

Pontificia Universidad Católica del Perú  
Lima

**El juego del teatro.**  
**Una interpretación de la mimesis trágica en la *Poética* de Aristóteles.**

Tesis que, para obtener el grado de Magíster, presenta la alumna:

Michelle Nicholson Sanz

Enero, 2007

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	I
CAPÍTULO 1	
¿POR QUÉ EL JUEGO?.....	8
1.1 El juego.....	11
1.2 Los jugadores.....	23
CAPÍTULO 2	
MÍMESIS: EL JUEGO DE LA IMITACIÓN.....	39
2.1 Aristóteles: ocio, distracción y juego.....	40
2.2 Platón: la prueba y el juego del vino.....	50
2.3 Paidiá, la personificación del juego.....	59
2.3.1 Las personificaciones.....	60
2.3.2 Paidiá y Dioniso: juego, drama, culto.....	62
2.3.2.1 Representación de la <i>polis</i> .....	62
2.3.2.2 Una experiencia individual y colectiva.....	70
2.3.3 Representaciones de Paidiá.....	78

## CAPÍTULO 3

## “JUGAR PARA ALGUIEN”:

LA MÍMESIS DRAMÁTICA DE LA TRAGEDIA.....	86
3.1. Las emociones a través de una trama verosímil.....	88
3.1.1 Verosimilitud.....	88
3.1.2 Compasión y temor.....	100
3.1.2.1 Destinados a la dicha o al infortunio.....	101
3.1.2.2 Emociones trágicas.....	105
3.1.2.3 Edipo.....	109
3.1.2.4 Conflictos entre <i>philoí</i> .....	118
3.2 El placer de la tragedia.....	126
3.2.1 Fusión de las experiencias objetiva y subjetiva.....	129
3.2.2 El placer mediante el juego.....	137
3.2.3 El asistir del espectador.....	141
CONCLUSIONES.....	145
BIBLIOGRAFÍA.....	151

## INTRODUCCIÓN

La capacidad mimética del arte es un tema que se ha desarrollado en repetidas ocasiones en la historia de la filosofía y desde muy diversas perspectivas, tanto críticas como favorables. La fuente de este tema está en la filosofía antigua. Por ejemplo, Gorgias elogia al poeta por ser un imitador; Platón lo censura precisamente por esto y advierte, en particular, sobre los peligros de las representaciones teatrales; Aristóteles, a su vez, considera que toda forma de producción artística es mimética y reflexiona entonces sobre las implicancias de esta idea.

La complejidad de este tema se muestra ya desde el primer momento, al intentar traducir, determinar, el término “mímēsis”. Si se lo traduce, como suele hacerse, por “imitación”, surge el problema de que las imitaciones lo son de algo más, están supeditadas a un original que las supera y que las hace, precisamente, imitaciones, no originales, falsas. Si en cambio se lo traduce por representación, cabe aún preguntarse en qué sentido lo es.

En el debate clásico sobre la mimesis artística quizás sea la *Poética* de Aristóteles el texto que más extensa y favorablemente trata este tema. Allí la mimesis no es la mera reproducción o imitación de una realidad ya existente. Esto, sobre todo, al considerar la mimesis dramática. El drama, nos dice Aristóteles en la *Poética*, es mimesis de la praxis; es decir, mimesis de la acción o de la vida. En él se ponen ante los ojos de los espectadores distintas acciones e interacciones humanas que se entretajan para dar lugar a una forma definida, una trama.

La mimesis dramática implica, pues, una experiencia en la que se vinculan, en un pacto de verosimilitud y creencia, el texto poético/su puesta en escena, los personajes/los actores, y los lectores/los espectadores. El texto, su puesta en escena, así como los personajes y actores deben ser verosímiles, de modo que los lectores o espectadores entren en la ficción que se les propone, participen de ella.

La capacidad de la mimesis dramática de mostrar al espectador distintas posibilidades de acción humana con penetrante perspicacia es tal que Aristóteles compara la tragedia -forma dramática por excelencia entre los griegos- con la filosofía.

Las interpretaciones sobre la consideración aristotélica de la mimesis son muy diversas. Tal diversidad evidencia la riqueza de esta idea, pero también el carácter mismo del texto de Aristóteles. Con frecuencia la *Poética* se muestra esquemática, se mencionan conceptos e ideas sugerentes pero sin posteriores -y necesarios- desarrollos o explicaciones. Con todo, este libro ha sido capaz de atraer la atención de los investigadores repetidamente a lo largo de la historia del pensamiento.

Ante esta variedad de interpretaciones creo que el juego ofrece la posibilidad de mostrar las diversas aristas de la mimesis dramática expuestas en la *Poética*. La pregunta que guía la investigación de esta tesis es, entonces, ¿qué luces puede echar el concepto de juego sobre la comprensión de la mimesis dramática en la *Poética* de Aristóteles?

Música y drama son formas de *poiēsis* que se muestran al espectador y oyente en un tiempo determinado, se ejecutan. Son, en ese sentido, una acción en curso, una *enérgeia*. No es tan evidente esto en la pintura o la escultura, que muestran imágenes acabadas, instantes paralizados, por más movimiento y expresión que

pueda tener aquello que se representa. Este rasgo se percibe en algunos idiomas precisamente con la palabra “juego”: el inglés “play”, el francés “jouer” o el alemán “spielen”. Se suele decir, por ejemplo, “he is playing the trumpet”, “il joue du violon”, o “er spielt klavier”. Igualmente, en inglés los actores de una obra de teatro son *players*, la obra misma es una *play*, y en alemán es un *theaterspiel*.

En todas esas expresiones se mantiene la idea de que tanto la música como el drama –artes que estaban estrechamente vinculadas en la Grecia clásica– implican un movimiento desplegado en el tiempo, que comienza, se desarrolla y llega a su fin. Aristóteles reconoce también la importancia del tiempo en el desarrollo de una obra de teatro y lo juzga en función de su magnitud. Así, la duración ideal de una tragedia es aquella en la que se pueda desarrollar la trama trágica –pasar del infortunio a la desdicha– sin que el espectador pierda la capacidad de concebirla unitariamente.

La tragedia, entonces, es imitación de de una acción completa compuesta de unidades de acción más pequeñas (episodios), cuyo sentido solo puede captarse en función de la totalidad de la acción, es decir, en función de la trama o composición de los hechos.

Como se ve, en la teoría aristotélica de la tragedia, como en el juego, se combinan dos aspectos que con frecuencia han sido considerados por separado en la teoría estética: la obra misma y su recepción por parte del espectador.

La hipótesis de este trabajo es que al interpretar la experiencia de la mimesis dramática, en particular trágica, como juego se muestran articuladamente las distintas aristas que Aristóteles resalta de ella. Así, el juego, al igual que el drama, es una actividad que se desarrolla en un espacio y un tiempo determinados, y bajo determinadas reglas, distintos del tiempo, espacio y reglas en los que la vida cotidiana transcurre simultáneamente. Esa actividad crea formas que suelen fijarse y transmitirse por generaciones. Asimismo, para que

exista juego, tanto como para que exista drama, es imprescindible que los jugadores y espectadores estén dispuestos a creer en la realidad de los mundos temporales que se les ofrece, que se los tomen con total seriedad.

Esta última consideración nos conduce al centro del análisis que queremos plantear: cómo se produce la mimesis dramática. Cómo es que el espectador puede llegar a reconocer un contenido en la representación que ve al punto de sentirse afectado emocionalmente y complacido estéticamente por él.

Siguiendo la analogía entre el drama y el juego, es necesario analizar, entonces, qué sucede con los jugadores al jugar. El juego es una forma de colocar la propia subjetividad afuera, hacerla visible y, en ese sentido, hacerla objetiva. Esto por su capacidad de liberar de tensiones a los jugadores, de manera que mientras se juega se puede lidiar incluso con contenidos que, expuestos fuera del juego, resultarían amenazantes.

Una propiedad similar tendría la mimesis dramática: hacer visibles distintas formas de praxis y, en el caso de la tragedia, hacer visibles acciones que en la vida real resultarían aterradoras. De ese modo, al involucrar a los espectadores en la representación de acciones verosímiles que les producen emociones penosas, compasión y temor, la tragedia produce también placer.

Aunque suene paradójico, la tragedia produce placer pues se trata precisamente de una mimesis, no de la realidad; se trata de una creación destinada a afectar y complacer a un auditorio. Es, como decíamos, una actividad que se desarrolla en una realidad paralela a la de la vida cotidiana, en un espacio y un tiempo distintos y con distintas reglas. Y sin embargo, o precisamente por ello, nos ofrece una peculiar mirada hacia la praxis, distinta de la que nos permiten, por ejemplo, la filosofía, la ética o la historia.

El objetivo principal de la tesis es, en consecuencia, ofrecer una interpretación de la mimesis trágica de la *Poética* de Aristóteles articulada a partir de la idea de juego. Ya Platón habla de la mimesis como la forma privilegiada de juego, pero ¿en qué sentido se puede decir que la mimesis es juego y qué implica esto para la mimesis propia de la tragedia?

Para desarrollar este objetivo he propuesto tres capítulos. En el primero se define el fenómeno del juego, para ello me sirvo de las sugerencias de Johan Huizinga y Hans-Georg Gadamer sobre este asunto. Luego, abordo la perspectiva de lo que sucede con los jugadores al jugar a partir de la consideración de las tesis de Donald Winnicott y otros dos psicoanalistas contemporáneos que siguen su interpretación.

En el siguiente capítulo analizo brevemente el tratamiento que se hace del juego en ciertos pasajes de la obra de Platón, la de Aristóteles y en ciertos objetos de la iconografía griega. Ambos filósofos consideran la importancia de la capacidad mimética del juego en la infancia como una forma de preparación para la vida. Ya en la vida adulta, Aristóteles nos ayuda a situar la experiencia del juego en el ámbito del ocio y la distracción. Asimismo, Platón resalta la capacidad del juego de hacer aparecer el carácter –en ese sentido, la propia la subjetividad– mediante lo que él llama “la prueba y el juego del vino”.

En cuanto a la iconografía griega, hay algunas representaciones de la personificación del juego, Paidiá, que datan de un período determinado y que muestran contextos precisos –el de ciertas virtudes cívicas, el de Afrodita, el de Dioniso. La cuestión que se plantea aquí es qué podría significar la aparición de la personificación del juego en el contexto de Dioniso.

En el último capítulo intento exponer una interpretación de la mimesis trágica a partir de las consideraciones anteriores. En primer lugar, examino lo que sería

la regla y el rasgo principal de la tragedia, la verosimilitud. Con ello analizo cómo es que la mimesis dramática logra envolver al auditorio en la representación al punto de afectarlo emocionalmente. En segundo lugar, planteo el asunto de la naturaleza de la complacencia, aparentemente paradójica, en la representación de una tragedia.

Si bien el tema del juego ha sido explorado por diversos filósofos y desde distintas perspectivas, he elegido usar la de Gadamer pues, además de ofrecer muy interesantes propuestas sobre el juego, el teatro y la tragedia griega, asume en *Verdad y Método* el reto de reconsiderar las potencialidades representativas de la experiencia estética, su capacidad de mostrar y transformar aspectos de la vida y de la cultura. Huizinga es valioso por la misma razón, por su interpretación de la cultura en general en términos de representaciones lúdicas.

Para tratar el asunto de lo que sucede con los jugadores al jugar la teoría de Winnicott me ha parecido la más apropiada. Creo que este pediatra y psicoanalista británico tiene una mirada muy intuitiva hacia la naturaleza y función del juego infantil, además de que coincide con la idea de que la cultura es una extensión del juego. Utilizo también algunos artículos recientes de dos psicoanalistas winnicottianos que son el producto de sus investigaciones sobre la capacidad que logra el niño a través del juego de lidiar con ideas que fuera de él resultan intolerables. Las conclusiones de estos artículos me parecen muy sugerentes para desarrollar el tema del placer de la tragedia.

Finalmente, es necesario aclarar que la interpretación de esta tesis se concentra en la experiencia del teatro. Como es sabido, sin embargo, Aristóteles sostiene que el espectáculo es cosa prescindible en una tragedia, lo central en ella es la trama o *mythos*. Creo que lo que quiere enfatizar Aristóteles allí es la importancia de la verosimilitud, la importancia de una historia que persuada e involucre al público incluso si solo la lee. No obstante, ciertamente no es lo mismo leer una obra de teatro que verla representada pues, de hecho está, escrita para ser representada –o,

como dice Aristóteles, “actuando los personajes y no mediante relato”. Se trata de la experiencia individual y colectiva de lo que ocurre al interior del teatro, entre la trama, los actores y los espectadores. Pese a todo, nuevamente, sin una buena trama no hay representación que salve la obra.



## CAPÍTULO 1

### ¿POR QUÉ EL JUEGO?

“Hamlet: (...) ¿No es monstruoso que este actor, en una ficción, en una pasión soñada, pueda forzar de tal modo su alma según su capricho que, por obra de ella, palidezca todo su rostro, se llenen de lágrimas sus ojos y el aspecto se le aturda, se le quiebre la voz y toda su ejecución se acomode a ciertas formas según su voluntad? ¡Y todo esto por nada! ¡Por Hécuba!  
¿Qué es Hécuba para él o él para Hécuba, para que así deba llorar por ella? ¿Qué haría él si tuviera el motivo y la llamada a la pasión que tengo yo? Inundaría el escenario de lágrimas, desgarraría el oído del público con horrendo discurso, enloquecería al culpable y aterraría al inocente, confundiría al ignorante, y asombraría a las facultades de ojos y oídos mismas.  
Pero yo, pillito desafilado y de ánimo enfangado, vago como un alucinado, sin acoger mi causa (...)  
¡Ah! ¡Vergüenza! ¡Despierta seso! He oído que criaturas culpables, sentadas ante una representación, por la propia maña de la escena, han sido alcanzadas hasta el alma de tal forma que han proclamado al momento sus malas acciones; pues el asesinato, aunque no tenga lengua, hablará con el órgano más maravilloso. Haré que estos actores representen ante mi tío algo parecido a la muerte de mi padre; observaré sus gestos; lo sondearé hasta lo vivo: basta que se estremezca para que yo sepa qué he de hacer. El espíritu que he visto podría ser el demonio: y el demonio tiene el poder de asumir una forma agradable; sí, y quizás, debido a mi debilidad y melancolía, y ya que puede ejercer tan grandes poderes sobre tales espíritus, abuse así de mí para condenarme. Tendré motivos más relevantes: el drama es aquello en que atraparé la consciencia del rey.”

*Hamlet*, acto II, escena XI.

