

*Del texto para ser leído al texto para ser visto.
El «juego» de transcodificación de Quando
s'è capito il giuoco a Il giuoco delle parti*

Mirella MAROTTA PERAMOS
Universidad Complutense de Madrid

RESUMEN

El presente artículo estudia el proceso de transposición desde el género narrativo breve al género dramático en Pirandello. Para ello se analizan las obras *Il giuoco delle parti* y *Quando s'è capito il giuoco*. La primera parte del trabajo se dedica a ver las diferencias psicológicas en los personajes de ambas obras así como el cambio en sus nombres y su función. A continuación se realiza un estudio de la composición dramática para determinar si en el texto narrativo subyace ya una estructura dramática.

Palabras clave: Pirandello, composición dramática, «novella», géneros literarios.

ABSTRACT

The aim of this article is to analyse the transposition process from short narrative to dramatic literature in Pirandello. We will study the plays *Il giuoco delle parti* and *Quando s'è capito il giuoco*. The first part of the work is dedicated to the psychological differences in characters of both plays, and the changes in their names and functions. Finally we will make a scenic composition analysis in order to determinate if in the narrative text lays a scenic structure.

Key words: Pirandello, scenic composition, «novella», literary genres.

1. INTRODUCCIÓN: OBJETIVOS DEL ANÁLISIS

Il giuoco delle parti, como otras veintiocho de las cuarenta y tres piezas teatrales de Pirandello, nace, desde el punto de vista de su esencia temática, de una «novella» escrita por el autor en los años anteriores. La crítica italiana ha

puesto de relieve este elemento de la «poética» del autor siciliano y le ha dedicado una serie de importantes trabajos¹ destinados a estudiar el paso del texto narrativo al texto dramático. Ahora bien, la mayor parte de estos estudios se proponen una transposición prácticamente total de la estructura y los contenidos de un texto a otro, por lo que tienen que basar el análisis en las «novelle» que generan los «actos únicos» de Pirandello, dejando a un lado y, lo que me parece fundamental, sin dar soluciones de estudio para las piezas en tres actos. Los críticos se han centrado, en general, en el aspecto *discursivo* de los dos textos, analizando, por tanto, la lengua de uno y de otro, cómo unas descripciones pasan a convertirse en diálogos, cómo otras se vuelven acotaciones, etc., dejando a un lado el binomio *fábula/intriga*, que es el que a nosotros nos interesa aquí. Una excepción a este planteamiento la encontramos en el artículo de Luzi que estudia *Come tu mi vuoi* a partir de la pieza narrativa homónima pero que no aborda un análisis de las estructuras de cada uno de los textos, sino otro fundamentalmente sociológico en el que el crítico anota los cambios en el gusto literario a la vez que en el pensamiento de Pirandello desde las obras de juventud, básicamente inspiradas en Verga y Capuana, en las que predomina la idea de crisis de las estructuras sociales y colectivas, el fracaso de la Historia, a las de madurez, donde lo fundamental es el proceso de corrosión de la persona, el desmoronamiento del mundo externo al individuo y con él su propio ser².

La primera pregunta que cabría hacerse, en vista de que el caso de los textos que nos proponemos estudiar no es aislado, sino que, como hemos empezado diciendo, se repite veintinueve veces a lo largo de la producción de Pirandello, es qué es lo que había en las piezas cortas para que al autor le resultara tan sencillo y a la vez tan productivo convertirlas en obras dramáticas. O quizá se deba plantear de otro modo: ¿qué tipo de estructura debe tener un texto narrativo para que pueda tomar forma dramática?, o ¿es que es posible realizar el proceso de transcodificación sea como sea el texto de origen?. La primera respuesta nos la da el propio autor en uno de sus ensayos en el que aborda las diferencias entre el género narrativo y el dramático y donde, con su excepcional espíritu abierto y ajeno a convencionalismos, rechaza la idea de que marcas formales como son la presencia de los diálogos puedan servir de discriminante entre ambos textos:

Riferire un dialogo, nel *racconto* (rappresentazione soggettiva), o tutta una conversazione, non è errore estetico, perché non offende la fantasia (...). I lunghi

¹ Entre los trabajos más importantes pueden citarse el de Maria Luisa Altieri Biagi (1980): «Pirandello: dalla scrittura narrativa alla scrittura scenica». *La lingua in scena*, Bologna, Zanichelli, pp. 163-221; el de Flavia Ravazzoli (1991): «L'altro figlio di Pirandello dalla novella all'atto unico: un'occasione retorica». *Il testo ripetuto*, Milano, Bompiani, pp. 121-145; o el de Alfredo Luzi (1994): «Dalla letteratura al teatro: Il caso Pirandello. Per una lettura di *Come tu mi vuoi*», *TLR/Quaderni*, n.º 1, pp. 79-83.

² A. Luzi (1994: 80).

dialoghi o la conversazione possono non offenderci affatto, se il raccontatore riesce a dare —in un dato momento— l'illusione di una rappresentazione: noi dimentichiamo la persona che racconta³.

Y un poco antes había afirmado con vehemencia:

Nessuna formula (...) nessun sistema, nessuna finzione e, soprattutto, nessun metodo prestabilito nell'arte. Anche tutte le distinzioni che si sogliono fare nel campo dell'arte narrativa, sono in fondo arbitrarie e retoriche⁴.

Probablemente, estas palabras deberían de ser suficientes para darnos cuenta de hasta qué punto el autor amó confundir y subvertir los géneros literarios, hasta qué punto las clasificaciones de estos géneros debían parecerle huecas y, sobre todo, cómo dentro de su arte, toda la literatura tiende hacia lo teatral y hacia lo representable, de forma que quizá resulte superfluo, o incluso anticuado, intentar entender la diferencia entre los textos narrativos de origen y los dramáticos en que después se convirtieron. En un momento como el que vivimos ahora, donde el juego y la manipulación de los géneros se ha convertido en base de la estética literaria, nadie más «postmoderno» que Pirandello que, también en este aspecto, se erigió en precursor de los movimientos de finales del siglo xx. En cualquier caso, lo que aquí nos proponemos es un estudio de las transformaciones que se producen en el paso de un género al otro. Así, para intentar dar respuesta a las preguntas que nos hacíamos un poco más arriba, tendremos que analizar la esencia de lo dramático, entender qué es lo fundamental en un texto teatral, aquello sin lo cual la pieza no podría construirse, para, a partir de ese punto, averiguar si esos elementos esenciales y básicos estaban ya presentes en la obra narrativa.

Siguiendo a Lawson⁵ diremos que la composición dramática de una obra supone la investigación de los factores que gobiernan la selección y organización de las escenas y situaciones tanto en su estructura interna como en sus relaciones con el sistema de acontecimientos en su conjunto, teniendo presente que las partes del drama son unidades subordinadas a la acción. Ya Aristóteles en su *Poética* consideraba que la acción era la auténtica esencia del drama y explicaba que la unión estructural de las partes del texto teatral era tal que el desplazamiento de una de ellas suponía el desajuste del conjunto⁶. Y ya apuntaba el filósofo el hecho de que es característica intrínseca a la naturaleza del drama

³ L. Pirandello (1960): «Soggettivismo e oggettivismo nell'arte narrativa». *Saggi, poesie, scritti vari*, Milano, Mondadori, p. 187.

