

SOBRE *EL ARQUITECTO Y EL EMPERADOR*
DE ASIRIA DE FERNANDO ARRABAL

Ramón Suárez

A Nelly Donoso y a Carlos Morand

*Le théâtre est surtout une cérémonie,
une fête, qui tient du sacrilège et du
sacré, de l'érotisme et du mysticisme, de
la mise à mort et de l'exaltation de la vie.*

ARRABAL

Aún permanece fresca en nuestra memoria la representación que hizo en la Facultad de Filosofía el grupo teatral EL ANILLO de *El Arquitecto y el emperador de Asiria* de Fernando Arrabal. Ha pasado el tiempo y esta dramaturgia todavía no es debidamente representada en nuestro país. Este trabajo pretende ofrecer un sencillo aporte a la comprensión de la obra citada, con un estudio en particular de los personajes involucrados en la acción y con consideraciones sobre la estructura del texto.

En una isla sin nombre se desarrolla la curiosa relación entre el Arquitecto, habitante inmemorial del pedazo de tierra, y el Emperador, inopinado visitante, sobreviviente de un accidente aéreo. Los primeros diálogos entre ambos establecen ya un contraste. El Emperador es un sabio que parece proveniente de un lugar de extremada y caótica civilización: Asiria, diríase un imperialismo moderno caracterizado por su vida multifacética; por la crueldad y la exaltación del poder que reinan en ella; por su colorido, su furia de existir, su endiosamiento del deseo. El Arquitecto es un demiurgo que vive en un completo estado natural, apegado a borrosos sentimientos de carácter religioso.

El aislamiento en el que viven posibilita entre ambos una relación de enfrentamiento establecida. La oposición se dará a lo largo de la obra tanto en el plano del lenguaje como en el de las actitudes y sentimientos. Se consolidará entre ellos un juego de carácter indefinido donde resalta la lucha entre el dominador y el dominado, la consolidación aparente de un dominio por un agente y la ruptura de ese dominio por parte de un rebelado paciente o del mismo agente. La estructura dominador-dominado es aplicable a ambos personajes, estados encarnados con reciprocidad hasta su culminación en la inesperada —todo es inesperado aquí— simbiosis final, producto de un acto de antropofagia querido por uno de los personajes: el Emperador. El juego sin

embargo no llega a su fin. Otro accidente aéreo trae a otro visitante a la isla y el ciclo de confrontaciones vuelve a empezar.

El contraste al que hacíamos alusión entre el Arquitecto y su compañero se dibuja nítidamente a principios del acto primero. El Emperador recrea su infancia y sus años de aprendizaje. El Arquitecto experimenta, frente a esto, deslumbramiento y curiosidad. Tiene el sentimiento de estar en pos de un secreto. El Emperador, por su parte, juega a ser solemne, habla de su cultura libresca o de sus conocimientos de utilidad práctica. Aparece como el detentador indiscutido del Saber y del Poder, estado asumido con suma egolatría. Pinta las cosas como si todos los elementos del mundo estuvieran a su servicio. Ello no impide que en otros pasajes de la obra el Emperador muestre su asombro ante el conocimiento innato que revela el Arquitecto-discípulo. Nace entonces en el primero una sensación de inseguridad, un sentimiento de temor de ser desplazado.

Efectivamente, el Emperador se quiere guardián del saber. Desea hacer y deshacer a capricho. Por el contrario, el Arquitecto quiere ser iniciado, toma por absoluto a menudo lo que el otro sabe que es relativo: códigos, nociones, valores.

Como Lucky de *En attendant Godot*, el Arquitecto revela parte de sus conocimientos a través de un discurso hecho con un lenguaje desatado. Esto le produce un sentimiento vecino a la felicidad. No se trata de un preciso catálogo de nociones culturales sino más bien de un desfile de utopías e incoherencias. El erotismo, la delicadeza, la atomización del yo, la alteración de leyes establecidas se recrean en una confusión fantástica, en una espiral que gira cada vez más rápido, donde prima la superposición de objetos y de ideas, que fulguran por un instante para ser reemplazados por otros. El lenguaje supera al hablante. Queda sólo una sensación de colores abigarrados, de formas reventadas; un temple anímico de ternura y crueldad entremezcladas. Este vómito lingüístico lo encontraremos también en la persona del Emperador, en el acto II, en pleno juicio por crimen, en pleno y desarrollado juego. El Emperador, en una pausa, finge estar ciego. Su lenguaje es el del poeta épico, de la reflexión filosófica, del tono del saimista, del individuo en estado de mendicidad; todo con un final brusco y escatológico. Se confunden aquí una vez más los niveles de discurso y las actitudes parodiadas.