En el anterior pasaje Hamlet, quien está él mismo perturbado por las revelaciones del fantasma de su padre, acaba de oír a un actor recitar una escena sobre el asesinato de Príamo, rey de Troya, y el lamento de Hécuba, su mujer, que, según cuenta el actor, habría humedecido los ojos del cielo e infundido piedad hasta en los mismos dioses. ¿Qué significa Hécuba para el actor que narra esto, de manera que deba entristecerse y llorar su lamento? Él solo representa algo o, traduciendo directamente del inglés, juega (*plays*) algo. Pero lo hace de tal modo que entristece a quien lo escucha, el mismo Hamlet palidece y llora. ¿Cómo es posible que este actor pueda mostrar tanto dolor, e infundirlo en quienes le escuchan, sin ser verdadero, siendo solo una pasión soñada, una ficción? ¿Qué pasaría si el actor tuviera verdaderas razones para llorar, como las tiene Hamlet, hijo de un rey asesinado por su tío en acuerdo con su propia madre? Aterraría al inocente, confundiría al ignorante, enloquecería al culpable. Pero el actor no tiene razones verdaderas, Hamlet sí.

Entonces, Hamlet trama una forma de salir de las dudas que lo persiguen, una forma de saber si el espíritu que ha visto es el de su propio padre pidiéndole desde la muerte que vengue su asesinato. Saldrá de dudas mediante la ficción, haciendo que su tío y su madre vean la representación de la misma acción que, según afirma el espíritu, ellos llevaron a cabo. De manera similar a Descartes, él solo, al interior de su propia subjetividad, no puede saber si lo que percibe es cierto, si el espíritu que ha visto es o no el fantasma de su padre. Podría tratarse de un ardid que el demonio ha urdido para engañarlo, haciéndose pasar por su padre. Necesita algo que le sirva de piedra de toque, que le haga saber la verdad. Y esto no es, como en Descartes, el hecho de que piensa, pues el problema de Hamlet es precisamente que piensa demasiado y con ello no resuelve nada. El solo pensamiento no lo saca de la duda en la que está inmerso. Su piedra de toque será, más bien, la representación, la ficción... “the play's the thing wherein I'll catch the conscience of the king”.

¿No resulta extraño que aquello que puede llegar a hacer aparecer alguna certeza sea algo fingido, pretendido, una ficción? Creo que es precisamente a esta idea

hacia donde apunta Aristóteles en la *Poética* al afirmar que las formas de *poíēsis* que hoy llamamos arte son miméticas. Si bien Aristóteles se refiere a todas las formas de arte, la música, la danza, la pintura, etc., mi intención es concentrarme en el drama y, en particular, en la tragedia.

En esta sección expondré algunos aspectos del juego que resultarán importantes para aproximarnos, en el capítulo final de esta tesis, a una interpretación de la forma de *mímesis* que es la tragedia griega<sup>1</sup>. Para ello comenzaré por abordar el fenómeno mismo del juego –que puede equipararse con la obra de arte. Luego analizaré lo que sucede con los jugadores al jugar –que puede equipararse con el impacto de la obra en los espectadores.

Para la primera parte me serviré del estudio histórico-antropológico de Johan Huizinga, *Homo ludens*, y de ciertos textos de Gadamer. Para la segunda parte me apoyaré, además, en *Realidad y juego* de D.W. Winnicott, así como en un estudio de dos psicoanalistas contemporáneos que siguen la línea de Winnicott, Peter Fonagy y Mary Target.

---

<sup>1</sup> No pocas veces se ha considerado al juego en estos términos desde la filosofía. Platón, como se verá en el siguiente capítulo, habla de la prueba y el juego del vino como una forma de hacer que aparezca el verdadero carácter de una persona. Heidegger propone la idea del juego como una forma de aproximarnos a una cosa permitiéndole aparecer en su propio ser pues, dice, el juego nos pone en la perspectiva de ser atraídos por el ser de la cosa, de ser aproximados hacia la cosa misma. El sujeto, desde esta perspectiva, cumple un papel pasivo, el juego juega con él, él es jugado. Así, en el juego (*Spiel*) habría un reflejarse (*spiegeln*) (“La cosa”, en: *Conferencias y artículos*, Barcelona: Ediciones del Serbal, 1994). Sin embargo, al vincularse en la modernidad el juego con la experiencia artística, se pone el énfasis en el sujeto que juega, colocándolo en el centro de esa experiencia. Kant describe el juicio que emitimos ante una obra de arte como aquel que es producto del libre juego entre la imaginación y el entendimiento. El análisis kantiano está enfocado hacia lo que sucede con el sujeto que experimenta la obra de arte, con ello se estaría perdiendo de vista precisamente el valor del juego, o de la obra, como fenómeno que supera a los jugadores, y que, por ello, hace aparecer aquello que representa en su forma más original. Esta es, como se sabe, la crítica de Gadamer a la perspectiva moderna del arte instaurada con Kant y el punto de partida para su propuesta de volver a una mirada menos centrada en la experiencia subjetiva, retomando así la reflexión que proponen la filosofía antigua, y Aristóteles y la tragedia griega en particular. Desde una perspectiva muy distinta, Wittgenstein también usa la categoría del juego y sostiene que los juegos no tienen nada más en común que “un parecido de familia”, una cierta semejanza que los une en el conjunto “juego”.

## 1.1 El juego

Para comprender lo que se entenderá por juego, comencemos por analizar la definición que propone Huizinga:

“(…) el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla sobre unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ‘ser de otro modo’ que en la vida corriente”<sup>2</sup>.

En primer lugar, el juego es una actividad libre. Lo es en un doble sentido: en tanto que es libremente elegido y en tanto que con él no se cumple ningún objetivo ulterior. No hay juego por obligación, el jugador debe querer jugar, jugamos porque el juego nos provoca placer, porque nos gusta, no porque alguien o algo nos obligue.<sup>3</sup> Tan libre es la actividad del juego que podemos dejarla en cualquier momento. Es por ello que, como se verá en el capítulo siguiente, el juego es propio del tiempo de ocio; es decir, jugamos cuando disponemos de tiempo libre de las necesidades y obligaciones de la vida corriente. Por ello, se trata de una actividad que se realiza desinteresada o gratuitamente, no forma parte de las necesidades regulares de la vida cotidiana. Más bien el juego complementa la vida, en cierto sentido le da belleza.

Como explica Huizinga, si bien la belleza no es una característica intrínseca del juego, suele haber en él un cierto cuidado por la belleza de los elementos con los que jugamos, se trate de juguetes ya manufacturados, de juegos que se transmiten por generaciones, o de juguetes y juegos espontáneamente creados al jugar. Es como si el juego buscara aparecer de forma hermosa. Los movimientos mismos que surgen espontáneamente en los juegos suelen mantener ciertos ritmo y armonía. Esta cercanía del juego con la belleza se muestra, por ejemplo, en algunas palabras

---

<sup>2</sup> Huizinga, Johan, *Homo ludens*, traducción de Eugenio Imaz, Madrid: Alianza editorial, 2000, p. 45.

<sup>3</sup> También Gadamer analiza el carácter libre del juego. Cf. Gadamer, Hans-Georg, *Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica*. 4ta. ed., Salamanca: Sígueme, 1991, vol. 1, pp. 150ss.

que usamos tanto para describir los juegos como lo estético: en ambos, sugiere Huizinga, hablamos de tensión, equilibrio, variación, traba y liberación, enlace y desenlace, oscilación. “El juego oprime y libera, el juego arrebatada, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía”<sup>4</sup>.

Pero el juego no es un complemento cualquiera de la vida, no es accesorio. Crea vínculos entre los jugadores, les da cierta noción de pertenencia a un grupo: el grupo que comparte determinados espacio, tiempo y reglas de juego. En ese sentido cumple una función cultural, pues crea formas que cohesionan y que se transmiten por generaciones. No obstante, si bien el juego puede lograr distendernos, producirnos placer o cohesionar a un grupo de personas, no jugamos para satisfacer ningún objetivo. Por el contrario, si jugásemos pensando que con ello cumplimos algo más, el juego se llenaría de preocupación, perdería su gratuidad, su carácter de actividad libre.<sup>5</sup>

De esa forma, en segundo lugar, el juego se distingue de la vida corriente. Ella está regida por la ocupación y la preocupación en torno a la satisfacción de necesidades y objetivos reales, no ficticios, esto es, objetivos que tienen consecuencias y repercusiones en la realidad:

“Todos los investigadores subrayan el carácter desinteresado del juego. Este 'algo' que no pertenece a la vida 'corriente', se halla fuera del proceso de la satisfacción directa de necesidades y deseos, y hasta interrumpe ese proceso. Se intercala en él como una actividad provisional o temporera. Actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica. Así es, por lo menos, como se nos presenta el juego en primera instancia: como un *intermezzo* en la vida cotidiana, como ocupación en tiempo de recreo y para recreo. Pero, ya en esta su propiedad de diversión regularmente recurrente, se convierte en acompañamiento, complemento, parte de la vida misma en general. Adorna la vida, la completa y es, en este sentido, imprescindible para la persona, como función biológica, y para la comunidad, por el sentido que encierra, por su significación, por su valor expresivo y por las conexiones espirituales y

---

<sup>4</sup> Huizinga, Johan, *Homo ludens*, o.c., p. 24.

<sup>5</sup> Cf. *ibid.*, pp. 20ss.

sociales que crea; en una palabra, como función cultural. Da satisfacción a ideales de expresión y de convivencia”<sup>6</sup>.

Sin embargo, la distinción entre juego y realidad no es fija. Constantemente se sobreponen lo que se hace en juego y lo real, pues para poder jugar debemos creer totalmente en la realidad del juego, con esa seriedad jugamos. Desde el punto de vista del juego, la línea divisoria entre juego y realidad se hace muy fina. No obstante, la división existe y es por ello que se disfruta del juego. Así, si bien lo que se hace en juego se hace con total seriedad, no es real. Al jugar actuamos, en la acepción más teatral de la palabra: representamos las acciones. Es decir, las ejecutamos tan seriamente como lo haríamos con cualquier acción real pero sin el impacto que tienen las acciones reales sobre la vida. Los niños pueden, por ejemplo, entrar a la casa de una bruja y ser convertidos en sapos pero al terminar el juego nada de eso ha sucedido en la realidad, solo en el espacio y el tiempo que el juego abre.

En términos de Gadamer, en el juego la noción de meta u objetivo se hace efímera pues para que el juego sea posible sus objetivos deben tener una seriedad aparente, solo comprensible y posible al interior del juego. Lo aparente es lo real, lo serio. Al mismo tiempo, esa seriedad y esa realidad no son las de la vida corriente, de otro modo dejaríamos de hablar de juego. Para que pueda permanecer la realidad del juego esta debe ser y no ser al mismo tiempo, deben realizarse acciones con total seriedad pero sabiendo que con ellas se cumplen objetivos solo aparentes.<sup>7</sup>

Este es el “como si” del juego. Podemos jugar a conquistar el mundo en un tablero y cada jugador sentado alrededor de él actúa como si fuera el general de su propio ejército. Las tareas que ejecutamos y los roles que representamos se llevan a cabo en juego, lo que sucede no sucede en la realidad: ninguno de los jugadores es realmente un general ni el ganador habrá conquistado efectivamente el mundo. Y, sin embargo, para poder jugar debemos hacerlo seriamente, entregarnos al juego,

---

<sup>6</sup> *Ibid.*, pp. 21-22.

<sup>7</sup> Cf. Gadamer, *Verdad y método*, o.c., pp. 151ss.

entusiasmos con él como si lo que en él se realizara fuese real. En consecuencia, si bien, como decía, el juego es una actividad libremente elegida, una vez que se la elige hay un compromiso de por medio de jugar con total seriedad<sup>8</sup>. De otro modo, como veremos más adelante, se es un aguafiestas.

La distinción juego y realidad se hace más evidente si consideramos, en tercer lugar, que el juego suele desarrollarse en un espacio cerrado, en un tiempo determinado y según determinadas reglas<sup>9</sup>. Mientras dura una partida de tenis, de ajedrez o incluso un juego infantil, se desarrollan al interior de cierto espacio previamente demarcado y bajo ciertas reglas acordadas de antemano. Incluso los juegos que surgen espontáneamente –que aún no han alcanzado una forma fija– requieren para comenzar a jugar que se acuerden el espacio y las reglas de juego.

Que el juego se desarrolle en un espacio cerrado supone que cuando jugamos entramos a otra cosa, distinta de la vida corriente, donde rigen otras reglas. De hecho, como señala Huizinga, el espacio de juego es tan importante que, una vez demarcado, el juego solo vale al interior de ese espacio y se lo debe respetar como si fuera sagrado, de otro modo se deshace el juego. El espacio de juego y el espacio sagrado, de culto son, en cierto sentido, análogos: ambos fijan los límites de una actividad que se da al interior de ese espacio, en el que rigen otras reglas y otro tiempo, y que transcurre paralelamente a la vida corriente.<sup>10</sup> El espacio cerrado del juego hace de él un mundo alterno y temporal, que dura tanto como dura el juego mismo:

“Todo juego se desenvuelve dentro de su campo, que, material o tan sólo idealmente, de modo expreso o tácito, está marcado de antemano (...). El estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, el templo, la escena, la pantalla, el estrado judicial, son todos ellos, por la forma y la función, campos o

---

<sup>8</sup> Como nos recuerda Huizinga, el juego puede estar asociado con la risa, lo cómico o lo necio, pero ninguna de estas categorías le es esencial. De hecho la mayor parte de juegos no implican para nada la risa. Tanto los adultos como los niños solemos jugar con total seriedad. Cf. *Homo ludens, o.c.*, pp. 17ss.

<sup>9</sup> Cf. *ibid.*, pp. 22-23, 25.

<sup>10</sup> Esta comparación tomará nuevos matices al final del siguiente capítulo, al examinar el vínculo entre la personificación griega del juego, Paidiá, y Dioniso, dios del vino, la ilusión y el teatro.

lugares de juego; es decir, terreno consagrado, dominio santo, cercado, separado, en los que rigen determinadas reglas. Son mundos temporarios dentro del mundo habitual, que sirven para la ejecución de una acción que se consume en sí misma”<sup>11</sup>.

El carácter cerrado del juego enfatiza la noción de pertenencia que, como se dijo, el juego genera sin proponérselo. Así como en el espacio sagrado los miembros de un mismo culto tienen un vínculo común, los jugadores de un mismo juego se sienten en una situación de excepción: “nosotros ‘somos’ otra cosa y ‘hacemos otras cosas’”<sup>12</sup>. De ahí que el juego suele rodearse de misterio, considerarse un asunto exclusivo, solo para el grupo que está dispuesto a jugar<sup>13</sup>.

Es importante notar, como lo hace Gadamer, que el espacio cerrado del juego se delimita desde dentro más que desde fuera<sup>14</sup>. Es decir, lo que determina el espacio en el que se juega es el movimiento que el juego propone, el desarrollo de su forma, más que aquello con lo que él se topa, lo que está afuera, lo real. De hecho, el juego puede perfectamente desarrollarse apropiándose de lo real. No es poco frecuente, por ejemplo, ver un partido de fútbol que se desarrolla en la calle. En consecuencia, el juego no se define necesariamente por oposición a lo real, pues puede apropiárselo, se define, más bien, por oposición a la vida corriente.