⁴ L. Pirandello (1960: 186).

⁵ Para todo lo relacionado con la composición dramática puede consultarse J. H. Lawson (1995): *Teoría y técnica de la escritura de obras teatrales*. Trad. revisada por A. Alonso, Madrid, Publicaciones de la Asociación de Directores de Escena de España, esp. pp. 279-373.

⁶ Aristóteles: *Poética* 1450^a 4-6.

el presentar un conflicto de voluntad, de forma que la interdependencia entre la acción y los personajes será la manifestación de ese *conflicto volitivo*. Desde el punto de vista de la composición dramática cada parte se relaciona con el conjunto por el principio de la unidad en función del *clímax*, si bien es cierto que cada una de las partes tiene forma y significado propio. Un estudio de los rasgos que determinan la esencia del drama, de aquello que es irrenunciable en cuanto a la estructura dramática, deberá proponerse entender la organización de las escenas tanto en su estructura externa como en sus relaciones con el conjunto. Generalmente se ha pensado en las distintas escenas y actos que componen un drama como entidades separadas sin prestar atención al movimiento orgánico, sin embargo, las escenas se ordenan y se conectan entre sí creando una secuencia específica que desembocará en una determinada estructura dramática⁷. Esta secuencia, en la terminología de Lawson, se denomina *continuidad*, y las cuatro partes esenciales de la estructura son *exposición*, *progresión*, *escena obligatoria* y *clímax*. A partir de estos presupuestos metodológicos, nos proponemos estudiar tanto la pieza teatral de Pirandello como, sobre todo, la «novella» para ver si esa estructura, ese conflicto volitivo y esas fuerzas de cohesión interna entre las distintas escenas, se encuentran o no en ambas obras.

2. MODIFICACIONES EN LA PSICOLOGÍA DE LOS PERSONAJES Y EN LOS NOMBRES

Ahora bien, antes de pasar a esta parte del análisis, no podemos dejar de recordar que el propio Lawson empieza diciendo que el estudio de la composición dramática de una obra incluye una aproximación a los factores psicológicos y sociales que gobiernan la selección y la organización de los materiales del dramaturgo. Y en esta afirmación coincide con el trabajo de Alfredo Luzi ya citado y con la mayor parte de la crítica italiana que se ha ocupado de Pirandello, de forma que creemos indispensable detenernos, para comenzar, en los cambios temáticos que se producen del primer texto que nos ocupa al segundo, pues en ellos encontramos un material muy interesante para entender las diferencias en el pensamiento del autor en los dos momentos de composición, así como el planteamiento psicológico y vital que preside cada una de las obras.

El 22 de marzo de 1918 Pirandello le anuncia en una carta al gran actor del momento Ruggieri que está terminando de escribir una obra de teatro para él. Le dice que se va a llamar *Quando s'è capito il giuoco* y que la fuente es una

⁷ A. López Fonseca (1999): «La “composición dramática” de la comedia plautina a la luz de la teoría y de la técnica teatral contemporáneas. La “exposición” y el prólogo», A. M.^a Aldama *et alii* (edd.), *La Filología Latina hoy. Actualización y perspectivas*, Madrid, Sociedad de Estudios Latinos, vol. I, pp. 163-172, p. 165.

«novella» del mismo nombre compuesta en 1913. El 4 de agosto de 1918, en otra carta al mismo actor, Pirandello escribe: «Mi rimetterò da domani alla nuova commedia, che è già bene avanti. Conto di finirla tra pochi giorni e gliela manderò a costà a Torino (se farò in tempo) o a Milano. Le ho cambiato il titolo: invece di *Quando s'è capito il giuoco* la chiamerò *Il giuoco delle parti*. Mi sembra più bello e piú proprio»⁸. Lo primero que habría que observar a partir de estos datos es que no hay una gran distancia cronológica entre las dos obras, sólo cinco años, pero, sobre todo, que la «novella» no pertenece a la primera época de Pirandello, la más verista y ligada a la tierra, sino que se inscribe ya en una etapa donde predomina en el autor el interés por un estudio existencialista de sus personajes. Es presumible, por tanto, que las diferencias en cuanto a los planteamientos filosóficos y estéticos no sean muy importantes. El siguiente dato que ya resalta el propio Pirandello es el del cambio de título, que el autor califica de «più bello e piú proprio». Y efectivamente resulta mucho más rico y tremendamente apropiado a la nueva fase de su producción teatral, con esas obras que vuelven y reflexionan sobre sí mismas, y tan significativa debió parecerle su obra al autor que en *Sei personaggi in cerca d'autore* la acción empieza cuando la compañía de actores está representando *Il giuoco delle parti*. Si en la «novella» la palabra *giuoco* aludía a la vorágine de sentimientos y tensiones en los que está inmerso el hombre de Pirandello por el solo hecho de vivir con los demás, rodeado de los sentimientos y tensiones de los otros que son, necesariamente, de signo contrario a los propios, el término se vuelve mucho más rico, polisémico, en el texto dramático. Por una parte, mantiene intacto el significado originario, pero se carga además de connotaciones teatrales, del «actuar» de los personajes, del «juego escénico» de las partes. Con este título de referencias «metadramáticas» nos damos cuenta de que Pirandello está ya en la fase de reflexión sobre el teatro que precede a las obras más importantes como *Sei personaggi*.

La diferencia del título señala además otro elemento muy significativo en el paso de la pieza narrativa hacia la dramática y es que, como señala M. Luisa Altieri Biagi⁹, uno de los primeros cambios que debe hacer el autor es abrir su obra desde el foco de un personaje central y casi único al de otros nuevos o, como es el caso de la pieza que nos ocupa, enriquecidos y revitalizados. Así, en el relato, el *si* impersonal se restringe, desde el primer momento, a la figura del protagonista. Pirandello empieza describiendo su actitud ante la vida y explicando el significado de ese *giuoco* para, en seguida, en una frase que se resalta con el aislamiento de la pausa y el punto y aparte, decir: «Perché Memmo Viola diceva di aver capito il giuoco. E quando uno ha capito il giuoco...». El personaje se convierte en sujeto único de la obra: sólo él ha entendido el juego,

⁸ Para estos y otros datos sobre la composición y representación de *Il giuoco delle parti*, cf. la introducción de Roberto Alonge a la edición de la obra publicada en Mondadori (1997: XXVI-XXXIII).

⁹ M. Luisa Altieri Biagi (1980: 205).

y los demás no tendrán un papel más importante que el de esas moscas que intentan inútilmente hacerle enfadar. Las moscas y los demás son sólo seres que le acarrearán molestias a Memmo Viola para intentar poner a prueba su férreo convencimiento en relación al juego de la vida. Los otros personajes, desde este planteamiento, no tendrán ni siquiera un carácter claro y bien establecido, se quedan desdibujados y sirven y se usan sólo en función del desarrollo de la acción del relato. Por el contrario, en la pieza teatral el cambio del título, que contempla a todas las partes, indica que, si bien Leone Gala sigue siendo el protagonista indiscutible, los otros dos no son ya marionetas sin forma sino que, como partes del juego, deberán participar activamente en él y asumir el papel que les asigne el autor.