Los personajes viven contándose sus pesadillas, sus deseos, liberando su conciencia, tratando de convertirse en "alguien" definitivo: un adulto tal vez. En el juego, el Emperador es novia, tirano, confesor, flagelante, el Arquitecto es madre, cortesano, sepulturero, penitente, domador de elefantes, —algunos, entre muchos otros papeles representados. En el fondo, ambos quieren ser poderosos, obedecidos dentro de una vida que no excluye la violencia, el triunfo pánico de la energía. Si originariamente el Arquitecto es un demiurgo y el Empera-

dor un sabio, mediante esos juegos se muestran como personajes en perpetua transformación.

La edad de ambos es indeterminada. El espacio en el que se mueven participa de idéntica cualidad. La isla es sólo una convención que permite construir en ella un andamiaje argumental. El contacto con el mundo habitual se torna nulo o accidental, pero este contacto es innecesario. El mundo de todos los días está presente en el lenguaje y en los roles rescatados por el Arquitecto y el Emperador. Otro problema lo plantea la historicidad del acontecer. En este sentido, la representación se da en lo que podríamos llamar un grado cero. Asiria, Babilonia, son en realidad meras referencias. Todo lo que concierne a las instituciones sociales y al gobierno de ellas se da en un plano simultáneo de temporalidad disuelta —por efecto de la ironía ejercida sobre ella por los personajes— y contemporaneidad por la fuerza misma del acontecer que se mueve en una dimensión de estricto presente.

El Emperador encarna mejor que su compañero una intemporal y, al mismo tiempo, presenta voluntad de poder. Ella es recreada mediante alusión a un rango y a símbolos distintivos. El Arquitecto aparece más generalmente como subordinado a esa voluntad. La ejerce también (Acto II), la cuestiona, a ratos la supera. El es antes que nada el artista, la imagen del hacedor.

Dentro de este marco, la pareja encierra y hace explotar toda una virtualidad de roles y representaciones históricamente datables. Su perfil de personajes es de un extremado dinamismo, prestándose para todo tipo de encarnaciones en la escena, para toda suerte de "ilusiones cómicas". Pero, más acá de la energía de esas encarnaciones, ambos se repiten substancialmente a sí mismos. Son criaturas marcadas por la angustia y el desamparo. Su liberación del trauma consiste precisamente en la posibilidad de ejercer conquista sobre el mundo. Conquista que trata de ser totalizadora: el poeta con su exorcismo, el caudillo con su quehacer belicoso. Es una pugna que se ejerce en esferas que se tocan y confunden, provocando choques (irrupción de la estructura vencedor-vencido) y transacciones (confusión de roles) transitorios tanto como intensos. La cultura como fenómeno permite establecer compensaciones, sugiere las primicias de un aplazamiento en el que se depositan esperanzas. "Mañana te enseñaré filosofía", puede decir el Emperador. Siempre se aplaza en la Historia, se difiere constantemente el bello instante.

Mientras, todo idealismo, toda norma o conocimiento inequívocos son sometidos a revisión, interpretación, alteración justificada. La duración de una norma, según el ir y venir del juego de los personajes, es puro espejismo, convención provisoriamente aceptada. El destino de toda norma y de quienes la proyectan hacia el futuro es simplemente catastrófico. El conocimiento desemboca en el juego de una pareja de

monos (Acto I). Las cosas deben volver a empezar, idénticas en términos antropológicos, o bien sometidas a variantes que no alterarán el curso trazado por sus realizadores: nacimiento, violencia y muerte. Como se ve, el juego de encarnaciones tiene su dimensión escéptica. La situación de los monos reproduce en amplia escala el resultado de cada encarnación cogida en el momento de su modificación. Sólo un cierto modo indirecto de ejercer la voluntad de poder da la ilusión de un cambio, de una diferencia: el acto de recoger emblemas, como sucede también en el teatro de Genet, atavíos míticos que se trata de revivir y proyectar hacia adelante en el tiempo.