Asimismo, el juego está delimitado temporalmente, tiene un comienzo y un final<sup>15</sup>. Durante ese tiempo se desenvuelve el movimiento del juego, oscila, se desarrolla a manera de propuesta y respuesta, enlace y desenlace. Mientras tanto, el tiempo que transcurre afuera, en la vida corriente, es otro. Toda la vida corriente queda en suspenso, pues para los jugadores solo existen el tiempo y el espacio de juego, con las reglas que lo ordenan. Una vez que se agota ese movimiento termina el juego y

---

<sup>11</sup> *Ibid.*, p. 23.

<sup>12</sup> *Ibid.*, p. 26.

<sup>13</sup> Los ejemplos de Huizinga ayudan a esclarecer este punto. Tanto los clubes como las fraternidades son agrupaciones formadas en torno a hacer y ser otra cosa. Es más evidente aún el caso de los carnavales, en los que la vida corriente se suspende durante el tiempo que estos duran para dar paso al juego que proponen.

<sup>14</sup> Cf. Gadamer, *Verdad y método*, o.c., p. 150.

<sup>15</sup> Cf. Huizinga, *Homo ludens*, o.c., pp. 23ss.

comienzan a regir nuevamente las reglas de la vida cotidiana. En el fútbol o el tenis, por ejemplo, el juego transcurre durante cierto tiempo, el mismo que puede terminar o simplemente quedar en suspenso si el juez así lo anuncia. Al detenerse el tiempo de juego –que es el real para los jugadores, como para los espectadores– vuelve a regir la vida corriente; los jugadores pueden salir del espacio demarcado para el juego, la cancha, y los espectadores pueden levantarse de sus butacas.

En cuanto a las reglas de juego, estas son obligatorias pero aceptadas libremente pues, como decía anteriormente, solo hay juego si se quiere jugar. Las reglas pueden ser explícitas o no, los jugadores pueden seguir las reglas de un juego ya existente, pueden crear un juego y acordar las reglas de antemano, o pueden incluso crearlas a medida que el juego se desarrolla. En cualquier caso, lo fundamental de estas reglas es que dan orden al juego, haciendo de él un todo con sentido en el que los jugadores pueden desplegarse sin tensiones.

En cuarto lugar, la acción que implica el juego tiene su fin en sí misma. Lo tiene en tanto que no se juega más que por el juego mismo, se trata de una actividad que no pretende satisfacer ningún objetivo ulterior. Asimismo, hay un sentido que se va desarrollando en el tiempo y el espacio de juego y cuya forma se hace explícita en las reglas de ese juego. Es, como afirma Huizinga en la cita anterior, una acción que se consume en sí misma. Esto es, el espacio, el tiempo y las reglas del juego hacen de él una unidad que se desarrolla, que tiene un principio, un medio y un fin – fijados de antemano o surgidos espontáneamente. Y si, como se señaló, lo que determina el espacio (y el tiempo) de juego es el movimiento que el juego propone, su forma –más que aquello que está afuera de él–, ese movimiento realmente se realiza en sí mismo: se desenvuelve en el tiempo y el espacio que necesita para hacerlo, que la forma de su movimiento impone.

El hecho de que el juego se desarrolle dentro de un espacio y tiempo determinados, es decir, que sea una unidad que se despliega, pone énfasis sobre otro de sus rasgos: una vez jugado puede volver a jugarse, puede recordarse y repetirse e

incluso alcanzar una forma fija que se trasmite por generaciones. Efectivamente, no solo hay juegos infantiles que se juegan por años sino también formas de juego más complejas que tienen siglos de tradición<sup>16</sup>. Esto nos hablaría del placer que causan los juegos –se juega al punto de repetir un mismo juego una y otra vez–, así como de nuestro gusto por el ritmo que la repetición armoniosa del juego genera, nuestra afinidad con el ritmo y la armonía del juego<sup>17</sup>. Incluso al interior de los juegos mismos suele haber formas de repetición: el estribillo está presente en casi todas las canciones infantiles, los cuentos suelen repetir personajes y situaciones típicos<sup>18</sup>, la música en general suele desenvolverse en torno a repeticiones, etc.

Ese desarrollo de un todo que queda fijado en las reglas de juego nos muestra que, si bien tales reglas le dan estabilidad y orden al juego<sup>19</sup> –hacen que él transcurra como debería y que los jugadores tengan un marco establecido–, también muestran su fragilidad, su carácter temporal, efímero: el juego existe siempre y cuando ellas se mantengan. No cabe ningún escepticismo frente a las reglas de juego. Si se quiere jugar, se las debe aceptar.

Eso es claro en las figuras del aguafiestas y el tramposo. El tramposo conoce las reglas del juego pero las transgrede aparentando no hacerlo; es decir, respeta el juego al menos en apariencia. El aguafiestas, en cambio, pone el juego en cuestión,

---

<sup>16</sup> Cf. *ibid.*, p. 23. Gadamer se refiere a esta capacidad del juego en términos de una construcción. En la medida en que el juego constituye un todo significativo, puede ser repetido una y otra vez. Cf. *Verdad y método, o.c.*, p. 161. Para un análisis, en el mismo texto, sobre la importancia del contraste de los nuevos juegos con la tradición, cf. pp. 164ss.

<sup>17</sup> También Aristóteles señala nuestro gusto natural por el ritmo y la armonía. En la *Poética* lo vincula con la mimesis y el origen de la poesía: “Siéndonos, pues, natural el imitar, así como la armonía y el ritmo (pues es evidente que los metros son partes de los ritmos), desde el principio los mejor dotados para estas cosas, avanzando poco a poco, engendraron la poesía partiendo de las improvisaciones.”, *Poét.* 1448b20-23. En la *Política*, al referirse al placer de la música, señala: “Parece también que hay en nosotros una cierta afinidad con la armonía y el ritmo. Por eso muchos sabios afirman, unos, que el alma es armonía, y otros, que tiene armonía” (1340b17-19). Cf. también, de Platón, *Fedón*, 93c ss.

<sup>18</sup> Ricoeur hace un interesante análisis sobre los estudios estructuralistas de los relatos, que describen tramas y personajes típicos. Cf. “Relato histórico y relato de ficción”, en: *Historia y narratividad*, Barcelona: Paidós, 1999, pp. 157-181.

<sup>19</sup> Como hace notar Huizinga, el juego crea y es orden, lo que lo acerca nuevamente a lo estético: en ambos hay cierto impulso creador de formas ordenadas. Cf. *Homo ludens, o.c.*, p. 24.

se pregunta por qué debería ser así y no de otro modo, dice que el juego es aburrido o que no tiene sentido, toma distancia del juego y, al hacerlo, lo deshace, pone en evidencia su fragilidad, lo efímero del mundo en el que se habían encerrado los jugadores. El aguafiestas, nos dice Huizinga, rompe la ilusión propia de quien está dentro del juego, pues no entra en ella. Por eso, al tramposo se le perdona antes que al aguafiestas, a este se le expulsa pues su presencia amenaza la existencia del juego y de los jugadores.<sup>20</sup>

El tramposo, el aguafiestas y su relación con los demás jugadores nos hablan nuevamente de la seriedad propia del juego. Podría decirse que el tramposo hace trampa porque se toma demasiado en serio el juego, tanto que lo desvirtúa al punto de querer ganar a toda costa: violando incluso las reglas que hacen posible el juego. Mientras que el aguafiestas, al tomar distancia del juego, al no considerarlo en su seriedad y juzgarlo desde fuera, hace que este se desvanezca, por lo que debe ser expulsado para que pueda haber juego:

“El aguafiestas es cosa muy distinta que el jugador tramposo. Éste hace como que juega y reconoce, por lo menos en apariencia, el círculo mágico del juego. Los compañeros de juego le perdonan antes su pecado que al aguafiestas, porque éste les deshace su mundo. Al sustraerse al juego revela la relatividad y fragilidad del mundo lúdico en el que se había encerrado con otros por un tiempo. Arrebató al juego la ilusión, la *inlusio*, literalmente: no 'entra en juego', expresión muy significativa. Por eso tiene que ser expulsado, porque amenaza la existencia del equipo”<sup>21</sup>.

Pero el peligro de que el juego se desvanezca al convertirse en algo que no es, la vida corriente, habla, en quinto lugar, de la capacidad del juego de hechizarnos, envolvernos en él. Pese a ser una actividad elegida libremente envuelve de modo

---

<sup>20</sup> Cf. *ibid.*, p. 25.

<sup>21</sup> *Ibid.*, *loc. cit.* Aunque Huizinga no la menciona, es interesante también la figura del ludópata. No solo quien no considera la seriedad del juego lo deshace –el aguafiestas–, también lo deshace quien hace de él una adicción. La prioridad parece ser allí una repetición compulsiva, que pierde de vista precisamente aquello que repite, el juego. Deja de ser una actividad libre, ya no cabe la posibilidad de terminar el juego en cualquier momento, se pierde su carácter efímero, lo que le da ligereza y hace de él un intermedio, un descanso de las ocupaciones y necesidades propias de la vida corriente. Parecería que el ludópata, al tomarse demasiado en serio el juego, hace de él justamente aquello que no es: una necesidad.

tal que, a decir de Gadamer, es el juego el que juega con los jugadores, su subjetividad pasa a un segundo plano. Los jugadores son envueltos de ese modo por la capacidad del juego de infundir un sentimiento de alegría y entusiasmo, mezclado con cierta tensión –se trata de la incertidumbre de no saber qué ocurrirá, cómo saldrá el juego.<sup>22</sup>

En tal sentido, la seriedad del juego atrapa y libera al mismo tiempo. El juego es una actividad libremente elegida, nadie juega por obligación, se juega porque se quiere, porque el juego produce esa mezcla de tensión y alegría que lo hace placentero. Sin embargo, una vez que se decide jugar, el juego envuelve, los jugadores se ven inmersos en el movimiento que el juego propone y que, si bien se realiza mediante los jugadores –si los hay–, los supera.

Al ser atrapados de esta forma, no obstante, los jugadores se liberan: están en otro espacio y en otro tiempo, espacio y tiempo que se pueden dejar en cualquier momento y en los que las acciones que se llevan a cabo no tienen consecuencias reales. Además, las reglas del mundo temporal del juego hacen que se pueda actuar en él distendida y confiadamente pues confieren un orden, un marco que lo permite. En cambio, afuera transcurren la vida real y sus tensiones, donde se impone actuar, tomar iniciativas; iniciativas y decisiones que tienen efectos concretos en la realidad, que inciden en la felicidad o infelicidad de quien actúa. Es por ello que el juego envuelve a la vez que libera.

---

<sup>22</sup> Como explica Huizinga, ese entusiasmo acompañado de tensión se hace más evidente a medida que el juego se acerca más a la competencia, al *agón*. Si en general el juego es una suerte de propuesta que se lanza a ver qué resulta, en los juegos agonísticos los jugadores son sobre todo competidores, ponen a prueba su fuerza, ingenio, capacidad, saber e incluso su riqueza y generosidad. Cuando el *agón* entra en el juego abiertamente, entra también un componente ético que antes no tenía necesariamente. Ya que se ponen a prueba las capacidades del jugador dentro de un espacio en el que rigen ciertas reglas, es parte de la virtud del jugador, de su *areté*, no solo lograr ganar el juego, sino hacerlo respetando esas reglas pese a la fuerza de su deseo por ganar. Cf. *ibid.*, pp. 48ss.

El análisis que hace Gadamer de ese fenómeno es importante<sup>23</sup>. Es central en el juego, nos recuerda, su movimiento pendular, de oscilación, pues ello explica, por un lado, que lo que prima en el juego es el juego mismo, la realización del movimiento que el juego proponga, más allá de los jugadores; y explica por otro lado, si hay jugadores, su comportamiento al jugar. Veamos.

Gadamer pone un ejemplo bastante claro, el gato que juega con un ovillo de lana. El gato realiza un primer movimiento, mueve el ovillo. Ese primer movimiento origina el juego. El gato entonces espera “la reacción” del ovillo para volver a impulsarlo y así sucesivamente. Ese movimiento de oscilación en el que un jugador lanza una propuesta y espera una respuesta nos habla, dice Gadamer, del hecho de que no son los jugadores los protagonistas del juego, es el juego mismo el que involucra a los jugadores, el que los hace jugar o, más bien “los juega”: “La esencia del juego se manifiesta en el comportamiento lúdico: *todo jugar es un ser jugado*”<sup>24</sup>.

Es tan propio del juego el movimiento de oscilación que esa constante sobreposición del juego y lo serio a la que hemos venido aludiendo, más que una sobreposición es precisamente una oscilación. Una oscilación entre creer que lo que se hace no es real, es juego, y, sin embargo, creer en la realidad del juego; oscilación entre saber que se está en un mundo temporal, de juego, y sin embargo –para que ese mundo permanezca durante el tiempo de juego– “olvidar” su carácter efímero.

Como sostiene Gadamer, el jugador no puede comportarse con respecto al juego como si este fuera un objeto. Él no puede mantener la distancia propia de un sujeto que entra en contacto con un objeto. De otra forma no habría juego. El jugador se entrega al juego, se abandona a él, al ritmo del movimiento oscilante que el juego propone. En ese entregarse no desaparecen lo que Gadamer llama “las referencias finales que determinan a la existencia activa y preocupada”; es decir, no desaparece lo que sucede fuera del juego, las necesidades y preocupaciones de la vida

---

<sup>23</sup> Cf. *Verdad y método*, o.c., pp. 146ss.

<sup>24</sup> Cf. *ibid.*, p. 149.

corriente, no desaparece la vida esforzada ni con ella la conciencia del jugador de la continuidad de esa vida. Y, sin embargo, todo eso queda en suspenso:

“El jugador sabe bien que el juego no es más que juego, y que él mismo está en un mundo determinado por la seriedad de los objetivos. Sin embargo no sabe esto de manera tal que como jugador mantuviera presente la referencia a esta seriedad. De hecho el juego sólo cumple el objetivo que le es propio cuando el jugador se abandona del todo al juego. Lo que hace que el juego sea juego no es una seriedad que remita al protagonista más allá de él, sino únicamente la seriedad del juego mismo. (...) El jugador sabe muy bien lo que es el juego, y que lo que hace “no es más que juego”; lo que no sabe es que lo “sabe””<sup>25</sup>.