Y la diferencia, evidentemente, no es sólo cuantitativa, no se limita al hecho de que de un personaje se pase a tres, sino que es cualitativa, desde el momento en que determina una concepción diferente de la vida, del hombre y de sus circunstancias. En la «novella» los hechos, los acontecimientos, el juego en definitiva, pueden ser mucho o poco crueles: si el hombre consigue intelectualizar los sentimientos que estos golpes de la fortuna provocan en él, el juego pierde fuerza y no consigue arrastrarlo. Hay por tanto, dentro del planteamiento pesimista de base, una confianza en las capacidades del hombre que le permiten una cierta victoria sobre su entorno. Por el contrario, en el drama, la posición del ser ante los acontecimientos es mucho más triste, mucho más negativa, no importa cuánto luche y cuánto intente racionalizar los problemas, al final son las circunstancias las que ganan y el hombre el que pierde. De esta forma, Pirandello articula magistralmente un discurso sobre la imposibilidad de los seres humanos para ser felices.

En primer lugar encontramos la figura de Leone que en las escenas iniciales nos parece muy cercana a la de Memmo Viola pero que enseguida se muestra sustancialmente diferente. En la acotación que lo presenta, encontramos un hombre impasible, que se sorprende por el hecho de que la mujer le haya hecho subir a la casa para después no aparecer por el salón, pero que «cancella subito dal viso la sorpresa». Con puntillosa minuciosidad arregla el reloj de la sala para que coincida con el suyo, «e va a sedere placido, impassibile, in attesa che passi la mezz'ora del patto». Pero ya por la conversación con Guido nos damos cuenta de que ha sido el sufrimiento el que le ha hecho asumir esta actitud de pretendida indiferencia. Habla de los dos hechos clave de su vida, el nacimiento y la boda con Silvia, como de dos prisiones y añade «...e io...t'assicuro, Guido, che ne ho molto sofferto...». La base de su conducta presente es, por tanto, una vida de sufrimiento que ha estado al borde de destruirlo por completo. El origen del comportamiento de Memmo Viola no es el dolor; es más, es difícil explicarse de qué forma haya llegado a «quella specie di perpetuo letargo filosofico» siendo «quel che suol dirsi un beniamino della fortuna». Estas son las palabras que presentan al personaje de la «novella» y a partir de ellas el lector obtiene una impresión claramente diferente a la del dra-

ma, que le hace afrontar la obra en una clave casi de humor. La apatía de Memmo no es ni triste ni alegre, es una especie de desinterés por las cosas del mundo, fruto casi de su complexión física, que Pirandello describe brevemente pero con gran agudeza. Lo imaginamos como uno de esos personajes gordos, enrojecidos, bonachones, que no hacen caso de las emociones por miedo a que ellas puedan incomodarle. En el drama no existe una descripción física de Leone, pero si hubiera una no sería ciertamente como ésta, como no hay tampoco el dato de esa gran herencia que le había caído del cielo a Memmo con la muerte de una tía desconocida. Con la supresión de estas dos pinceladas, el autor crea dos personajes claramente diferentes, que tienen en común el hecho de «aver capito il giuoco», pero que lo que a uno no le ha costado prácticamente nada, para el otro ha sido una «triste cosa» que ha supuesto grandes sacrificios y un largo camino de aprendizaje. Lo que para uno es una posición ante la vida, para el otro es una alienación de ésta.

Avanzando en la conversación entre Leone y Guido descubrimos que «il giuoco» en el fondo no es más que la existencia de los otros, que somos nosotros mismos en nuestras relaciones con los otros seres los que nos producimos infelicidad. Y de esta infelicidad hay que saberse defender; pero es una defensa dura, amarga, desesperada. Pirandello construirá su drama sobre la relación triangular de los personajes; cada uno de ellos, representando su parte, causará daño a los otros dos, tanto si lo hace de forma consciente como inconsciente porque este es el juego y esta la terrible suerte de los hombres: siempre que hay una interrelación entre dos seres, ésta termina en dolor para ambos. Los personajes activos de la obra, Leone y Silia, conocen esta realidad y sienten la necesidad de matar al otro antes de que su existencia genere un daño irreparable. Leone le confiesa a la mujer que se ha refugiado en su indiferencia para no escuchar la voz que le pedía que la matara; y ella, tras una larga meditación sobre su propia infelicidad, se da cuenta de que la existencia del marido, incluso después de haber evitado la presencia física de él, es suficiente para hacerle sentir la más profunda de las desesperaciones.

Silia, que en la «novella» no es más que una figura apenas esbozada de mujer histérica que echa al marido de la casa prácticamente sin motivo, «stanca di vedersi guardare a quel modo e di non essere buona a farlo arrabbiare» y que igualmente sin motivo lógico, no más que por capricho, quiere que se bata en duelo con una de las mejores espadas de la ciudad, en la obra de teatro aparece como un personaje mucho más fuerte y mucho mejor delineado, que cumplirá el papel de gozne entre los dos hombres y de motor de toda la acción. Ella ha hecho infeliz al marido como ahora le niega cualquier satisfacción al amante; es el punto de partida de la obra. De aquí en adelante, cualquier cosa que suceda estará directamente causada por ella. Es ella la que quiere que el marido suba a la casa para esperar, sin que ella aparezca, la media hora establecida en el pacto; es también ella la que obliga al amante a estar con Leone durante ese tiempo, fomentando así los celos y el rencor entre ambos, y permitiendo, desde

el punto de vista funcional de la construcción de la obra, que ellos muestren al espectador/lector sus propios papeles. Más adelante será también ella la que tire el huevo vacío al marido y al errar el tiro le dará a uno de los cuatro hombres borrachos que estaban a punto de entrar en el portal, provocando así la escena de la presunta agresión. Pero lo más importante es que lo que en la «novella» aparece como una agresión real, aquí no es más que un montaje de ella para provocar el duelo del marido y obtener así su deseada muerte. Pero también esta vez el tiro saldrá en dirección al marido e irá a dar en otro, de forma que ella que ha preparado todo se quedará más sola y más infeliz que nunca porque habrá sido definitivamente vencida por Leone.