La relación entre el Emperador y el Arquitecto puede entrecruzarse también como una relación de Padre a Hijo. Es una cristalización probable por sobre la ruptura continua, la movilidad tremenda de los personajes. El Emperador es generoso, mañoso, soberbio, condenatorio, empecinado; se muestra humillado a veces. El Arquitecto da muestras de respeto filial, es cariñoso, matará —obligado— a su compañero entre sollozos.

Curiosamente, entre ambos mencionan y recrean la figura mítica de la Madre, cuya ausencia no disminuye lo intenso de su necesidad para el Emperador y el Arquitecto. Padre, Hijo, Madre, aparecen así como una trinidad constante en la obra. Todo sin perjuicio de que el Emperador se sienta también Hijo, genitor de sí mismo, gemelo del Arquitecto; así como es gemelo del Padre-Emperador el espantapájaros cubierto con los trajes de la realeza, espantapájaros que desempeña una verdadera función de fetiche al descargarse en él la tensión del super yo del personaje (fines del Acto I).

El fantasma de la Madre aparece preferentemente durante el interminable juicio del Acto II. Pero, en el fondo, todas estas categorías son atisbos de un momento. Los personajes viven un proceso de fabricarse y destruirse continuamente en sus encarnaciones.

Entre los diversos juegos inventados, el juego de la guerra es primordial. Este es explicitado a veces, cuando ambos seres se disfrazan de soldados. Es vivido permanentemente, a través de la dialéctica de ofensas y revanchas, arbitrariedades y reivindicaciones. Adivinamos, a través de esta dinámica, la relativización de todo valor. No hay "buenos" en acción, sólo seres astutos y malvados. Se establece a través de un quehacer en apariencia inocente la arbitrariedad del estado del mundo, la situación de los "mass media" controlados por poderes sin nombre que dirigen la información y con ello la vida de una comunidad, el predominio nocivo de la tecnología, dueña de todo entusiasmo, incluso destructor. La única compensación a la embriaguez belicosa la constituye el miedo ante la destrucción cierta.

El diálogo entre el Arquitecto y el Emperador muestra la necesidad que tienen de sí seres que pueden aborrecerse, necesidad de un sentimiento cualquiera que los vincule. Revela además movimientos trau-

máticos del espíritu que están en el origen de aspiraciones, ambiciones, hazañas, pensamientos del hombre. Evidencian también el carácter repentino de un desamparo del que ya hemos hablado. Lo cierto es que a través del diálogo, el personaje revela su notable capacidad para desdoblarse y, jugando, explicarse, exhibir su intimidad más escondida. Movimiento que puede hacerse extensivo al receptor, al auditorio, sobre el cual el personaje actúa a modo de fuerte estímulo.

Pese a las protestas de alguno de los personajes, siempre ellos se prestan al juego de máscaras que pretende superar alguna *impasse* producida en el diálogo. Se llega incluso a recrear la homosexualidad y el lesbianismo. El lenguaje y el juego arrastran a los personajes. El lenguaje arrasa, cuestiona, pone en relieve, lleva al vacío horrible. Ambos seres tratan de detener esa fuerza, imponer la razón, pero divagan finalmente, se explayan sin cansancio y se hacen objetos de un lenguaje que los domina.

En el diálogo, todo *es o puede ser* desde el momento en que la palabra *señala*. Un ejemplo de esto es el juicio del Emperador (Acto II), culpable de crímenes diversos. Se disuelve la frontera entre lo virtual y lo fáctico. Por un lado el juicio se hace extensivo a todo el auditorio, a todo lector; por otro, el fin esperado, la sentencia que castiga tantas aberraciones cometidas, es la muerte. Freud ha enseñado que todos crecemos con esas aberraciones en nosotros. Todos somos culpables entonces, y en grado máximo, ante un tribunal de hurgadores implacables que van más allá de la inmediatez del acto criminal.

Estos contenidos de la obra no le impiden al autor desarrollar un lenguaje cercano al de la infancia, con periódicos vuelos líricos, donde se muestran el ser y el apetecer. Metáforas, metonimias, símbolos giran en confusión. Se evita lo discursivo y se impone la fuerza de una imagen. Sólo cuando la parodia torrencial lo requiere predomina el discurso solemne. Por ejemplo, en el comentado juicio del Emperador con sus resonancias psicoanalíticas. No hay aquí ni hermetismo, ni obviedad sobresalientes, sólo una diversidad de registros que se anulan. Estamos una vez más ante los "signos en rotación" de que habla Octavio Paz, un lenguaje con su energía autónoma y hablantes que hacen un vano esfuerzo por dominarlo. El signo lingüístico apunta tanto a un referente preciso como a connotaciones culturales y agrade a un espectador-lector arrebatado por el vértigo.