En el juego, entonces, no prima la conciencia del jugador, la reflexión que él pueda hacer del juego que juega –de ser así el jugador estaría distanciado del juego y desde esa posición no hay tal. Eso no supone que el jugador desaparezca, sino que se entrega al movimiento del juego. Al jugar, más que realizar una actividad lo que hace es dejarse llevar por el movimiento del juego, “padece” ese movimiento más que lo ejecuta.<sup>26</sup>

En los usos de la palabra “juego” encontramos nuevamente, señala Gadamer, la referencia a un “movimiento de vaivén”, un movimiento oscilante: el juego de las olas, el juego de colores, el juego de las piezas de un mecanismo, el juego de palabras. Todas esas expresiones transmiten la idea de que hay un movimiento libre, uno que no se fija a ningún punto de llegada, a una meta, ni a un sujeto que realice el juego, que lo lleve a cabo.<sup>27</sup>

El juego es la realización misma de un movimiento que se renueva libremente en su oscilación. Por supuesto que en el juego suele haber sujetos, los jugadores, y tareas que cumplir, metas implícitas o explícitas en las reglas de juego. Sin embargo, el juego no se agota ni en unos ni en otras. Nuevamente, lo que sucede es, más bien, que el movimiento del juego se apodera de los sujetos y de la idea de una “meta”,

---

<sup>25</sup> Cf. *ibid.*, p. 144.

<sup>26</sup> Cf. *ibid.*, pp. 170-171.

<sup>27</sup> Cf. *ibid.*, pp. 146ss.

de manera que si bien parte de la “gracia” del juego puede ser alcanzar una meta, no es esto lo que le da su esencia al juego.

“Y éste es precisamente el punto en el que se vuelve significativo el modo de ser del juego. Pues éste posee una esencia propia, independiente de la conciencia de los que juegan. También hay juego, e incluso sólo lo hay verdaderamente, cuando ningún “ser para sí” de la subjetividad limita el horizonte temático y cuando no hay sujetos que se comporten lúdicamente. El sujeto del juego no son los jugadores, sino que a través de ellos el juego simplemente accede a su manifestación”<sup>28</sup>.

El sujeto del juego es el juego mismo en tanto que este no se sujeta a nada. Esta falta de decisión del juego en general –tanto del movimiento mismo del juego, que no se fija ni agota en, ni se decide por, ningún sujeto ni objetivo en particular, como de los eventuales jugadores– hace que el jugador se sienta liberado, que no se sienta esforzado, por más que evidentemente pone serio esfuerzo en el juego. Así, el juego se nos presenta como una estructura ordenada que, en tanto tal, libera al jugador de esfuerzos e iniciativas. El jugador puede abandonarse al juego porque encuentra en él una estructura que lo atrapa al mismo tiempo que lo libera.<sup>29</sup>

De ahí que se insista, como lo hace Gadamer, en que el juego no es, en realidad, una actividad, sino un movimiento que se padece. Es decir, no supone el obrar real de un agente, destinado a producir algún efecto en la realidad. Sin embargo, como el mismo Gadamer señala, jugar es aún comportarse (*sichverhalten*): en el juego se toman decisiones, hay elecciones –para comenzar, el hecho de querer jugar, además del hecho de que se juega a algo en particular. Pero en él el comportamiento es aparente, el jugador no considera los objetivos de sus acciones como reales, sino

---

<sup>28</sup> *Ibid.*, p. 145.

<sup>29</sup> Para subrayar la primacía del juego sobre la conciencia del jugador, Gadamer llama nuestra atención sobre las expresiones “jugar con posibilidades” o “jugar con planes”. Quien juega con posibilidades o con planes los considera pero sin sujetarse a ninguno, sin “decidirse” por ninguno, en el decir de Gadamer, no se ha fijado a ellos como objetivos serios. En tal sentido, se siente liberado precisamente porque el juego consiste en ese vaivén que no se fija a, o se agota en, ningún objetivo ni intención final. Pero, como señala Gadamer, esa libertad tiene sus riesgos. Si se juega con posibilidades es porque son serias, de otro modo no se las consideraría. El riesgo radica en que tales posibilidades, al ser entretenidas como si no fuesen serias, pueden llegar a superar al jugador e imponérsele. Su libertad de decisión se va estrechando de manera que finalmente le queda muy poco por hacer. El juego ha envuelto al jugador. Cf. *ibid.*, pp. 149ss.

como tareas aparentes. Esto porque el verdadero objetivo del juego, su meta final – aquello que le da sentido– no es cumplir realmente esas tareas, sino cumplir la ordenación que el movimiento del juego propone, alcanzar a cumplir esa unidad que sobrepasa a los jugadores y que, cuando alcanza la totalidad, le da sentido al juego.

Las actividades a las que dedicamos nuestro tiempo de ocio pueden también ser consideradas juegos: nos proponen un mundo paralelo al real, con reglas, tiempo y espacio distintos, y suelen introducirnos en él de manera que los espectadores nos dejamos llevar por esos juegos. La diferencia fundamental entre tales actividades y el juego infantil es que este último se agota en el las tareas que conducen al cumplimiento del juego, mientras que las primeras se juegan para alguien, se cumplen en la representación para un público.

Ahora bien, si en el juego el jugador se comporta de una manera específica, distinta del comportamiento regular de la vida cotidiana, ¿cómo es ese comportamiento, qué sucede con el jugador cuando juega? Es necesario considerar también esto pues, como se verá en el capítulo final, la mimesis aristotélica recoge ambas perspectivas: la del juego mismo, la obra, y la de los efectos del juego en el jugador, o espectador.

## **1.2 Los jugadores**

Desde una perspectiva psicológica también se enfatiza la particularidad del espacio de juego. Según D.W. Winnicott<sup>30</sup>, el ser humano atraviesa un proceso evolutivo que va desde la total identificación del bebé con la madre al gradual logro de independencia y autonomía. En este proceso lo que se logra es que la realidad psíquica interior, subjetiva, se ubique, efectivamente, como parte de la subjetividad, a la vez que se comprenda que la realidad objetiva circundante, los

---

<sup>30</sup> Cf. Winnicott, D.W., *Realidad y juego*, 7ma. ed., Barcelona: Gedisa, 1997. Este texto fue publicado por Winnicott en 1971.

otros sujetos y los objetos en el mundo, están afuera, lo que implica que están fuera del campo de influencia omnipotente que el bebé ha disfrutado por un tiempo.

La idea es que al nacer los niños sienten a la madre como una extensión de sí mismos en la medida en que si ella es lo suficientemente buena y sabe ajustarse suficientemente bien a las necesidades del niño, él vivirá una etapa de omnipotencia, en la que cada necesidad será satisfecha. De ese modo, como aún el niño no tiene formada la capacidad de considerar un “afuera”, mantiene la ilusión de que él ha creado el pecho que lo alimenta pues cada vez que lo necesita, lo encuentra. La ilusión consiste en creer que se ha creado el pecho cuando en realidad se lo ha encontrado; a su vez, este ha podido ser “creado” solo porque se encontraba disponible.

Más tarde la madre deberá hacer que el niño salga de la ilusión en la que vive, deberá desilusionarlo. Ella irá adecuándose cada vez menos a las necesidades del niño para que, al sacarlo de su ilusión, sea capaz de reconocer que su madre es parte de un mundo que está afuera y es compartido por otras subjetividades.

En ese paso evolutivo desde una mirada absolutamente subjetiva a una que logre balancear lo subjetivo y lo objetivo Winnicott postula la existencia de una tercera zona, un espacio potencial que permite esa separación del niño y la madre, para el paulatino logro de individualidad y autonomía. Ese espacio es potencial pues el niño lo llena de imaginación y juego de manera que se convierte en un “lugar” de descanso en ese difícil proceso de hacer conciliar lo subjetivo y lo objetivo, proceso que nos acompañará durante el resto de la vida. Así, el niño puede separarse de la madre porque es capaz de llenar su ausencia con lo que Winnicott llama objetos y fenómenos transicionales, que luego se enriquecerán con distintas formas de juego, las que en la edad adulta se convertirán en experiencias culturales. En consecuencia, según esta tesis, de manera similar a la que postula Huizinga, la experiencia cultural sería una extensión de la zona de juego.

Ejemplos típicos de objetos transicionales son la succión del pulgar o de la punta de una sábana, o la adopción de una manta que se busca especialmente para calmar los momentos de ansiedad o al prepararse para dormir. Esos objetos son un símbolo de la unión/separación que se está produciendo entre la madre y el niño en determinada etapa. La separación es gradual, el niño consigue tolerar la ausencia de la madre pero suele servirse de tales objetos que llenan la ausencia de la madre con el simbolismo que el niño les confiere. En ese sentido, él “crea” el objeto, aunque, nuevamente, en realidad lo ha encontrado disponible.

Esa paradoja, dice Winnicott, debe ser respetada y aceptada, no se debe pretender resolverla. Se trata de una especie de convención entre el bebé y la gente a su alrededor por la cual no se le pregunta al bebé si él ha creado algo o lo ha encontrado. Tal pregunta no tiene cabida pues no se espera una decisión de su parte. De ese modo, él puede cargar de sentido el objeto y hacerlo suyo. Pero no podría haberlo hecho si no hubiera encontrado un objeto a su disposición. Y si se hubiera tratado de resolver la paradoja, se le habría quitado el significado al objeto, despojando al niño de la ilusión que él había creado.

Según esta explicación, entonces, en el proceso que conduce al logro de autonomía y a la inserción en la experiencia intersubjetiva –en el mundo– la ilusión juega un papel fundamental. La primera mirada del niño es la de la ilusión –ilusión de omnipotencia. Sin embargo, para lograr la madurez esa ilusión debe ser remecida; no quebrada, sino tocada por el afuera, por la realidad. Es decir, para tener una mirada más abarcadora, más comprensiva, el niño necesita caer en la cuenta de que vive una ilusión. Fue la madre quien posibilitó esa ilusión, y es ella quien debe ahora guiar al niño hacia un sentido de realidad u objetividad. La confianza establecida entre ella y el niño se lo permite. Sin embargo, la ilusión no desaparece, se desplaza hacia el espacio de juego, donde el niño la crea y vive, y durante la vida adulta se hará más compleja y diversa para convertirse en cultura.

Lo que me interesa resaltar de la propuesta de Winnicott son dos ideas. En primer lugar, que el espacio propio del juego es un espacio intermedio entre la subjetividad y la objetividad, espacio de ilusión que implica la aceptación de una paradoja. En segundo lugar, que el juego puede ser un reflejo, en cierta forma una mimesis, y, en tanto tal, puede resultar aterrador. Expondré a continuación ambas ideas.

Winnicott plantea el asunto del juego desde la siguiente perspectiva:

“¿Qué hacemos, por ejemplo, cuando escuchamos una sinfonía de Beethoven o realizamos una peregrinación a una galería de arte o leemos *Troilo y Cressida* en la cama o jugamos al tenis? ¿Qué hace un niño cuando está sentado en el suelo, jugando con juguetes, bajo la vigilancia de su madre? ¿Qué hace un grupo de jóvenes cuando participa en una sesión de música pop? No se trata sólo de lo que hacemos. También es preciso formular la pregunta: ¿dónde estamos (si estamos en alguna parte)? (...) ¿Dónde estamos cuando hacemos lo que en verdad hacemos durante buena parte de nuestro tiempo, es decir, divertirnos? (...) Para mí el jugar conduce en forma muy natural a la experiencia cultural, y en verdad constituye su base.”<sup>31</sup>

Como decía, el juego es considerado un espacio intermedio entre una inicial posición subjetiva y el logro de una posterior mirada en la que se mantengan separados, a la vez que vinculados, lo subjetivo y lo objetivo. En esa posición inicial se considera que la subjetividad es lo único existente, por ello los objetos exteriores son tomados como extensiones del yo y, a la inversa, los propios contenidos mentales, los pensamientos, son tomados por reales. En consecuencia, la ilusión vivida en esa etapa de omnipotencia debe terminar no solo porque de ese modo se logrará eventualmente la autonomía, también porque la omnipotencia puede resultar muy atemorizante: si los pensamientos son sentidos como reales pueden llegar a ser muy amenazantes para el yo.

La madre debe, entonces, desilusionar al niño, ya no estar siempre tan disponible, de manera que él pueda ir gradualmente considerando un “afuera”. De esta forma el niño irá logrando una posición objetiva y adquirirá la capacidad de considerar

---

<sup>31</sup> *Realidad y juego, o.c.*, pp. 141-142.

que sus pensamientos son eso, ideas que están en un “adentro” y que pueden o no coincidir con los contenidos que se encuentran en el mundo, “afuera”, lo que incluye los pensamientos y afectos de otras subjetividades<sup>32</sup>.

Se adquirirá, en última instancia, la capacidad de considerar las cosas desde distintas perspectivas y en sus diversos aspectos. Pero no se trata de un logro definitivo, este proceso será parte de nuestra manera de vivir en el mundo. Durante toda la vida estaremos lidiando constantemente con el esfuerzo y la tensión que implica mantener separadas, y a la vez hacer coincidir, la subjetividad y la objetividad, o la realidad interna y la externa, compartida.

El juego constituye un espacio intermedio, transicional, entre la subjetividad y la objetividad, entre la ilusión y la desilusión, pero no solo para el niño que atraviesa en determinada etapa la transición entre una y otra. En la medida en que lidiamos a lo largo de toda la vida con la forma de equilibrar las tensiones entre la realidad interna y la externa, el juego es un espacio de descanso pues en él no hay exigencias.

Así como en la inicial posición subjetiva no se le preguntaba al bebé si él había creado el pecho materno o lo había encontrado, en el espacio de juego tampoco se le pregunta al niño si lo que hace ha sido creado o encontrado. En el caso del bebé, se tolera la paradoja de que desde su perspectiva él “crea” el pecho pero desde fuera no ha creado nada, ha encontrado el pecho convenientemente dispuesto a alimentarlo. Tolerar esta paradoja implica que no se le presentan exigencias al bebé para que se dé cuenta de que su ilusión es eso, una ilusión, que él no ha creado nada pues existe una realidad externa que lo supera. Así, tolerar la paradoja es permitirle al bebé vivir por un tiempo en ese estado de ilusión que cimentará las bases de su confianza.

---

<sup>32</sup> Según Peter Fonagy y Mary Target, en esa etapa el niño desarrolla antes el afecto que la cognición: comprende primero que los demás pueden tener sentimientos distintos en relación con la misma realidad externa, y luego que pueden tener pensamientos distintos. Cf. nota 45, *infra*.

Lo que sucede en el juego es algo similar, con la salvedad de que el bebé es ahora un niño que comienza a salir de ese estado de ilusión para ajustarse a las exigencias de la realidad externa. Durante el tiempo de juego las exigencias de la realidad externa quedan suspendidas, de manera que se puede jugar con contenidos de la realidad precisamente porque están descargados de las demandas que ella conlleva.<sup>33</sup> En consecuencia, el espacio de juego es un espacio en el que podemos vivir la ilusión sin exigencias, tolerando la paradoja que se le puede plantear a la ilusión si se la observa desde fuera del juego, desde la realidad, cosa que haría solo un aguafiestas.