El tercer personaje, el de Guido Venanzi, es casi totalmente pasivo. No tiene la madurez ni el coraje suficiente para preguntarse si es o no feliz, como tampoco para comprender la causa de su dolor. Hay un solo momento, cuando entiende que Sila ha llevado tan adelante la historia del desafío que ya no tiene vuelta atrás, en que decide trabajar activamente para conseguir el propósito de ella, la muerte de Leone, y hacer así merecedor del amor que ella nunca le ha dado en realidad. Es un momento breve, pero Guido se nos presenta decidido, fuerte en su convencimiento, casi autoritario. Todo el resto de la obra es débil, sumiso, y esa falta de agresividad lo volverá vulnerable a los ojos de los otros dos; él no ha entendido que la vida es una lucha, no ataca pero tampoco se defiende, por eso será el que muera víctima de los deseos de venganza de los otros personajes. Sólo al final Guido entenderá el juego, el juego al que Leone y Silia han jugado y en el cual se ha visto involucrado, y entenderá también cuál ha sido la parte que le ha tocado representar. Desde ese momento dejará todo intento de oponerse a los acontecimientos y aceptará su muerte irremediable.

Todos estos rasgos psicológicos de los personajes, como sus modificaciones y alteraciones desde un texto a otro, se reflejan perfectamente en los nombres que el autor les asigna en cada una de las obras. Es bien sabido que Pirandello utiliza los nombres como *heterónimos* o «nombres parlantes», a través de los cuales entra en el texto reflejándose e identificándose en una u otra medida con cada uno de sus personajes; y se ha escrito mucho también sobre la importancia que el autor le asigna a ese signo lingüístico que él convierte en emblema teatral y que tiene su origen en la comedia clásica¹⁰. En este sentido, podemos citar el texto de M. Luisa Altieri Biagi que no sólo pone el acento sobre la relación absolutamente necesaria que encontramos entre los nombres y los personajes del dramaturgo siciliano, sino que resalta también el hecho de que, con frecuencia, cambian desde el texto originario a las reelaboraciones teatrales:

Il *nome proprio*, il più inmotivato dei segni linguistici, è estremamente importante per Pirandello. A differenza di D'Annunzio, che Pirandello critica per

¹⁰ Cf. M. López López (1991): *Los personajes de la comedia plautina: nombres y funciones*, Lérida, Pagés Editors.

la facilità con cui cambia il nome ai suoi personaggi rivelandone così l'inconsistenza, lo scrittore siciliano istituisce un legame *necessario* fra nome e personaggio. (...) la motivazione interna, profonda, di questo interesse è quella di fare del nome un emblema, di veicolare —già attraverso di esso— il «significato» del personaggio, spesso il suo essere «doppio» (...) Talvolta il nome di un personaggio cambia, all'interno della rielaborazione pirandelliana, da novella a opera teatrale, perchè inadeguato alla «forma» nuova che il personaggio prende, sulla scena¹¹.

En el caso de *Il giuoco delle parti* son precisamente los dos personajes centrales los que cambian totalmente de nombre, mientras que Venanzi mantiene el apellido y modifica el nombre de Gigi a Guido. Empezando por el protagonista, nos damos cuenta de que, para la «novella», Pirandello se había servido de la simbología más clásica y aceptada de los colores. Si acudimos al *Diccionario de símbolos* de Chevalier/Gheerbrant encontramos como acepción primera del término «violeta»: «1. Color de la templanza, hecho de igual proporción de rojo y azul, de lucidez y de acción reflexiva, de equilibrio entre la tierra y el cielo, los sentidos y la mente, la pasión y la inteligencia, el amor y la sabiduría»¹². Como puede apreciarse, la definición no puede ser más acorde a la personalidad del protagonista tal y como la hemos definido en las páginas anteriores. Igualmente genial es la modificación del nombre en relación con la obra de teatro. Memmo Viola se transforma en Leone Gala y con ello pierde una parte importante de ese equilibrio y esa serenidad proverbiales del primer protagonista. Si la primera acotación que le describe lo presenta como «placido, impassibile», enseguida sus propias palabras nos lo muestran atormentado en una medida muy superior a su antecesor literario: «la colpa è del fatto, caro mio! *Sono nato*. E quando un fatto è fatto, resta là, come una prigionera per te. *Io ci sono*». Y a continuación, ante la pregunta de Guido de cómo puede uno salvarse de los acosos de ese destino o de esa vida que nos toca vivir, Pirandello define claramente a su personaje y al nombre que le ha asignado: «Eh caro. Non è rimedio per te. Per salvarsi, bisogna sapersi difendere. Ma è una certa difesa... dirò *disperata*, che tu non puoi neanche intendere», y Guido: «Come sarebbe, *disperata*? Accanita?». A lo que Leone responde terminando de diseñar toda la compleja personalidad de este protagonista: «No no, *disperata*, caro, nel senso d'una vera e propria *disperazione*, ma pur tuttavia senza neanche un'ombra d'amarezza per questo». Leone será un león herido que se defiende y ataca con rabia en respuesta al daño que se le ha causado pero que en ningún momento dejará de analizar con frialdad y método los acontecimientos para sacar de ellos el mayor provecho posible. Un poco más adelante, Pirandello, en su obstinación por seguir dotando de significado a ese nombre que ha creado, hará hablar a su

¹¹ M. Luisa Altieri Biagi (1980: 177).

¹² J. Chevalier, A. Gheerbrant (1995⁵): *Diccionario de símbolos*, Barcelona, Herder, s.v. «violeta».

personaje de la carne que nos comemos en la mesa, de cómo comemos a los animales más débiles y más pequeños sin ni siquiera pensar en si les hacemos daño, como parte del cruel ciclo de la vida, simplemente, dice, «per ristabilire l'equilibrio». Y desde esta misma escena, Guido será la presa, el venado, la víctima de la fuerza del león pero sobre todo de los papeles que la fortuna ha repartido a cada uno, del juego que les ha tocado poner en escena. *Venanzi* alude al venado como animal, pero también en sentido etimológico, es la *venatio-ionis*, la cacería y la pieza cazada.

En cuanto al personaje femenino, muy desdibujado, como ya hemos visto, en la pieza narrativa, resulta difícil buscar un significado para el primer nombre. Cristina viene de «Cristo», «el elegido», «el ungido»; puede aludir a sacrificio, a pecado, pero son meras especulaciones sin una gran base en el texto. En el paso a la pieza teatral, Pirandello no sólo le dará un peso en el texto muchísimo mayor, no sólo dibujará su difícil, ambigua y controvertida personalidad de un modo excepcional, sino que elegirá para ella un nombre con todo cuidado y con toda atención. Silia viene de *silice*, definido por Battaglia en su sentido figurado como «Incapacità di sentimenti sinceri e appassionati, insensibilità»¹³; pero, además, es un término con una amplia tradición clásica, documentado, entre otros, en Ovidio, *Amores* 3, 6, 59-60: *Ille habet et silices et vivum in pectore ferrum / qui tenero lacrimas lentas in ore videt*, «hierro y pedernal guarda en su pecho aquel que contempla impasible lágrimas en tierno rostro»¹⁴; y, por supuesto, en Plauto, *Poenulus* 290: *nam illa mulier lapidem silicem subigere ut se amet potest*, «porque esa mujer es capaz de hacer que una piedra se enamore de ella»¹⁵. Como vemos, el uso que hacen los clásicos se inserta en contextos diferentes, pero relacionan el concepto siempre con la dureza, la impasibilidad, y el pecho, el corazón, los sentimientos. Pirandello define a la perfección el nombre en una acotación de la Escena V del Acto I. Hasta ese momento había sido sólo una mujer atormentada por las circunstancias, más una víctima que una agresora, pero cuando se produce el equívoco y los cuatro hombres borrachos entran en su casa, ella se da cuenta de que puede aprovechar la situación para su propósito de matar al marido; entonces el autor escribe: «mutando improvvisamente tono e atteggiamento», con lo que le confiere toda la premeditación y la frialdad de su corazón silíceo.