El Arquitecto y el Emperador de Asiria es una obra circular. El acto canibalístico del Acto II realizado por el Arquitecto posibilita el que este personaje sea ambos simultáneamente, al asumir las cualidades del Emperador, reencontrando la unidad-dualidad dialéctica del inicio.

Toda la obra está estructurada en torno a los aludidos juegos de agresión y defensa. En medio de ellos surgen soliloquios o monólogos que testimonian deseos de evasión o confesiones de ansiedad y angus-

tia. En esta profusión se absorben y se recrean indiferenciadamente legados culturales y elementos de la cultura contemporánea. La obra en este sentido es una síntesis ideológica de nociones definidas, presentes en lo inmediato y en la retrospectiva, a todas las cuales se les somete al doble juego de la irrisión y el de otorgarles jerarquía estética. Con ello se obtiene un enrarecimiento del mundo, de los valores, del fenómeno de la comunicación.

En un principio el individuo quiere imponer su máscara —con la que se confunde, a veces— de voluntad de poder. Si tiene conciencia de ello, la situación se vuelve insoportable, el juego cambia. Se pasa de dominador a dominado. Cada personaje recupera una iniciativa, desarrolla la suya propia, su ensueño, impone su verdad, hasta que la conciencia de la impostura —es una máscara, al fin y al cabo— hacen imposible el mantener el rol y el personaje cede la iniciativa.

Resulta notable la movilidad gestual del Arquitecto y del Emperador en los diversos roles que asumen. Muestran variados estados afectivos en un tan breve lapso de tiempo que parecen figuras arrancadas de una película de dibujos animados o de algún célebre bufo de la época del cine mudo. Esta última comparación no es contradictoria si recordamos que el lenguaje es categoría que colinda con la Nada en la obra.

El principio de construcción de la pieza parece ser la ambigüedad. ¿Es el Arquitecto verdaderamente tal? Esto favorece los fenómenos de circularidad o de repetición, como sucede en el *nouveau roman*. La reiteración, con todo —como sucede al final de la obra—, no desmiente lo que se ha expuesto —el “sonido y la furia”— con anterioridad.

El drama se convierte con características como las anotadas en un gran *móvil* de conjuntos intercambiables, una trabazón compleja de sonidos, líneas, color, movimiento, un esfuerzo hacia la obra de arte total. Dentro de ella, el dramaturgo parece inclinado a realizar la exploración del hombre-masa, con todo lo que ello supone de modificaciones en la naturaleza habitual del *tema* dramático. Dos actores bastan para proveer signos que chocan entre sí y provocan en su estallido otros más. ¿Espera acaso Arrabal sentar las bases para el advenimiento de otro sistema cultural? Por el momento, parece contentarse con hacer proliferar el significante. Por sobre Genet, el travestismo y el carnaval remiten en realidad a la *Belle Epoque* con su apropiación neurótica de la cultura y su exacerbación recreativa.

El Arquitecto tiene además una dimensión terapéutica. Se muestra todo como un juego que ya estaría viciado. Se debe intuir del espectáculo la idea de otro juego. Aceptando abiertamente que la existencia está degradada, que lo será siempre, el espectador-lector guardará distancias siempre en lo sucesivo respecto de lo que se piensa o hace, en pos de una armonía mental, social y física.

Este gritar, correr, saltar, pisotear que se renueva en el escenario, esta revista cultural que va del mono darwiniano al ácido ribonucleico,

las modalidades del enfrentamiento con sus impaciencias, supremacías, ofensivas y defensa se resuelven también en un acentuado sadomasoquismo. Trátese de la pareja confesor-carmelita o de la doctor-parturienta (Acto I) siempre se lleva el conflicto a un límite. Cuando se orilla el verdadero drama que impediría la continuación del juego se cambia de piel. Pero los castigos, los malos tratos conllevan una carga erótica. La flagelación es el castigo de predilección, espectáculo que aviva los instintos sádicos presentes y durmientes en cada ser. Y el acto es bipolar, pasa del dolor al placer con suma facilidad. Puede incluso dejar a la "víctima" insatisfecha y ésta buscará entonces nuevas y retorcidas soluciones para prolongar su equívoco placer. El erotismo entonces pasa en la obra por una doble fase que podríamos llamar de irritación y de compensación. Eros reina por sobre la inteligencia y la imaginación. Revivifica; lleva el juego. Provoca el nacimiento de la palabra, el desarrollo descontrolado del lenguaje.