Ahora bien, compartir nuestras experiencias ilusorias, de juego, considerándolas ilusión, sin imponerles las exigencias propias de la realidad externa, tiende lazos entre los individuos que comparten esos juegos. Como veíamos con Huizinga, el juego crea identidad en los miembros de un grupo de juego, quienes comparten ilusiones afines:

“Aquí se da por supuesto que la tarea de aceptación de la realidad nunca queda terminada, que ser humano alguno se encuentra libre de la tensión de vincular la realidad interna con la exterior, y que el alivio de esta tensión lo proporciona una zona intermedia de experiencia (...) que no es objeto de ataques (las artes, la religión, etc.). Dicha zona es una continuación directa de la zona de juego del niño pequeño que 'se pierde' en sus juegos. (...) Si un adulto nos exige la aceptación de la objetividad de sus fenómenos subjetivos, discernimos o diagnosticamos locura. Pero si se las arregla para disfrutar de su zona intermedia sin presentar exigencias, podemos reconocer nuestras correspondientes zonas intermedias y nos complacemos en encontrar cierta medida de superposición, es decir, de experiencia en común entre los miembros de un grupo de arte, religión o filosofía”<sup>34</sup>.

Analicemos entonces lo que implica que el espacio de juego sea un espacio intermedio entre la objetividad y la subjetividad. Como ya se dijo, es un espacio de descanso en medio del proceso de desarrollo del ser humano que conduce al logro de su autonomía. Pero si consideramos el estado mismo en el que estamos cuando

---

<sup>33</sup> Al usar el juego para interpretar la mimesis de la tragedia griega esta idea, como se verá en el capítulo final, mostrará su importancia para comprender el placer de asistir al espectáculo de una tragedia.

<sup>34</sup> *Ibid.*, p. 31; cf. también p. 19.

jugamos, él parece también ser un estado intermedio en el que la subjetividad y la objetividad se entrecruzan.

¿Qué es lo que dice el niño al proponer en su juego “decía que esta caja era un castillo” –o “hagamos como si ella fuera un castillo”? Al parecer lo que propondría es vivir la ilusión de creer con absoluta seriedad que esta cosa que cumple un fin en el mundo objetivo, en la realidad (por ejemplo almacenar otras cosas) –y que con esa identidad circula junto a otros objetos cuyo fin también se realiza en el mundo objetivo–, se transforme y adquiera una nueva identidad en la que estamos dispuestos a creer y que adquiere consistencia al compartirla, al jugarla. De esa forma, el castillo existe por el acuerdo compartido de los jugadores, por su capacidad de crear y vivir una ilusión.

Si alguien ve el juego desde fuera sin involucrarse en la ilusión, ve a unos niños jugando con una caja. Pero si alguien ve el juego introduciéndose en la ilusión, ve una nueva identidad: la caja se ha transformado en un castillo como los vistos o imaginados en los cuentos, donde vive un príncipe al que una bruja ha convertido en sapo.

Al parecer se juega a hacer real lo posible, o, en palabras de Gadamer, se juega a hacer una “apariencia verdadera”. Es decir, no se pretende fingir, crear algo que, comparado con la realidad, es falso, y esforzarse entonces por no notar en el juego que se trata de una apariencia o procurar que un tercero no lo note. Al contrario, se pretende conferirle sentido, realidad, verdad, a la apariencia en su ser una apariencia. Esa es precisamente la gracia del juego, disfrutar de esa ilusión. El ejemplo de Gadamer es bastante claro: el gusto de los niños por disfrazarse no radica en que se sepa que debajo del disfraz hay un niño.<sup>35</sup> Al contrario, esto disgusta mucho pues no se reconoce la ilusión que el disfraz propone, no se ve la verdad de la apariencia sino que se la juzga desde fuera. Quien hace eso es, una vez más, un aguafiestas.

---

<sup>35</sup> Cf. Gadamer, *Verdad y método*, o.c., pp. 157-158.

“La representación mímica no es un juego que engañe, sino un juego que se comunica como juego, de tal modo que no sea tomado por otra cosa que lo que quiera ser: mera representación (...). La imitación mímica (...) no quiere ser 'creída', sino entendida como imitación. No es afectada, no es una apariencia falsa, sino, de un modo claro, *verdadera*, es 'verdadera' como apariencia. Es percibida *como apariencia*, tal como es su intención”<sup>36</sup>.

Quienes ven el disfraz y lo disfrutan saben que no ven, por un lado, a un dinosaurio real, sino a una apariencia, y el juego es posible precisamente por esto, de otro modo huirían despavoridos. Por otro lado, saben que debajo de ese disfraz de dinosaurio hay un niño, pero el juego consiste precisamente en no permitir que esa referencia a la realidad elimine la apariencia verdadera de un dinosaurio. El placer y el entusiasmo propios del juego provienen de disfrutar de la efímera verdad de esa apariencia, de la ilusión que ella nos propone.

En tal sentido, la ilusión no es parte de la realidad objetiva, esta queda suspendida por un tiempo, sus criterios no sirven para juzgar la apariencia; pero tampoco es parte de la mera subjetividad, es una ilusión compartida por todos los jugadores. Este es el carácter paradójico de la realidad del juego. Él está en un espacio intermedio entre la objetividad y la subjetividad, espacio al que se puede entrar solo si se acepta la paradoja que él implica y no se la pretende resolver. Nuevamente, sería un aguafiestas quien pretendiese resolverla afirmando que eso que se ve no es un dinosaurio sino un niño con un disfraz. Es decir, pretender juzgar la apariencia desde su referencia a la realidad objetiva rompe la ilusión y, por lo tanto, termina por juzgar algo que ella no es.

El tiempo del verbo que suele usarse en los juegos infantiles señala, también, hacia una realidad distinta del mundo cotidiano pero también real, señala en dirección a una apariencia verdadera. El “decía que había un lobo feroz” o el clásico “había una vez...” parecen referirse a algo que ha sucedido ya pero en otro espacio y en otro tiempo, los de la ilusión. No se trata de una posibilidad –o potencialidad– irrealizada sino, más bien, de una posibilidad ya actualizada en el pasado que nos

---

<sup>36</sup> Cf. Gadamer, *Estética y hermenéutica*, 2da. ed., Madrid: Tecnos, 1998, pp. 133ss.

transporta hacia ella. Tal posibilidad actualizada en un espacio y tiempo ilusorios, de un lado, no tiene la actualidad de la realidad objetiva y, de otro lado, es una posibilidad efectivamente actualizada, no solo pensada en la intimidad de la propia subjetividad.<sup>37</sup>

Esa posibilidad se actualiza de forma muy peculiar pues no tiene su sustrato en el mundo cotidiano y las acciones que propone no tienen más consecuencias que la de cumplir con el movimiento del juego. En tal sentido, como sostiene Gadamer, el juego es autorepresentación. Resolver los objetivos propuestos en el juego le confiere su forma, lo cumple. Al cumplirse, el juego se representa en su propia consecución; es decir, se autorepresenta. Desde la perspectiva del jugador, eso significa que cuando él se comporta lúdicamente, cuando se propone objetivos aparentes para lograr la consecución del juego, él se siente liberado. De ese modo, entregarse a sí mismo a las tareas del juego supone desplegarse, autorepresentarse. Si el juego se autorepresenta en la medida en que alcanza su forma transcurriendo a través de tareas representadas, al jugador, quien padece el movimiento del juego, le sucede lo mismo aunque, naturalmente, sin proponérselo:

“La autorepresentación del juego hace que el jugador logre al mismo tiempo la suya propia jugando a algo, esto es, representándolo. El juego humano sólo puede hallar su tarea en la representación, porque jugar es siempre ya un representar”<sup>38</sup>.

La autorepresentación del jugador es posible solo en la medida en que él se abandone al juego, que se entregue a la verdad de su apariencia. Cualquier reflexión sobre lo que hace con criterios propios de la realidad lo distancia de la ilusión del juego, lo saca de él. Winnicott describe el estado en el que está el niño que juega, se trata de un “estado de casi alejamiento, afín a la *concentración* de los

---

<sup>37</sup> Aristóteles observa, en la *Poética*, que el hecho de que los poetas suelen utilizar historias y nombres conocidos al componer sus tramas no es algo imprescindible, pero ayuda a lograr el efecto que el poeta debe lograr en su obra, la verosimilitud: “Pero en la tragedia se atienden a nombres que han existido; y esto se debe a que lo posible es convincente; en efecto, lo que no ha sucedido, no creemos sin más que sea posible; pero lo sucedido, está claro que es posible, pues no habría sucedido si fuera imposible” (1451b15-19).

<sup>38</sup> *Verdad y método, o.c.*, p. 151.

niños mayores y los adultos. El niño que juega habita en una región que no es posible abandonar con facilidad y en la que no se admiten intrusiones”<sup>39</sup>.

No se trata de una concentración cargada del esfuerzo que se pone en lo que es propio de la realidad externa, objetiva, donde las acciones tienen consecuencias efectivas y no solo supuestas. Es, más bien, una concentración placentera.<sup>40</sup> Ahora bien, según Winnicott, la concentración propia del juego, ese “estado de casi alejamiento”, solo es posible si el niño confía. Si en el terreno de la ilusión se entrecruzan lo objetivo y lo subjetivo, la realidad externa y la interna, será necesario que se mantenga alguna conciencia de lo que se hace, algún vínculo con la realidad externa, para que el juego siga siendo placentero, para que no se confunda con lo objetivamente real.

Esto nos conduce al segundo punto: el juego, como forma de autorepresentación, puede resultar atemorizante. Si, como decía, en el juego se ponen afuera aspectos de la realidad interna –se pro-ponen– esto implica que se puede jugar con ellos. Al hacerlo, lo que antes solo estaba en la propia subjetividad adquiere ahora corporalidad en el rostro y las actitudes de los demás jugadores<sup>41</sup> y, en general, en el juego mismo. Así, al poner fuera una idea de la propia subjetividad el jugador la puede ver a través del rostro de los otros jugadores y, de esa forma, proyectarla nuevamente hacia sí mismo, pero habiendo pasado por ese proceso de tenerla en frente.<sup>42</sup>

Recordemos, sin embargo, que la del juego no es esa etapa inicial de unilateral subjetividad en la que el niño considera que lo subjetivo es objetivo –perteneciente a la realidad compartida, externa, razón por la cual se asusta y llena de ansiedad al

---

<sup>39</sup> *Realidad y juego, o.c.*, p. 76.

<sup>40</sup> *Cf. ibid.*, p. 145.

<sup>41</sup> *Cf., ibid.*, capítulo 4.

<sup>42</sup> Como se verá en el capítulo final, eso es lo que sucedería cuando la tragedia pone ante el espectador una mimesis de la praxis, en última instancia una mimesis de sí mismo. El espectador se reconoce en aquello que ve pues el objeto ha sido capaz de atraparlo en su ilusión de manera que él crea en la realidad de esa apariencia y la llene de significados de su propia experiencia.

considerar reales sus ideas. El juego está más allá, en una etapa posterior y, sin embargo, puede también resultar atemorizante precisamente por aquello por lo que resulta placentero y excitante, porque se juega con tal seriedad que la línea entre lo real y lo aparente se puede difuminar fácilmente, de forma que se puede llegar a perder la perspectiva, la noción de que lo que se hace es un juego:

“El juego es intrínsecamente excitante y precario. Esta característica (...) [deriva de] la precariedad de la acción recíproca, en la mente del niño, entre lo que es subjetivo (casi alucinación) y lo que se percibe de manera objetiva (realidad verdadera o compartida)”<sup>43</sup>.

Para que el juego sea, efectivamente, juego –una actividad libre y placentera en la que los jugadores se autorepresentan– se requiere, señala Winnicott, de alguien que dé la pauta para que este se mantenga en su propio espacio, sin que se lo confunda con la realidad objetiva. Ese referente puede ser una tercera persona mayor o las reglas del juego, aquello que le da orden, secuencia y sentido.

La capacidad del juego de oscilar entre lo real y lo aparente, lo interno y lo externo, es, según Peter Fonagy y Mary Target, un modo de pensamiento que el niño alcanza en su desarrollo para poder lidiar con contenidos que, mientras los considere reales, le resultan demasiado amenazantes.<sup>44</sup> El juego entonces, como para Winnicott, sería una forma de distinguir los contenidos internos de los externos.

Fonagy y Target han investigado los cambios que se producen en el desarrollo normal de la percepción de la realidad psíquica por parte del niño. Concluyen que los niños muy pequeños usan dos modos para percibir la realidad psíquica: el modo de equivalencia psíquica (*psychic equivalent mode*) y el modo de apariencia (*pretend mode*).

---

<sup>43</sup> *Ibid.*, p. 77.

<sup>44</sup> Cf. Fonagy, Peter y Mary Target, “Playing with reality: I. Theory of mind and the normal development of psychic reality”, en: *International Journal of Psycho-Analysis*, 77 (1996), pp. 217-233. “Playing with reality: II. The development of psychic reality from a theoretical perspective”, en: *International Journal of Psycho-Analysis*, 77 (1996), pp. 459-479.

En el primero las ideas y percepciones del niño no son representaciones sino copias de la realidad. En otras palabras, en este modo la percepción de la realidad equivale a la realidad objetiva, no es una percepción entre otras, es la forma como son las cosas, un reflejo directo de la realidad. Si el niño cree algo, eso debe ser así; y si es así, los demás lo verán del mismo modo.<sup>45</sup>

Pero percibir que las propias fantasías son réplicas directas de la realidad y, a la inversa, que la información de la realidad es una réplica de la realidad interna, puede generar mucha ansiedad, por lo que hay una presión evolutiva por superar esta etapa. Aproximadamente después de los tres años las ideas del niño ya constituyen representaciones más que reflejos directos de la realidad.<sup>46</sup>

Este segundo modo de pensamiento, el de la apariencia, es análogo al espacio potencial de Winnicott y es el modo propio del juego pues en él el niño no evalúa si lo que considera corresponde o no con la realidad: puede “hacer como si” un tronco fuese un cohete pero no espera que el tronco vuele. Así, en el juego el niño sabe que la experiencia interna no refleja la realidad externa, que ambas están separadas y, en consecuencia, que la realidad interna no tiene implicancias directas en el mundo exterior. Al estar separadas ambas realidades a través del “pretend mode” propio del juego, las ideas pierden su equivalencia con lo real. De esa forma, se puede jugar con contenidos de la realidad sin que resulten amenazantes.<sup>47</sup>

---

<sup>45</sup> Esta fase en la que la realidad interna y la externa están unidas es, según afirman Fonagy y Target, una fase universal del desarrollo del niño que dura hasta los tres años aproximadamente, y se debe a que la mente del otro aún no puede ser representada como algo separado.