De esta forma, la protagonista se convierte en piedra, el protagonista en león y el amante en venado. La cacería está servida y la muerte deviene en algo lógico, natural. Señala Giusi Baldissonne que en Pirandello:

La morte segna: tutte le sue novelle hanno «la morte addosso». E il lettore incluso in quelle novelle soffre (o gode) di quel pizzico di necrofilia necessaria a

¹³ S. Battaglia (1998): *Grande Dizionario della lingua italiana*, Torino, Utet, vol. XIX, s.v. «silice».

¹⁴ Ovidio (1991): *Amores*, traducción de Francisco Socas, Madrid, CSIC.

¹⁵ Plauto (1995): *Comedias. II*, traducción de José Román Bravo, Madrid, Cátedra.

farme un complice: prima che certe soluzioni o esiti mortali vengano manifestati, la loro attesa viene preparata come uno sbocco narrativo così inevitabile da risultare naturale. (...) Molto spesso la condizione dei personaggi e così esasperatamente stridente e inaccettabile nella visione borghese in cui sono immersi che la morte giunge come inevitabile soluzione narrativa, dopo che la novella ha raggiunto il vertice nella descrizione dell'inconciliabilità di certi rapporti.(...) Il solo ostacolo è il lettore; per questo la sua inclusione come personaggio inquiriente, stupito, e soprattutto estraneo rappresenta il pretesto per forzare il gioco ogni volta che è possibile, per esporgli le proprie ragioni e convincerlo¹⁶.

Lo más significativo de esta cita, que se puede aplicar perfectamente a la «novella» de que estamos tratando, es que deja ver el hecho de que las piezas narrativas de Pirandello tenían ya en germen la teatralidad, en primer lugar porque toda la acción estaba enfocada hacia un desenlace *dramático* final, hacia el *clímax* que analizaremos más adelante. Pero también porque el lector está ya incluido como personaje activo, que juega y rechaza o aprueba los planteamientos del autor.

3. ESTUDIO DE LA COMPOSICIÓN DRAMÁTICA

Pirandello tiene ya un texto con un núcleo dramático claro y de una extraordinaria fuerza, tiene unos personajes y un lector al que cambia en espectador sin ninguna dificultad. Ahora tiene que modificar la estructura de la *fábula* para convertirla en una trama teatral. Para ello lo primero será modificar los tiempos y los espacios. Resulta evidente que el teatro debe mantener, si no una unidad y linealidad de tiempos, sí unas dislocaciones relativamente pequeñas. De hecho, sólo durante la primera parte del texto dramático, la que consideramos *exposición*, pueden darse «flashbacks» que tienen la función de contar al público todo lo previo al tiempo cero de la representación. El resto de la obra sólo admite el desarrollo de la acción y el desenlace final, de forma que las dislocaciones en el orden temporal de los acontecimientos no son ya posibles. El texto narrativo, por el contrario, puede jugar con los tiempos en todo momento. Cualquier secuencia puede ser temporalmente anterior o posterior a la siguiente sin ningún problema. El autor de un texto narrativo goza con las *analepsis* y *prolepsis* que crearán sobre el lector un efecto de estrategia textual que le impone un tiempo de lectura y le exige al mismo tiempo una actitud activa¹⁷. Esto nos llevaría a pensar que el autor habrá tenido que hacer un fuerte trabajo de reestructuración del orden de las escenas desde el primer texto al segundo. El análisis temporal

¹⁶ G. Baldissone (1992): «Pirandello: la novella e la morte», *Le voci della novella. Storia di una scrittura da ascolto*, Firenze, Olschki, p. 217.

¹⁷ Cf. U. Eco (1994). «Indugiare nel bosco», *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Milano, Bompiani, pp. 61-90.

de *Quando s'è capito il giuoco* nos muestra, para nuestra sorpresa, que esto no es así, que Pirandello había creado ya una obra sin distorsiones en el orden de presentación de los acontecimientos. Se empieza describiendo al protagonista, Memmo Viola, con su filosofía, su invulnerabilidad al dolor y su «haber entendido el juego» (t_0). A continuación, un «flashback» explica sus dos grandes suertes «*ecco che un giorno gli aveva proprio portato in casa la grossa eredità di chi sa qual vecchia zia*» (t_{-3}), y «*poco tempo dopo, la moglie, stanca di... lo aveva spinto fuori*» (t_{-2}). A partir de aquí encontramos una narración totalmente lineal de los acontecimientos: «Se non che, *dopo appena due mesi da questa seconda fortuna, una mattina per tempissimo...*» (t_1), que nos llevará hasta el final de la obra ordenando las acciones una tras otra en el orden lógico, sin más interrupción que el momento en que la mujer le cuenta lo que le ha pasado la noche anterior: «E allora la moglie... gli narrò che *la sera avanti*, mentr'era a cena...» (t_{-1})¹⁸. Como vemos, una secuencia temporal mucho más cercana a la del género teatral que al narrativo, un orden lineal, sólo con dislocaciones en la *exposición*, que le permite a Pirandello un paso de un género al otro sin modificaciones sustanciales.

Como decíamos al principio de este trabajo, lo que nos proponemos a continuación es hacer un estudio de la estructura dramática de *Il giuoco delle parti* para ver cómo las escenas de la «novella» pasan a esta obra, cómo se reorganizan los tiempos, pero, sobre todo, si esa estructura dramática estaba ya presente en el texto narrativo de origen. Hemos visto que, según Aristóteles, el texto dramático se basa sobre la acción y que lo característico de la naturaleza del drama será la presentación de un conflicto de voluntad: la interdependencia entre acción y personajes y de unos personajes con otros es la manifestación de ese conflicto volitivo y dará lugar a la acción dramática. Esta acción dramática, según Lawson, se inicia con la *exposición*; mientras las leyes del movimiento vital avanzan de causa a efecto, las leyes de representación volitiva retroceden de efecto a causa. El dramaturgo crea de lo que él sabe y por eso debe recordar su conocimiento para seleccionar las causas que conduzcan a la meta que la voluntad consciente ha elegido. Por este motivo, el proceso de creación requiere que el dramaturgo empiece exponiendo la idea principal¹⁹.

La *exposición* es la primera parte de la estructura a tener en cuenta para la composición dramática de una pieza y se rige por una serie de principios que la involucran con el resto a través de la *continuidad*. La *exposición* debe estar plenamente dramatizada en términos de acción además de presentar posibilidades de extensión que sean iguales a la acción escénica. Se considera el momento de la preparación y es necesario que el autor ofrezca la información necesaria tan rápida y claramente como sea posible²⁰. La *exposición* muestra el estableci-

¹⁸ Las cursivas son nuestras.

