mismos cambios de una identidad a otra, pero a la vez imposibilita que se asiente, puesto que Caradura no lo remite a una en particular, está el recuerdo de la otra siempre. Además, para Caradura también existe una inconveniencia con ser espectador de ambas proyecciones, ya que no podrá optar por establecer su mirada y, por lo tanto su propia identidad, dentro de un universo en específico. Si bien al final logra alejarse de uno de los mundos, vemos cómo es que al evocar uno de ellos consigue la muerte.
 9. La lejanía de Caradura obliga, en cierta forma, al protagonista a asentarse más en la proyección de Misterio, ya que no cuenta con el puente que lo una con facilidad a la otra performance. Sin embargo, la muerte de Caradura enfrenta al protagonista a ser espectador él mismo de una de sus proyecciones, lo que en cierto modo crearía una paradoja que hace evidente la imposibilidad de que la segunda proyección triunfe.
 10. El personaje del Chacal ocupará el lugar de *ancla* para Misterio pero no se enfrentará a esta proyección con la misma fuerza que Lucía para Percy. Esto se debe a que el grupo que están formando es una comunidad ficticia donde sus

miembros pueden ser intercambiados sin crear grandes desarticulaciones. Sin embargo, casi todo el tiempo será quien orqueste la participación de Misterio dentro de la barra y facilite que se dé su liderazgo casi naturalmente.

11. El sentido del nombre Misterio, tendrá un peso proléptico para el desarrollo de la misma identidad. Mucho de lo que rodea al protagonista, sobre todo en esta proyección, tiene matices misteriosos que aportaran en el juego de ir de un rol a otro con la final imposibilidad de asentarse en uno en particular.
12. El protagonista busca asentarse como líder en un espacio que se contrapone casi por completo al inicial en donde falla, lo que lo invita a desplegar estrategias muy diferentes a las que se planteo en su espacio original.
13. El posición de Chacal como *ancla* será de corte más pasivo. Este personaje se limitará a ser testigo y guardar registro. Esta característica le otorga esa peculiaridad teatral que lo enfrenta a distintos niveles de realidad, incluyendo el del relator final.
14. El lugar de relator que ocupa el Chacal está influenciado por su labor humanista. Esta puede ser, en parte, una de las razones por las cuales él no interviene mucho en las acciones de Misterio y se limita a observar para más adelante dar registro de lo visto. De esta forma, los lectores del texto teatral nos encontramos ante un filtro entre la historia y nosotros que es posible gracias al Chacal. Además, estrategias como los saltos en el tiempo y el uso de monólogos, rompen la continuidad del texto, lo que alimenta la idea de estar enfrentándonos a algo que ya pasó y es recordado en lugar de a algo que está sucediendo. El papel de relator que ocupa el Chacal choca con el de espectador ideal, finalmente nos damos cuenta que es el primer rol el que tiene mayor peso para el personaje.

15. La proyección de Misterio fracasa principalmente por dos motivos, el primero es la presencia / ausencia de Lucía quien lo conecta con su proyección inicial y lo separa de la segunda. El simple recuerdo de ella hace que no se asiente por completo en la performance de Misterio, por otro lado, el *ancla* correspondiente a esta identidad no está lo suficientemente comprometida como para ayudarlo a enraizarse y competir con el recuerdo de Lucía. Entonces, la conexión que el protagonista mantiene con sus espectadores ideales se vuelve al mismo tiempo facilitador e impedimento para que alguna de sus dos opciones triunfe.



Bibliografía

- Miyashiro, Aldo. Un misterio, una pasión: *pieza antihistórica sobre la barra norte*. Lima: Estruendomudo 2009.
- Abel, Lionel. Metatheatre: A new view of dramatic form. NY: Hill and Wang 1963
- Ángeles, Roberto. “La identidad de la nueva dramaturgia peruana” en Dramaturgia peruana II. Lima: [s.n], 2001.
- Aristóteles. Poética. 2004. Traducción de Alicia Villar Lecumberri. Madrid: Alianza Editoril, 2007.
- Campbell, Joseph. El héroe de las mil caras: *psicoanálisis del mito* Buenos Aires: Fondo de Cultura económica. 2010
- Castro Urioste, José. “Modernidad e imágenes de familia en el nuevo teatro peruano” en Hueso Húmero N° 40 (feb. 2002) p.66- 82.
- Freud, Sigmundo. Tótem y tabú Madrid: Alianza, 1972.
- Goffman, Erving. La presentación de la persona en la vida cotidiana Buenos Aires: Amarrortu Editores, 1981.
- Morales, José Ricardo. Mímesis dramática. Chile: Editorial Universitaria, 1992.
- Maestro, Jesús. “Cervantes y Shakespeare: el nacimiento de la literatura metateatral” en Jeremy Robins y Edwin Williamson (eds). Bulletin of Spanish Studies. (pg 599-611)
- Pavis, Patrice. Diccionario del teatro: dramaturgia, estética, semiología Barcelona: Paidós, 1996.
- Torres Vilar, Natalia. La escena paterna: *dramaturgia y psicoanálisis*.Lima: Universidad de Lima Fondo Editorial, 2010.

Ubersfeld, Anne La escuela del espectador. 1996. Traducción de Silvia Ramos.

Madrid: Asociación de Directores de Escena de España, 1997.

----- Semiótica teatral. Traducción y adaptación de Francisco Torres

Monreal. Madrid: Cátedra/Universidad de Murcia, 1989.