<sup>46</sup> Finalmente, entre los cuatro y cinco años terminan de integrarse ambos modos de pensamiento en lo que estos investigadores llaman el modo reflexivo o de mentalización (*reflective mode*). En él se actualiza la capacidad de mentalizar, es decir, de imaginar que las otras personas tienen sentimientos, deseos, creencias, intenciones distintos de los propios, que tienen una subjetividad propia. En ese modo de pensamiento la realidad interna y la externa se perciben vinculadas al tiempo que distintas, ya no es necesario ni equipararlas ni escindir las.

<sup>47</sup> Esta idea se retomará luego para ayudar a explicar el placer de la tragedia.

Para lograr tal posibilidad, la de considerar los pensamientos solo como tales, el adulto acompaña al niño y le sirve de reflejo. De ese modo el niño, en el juego, puede ver su fantasía representada en la mente de otro, en su rostro, podrá entonces introyectar su fantasía y usarla como una representación de su propio pensamiento.

El juego, entonces, involucra el desarrollo de un modo de pensamiento en el que pueden procesarse las fantasías que resultan amenazantes en el modo de equivalencia. La fantasía edípica, por ejemplo, no será amenazante mientras permanezca en el modo de apariencia, y en la medida en que pueda aparecer bajo ese modo se podrá procesar. La importancia de la presencia del adulto en el juego radica en que el niño podrá procesar sus fantasías solo en la medida en que el adulto que lo acompaña pueda considerarlas como tales.<sup>48</sup>

La tercera etapa de la percepción psíquica del niño, la de mentalización, se alcanza, entonces, cuando el niño puede reflejar sus estados mentales en adultos y niños mayores, esto es, en un juego seguro. En esa etapa se integran los modos de apariencia y equivalencia. El adulto vincula las ideas y sentimientos del niño con la realidad, le da la noción de que ellos están fuera de su mente, y que la realidad puede ser transformada lúdicamente. El adulto, al jugar con el niño, al actuar también él “como si”, le da al niño el marco para considerar que sus pensamientos y sentimientos no son reales, aunque los perciba afuera, en la mente del adulto.

De esa forma, el juego permitiría tratar a los contenidos de la propia realidad interna como representaciones, no como copias de la realidad. El juego libera las representaciones de sus referentes con la realidad objetiva de manera que se las pueda considerar, observar, sin que resulten amenazantes:

---

<sup>48</sup> Si el adulto no es capaz de pensar algún fragmento de la realidad, no podrá ayudar al niño a jugar con sus ideas, por lo que seguirá experimentando esa realidad como una equivalencia, con toda la carga de ansiedad que eso le puede generar. Cf. Fonagy, Peter y Mary Target, “Playing with reality: I. Theory of mind and the normal development of psychic reality”, *o.c.*, pp. 228ss.

“(…) the pretend mode can be seen as a form of defence against the consequences of believing in psychic reality, a disconnection of the internal world from the external, safely giving room for conscious fantasy. (...) the young child who is experiencing the world in terms of psychic equivalence (...) is much more in the grip of his beliefs and their consequences. This probably gives the child his first push towards pretending and playing, the relief afforded by a split between beliefs and consequences (...)”.<sup>49</sup>

Según señalan Fonagy y Target, es fundamental que el niño se vea reflejado en el adulto, pero no de manera idéntica. El adulto hace las veces de representación del niño, no de copia, pues esto último lo aterrorizaría. Asimismo, el niño debe hacerse capaz de jugar con la realidad usando la mente del adulto como medio. Si el adulto reflejara al niño de manera idéntica, no le dejaría la posibilidad de considerar la representación como una entre otras, sino como una equivalencia. Por ello el adulto debe mostrar un reflejo reconocible pero no idéntico. De ese modo el niño reconocerá el reflejo, lo considerará relevante, al tiempo que será cada vez más consciente de que lo que percibe no es la realidad misma.

“When the adult enters into the child’s world in a playful way, the child sees her adopting an ‘as if’ attitude to his internal state. The *frame* is then present so that the child knows that his thoughts or feelings are not ‘for real’, yet he perceives them outside, in the parent’s mind. Linking his internal state to a perception of that outside state offers a representation (a symbol) of the internal state: it corresponds to, yet it is not equivalent to, that state. The attitude of the parent is crucial. The child’s mental state must be represented sufficiently clearly and accurately for the child to recognise it, yet sufficiently playfully for the child not to be overwhelmed by its realness (...)”.<sup>50</sup>

El juego, entonces, es un espacio en el que el niño puede “hacer como si”, tratar las ideas como fantasías, no como ideas reales. En ese sentido, es un espacio de descanso, de alivio de las tensiones que la realidad impone. Si el niño puede separar creencias de consecuencias, puede considerar esas creencias “como si”

<sup>49</sup> Fonagy, Peter y Mary Target, “Playing with reality: II. The development of psychic reality from a theoretical perspective”, *o.c.*, p. 471.

<sup>50</sup> *Ibid.*, p. 472.

fueran reales pero sabiendo que no lo son, que no tendrán el impacto en la realidad que tendrían si sus creencias equivaliesen a lo real.

En el caso del arte, y en particular del teatro, ambos se diferencian del juego infantil, como sostiene Gadamer, en que los niños no juegan para alguien, su juego se agota en la representación. De hecho, cuando el juego infantil tiene algún espectador que no entra en el juego, pierde su naturalidad. El teatro, en cambio, es una representación para alguien.

Si los actores se comportan en escena realizando tareas aparentes –apuñalando a un inocente a quien se había tomado por el usurpador del lugar del rey– lo hacen para que la obra se represente, a través de ese comportamiento, para un público, que se juegue para alguien. El juego dramático se actualiza en el espectador, quien es un jugador más pues está dentro del espacio cerrado de juego:

“(…) los jugadores representan una totalidad de sentido para los espectadores. Por eso lo que transforma al juego en una exhibición no es propiamente la falta de un tabique. Al contrario, la apertura hacia el espectador forma parte por sí misma del carácter cerrado del juego. El espectador sólo realiza lo que el juego es como tal.”<sup>51</sup>.

En consecuencia, con el arte escénico en particular sucede lo mismo que con el juego: oprime y libera. Atrapa al espectador, lo arrebató, lo hace salir de sí mismo, entregarse a la representación, y con ello hace que se sienta liberado –de las tensiones propias de la realidad objetiva. Así, según se señalaba al inicio del capítulo, el juego toma la forma de tensión y distensión, opresión y liberación en un movimiento oscilante que mantiene ciertos ritmo y armonía.

Para entrar en ese movimiento oscilante es necesario, como sugiere Winnicott, que se tolere la paradoja, que no tenga sentido preguntar si lo que se ve es real o no. El espectador puede entonces –como hace el niño con sus objetos transicionales– cargar de sentido el espectáculo, de manera que termina proyectándose en él y, al

---

<sup>51</sup> Gadamer, *Verdad y método*, o.c., p. 153.

hacerlo, recibe una representación de sí mismo, en la que se puede reconocer. Y si el espectáculo muestra contenidos que en la realidad le aterrorizarían, como es el caso de la tragedia griega, puede complacerse en ese espectáculo en la medida en que la obra lo involucre en el juego de su ilusión.



## CAPÍTULO 2

### MÍMESIS: EL JUEGO DE LA IMITACIÓN

“EXTR. – ¿Concibes una forma de juego más habilidosa y más divertida que la imitación?

TEET. – Ninguna. Has mencionado la forma más completa, la que reúne todo en una unidad y que es prácticamente la más variada”.

Platón, *Sofista*, 234b1-5.

Aristóteles no aborda directamente el tema del juego y cuando lo hace parece retomar varias ideas ya expuestas por Platón de forma más rica. Tampoco Platón se dedica al asunto del juego directamente pero lo menciona con mucha frecuencia. Los contextos en los que aparece el juego tanto en Aristóteles como en Platón son bastante significativos. La música –e incluso las artes en general– y la determinación de lo que es serio rozan constantemente con la idea del juego.

Ambos coinciden en que la naturalidad y espontaneidad con la que los seres humanos nos conectamos con el juego no solo se hace evidente en el hecho de que este ocupa un lugar central en la niñez, en los primeros intentos de actuar en el mundo, sino además en nuestra afinidad con los movimientos ágiles, con el ritmo y la armonía. De otro lado, ambos parecen querer dejar en claro que el juego es solo un juego, que no puede ser tomado por aquello que es serio –como, según Platón, hacen abiertamente los sofistas. Sin embargo estas coincidencias toman rumbos distintos en cada caso.

En este capítulo examinaré los matices que toma el juego en ciertas obras de Aristóteles y de Platón. Asimismo, intentaré abordar la pregunta por el vínculo entre la personificación griega del juego, Paidiá, y Dioniso, dios del teatro y el vino.

## 2.1 Aristóteles: ocio, distracción y juego

Aristóteles menciona el tema del juego sobre todo en la *Política*, al preguntarse cómo debe ser la educación en una ciudad que aspire a que la política refleje y permita la vida buena. Es necesario tener presente que la preocupación central de Aristóteles en los pasajes que citaré no es el ocio ni el disfrute de actividades que hoy llamamos artísticas. Lo que trataré de hacer, pues, es poner el foco de atención sobre aquello que no es la intención principal de Aristóteles. Esto permitirá resaltar algunas ideas de sus ideas sobre el lugar del juego y del teatro.

Aristóteles ubica la experiencia del teatro, una de las artes miméticas –como también lo son la música, la pintura, etc.– en la esfera del ocio. Asimismo, se pueden reconocer algunas coincidencias entre lo propio del juego, según se ha visto en el capítulo anterior, y lo propio de actividades cuyo único fin es el goce de la actividad misma, actividades de ocio.

Al final del libro VII de la *Política* se explica cómo debe ser conducida la educación de los niños desde sus primeros años<sup>1</sup>. Hasta los cinco años no conviene aún que aprendan nada ni que realicen trabajos obligatorios, pues en esa etapa la mira debe estar puesta en que el ejercicio de sus cuerpos sea realizado de una manera natural, “lo suficiente para evitar la pereza de sus miembros”<sup>2</sup> –a diferencia del ejercicio

<sup>1</sup> *Pol.*, 1336a3ss. (en otras ediciones, como la del Centro de Estudios Políticos y Constitucionales, se trata del libro IV).

<sup>2</sup> *Pol.*, 1336a26-27. He traducido aquí “argía” por pereza. En la edición del Centro de Estudios Políticos y Constitucionales se traduce por ociosidad (“para evitar la ociosidad de sus miembros”). Sin embargo, esta traducción tiene el problema de utilizar precisamente la palabra con la que se suele traducir *scholē*, ocio, para designar todo lo contrario de la *scholē*: la *argía*, el reposo, la falta de actividad. En la edición de Gredos se traduce *argía* por “indolencia”. En la traducción al inglés Rackham traduce “enough movement to avoid bodily inactivity”.

más riguroso que se practicará luego mediante la gimnástica. Ese primer movimiento del cuerpo, dice,

“(…) se conseguirá mediante distintas actividades y sobre todo por medio del juego [tēs paidiās]. Los juegos no deben ser ni impropios de seres libres, ni fatigosos, ni lánguidos. También se preocuparán los magistrados que tienen a su cargo la educación de las historias y mitos que los niños deben oír a esta edad. Todo esto debe preparar el camino para sus ocupaciones futuras [tas hústeron diatribás]; por eso los juegos deben ser en su mayor parte imitaciones [mímēseis] de las cosas que más adelante han de hacer en serio [hústeron spoudasoménōn]” (*Pol.*, 1336a27-34).

Como se ve, también Aristóteles incide en el papel de la mimesis y el juego en la infancia, cuando los cuerpos y caracteres se están moldeando. Por la cita anterior podría parecer que el juego es considerado en términos puramente funcionales, en tanto instrumento para la educación. Se trata solo del ángulo que Aristóteles quiere enfatizar en la *Política*. Más bien, como se verá luego, Aristóteles considera que el juego es una actividad autotélica y placentera, de hecho lo compara con la felicidad al preguntarse si el fin de la vida es el juego.<sup>3</sup> Sucede lo mismo con la mimesis, no es solo un instrumento educativo; entre otras cosas, como se afirma en la *Poética*, ella es una de las inclinaciones naturales del hombre que dieron origen a la poesía, junto con la armonía y el ritmo.<sup>4</sup>

El juego y la mimesis son buenos medios de educación por el gusto que nos producen. Aristóteles reconoce las potencialidades de ambos en la infancia y recomienda que la mayoría de juegos de niños mimeticen, o imiten, las actividades que ellos luego, en la vida adulta, desempeñarán seriamente. Ya que mediante el juego y la mimesis los niños comienzan a insertarse en la vida en sociedad, debe ponerse cuidado en las actividades a las que se dediquen en función de su edad.

A medida que van creciendo la educación se hace más seria, más vinculada al esfuerzo, menos relativa al juego. Y es que, afirma Aristóteles, el juego no puede ser el sentido de la educación pues, entre otras razones, esta implica dolor,

---

<sup>3</sup> Cf. *Pol.* 1339b29-30.

<sup>4</sup> Cf. *Poét.*, cap. 4.

mientras que el juego es placentero. Esta distinción, es importante pues, como se dijo en el capítulo anterior, uno de los rasgos fundamentales del juego es el hecho de liberar al jugador de tensiones y consecuencias, mientras que la educación, en la medida en que por su naturaleza corrige y evalúa, está llena de tensión y esfuerzo.

Parece posible, entonces, distinguir dos ámbitos en el discurso de los libros finales de la *Política*: el de la educación más seria, la de los jóvenes, en donde cabe preguntarse por la utilidad de aprender ciertas disciplinas –como la lectura, la gimnasia, el dibujo o la música–; y el de las actividades que, si bien pueden o no estar incluidas en la educación, disfrutamos más allá de su utilidad, por el placer y la belleza de la actividad misma. Podría decirse que se trata, de un lado, de la esfera de la vida, la praxis, y de otro lado, de la esfera del ocio –que incluye actividades que suelen imitar o ser mimesis de la praxis.

Esta distinción es posible pero no definitiva. Ambas esferas se sobreponen constantemente en el discurso de Aristóteles, pues considera que la educación no solo debe consistir en aprender disciplinas útiles, sino también en aprender a gozar de lo que se debe, educar el placer –pues nuestro carácter también es moldeado y está conformado por aquello que nos complace. Así señala, por ejemplo, que la música debe incluirse entre las disciplinas a ser enseñadas pues ella, lo mismo que el dibujo, no solo es útil sino además es bella, y es necesario y natural buscar también lo bello, no solo la utilidad.

Aristóteles aconseja, en consecuencia, enseñar a escuchar música, pero también a ejecutarla “(...) pues es cosa muy difícil o imposible llegar a ser buenos jueces sin participar en estas acciones”<sup>5</sup>. Posteriormente, al crecer, los jóvenes deben dejar de tocar música ellos mismos y disfrutarán solo de escuchar buena música gracias a lo que aprendieron antes.