¹⁹ J. H. Lawson (1995: 242)

²⁰ Para un estudio más amplio de la *exposición*, cf. J. H. Lawson (1995: 297-308).

miento de un objetivo bajo unas condiciones que hacen que la selección de dicho objetivo parezca necesaria. En el transcurso de la obra aparecerán nuevas circunstancias, nueva información, que ocasionarán cambios progresivos en el medio y que prepararán al espectador para el *clímax* final. Al principio de la obra queremos comprender por qué el conflicto volitivo que supone toda acción dramática es necesario. Ello será posible a través de la experiencia pasada y presente de los personajes: la acción de apertura resume esta experiencia y con ello se crea la acción principal que se desarrollará a lo largo de la obra y que se irá ampliando en el transcurso de la misma. Lo importante es que los motivos que determinen el acto originario de voluntad sean los mismos que conduzcan a sus conclusiones; es decir, el objetivo que se establezca al principio de la obra, en la *exposición*, deberá estar motivado por las mismas causas que dominen el *clímax*²¹.

En *Il giuoco delle parti* la *exposición* ocupa todo el Acto I y las tres primeras escenas del segundo. El autor empieza presentando a Silia como un personaje atormentado, de una personalidad rica y compleja. Encontramos aquí la primera diferencia estructural con el relato breve que también empezaba describiendo a un personaje, pero que, en ese caso, era el del marido. A continuación, siempre dentro de la escena inicial, será el amante el encargado de adelantarnos información esencial sobre Leone y sobre su filosofía vital, al mismo tiempo que, por contraste, Guido se definirá a sí mismo como alguien débil e inconsistente. Sin cambiar de escena tenemos el primer «flashback», o la *exposición* del «antefatto», ya que preferimos utilizar la terminología italiana. Hay que tener en cuenta que la *exposición* en una obra teatral no presenta una historia que comienza en ese momento, sino que parte de hechos anteriores de forma que, como ya hemos visto, es imprescindible que, lo antes posible, uno o más personajes informen al público de todo ese contexto previo. Aquí, se narran las circunstancias que han llevado al matrimonio a la curiosa situación en que viven en el momento actual y, lo importante, es que este «antefatto» está presentado desde la óptica de Silia; explicaremos un poco más adelante porque algo tan imprescindible en el género dramático como es la visión subjetiva de los acontecimientos, nos parece importante.

Resulta fundamental en la estructura de un texto dramático que, no sólo existan y estén bien definidas las cuatro partes que lo componen, sino que en la *exposición* el autor introduzca indicios que hagan al lector/espectador intuir una determinada acción en la *escena obligatoria*, un determinado desenlace, podríamos decir. En el género narrativo no hay nada que obligue a un final específico, es posible incluso que este final no exista, que se diluya en un paisaje, un senti-

²¹ A. López Fonseca (1999: 167). Un análisis de la *exposición* puede verse también en A. López Fonseca (1998): «*Captiui* de Plauto: análisis de la *exposición* y de la *escena obligatoria*», *Cuadernos de Filología Clásica. Estudios latinos*, n.º 14, Madrid, Servicio de Publicaciones UCM, pp. 69-82.

miento o una reflexión. Mientras que el novelista no tiene ninguna prisa por alcanzar el final de su obra, en la pieza dramática todo está concebido en función de ese final al que tienden todas sus partes. Y ese final debe anunciarse desde el principio, aunque no en su totalidad, como veremos más adelante. Así, al terminar su exposición de los hechos que han llevado la situación entre ella y Leone hasta el punto presente, Silia nos da la primera pista de la *escena obligatoria* a la vez que nos adelanta también el conflicto volitivo: «Ma c'è! c'è! E l'incubo non mi passerà mai, finché so ch'egli c'è! Ah Dio, morisse!». Y a continuación vuelve a insistir: «Ma io dico che egli *ci sia*, che *egli viva*, questo è l'incubo per me!». Como ya habíamos señalado, el drama se crea por la propia existencia de los personajes, el *ser* del uno supone la prisión y la infelicidad del otro.

La Escena III sirve para seguir dibujando la personalidad de Leone y para darnos otra vez el mismo «antefatto» pero esta vez desde la perspectiva del marido. Ahora será él el que, en un largo parlamento, informe al espectador de los mismos hechos de que ya le había hablado Silia. El cambio de punto de vista es un procedimiento muy frecuente en la novela, pero no es en absoluto propio del teatro donde el autor siente un deseo de abreviar el tiempo que dedica a la información de los hechos pasados y pasar así lo más rápidamente posible a la acción. Como ya hemos dicho, teatro es igual a acción y cualquier cosa que retrase esa acción disminuye la tensión dramática y hace que la obra pierda fuerza. Pero para Pirandello el estudio de la psicología de los hombres y, sobre todo, el estudio de la relatividad con que los unos y los otros perciben un mismo hecho, es mucho más importante que el crear una acción dinámica que envuelva al espectador. De hecho, toda la pieza es muy lenta, muy reflexiva, con sólo tres escenas en las que el ritmo se acelera y que son las que hacen progresar la obra, todo el resto es puro estudio de los personajes y puro análisis de la filosofía de base, la que hace que éstos «entiendan el juego». Otra vez el parlamento de Leone presentará el mismo conflicto e insistirá sobre la imposibilidad de coexistir: «Ma sì, caro! *Non dovrei esserci*»²². En la escena siguiente el juego de anticipaciones llega a su punto culminante. Empieza con una afirmación de Silia que ya no deja lugar a dudas: «Pagherei la mia vita, perché qualcuno lo ammazzasse!» y prácticamente termina con la increpación directa a Guido donde ella «quasi riendo», según la acotación, le pide: «E tu allora uccidimilo!». Entre estas dos declaraciones se produce el hecho fortuito que desencadena la acción, el huevo que la protagonista lanza a Leone y que va a caer sobre otra persona. La Escena V, por el contrario, es activa, dinámica, una de esas tres a que nos hemos referido. Es un momento de confusión, con un montón de personajes sobre las tablas y con un sucederse de los acontecimientos a una velocidad a la que el autor no nos tiene acostumbrados. Primero entra la sirvienta gritando, luego el marqués Miglioriti y los otros tres señores borrachos, luego los inquilinos de los pisos superior e inferior. Con el final de la es-

²² La cursiva en este caso, como también en las palabras de Silia, es del propio Pirandello.

cena termina también el acto; Silia ha aprovechado las circunstancias para intentar provocar la tan deseada muerte de Leone y la *escena obligatoria* está ya perfectamente dibujada en la mente del público.

