



Cinco relatos de Friedrich Dürrenmatt reúne **La muerte de la Pitia**. En ellos la ambigüedad se instala en un mundo donde todo es nebuloso para los seres que lo habitan. La narración que le da título al volumen es una inquietante reformulación del mito de Edipo.

Manuel Espinoza Orellana

El suizo Friedrich Dürrenmatt ha dejado una obra de especial interés no sólo para sus lectores europeos, sino para quienes, obligados a leer traducciones, tenemos que buscar tras las palabras que estos producen un acercamiento al subtexto más universal de las lenguas, aquello que hace del mito la representación de una verdad divisible. Las versiones españolas de las obras de este autor han prometido mundos que recorran a sus lectores en la eterna gama en que el misterio y la ambigüedad del discurso literario se abre para otorgar la profundidad lúdica de la aventura. En este libro se deja de manifestar, o sentimos nosotros que se justifica el valor de la narración corra para que el escritor diga en ella todo lo que pueda o desee decir. La tróvica lograda en esa dimensión de la escritura, el poder del suspenso, la exacta y sintética pincelada

que nos describe una situación, adquiere el lustre de un virtuosismo resultante y por lo mismo eficiente. A través de cinco relatos, Dürrenmatt organiza en **La muerte de la Pitia**, más que pequeños actos, formas dinámicas de pequeños mundos que encierran situaciones límites en que el ser humano realiza el descubrimiento de sus propios límites al imprevisto de futuros no calculables, presentidos por el lector como un posible desenlace que en el fondo va a dejar abiertas las interrogaciones. Nada es definitivamente explicable por la mente del hombre, su racionalidad más pura es sólo un sueño que perturba la vida y la somete a instancias que el devenir pulveriza sin confirmación para todo lo destinado a ser sagrado alguna vez, y sólo queda ese vacío amable o triste, en que la angustia de ser reclama siempre un nuevo exámen. Todo es tan ambiguo, tan maleable en lo que llamamos realidad, está la culpa de los dedos y la sustra, y ambos se disocian en la nada porque al fin nadie es culpable de una ambigüedad que es esencia del ser. Así los personajes de Dürrenmatt grafican sutilmente momentos de la existencia en que siempre se juega toda la vida. El hombre elige entre la verdad y el error, pero no sabe qué es la verdad, y por lo mismo el error es sólo la consecuencia de un acto en que el ser humano se hunde a sí mismo al conocer sus contradicciones.

Formas de una pesadilla

Si en las narraciones del autor ciertos casos de lo real contienen las situaciones descritas, muy pronto éstas comienzan a convertirse en formas de una pesadilla que abre continuidad en lo visible y manifiesta un escape en la sombra, algo en que el lector puede comenzar a vivir el desconcierto de sus propias cavilaciones.

Así en **El perro** se erige la figura de un animal salvaje, engendro de ojos ama-



Aportes lúdicos al mito edipiano

rillos que perturben con su reflejo, acaso símbolo de una desesperación humana que insana el conflicto de una relación padre-hijo en la que el protagonista jamás llega a introducirse y sólo vemos justificados una motivación que el lector explica en el trasfondo de su propio sistema de relaciones. Para, al complementarse sus factores abre una respuesta que no dilata lo arcaico de los mitos y sólo nos lleva a la redención y al castigo y vultuosismo de la proporción como una batalla en que la justicia, humana o inhumana, es una dolorosa concreción de la libertad. Y es el final vamos siendo incapaces por un juego de espejos en el que un hombre pierde la seguridad de sus referencias cotidianas, mientras según la cual lo ordinario es que si toma un tren acostumbrado ha de llegar a un destino conocido, a menos que, al avanzar un tanto éste se transforma en una trayectoria al infinito y se pierde en un infierno de velocidad entre las ruedas de un viaje irreversible. Y en **La avería**, una historia hace a un hombre entrar en un juego fatal que ha de llevarlo a la muerte. El autor destaca con una técnica rigurosa la tendencia a universalizar el signo, y propone el juego por el cual, postulado un suceso real permite a la escritura lle-

varlo al punto en que su verdad comienza a fragmentarse, y lo aparente es apenas un sueño que se desploma en el instante en que el ser se hunde en sus propias contradicciones.