---

<sup>5</sup> *Pol.*, 1340b24-25.

Esto que puede parecer extraño no lo es tanto si recordamos que entre los griegos los músicos profesionales eran asalariados o esclavos que tocaban en los concursos y banquetes, mientras los demás disfrutaban de la interpretación. El músico profesional debe trabajar para vivir, satisface el placer de los demás, a diferencia de los hombres libres que, si bien pueden realizar trabajos útiles, no están supeditados a ellos, pueden disfrutar del ocio mediante actividades en las que otros deben trabajar. Y si el músico busca satisfacer al público puede terminar por ceder a los gustos de la mayoría, que no necesariamente apuntan hacia lo mejor:

“Rechazamos, pues, la instrucción técnica tanto en los instrumentos como en la ejecución (por técnica entendemos la orientada hacia las competiciones; en ésta, el ejecutante no actúa con vistas a su propia excelencia, sino por el placer de los oyentes, y este placer es vulgar. Por eso precisamente no consideramos esta actividad propia de hombres libres, sino de asalariados. Y el resultado es que llegan a ser vulgares artesanos, puesto que el blanco que ponen como fin es malo. El espectador, en efecto, que es vulgar, acostumbra alterar la música, de modo que influye en los propios profesionales, que se ocupan de él, influye incluso en sus cuerpos a causa de los movimientos).” (*Pol.*, 1341b8-18)

Sucede lo mismo con el dibujo. Si bien es útil y por ello se incluye en la enseñanza, pues con él se pueden juzgar mejor las obras de los artesanos<sup>6</sup>, también se debe aprender a dibujar porque “el dibujo capacita al hombre para contemplar la hermosura de los cuerpos. El buscar siempre la utilidad no es propio de personas magnánimas y libres”<sup>7</sup>.

Ahora bien, es necesario precisar la distinción hecha. Como se explicó en el capítulo anterior, el juego no se opone a lo serio: se juega con total seriedad, ese es un rasgo tan fundamental que sin él se desvanece –aparece el aguafiestas. El juego se contrapone, más bien, a la realidad, la vida humana, la praxis. Naturalmente el juego se realiza en la vida, en la comunidad, pero él abre un mundo temporal en el que rigen otras reglas y transcurre otro tiempo, paralelamente a lo que sucede “afuera”, en la vida cotidiana.

---

<sup>6</sup> *Pol.*, 1338a17-20.

<sup>7</sup> *Pol.*, 1338b1-2.

Las expresiones de Aristóteles para referirse al propósito indirecto del juego – preparar al niño para sus ocupaciones posteriores (*tas hústeron diatribás*) de modo que es importante que los juegos sean imitaciones (*mímēseis*) de lo que luego se hará en serio (*hústeron spoudasoménōn*)– podrían interpretarse más como referidas a los trabajos y esfuerzos propios de la vida real que a lo que se hace en serio –como opuesto a la risa o la broma.<sup>8</sup>

Siguiendo ese camino habría que decir que de un lado están la educación, el trabajo, la vida cotidiana, la praxis; y de otro, el ocio (*scholē*), las distracciones (*diagogai*, como la música para ser oída, no ejecutada, o el teatro), y el juego que es, según Aristóteles, un descanso (*anápausis*) en medio de los esfuerzos del trabajo<sup>9</sup>.

La distinción entre ambas esferas puede percibirse a partir de la diferenciación que hace Aristóteles de los modos melódicos:

“Es evidente que debemos servirnos de todas las melodías, pero no debemos emplearlas todas de la misma manera, sino utilizar las más éticas para la educación, y para la audición, ejecutadas por otros, las prácticas y entusiásticas” (*Pol.*, 1342a1-5).

En la esfera del ocio (*scholē*) está la distracción o diversión (*diagōgē*), el descanso (*anápausis*) y el juego (*paidiá*)<sup>10</sup>. Ocio, o tiempo libre, y trabajo son necesarios, pero quien trabaja lo hace por un fin que no posee; el ocio, en cambio, es el fin del trabajo y, en ese sentido, principio de todas las cosas (*archē pantōn*)<sup>11</sup>. No solo eso, parece ser, dice Aristóteles, que el ocio incluiría en sí el placer, la felicidad y la vida bienaventurada (*tēn hēdonēn kai tēn eudaimonían kai to zēn makaríōs*)<sup>12</sup>.

<sup>8</sup> Según el diccionario de Liddell y Scott, el sustantivo “*spoude*” tiene también, además de la acepción de serio, grave, la de pena, dificultad, esfuerzo (*pains, trouble, effort*), cf. *An Intermediate Greek-English Lexicon*, en: Crane, Gregory (ed.), *The Perseus Digital Library*, Tufts University (<http://www.perseus.tufts.edu/>).

<sup>9</sup> Cf. *Pol.*, 1339a16-17.

<sup>10</sup> Cf. *Pol.* VIII, 1337a39ss. (libro V en la edición del Centro de Estudios Políticos y Constitucionales).

<sup>11</sup> *Pol.*, 1337b32.

<sup>12</sup> *Pol.*, 1338a1-3.

El hombre libre puede hacer o aprender cosas útiles, siempre y cuando lo haga por sus amigos, por sí mismo o por virtud, pero no para servir a otros<sup>13</sup>. Él puede, y debe buscar, no dedicarse a trabajos que “envilecen”, es decir, “(...) todo trabajo, arte y disciplina que inutilice el cuerpo, el alma o la inteligencia de los hombres libres para el uso y la práctica de la virtud (...) porque privan de ocio a la mente y la hacen vil”<sup>14</sup>.

Esa distinción entre hombres libres y hombres supeditados al trabajo es útil para definir los límites de la esfera del ocio (*scholē*). Quienes disfrutan del ocio tienen la posibilidad de dedicarse a actividades gratuitas, desinteresadas, “autotélicas”, actividades que tienen un fin en sí mismas, como la filosofía, la música o las representaciones teatrales. Ellos son los considerados hombres libres, y si además son virtuosos, el de ellos es el “placer del hombre mejor”.

No es que el teatro o la música hayan sido un asunto exclusivo de hombres libres. De hecho, a los principales festivales en los que se llevaban a cabo las representaciones teatrales, las Grandes Dionisias, asistía público de toda Grecia y se calcula que el teatro de Epidauro, en el santuario de Asclepio, tenía capacidad para unos 14,000 a 15,000 espectadores. Esto nos da una idea de lo masivo que era este espectáculo, sobre todo si se considera que a la Asamblea, la institución democrática más importante, asistían regularmente unas 6,000 personas.<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup> Cf. *Pol.*, 1337b17-21.

<sup>14</sup> *Pol.*, 1337b10-15. La palabra que usa Aristóteles por “vil” es *bánausos*, es decir, vulgar, de mal gusto, pero en un sentido derivado de *banaisía*: trabajo manual, de obrero. Tal “vulgarización” no solo está en relación con la dedicación a actividades u oficios manuales. Según señala Aristóteles enseguida, también envilece la mente la dedicación excesiva a una ciencia (*epistēmē*).

<sup>15</sup> Este teatro fue construido hacia fines del siglo IV y comienzos del siglo V, es posterior al período clásico de Grecia. Cf. Durando, Furio, *Greece. Splendours of an Ancient Civilization*, Londres: Thames & Hudson, 1997, p. 91. Boardman, John (ed.), *The Oxford History of Classical Art*, Nueva York: Oxford University Press, 1993, pp. 167-168. Cf. también Goldhill, Simon, *Love, Sex & Tragedy. Why Classics Matters*, Londres: John Murray, 2004, pp. 223ss.

Más bien, ya que los hombres libres han recibido una buena educación y además pueden dedicar parte de su tiempo al ocio, en principio estarían en mejor capacidad de juzgar aquello de lo que disfrutaban:

“El ocio (...) parece contener en sí mismo el placer, la felicidad y la vida dichosa. Pero esto no pertenece a los que trabajan sino a los que disfrutaban de ocio, ya que el que trabaja lo hace con vistas a un fin que no posee, mientras que la felicidad es un fin, la cual, a juicio de todos los hombres, no va acompañada de dolor, sino de placer. Sin embargo, no todos conciben ese placer de la misma manera, sino cada uno según su naturaleza y su propio carácter, aunque el placer del hombre mejor es el mejor y el que procede de fuentes más nobles.” (*Pol.*, 1338a2-9).

Si el ocio, como se ha dicho, es el fin del trabajo, e incluye en sí aspectos que el ser humano busca por sí mismo –el placer, la felicidad, la vida bienaventurada– es preciso determinar en qué actividades vale la pena ocupar el tiempo de ocio. Una posibilidad son las distracciones (*diagōgai*); es decir, el goce de disciplinas también desinteresadas, que no buscan la utilidad sino el placer propio de la actividad misma. Por ello, aconseja Aristóteles, “(...) también deben formar parte de la educación y aprenderse ciertas cosas con vistas a un ocio empleado en divertimentos (en *tē diagōgē scholēn*)”<sup>16</sup>.

*Diagōgē* es, pues, una manera de pasar el tiempo de ocio, un pasatiempo, un entretenimiento, una distracción o diversión. Esas traducciones, sin embargo, no captan por completo el sentido de lo que es una *diagōgē* pues tienen, para nosotros, un matiz de cosa prescindible. En cambio, las “distracciones de la vida en común”, o públicas, no son prescindibles de forma alguna. Están asociadas incluso a la fundación de las ciudades, a la manera como los individuos de una comunidad nos relacionamos e interactuamos:

“Es claro, pues, que la ciudad no es una comunidad de lugar y cuyo fin sea evitar la injusticia mutua y facilitar el intercambio. Todas estas cosas se darán necesariamente, sin duda, si existe la ciudad; pero el que se den todas ellas no basta para que haya ciudad, que es una comunidad de casas y de familias con el fin de vivir bien, de conseguir una vida perfecta y suficiente. Esta no podrá realizarse, sin embargo, sin que los ciudadanos habiten un mismo lugar y contraigan entre sí matrimonios. De aquí surgieron en las

---

<sup>16</sup> *Pol.*, 1338a9-11.

ciudades las alianzas de familia, las fraternías, los sacrificios públicos y las diversiones de la vida en común (*diagōgai tou suzēn*); y estas cosas son producto de la amistad, ya que la elección de la vida en común supone la amistad” (*Pol.*, 1280b29-38).

Como se mencionó en el capítulo anterior, el juego crea cierta noción de pertenencia entre los jugadores, y los juegos o festivales comunitarios en mayor medida. Asimismo, las actividades de ocio deben ser enriquecedoras pues en función de ellas trabajamos y, según advierte Aristóteles, el tiempo de ocio mal utilizado desgasta a las sociedades y termina por destruirlas:

“Los hechos atestiguan que el legislador debe afanarse principalmente por que sus disposiciones sobre la guerra y sobre todo lo demás vayan ordenadas al ocio y a la paz, pues la mayoría de las ciudades de este tipo [como Esparta] permanecen incólumes mientras hacen la guerra, pero cuando han alcanzado el imperio perecen. Como el hierro, pierden el temple en tiempo de paz. Y la causa de ello es que el legislador no las educó para poder llevar una vida de ocio. (...)” (*Pol.* 1334a2-10)

Ahora bien, entre las distracciones en las que valen la pena ocupar el ocio Aristóteles coloca a la música en primer lugar, que es una “diversión propia de hombres libres” (*diagōgēn eīnai tōn eleuthērōn*)<sup>17</sup>. Y cita a Homero: “Por eso (...) dice Ulises que no hay mejor distracción [*diagōgē*] que la de los que 'celebran el festín en el palacio y escuchan al aedo sentado el uno junto al otro' con el corazón alegre”<sup>18</sup>.

Al examinar por qué debería cultivarse la música, Aristóteles evalúa algunas opiniones comunes: por recreo (*paidiá*)<sup>19</sup> y descanso (*anápausis*); porque incita a la virtud (infunde cualidades al carácter, acostumbándolo a complacerse como se debe); porque contribuye a la distracción (*diagōgē*) y el cultivo de la inteligencia (*phrónēsis*). Finalmente concluye que en todas ellas hay una buena razón, la música

<sup>17</sup> *Pol.* 1338a23. Cf. también 1339b5.

<sup>18</sup> *Pol.* 1338a25-30. Cf. *Odisea*, XVII, vv. 38ss. Y nuevamente allí sostiene que quienes incluyeron la música en la educación no lo hicieron solo porque era útil o necesaria, sino porque la naturaleza misma (*ten physin autēn*) procura poder trabajar bien, además de usar el ocio como es debido, cf. VIII.3ss.

<sup>19</sup> En la edición de Gredos se traduce *paidiá* alternadamente por juego y por recreo.

debe enseñarse y cultivarse porque es útil para la educación, porque es una forma de recreo (o juego, *paidiá*), y también de distracción o diversión.<sup>20</sup>

En otras palabras, la educación también debe considerar aprender a descansar mediante distracciones o juegos que valgan la pena, y la música es una distracción de este tipo. Pero no todos los tipos de música son adecuados. Ya que ella afecta el carácter<sup>21</sup>, sostiene Aristóteles, hay que escuchar determinado tipo de música en función de los beneficios que aporte considerando la edad del oyente. Así, hay básicamente tres beneficios: (1) la educación, (2) la purificación (*kátharsis*), y (3) la distracción (*diagōgē*), el relajamiento (*ánesis*) y el descanso (*anápausis*) de las tensiones del trabajo<sup>22</sup>.

Nuevamente tenemos que una cosa es la *diagōgē*, el descanso, el juego, el ocio; y otra la educación formal. Si bien, como se dijo, ese límite puede ser borroso en ciertas ocasiones, no lo es en el caso de la *kátharsis*: las melodías relajadas pueden aprenderse para ser disfrutadas en la vejez, pero las melodías catárticas, lo mismo que la flauta, el instrumento que les es propio, no pertenecen en absoluto a la esfera de la educación: no deben ser aprendidas. Son más bien adecuadas para la esfera del ocio.

De manera semejante, Aristóteles señala que los niños no deben participar en las actividades propias de la distracción (*diagōgē*), pues a nada imperfecto le corresponde un fin. Es decir, si la distracción es una actividad que tiene un fin en sí misma y un placer que le es propio, los niños, que están en pleno proceso de formación, y en ese sentido son aún imperfectos, no deberían participar de tales actividades, orientadas más bien a adultos. Las actividades que tienen un fin en sí mismas, como aquellas propias del ocio o como la felicidad, no se eligen, es natural tender hacia ellas. Se eligen y debaten los medios para alcanzar la felicidad, lo

---

<sup>20</sup> “Razonablemente se puede colocar en todos ellos y parece participar de ellos”, (*Pol.*, 1339b11-15).

<sup>21</sup> *Cf. Pol.*, 1340a14ss.