Pero la *exposición* no se cierra con el acto, lo que prueba, entre paréntesis, que la estructura formal de un texto teatral no tiene por qué coincidir con su estructura dramática interna. La Escena I es totalmente nueva respecto a la obra narrativa, presenta al clásico personaje del criado que, con sus gracias, sirve de distensión a los espectadores pero, sobre todo, refuerza la personalidad del protagonista, de su filosofía vital y del «juego» pirandelliano. En la Escena II se produce ya el anuncio del duelo, sin embargo, la materia también es nueva en este texto ya que es Guido el que llega primero a casa de Leone e intenta prevenirle de las intenciones de su mujer. El final de la *exposición* llega con la Escena III, una de las más largas de la obra a la vez que una de las más importantes, probablemente la central. Es la segunda que definíamos como de acción dinámica y recoge la misma de la «novella»; Silia se presenta en casa de Leone, le relata de forma histérica los acontecimientos de la noche anterior (último «flashback» de la obra) y le obliga a aceptar el duelo. A partir de aquí los papeles están perfectamente repartidos y Leone sabe cuál se le ha asignado; ya ha entendido el juego, en este caso de Silia, y está dispuesto a convertirlo en el suyo propio. Otra vez la escena se vuelve lenta, reflexiva, filosófica, pero algo muy importante se produce en este momento: si la *escena obligatoria* estaba perfectamente clara, Pirandello ahora anticipa el *clímax* y nos hace sospechar que, de algún modo, la sorpresa final no es más que el propio juego y que quien lo aprenda con más atención será el vencedor.

Pasando ahora a la obra narrativa, nos damos cuenta que la *exposición* es en ella prácticamente idéntica. Es verdad que existen nuevas escenas, más personajes, acciones paralelas y subordinadas, pero estos son elementos clásicos en el paso de un texto narrativo breve a una obra en tres actos²³, sin embargo la esencia de la acción es la misma, empieza y termina en los mismos puntos, describiendo al personaje central (ya hemos visto que los otros están sólo esbozados), la situación del matrimonio, el equívoco que provoca el desenlace y el anuncio del duelo. Por otra parte, como ya quedó claro en el estudio de los tiempos de esta pieza breve, presenta una secuencia temporal sin alteraciones que permite a Pirandello ir reproduciendo las escenas sin modificar su orden, respetando incluso la presentación del «antefatto», de forma que todo lo que tiene que hacer, desde el punto de vista estructural, es enriquecer el texto para que pueda durar las aproximadamente dos horas y media de la representación. Pero, lo más importante en este caso, lo que nos hace decir que el texto narrativo tenía ya estructura dramática, es el hecho de que el *clímax* está ya apuntado en la *exposición*. Es cierto que sí hay un cambio en el orden del relato: si en el texto teatral el primer anuncio del duelo se lo hace Guido al protagonista y a

²³ Cf. M. Luisa Altieri Biagi (1980: 205-6)

continuación aparece la mujer y es en esta escena en la que Leone toma las riendas de la situación, en la pieza breve el orden es inverso, es decir, primero habla con la mujer y luego con el amante de ésta, pero en ambos diálogos nos damos cuenta que él está adelantando algo y que ese algo nos reserva una sorpresa. Primero, cuando ella le dice que no acuda a Gigi (entendiendo que le va a pedir que sea su padrino) porque él no aceptará, Memmo Viola dice convencido: «Vedrai che accetterà»; y será mucho más explícito cuando luego hable con el amante de su mujer. Primero se insinúa con la frase «Ora bisogna che qualcuno lo raccolga, questo biglietto», donde el indefinido «qualcuno» demuestra que no está tan claro quién va a ser, pero luego, cuando el otro intenta disuadirle de aceptar el duelo, pues el contrincante es una de las mejores espadas de la ciudad, Memmo Viola dice: «Me, vedrai che non m'imbocca di certo», con el uso pleonástico del pronombre que resalta el hecho de que no va a ser a él. La *exposición* se cierra, en este texto, al igual que en el teatral, recordándole al lector que es el título de la obra la clave de su lectura, que el protagonista ha entendido el juego y que sabe que el papel de defensor de la honra de la mujer no le toca a él; así, le dice a Gigi: «Tu non puoi tirarti indietro, come non posso tirarmi indietro io. Tu farai la tua parte com'io faccio la mia».

La *progresión* en estas dos obras, como en cualquier texto dramático, tiene poca importancia a la hora de hacer el análisis. Es una parte necesaria para servir de unión entre la *exposición* y la *escena obligatoria*, que no podrían ir unidas porque entonces se perdería la tensión dramática, pero, en realidad, aporta muy poco desde el punto de vista estructural, simplemente continúa con las líneas de acción que el autor ya ha presentado y las desarrolla hasta preparar al espectador para el desenlace final. En nuestras dos obras, la progresión es un simple retardamiento; relata los preparativos para el duelo y los últimos momentos de la noche anterior. Es en este punto, justo cuando se cierra esta parte, por lo demás, muy breve en ambos textos, donde el autor nos da la última pista para el *clímax*, y es curioso que utiliza las mismas palabras. En la «novella» es Gigi el que se despide de él aconsejándole que se acueste pronto y que duerma, a lo que él responde: «—Sta' tranquillo, —disse Memmo. —Dormirò.»; en el drama, en cambio, es a la mujer a la que responde después de que ella le haya dado el mismo consejo: «Dormirò, cara. Stai pur sicura, ch'io dormirò.» Y, a continuación, una pincelada de algo nuevo, que no estaba en el texto de origen, que el autor debe añadir ya que ha creado un personaje con una psicología que sólo es igual a la de su predecesor en parte, un personaje al que la frialdad y la impasibilidad le han costado, como al otro gran personaje Serafino Gubbio, la capacidad de soñar: «E al mio solito, sai? senza sogni».

La estructura dramática se cierra con la *escena obligatoria* y el *clímax*²⁴. Puede parecer que son la misma cosa, pero hay una diferencia muy importante

²⁴ Para los aspectos concretos de la *escena obligatoria*, cf. J. H. Lawson (1995: 327-331). Para el *clímax*, cf. J. H. Lawson (1995: 333-345).

entre lo que podíamos definir como «choque esperado» y «choque final». El primero de ellos es el punto sobre el que se concentra la atención del espectador; durante toda la obra se ha ido anunciando este momento y se percibe como el de máxima tensión. En muchas ocasiones la *escena obligatoria* coincide con el *clímax* en tiempo y lugar, como es el caso de los dos textos que estamos analizando. Pero es importante notar que hay diferencias en su función y esa diferencia es esencial para comprender la acción, porque es la contradicción entre lo que hacemos y el resultado de lo que hacemos lo que fortalece el movimiento dramático. No es sólo una cuestión de causa y efecto, es más bien una ruptura entre la causa aparente y el efecto al que realmente se llega. Los personajes y el público van entendiendo las diferencias que existen entre lo que intentaron y lo que realmente está sucediendo, por ello se ven obligados a revisar su conocimiento de la realidad: esto es lo que mantiene el movimiento dramático en un continuo crecimiento. La ruptura de la causalidad nos lleva a la culminación de la acción. Por este motivo el *clímax* contiene siempre un elemento de sorpresa que va más allá de las expectativas del público. Esta sorpresa es el elemento culminante de cualquier texto dramático; podríamos decir, por tanto, que la *escena obligatoria* es lo que se prevé e incluso se desea, mientras que el final de la obra aporta algo nuevo e inesperado pero de lo que se habían dado los datos suficientes que lo posibilitan. El *clímax* puede ser considerado como el acontecimiento básico que provoca el avance y desarrollo de la acción creciente. La *escena obligatoria* es el objetivo inmediato hacia el cual se dirige la obra²⁵.