En otro orden de cosas, la ahistoricidad, la intemporalidad profundas de la obra posibilitan los efectos de teatro en el teatro, indefinidos, rotatorios. La vida de los dos seres y la multiplicidad de roles que representan es un eco de la vida de la comunidad y de sus propios papeles. Aún más, el marcado dramatismo de algunas de estas encarnaciones tienen por efecto inmediato integrar a esta comunidad al espacio ficticio de la acción. Este carácter ficticio termina por ser anulado y lo único real llega a ser la materialidad misma del espectáculo, consecuencia de su original disposición. El espectador-lector asume todos los roles aun contradictorios, todas las sensaciones y agresiones, se descentraliza, o mejor despersonaliza, se disuelve en ellos, como el atormentado personaje de la *Tentation de Saint Antoine*.

La obra ofrece una polifonía de motivos, imbricados, confundidos, desarrollados en una situación. No hay relación de necesidad entre las diversas instancias temáticas, entre las sucesiones de encarnaciones. La obra pudo haberse alargado o pudo haberse reducido en grado indeterminado.

La comicidad brota en la obra de las palabras empleadas en alarde de ingenio o de erudicción fastidiosa, de las situaciones mismas, de la incongruencia que se produce entre los papeles asumidos, a menudo solemnes, y los actos, el lenguaje, irrisorios, del personaje. Convergen en *El Arquitecto* elementos tanto del teatro del absurdo como del vaudeville. En cuanto vaudeville, el acontecer coge un hecho doméstico, un fenómeno presente y hace la sátira correspondiente, operación variable en su agresividad, esta última al final superada. En cuanto drama del absurdo, la perspectiva de la pieza reduce la cultura entera a un grado doméstico. La sátira es ejercida sobre el cuerpo cultural en su conjunto. Se señalan arbitrariedades, contradicciones, lagunas, inanidad de todo. Ciertamente, con el paso de las generaciones el mecanismo pierde su capacidad de agresión primera. El espectador-lector se

habitúa. El dramaturgo debe exasperar entonces el grado de provocación.

En dos oportunidades, la pieza de Arrabal bordea la tragedia, no en cuanto género —no hay fatalidad actuante en la obra— sino en cuanto hecho enorme y lamentable por suceder. En ambos casos, el Emperador es quien mueve los hilos. Uno de ellos concierne su decisión final (Acto II). Otro, se produce cuando el personaje manifiesta su deseo de ser muerto para salvaguardar la vida de la comunidad (Acto I). Cuando el juego se pone muy serio y el Arquitecto cierra el ataúd, el Emperador, quien estaba dentro, lo fuerza, se yergue y apostrofa procazmente al ingenuo Arquitecto. Su trampa le permite, por lo demás, recuperar el dominio de la situación que había perdido en su calidad de víctima. El desarrollo de toda esta situación es un buen ejemplo de como, en una sola instancia, se dan los registros trágicos y farcescos de un envión.

¿Puede hacerse un esquema del acontecer en los dos actos de la obra con semejantes características? He aquí uno posible. En el Acto I, tras la introducción con la aparición del Emperador sobreviviente del accidente aéreo, se suceden una serie de diálogos agresivos, monólogos ocasionales, sucesivas encarnaciones, gran monólogo del Emperador frente al Emperador-espantajo, donde se produce una suerte de desdoblamiento del ser. El punto culminante se alcanza con la partida del Arquitecto y todo el frenético movimiento que la precede.

El Acto II muestra lo que podría ser la revancha del Arquitecto. La ceremonia del juicio, donde este personaje se constituye en tribunal. Hay encarnaciones diversas, disgresiones, esfuerzos aparentes del Emperador por escapar a esa estructura. El juego esta vez es llevado muy en serio. El crimen de la madre implica la condena a muerte del Emperador-asesino. La novedad consiste en que el mismo acusado impone su sentencia. Sabe que se sobrevivirá en el Arquitecto y escapará a sus frustraciones, a sus envenenados ensueños, hiperdesarrollados durante el juicio. Muere entonces a manos del Arquitecto. Este lo engulle, y se realiza la metamorfosis paulatina del personaje quien acaba por convertirse en nuevo Emperador. No pasará mucho tiempo y se repetirá en cierto modo la situación inicial. Esta vez el sobreviviente de un nuevo accidente aéreo es un Arquitecto, y el Emperador concluirá la pieza con gritos de espanto y de rechazo, poniéndose a la defensiva.