En el juego de los conflictos humanos, de los temores que conciben al ser consciente, como en **La culpa** en que el escenario es una secretaría pública de alto nivel en un estado totalitario y en ella sus miembros dependen de las estrategias de supervivencia del jefe máximo, quien decreta sus desajustes con resultados de muerte, en la medida en que cada miembro se va haciendo peligroso o innecesario. Es la acción que pone de manifiesto los avatares del poder, desbolado en la carta final del jefe, víctima de sus propias teorías. Pero el aporte lúdico más hermoso de este volumen es quizá **La muerte de la Pitia**.

He aquí el mito de Edipo en una reformulación que es una intervención en la estructura básica de sus componentes. En el sentido en que se juega en la leyenda, al fin el niño griego es una siegria en que se recorre la cronología de su destino fatal que el hombre no puede evitar, y la creencia es un modo de sostenerse en una cierta verdad incompleta, he aquí elementos afines al lenguaje literario. Si todo está en la leyenda, evocación de un pasado que el

tiempo sostiene, hasta que las palabras asedian el credo y la mitología comienza a caer en la dispersión de la escritura que trae caminos sobre el mismo, los paradigmas se van haciendo de cristal y el hombre mira en su transparencia y ve el vacío de su ser llenándose de inquietudes que pasan, gestos como salidas de unas ciertas motivaciones de la mente, y como la incertidumbre por los signos es inabarcable, suelen rehacerse sus sentidos, se pulverizan las estructuras que dan lugar a ciertos forzados y la estructura se torna recomposición elemental. Así se pueden situar los personajes en sus propios conflictos vitales en sus posibles aduanas fundando errores, manteniendo secretos que encierran realidades más sutiles y más oscuras. En el juego en que Dürrenmatt despliega la posibilidad de una escritura que innove las aproximaciones del sentido.

Reformulación del mito

Pitia es la sacerdotisa del oráculo Panópolis XI, en los instantes de su muerte, después de una larga vida dedicada al Oráculo, variando fúnebres alusiones o reflexiones. Su edad avanzada la lleva de lo más y se acerca a la mínima sus variaciones pláneas de mantener, y en especial su sermón oracular. "... quién sería capaz de matar a su padre y acostarse con su propia madre", se dice a sí misma. "todas sus historias de dioses y verdades incógnitas eran para ella simples fábulas".

El autor trata con rigor lúdico la reformulación del mito, como sus elementos, los convierte en formas sucesivas que reflejan sus propios interiores, y pone no la contradicción sino la contradicción en sus gestos, sus humanos más que sentimientos algunos de ellos, otros humanos por sus hombres. Yocasta, reina lúbrica, tema por esposo a Edipo, aún creyendo saber que es su hijo, y deja que el oráculo que no es verdadero, pues a lo que no lo mató el ni tampoco era su padre, pues era hijo de una soldado de la guardia de Lape. La confusión, el arma de los dioses que buscan su venganza de los hombres, o el débil de la naturaleza humana que vive creyendo, buscando refugio en su ego en la seguridad de verdades improbables, sintiendo su cierta obediencia a una regulación fatal que le impide seguir su destino.

La Época, 5190, 19 abr. 1992, p. 6-7 (suplemento)

Aportes lúdicos al mito edipiano [artículo] Manuel Espinoza Orellana.

AUTORÍA

Espinoza Orellana, Manuel

FECHA DE PUBLICACIÓN

1992

FORMATO

Artículo

DATOS DE PUBLICACIÓN

Aportes lúdicos al mito edipiano [artículo] Manuel Espinoza Orellana. retr.

FUENTE DE INFORMACIÓN

[Biblioteca Nacional Digital](#)

INSTITUCIÓN

[Biblioteca Nacional](#)

UBICACIÓN

Avenida Libertador Bernardo O'Higgins 651, Santiago, Región Metropolitana, Chile