En *Il giuoco delle parti* la *escena obligatoria* empieza al principio del Acto III. Desde el punto de vista temporal coincide completamente con el texto narrativo: en ambos casos es el alba del día siguiente. Toda la escena primera es completamente nueva; aparecen Filippo, criado de Leone, y el Dottor Spiga hablando sobre el hecho de que el protagonista sigue durmiendo con total tranquilidad a pesar de tener un duelo esa misma mañana. Tanto esta escena como la siguiente funcionan, en primer lugar, como retardamiento para que el final de la obra no llegue de forma abrupta, y en segundo como distensión para el espectador ya que los parlamentos del criado, «detto Socrate», son siempre jocosos a la vez que insisten en la filosofía del personaje central. La acción propiamente dicha empieza con la escena tercera al aparecer Leone que «si presenta placidissimo, ancora un po' insonnolito, in pijama e pantofole», según reza la acotación. Es el mismo punto en el que empieza la *escena obligatoria* de la «novella» y la frase del protagonista es también prácticamente idéntica en ambas obras: ante la sorpresa de los otros personajes que no entienden su actitud, «Memmo finse una grande meraviglia. —E perché? —gli domandò». Leone sólo pregunta: «Scusa, perché?». Así de breve ha sido la *escena obligatoria* en ambos textos, apenas siete líneas en el cuento y cinco parlamentos en el drama.

²⁵ Cf. A. López Fonseca (1998: 79).

El lector y el espectador esperaban un duelo que debía mantener el protagonista con el marqués Miglioriti, pero enseguida, sin perder ni un instante, Pirandello les demuestra que estaban equivocados y que estos protagonistas habían entendido demasiado bien el juego como para caer en él. El *clímax* empieza en la obra de teatro con una exclamación de Leone que muestra su extrañeza por ser él el que debe batirse y a continuación cuando los otros personajes le dicen que no está todavía suficientemente despierto, él contesta: «Ho capito. Ho inteso. E vi prego di credere che sono sveglissimo». En el texto narrativo es la misma admiración de Memmo Viola la que nos demuestra que hemos llegado al *clímax*, que se resuelve nuevamente en unas pocas líneas, abriendo la posibilidad a la nueva obra que Pirandello creará así como al nuevo título, más revelador y más expresivo: «—Scherzo? Mi devo battere? —rispose placidissimamente Memmo Viola. —Ma scherzerai tu, caro! Io ti ho detto che a me tocca di far la parte mia, e a te la tua. Sono il marito e ho sfidato; ma quanto a battermi, abbi pazienza, non tocca più a me, caro Gigi, da un pezzo: tocca a te... Siamo giusti!». El *clímax* del texto dramático es un poco más largo ya que recoge al final de la obra dos partes totalmente nuevas. Sin embargo en el momento álgido es exactamente igual a lo que acabamos de ver, hasta el punto de que Pirandello repite palabras e, incluso, frases enteras; Leone afirma: «Io, marito, ho sfidato, perché non poteva lui per mia moglie. Ma quanto a battermi, no. Quanto a battermi, scusa, tu lo sai bene, è vero? che io non c'entro, perché via, *non mi batto io, ti batti tu!*». Y ante el asombro de los otros personajes que dicen que eso es una locura Leone, como Memmo Viola, responde de forma tajante: «No, normalissimo, caro; perfettamente secondo il giuoco delle parti. Io, la mia: lui la sua».

Decíamos que Pirandello concluye su drama con dos brevísimas novedades. La primera será la de la efectiva muerte del amante, el momento en el que el doctor sube descompuesto a recoger sus instrumentos quirúrgicos con la parsimonia del que sabe que ya no son útiles. La segunda, la auténtica diferencia con el primer texto, el descorazonamiento absoluto de Leone que, aún habiendo salido vencedor en el juego, en realidad es consciente de haberlo perdido todo y de la ya absoluta imposibilidad de recuperar una cierta situación de felicidad. Entonces Leone nos recuerda más que nunca a Serafino Gubbio: ha conseguido dominar perfectamente su propia psicología y los acontecimientos externos, pero esto le ha costado la impasibilidad total; la acotación que cierra el texto es tremendamente expresiva tanto para el lector que con ella concluye una obra de una tremenda intensidad, como para el espectador que observa al personaje en la mueca que contiene una dramaticidad absolutamente trágica:

«Leone, come se non udisse, non si muove»

TELA

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALTIERI BIAGI, M. L. (1980): «Pirandello: dalla scrittura narrativa alla scrittura scenica». *La lingua in scena*, Bologna, Zanichelli, pp. 162-221.
- BALDISSONE, G. (1992): «Pirandello: la novella e la morte», *Le voci della novella. Storia di una scrittura da ascolto*, Firenze, Olschki, pp. 213-218.
- BATTAGLIA, S. (1998): *Grande Dizionario della lingua italiana*, Torino, Utet.
- CHEVALIER, J., GHEERBRANT, A. (1995⁵): *Diccionario de símbolos*, Barcelona, Herder.
- ECO, U. (1994). «Indugiare nel bosco», *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Milano, Bompiani, pp. 61-90.
- LAWSON, J. H. (1995): *Teoría y técnica de la escritura de obras teatrales*, Traducción revisada por A. Alonso. Madrid, Publicaciones de la Asociación de Directores de Escena de España.
- LÓPEZ FONSECA, A. (1998): «*Captiui* de Plauto: análisis de la *exposición* y de la *escena obligatoria*», *Cuadernos de Filología Clásica. Estudios latinos*, n.º 14. Madrid, Servicio de Publicaciones UCM, pp. 69-82.
- LÓPEZ FONSECA, A. (1999): «La “composición dramática” de la comedia plautina a la luz de la teoría y de la técnica teatral contemporáneas. La “exposición” y el prólogo», A. M.ª ALDAMA *et alii* (edd.), *La Filología Latina hoy. Actualización y perspectivas*, Madrid, Sociedad de Estudios Latinos, vol. I pp. 163-172.
- LÓPEZ LÓPEZ, M. (1991): *Los personajes de la comedia plautina: nombres y funciones*, Lérida, Pagés Editors.
- LUZI, A. (1994): «Dalla letteratura al teatro: Il caso Pirandello. Per una lettura di *Come tu mi vuoi*», *TLR/Quaderni*, n.º 1, pp. 79-83.
- PIRANDELLO, L. (1960): *Saggi, poesie, scritti vari*, Milano, Mondadori.
- RAVAZZOLI, F. (1991): «*L'altro figlio* di Pirandello dalla novella all'atto unico: un'occasione retorica». *Il testo ripetuto*, Milano, Bompiani, pp. 121-145.