Detengámonos brevemente en ciertos aspectos del acto II. El juicio es convertido en situación límite. El ejercer justicia y el acatar esa justicia significa para los personajes moverse entre el ceremonial y la espontaneidad. Uno y otro, juez y acusado, vacilan. Ambos se ayudan inconscientemente para llevar el juego al fin. La irreversibilidad de éste es un correlato de la ceremonia dramática en sí: hurgar, mostrar, purgar.

El Emperador hace que el Arquitecto lo digiera. Por su renunciamiento, es un modo de inmortalizarse. Su carne es la materia prima que, confundida con los humores del cuerpo del Arquitecto, lo harán, al metamorfosearse, asumir plenamente el rol de detentador del poder que durante el juicio había perdido. Es su victoria, su desquite. Se muestra tenaz hasta el extremo para mantener su liderazgo. Ante la preocupación compasiva del Arquitecto, él insiste en que la sentencia se cumpla, superando sus anteriores irresoluciones. Se construye entonces un monumento de acto... hasta que llega *el otro* a reiniciar el ciclo.

La metamorfosis del Arquitecto en Emperador es una situación de notable intensidad dramática. Afloran, en el todavía Arquitecto, un lenguaje agresivo, deseos que no son propios de él. Pierde gradualmente sus poderes demiúrgicos. Ya no es más el poeta, el hacedor, sólo un instinto de codicia le guía. Recordando a Camus, diríase que Arrabal resume, en un *raccourci* sobrecogedor, la condición del hombre rebelado propio de nuestro tiempo y la idea del precio que tiene que pagar al pasar de la contemplación a la acción.

El desenlace no se limita a la literalidad del rechazo, por parte del nuevo Emperador. Es un final premonitorio. El Emperador ve su muerte próxima a manos del recién llegado al repetirse todo y atisba también los horrores que la preceden, la catarsis desatada, el hablar pánico.

A lo largo de la obra, la cultura aparece como un elemento de recreación, de decoración, un inventario cuya reactualización es forzada y finalmente destructiva, donde todos los signos que lo forman se embrollan. Hasta las actitudes de rebelión están congeladas en la perspectiva establecida. Todo es irrisorio, hasta el lenguaje mágico. Y ya no se controla nada, ni lo más inmediato. Se ridiculizan por igual, ciencia e intuición, sinceridad y espontaneidad, cosas más, cosas menos en la universal confusión.

El papel, el rol devora la identidad después de miles de años de cultura. Las actitudes vitales posibles se estancan, se vuelven rígidas. Todo está dominado por la pareja Amor-Muerte en inestable equilibrio. Todo se hace mecánico. Las encarnaciones recrean formas que ya no ofrecen, dentro de semejante perspectiva, posibilidades significativas. En su soledad, el hombre se crea interlocutores a los que paulatinamente va dotando de atributos mágicos. Así se origina un movimiento religioso, diría uno, sino fuese por la devaluación previa a que está sometido todo acto, todo gesto en la obra. Pasamos en ella de la metafísica emotiva, remedo pascaliano, a la mecanicidad literal. Ya en el Acto I, con su juego en la máquina tragamonedas, el Emperador propone ver en toda demostración, incluso la de Pascal, un carácter arbitrario. Un conocimiento supremo es imposible, y se reduce en la pieza a un juego de recreación y proliferación estéticas. Según Taine, la religión es un poema al que se adjunta la creencia. Para Lévi-Strauss,

en todo sistema, filosófico, científico, lo estético prima sobre lo auténticamente veraz. Y es el logro estético el que provoca en nosotros un movimiento de certidumbre.

A semejantes consideraciones nos ha llevado el drama de Arrabal. Podríamos también hacerlas extensivas a la literatura narrativa de la Francia de hoy. El cuadro parece desconsolador, pero no por ello debemos cerrar los ojos ante la evidencia. Recordando a Camus una vez más, las amarguras y los logros despavoridos contenidos en *El Arquitecto y el Emperador de Asiria* nos invitan, primero, a reconocer en la pieza un clásico de nuestro tiempo, luego, más urgentemente, a exaltar y celebrar nuestra propia *pensée de Midi*.