<sup>22</sup> *Cf. Pol.*, 1341b36ss.

mismo que puede elegirse entre distintas actividades dignas de ocupar nuestro ocio, pero no hay debate sobre si se quiere alcanzar la felicidad como no lo hay sobre si se quiere disfrutar del tiempo de ocio.

En consecuencia, es importante distinguir dos matices de la misma palabra “*paidiá*”. Uno de ellos es el juego de niños o incluso el de los adultos, como los juegos de mesa por ejemplo. El otro implica algo más amplio, la recreación o el recreo que conlleva cualquier juego. Este último matiz es el que me interesa resaltar. *Paidiá* como recreo es muy cercana a *diagōgē*, a las actividades que sirven de distracción en tiempo de ocio.

Así, al evaluar la posibilidad de emplear el tiempo de ocio jugando (*paízontas*) Aristóteles afirma que tal cosa es absurda pues de ser así el juego sería el fin de la vida y naturalmente no lo es. Los juegos son apropiados, más bien, como descanso (*anápausis*) en medio del trabajo, por lo que deben aplicarse “como una medicina, pues el movimiento del ánimo que con ellos se produce es un relajamiento, y mediante este placer se produce el descanso”<sup>23</sup>. El fin del juego (*paidiá*) es el descanso (*anápausis*), y este debe ser agradable “pues es una cura del sufrimiento debido a los trabajos”<sup>24</sup>. Pero recordemos que, por otra parte, Aristóteles también señala que el juego se busca por el placer mismo que produce.

En otras palabras, descansamos mediante el juego y disfrutamos con él de un placer gratuito. La música, por ejemplo, sería una actividad de recreo o lúdica en el sentido en que es una distracción (*diagōgē*) que se abre paso en medio de los trabajos, de la vida cotidiana, y cuyo placer consiste en gozar de la actividad misma.

“El fin no se elige por ninguna de las cosas futuras, y los placeres de este tipo [los placeres que toman el juego como un fin en sí] no requieren ninguna cosa futura, sino que se dan a causa de las pasadas, como los trabajos y el dolor. Por esta razón los hombres buscan alcanzar la felicidad mediante esos placeres. Tal es verosímelmente la causa de ello. Pero no es

<sup>23</sup> *Pol.*, 1337b41-1338a1.

<sup>24</sup> “tes gár diá tōn pōnōn lúpēs istreía tís estin”, *Pol.*, 1339a16-17.

ésta la única de que se dediquen a la música; sino también por ser útil para el descanso, según parece" (*Pol.*, 1339b35-42).

En síntesis, si bien el juego y la mimesis son medios eficaces de educar a los niños e introducirlos en la vida cotidiana, no es ese el fin que se busca al jugar. Por otro lado, es precisamente la gratuidad del juego y el placer que proporciona lo que lo hace tan eficaz en la educación.

Posteriormente, en la edad adulta, el juego pasa a formar parte de otra esfera, la del ocio y la distracción. La educación de niños y jóvenes debe tratar de formarlos en lo útil, pero además en disciplinas cuyo ejercicio ayude a formar el gusto, el placer. De esa manera, ya de adultos podrán disfrutar no solo, por ejemplo, de poesía y música que reflejen caracteres virtuosos, sino también de aquellas que muestren acciones trágicas o caracteres risibles, como la tragedia y la comedia.

Asimismo, aprender a disfrutar de tales actividades, y efectivamente disfrutarlas, no es un asunto accesorio en una sociedad. Ellas –aunque sin ser ese su propósito– generan vínculos de pertenencia y enriquecen a la comunidad pues dan sentido tanto a los esfuerzos propios del trabajo como al tiempo de paz. Además, como se verá en el siguiente capítulo, las distracciones y los juegos a los que se dedica el ocio reflejan a la sociedad y sus individuos, le hablan a la comunidad de sí misma.

## **2.2 Platón: la prueba y el juego del vino**

Platón toma con frecuencia la idea del juego y la coloca bajo distintas luces. Indaga sobre las posibilidades del juego y la mimesis en la infancia –de donde Aristóteles toma varias sugerencias. Asimismo, se refiere a los asuntos humanos como un juego en comparación con los asuntos divinos, y aconseja dedicar la vida a jugar los juegos más hermosos de los que seamos capaces, así como cuidar cuáles se juegan en una ciudad. Por otro lado, insiste en la capacidad del juego de jugar con la verdad, o con lo serio, cosa que lo lleva a cuestionar a los filósofos que juegan de se

modo, los sofistas. Además, considera que cierto juego puede resultar ser una eficaz prueba, una forma de hacer aparecer la naturaleza de las personas.

Comencemos por el juego en la infancia. El placer que este produce ofrece la posibilidad de educar a los niños sin tensiones. Ya que los niños no tienden a adecuar sus deseos a lo que deben hacer, afirma Platón, las canciones en la infancia son una especie de “encantamiento” pues pueden producir esa armonía que se busca entre lo que les complace y lo que es bueno. Los jóvenes tampoco toleran la seriedad (*spoudé*) de la ley, parece entonces que se les debe instruir en ella mediante juegos y cantos (“*paidiaí te kaĩdai*”), como se le da al enfermo el alimento en bocados agradables. Por ello el poeta debe componer cantos que inspiren virtudes:

“el buen legislador persuadirá al poeta, o le obligará, si no le persuade, a componer rectamente con ayuda de su dulce y escogido lenguaje, figurando en sus ritmos los ademanes y en su música los tonos de los hombres templados y valerosos y enteramente honrados.” (*Leyes*, 660a2-9)

En general, las canciones y las mímisis poéticas deben aspirar a fomentar la excelencia del alma y el cuerpo. Sin embargo, hay poetas que imitan acciones viciosas o reprensibles –los trágicos por ejemplo, que escenifican crímenes incluso entre amigos o parientes. Es claro, afirma Platón, que las primeras formas de mímisis son más hermosas y mejores que las últimas, y si algunas personas se complacen en estas es porque sus propios caracteres son viciosos:

“AT. (...) Porque de seguro que nadie dirá jamás que las representaciones corales del vicio son mejores que las de la virtud, o que él por sí goza con los ademanes viciosos y los demás con una musa opuesta. (...) Y es más probable que nuestro extravío esté en lo que voy a decir.

CL. ¿Qué es ello?

AT. Puesto que las representaciones corales son imitaciones de caracteres [*mimēmata trópōn esti*] realizadas mediante sucesos y azares de toda clase, y puesto que cada ejecutante procede en virtud de sus hábitos y su poder de imitación, es forzoso que aquellos en que lo dicho o cantado o en alguna manera representado vaya de acuerdo con su carácter, ya por razón de naturaleza, ya por razón de hábito, ya por ambas cosas, se gocen con ello y lo celebren y lo proclamen como bueno; mientras que aquellos en que eso mismo esté en oposición con su naturaleza, su carácter o un determinado hábito, no es posible que gusten de ello ni lo alaben, sino que han de calificarlo como feo. Y en cuanto a aquellos otros en quienes la naturaleza es recta y el hábito perverso o el hábito recto y perversa la naturaleza, éstos

expresan juicios contrarios a sus propios gustos; dicen, en efecto, que todas y cada una de esas cosas son agradables, pero ruines; y delante de otras personas que tienen por sensatas se avergüenzan de ejecutarlas con el movimiento de su cuerpo o de cantarlas como si en serio las declararan buenas, pero se gozan con ellas en secreto.” (*Leyes*, 655c5-656a5)

La naturalidad con la que los niños se acercan a la mimesis y el juego permanece a lo largo de la vida. Así, Platón explica que los dioses, compadeciéndose de los hombres, instituyeron las fiestas como descanso de las penas y les dieron como acompañantes a las Musas, a Apolo Muságeta y a Dioniso:

“AT. (...) ningún ser joven puede estarse quieto ni de cuerpo ni de lengua, sino que se da sin cesar a la agitación y a los gritos, ya saltando, ya brincando, ya diríamos que bailando con placer y jugando unos con otros [hoion orchoúmena meth' hēdonēs kai prosaízonta], ya emitiendo toda clase de voces. Como quiera que sea, los demás animales no tienen conciencia del orden o el desorden en los movimientos, cuyo nombre es ritmo y armonía; mientras que a nosotros los hombres, los mismos dioses que decíamos que nos fueron dados como compañeros de fiesta, nos procuran juntamente el sentimiento de ese ritmo y armonía unido al placer. Con lo cual nos ponen en movimiento y dirigen nuestros grupos enlazándonos unos a otros en canciones y danzas; y los han llamado coros a causa del nombre de la alegría natural de ellos.” (*Leyes*, 653d8-654a6)

En este pasaje de *Las Leyes* Platón está introduciendo la necesidad de incluir la enseñanza del canto y el baile como aprendizaje inicial en la infancia, pues “la educación aparece primeramente por obra de Apolo y de las Musas”<sup>25</sup>. En la vejez, cuando el cuerpo ha perdido esa facilidad para el movimiento, se disfruta ya no de bailar y cantar, sino de la contemplación de bailes y cantos, para lo cual se han instituido los concursos:

“AT. ¿Y no es cierto también que nuestros jóvenes están dispuestos a danzar por sí mismos, mientras que nosotros los viejos creemos cumplir adecuadamente nuestro cometido contemplándolos a ellos, gozando con su juego y regocijo [chaírontes tēi ekeínōn paidiai te kai heortásei], cuando ya nos falta la agilidad y que, precisamente por echarla de menos, disfrutamos disponiendo esos certámenes para los que pueden mayormente despertarnos y llevarnos por el recuerdo hacia nuestra juventud?

CL. Exactísimo.” (*Leyes*, 657d4-9)

---

<sup>25</sup> *Leyes*, 654a7-9.

El juego es también importante en la educación pues le da al niño cierta noción de orden, lo que puede convertirse en una buena forma de acostumbrarlo a seguir normas:

“-¿Así, pues (...), a los niños se les ha de procurar desde el primer momento un juego más sujeto a normas [tois hēmetérois paisin ennomōtérou euthus paidias methektéon], en la convicción de que, si ni el juego ni los niños se atienen a éstas, es imposible que, al crecer, se hagan varones justos y de provecho?  
-¿Cómo no? --dijo.” (*Rep.*, 424e)

En un tono algo más dramático se repite en *Las Leyes* la idea de que el juego es un medio para inculcar la sujeción a reglas o leyes:

“AT. (...) En efecto, no dejo de sentir un cierto temor ante las palabras que voy a decir; pero, sin embargo, me armaré en cierto modo de confianza y no renunciaré a ellas.

CL. ¿Pues qué es, oh, huésped eso que vas a decir?

AT. Yo afirmo que no hay nadie en ninguna ciudad que se haya dado cuenta de que los juegos en general tienen la máxima importancia para la implantación de leyes en cuanto a si serán o no establecidas las que se hayan implantado. En efecto, cuando esto está regulado de modo que sean siempre los mismos quienes jueguen a lo mismo en las mismas circunstancias y del mismo modo y deleitándose con los mismos juegos, esto permite también que las leyes establecidas en la vida real [eai kai ta spoudēi kéimena nómima] permanezcan intactas (...).” (*Leyes*, 797a4-b3)

Con Platón tenemos también, entonces, la idea de que si bien el juego se distingue de la vida real o seria (*spoudaios*), nuestra tendencia natural al juego puede llegar a estructurar contenidos de la vida real en los jugadores sin proponérselo, sin ser ese su fin -o, más bien, precisamente porque no es ese su fin.

Como se decía en el capítulo anterior, el juego es una forma de hacer aparecer, y con ello acceder a, la subjetividad y el carácter del jugador. A decir de Gadamer, las tareas que se llevan a cabo en el juego no tienen más propósito que cumplir su movimiento. Es decir, son tareas representadas, no tienen más consecuencias o finalidad que las del juego mismo. Esa falta de tensión hace que el jugador se represente a sí mismo al jugar.

No se trata de una representación para alguien –de hecho, cualquier espectador anularía la naturalidad y falta de tensión. Es una representación que se agota en sí misma. Si se quiere ser espectador de las representaciones en un juego de niños, se debe pasar desapercibido.

Platón parece reconocer tales posibilidades del juego cuando sugiere que él da la apertura para que se muestren las cualidades de cada quien, diríamos quizás su carácter natural. En la infancia el juego puede mostrar a qué tiende cada uno:

“–No emplees, pues, la fuerza, mi buen amigo –dije–, para instruir a los niños; que se eduquen jugando [tous paidas en tois mathēmasin alla paizontas tréphe], y así podrás también conocer mejor para qué está dotado cada uno de ellos [hína kai mallon hoíos t' ēis kathoran eph' hó hékastos péphuken]” ( *Rep.* 536e-537a.)<sup>26</sup>.

El juego podría hacernos percibir de qué clase, “hoíos”, es cada uno.<sup>27</sup> Platón se refiere a las capacidades que cada quien tiene. Determinarlas es fundamental para el legislador pues con ello se definirá quiénes se dedicarán a qué actividades, la guerra, el gobierno de la ciudad, etc.:

“Así tampoco la [ciencia] que, por su propia naturaleza, es el arte verdaderamente político jamás constituirá deliberadamente una ciudad con hombres buenos y malos, sino que está bien claro que, en primer lugar, los pondrá a prueba a través del juego [all' eudēlon hoti paidiai prōton basaniei] y, después de la prueba [básanos], los entregará a quienes son capaces de educarlos y de prestar este servicio, pero es ella misma [la ciencia política] la que impartirá las órdenes y dirigirá, al modo en que el arte de tejer, siguiendo paso a paso a los cardadores y quienes preparan cuanto se requiere para el tejido que ella realiza, ordena y dirige, indicando a cada uno las tareas que debe cumplir y que él considera necesarias para realizar el entrelazamiento que debe ejecutar.” ( *Polít.*, 308d)

<sup>26</sup> Según la traducción al inglés de Paul Shorey, “Do not, then, my friend, keep children to their studies by compulsion but by play. That will also better enable you to discern the natural capacities of each.”, en: *Plato in Twelve Volumes*, vols. 5 y 6, Cambridge, MA: Harvard University Press; London: William Heinemann, 1969.

<sup>27</sup> Lidell y Scott traducen *hoíos* por “such as, what sort or manner of nature, kind, or temper”, (Henry George Liddell, Robert Scott, *An Intermediate Greek-English Lexicon*, o.c.). Esta palabra implica también conveniencia, aptitud (*fitness*) o capacidad (*ability*) para algo (Henry George Liddell, Robert Scott, *A Greek-English Lexicon*, en: Crane, Gregory (ed.), *The Perseus Digital Library*, Tufts University, o.c.).

El juego es, pues, una especie de prueba o piedra de toque en la medida en que mediante él se puede saber cuál es el carácter del jugador, a qué tiende y, en esa medida, qué clase o tipo de persona es. Esa misma función cumple el vino en lo que Platón llama “la prueba y juego del vino” (*en óinōi basánou kai paidias*)<sup>28</sup>.

En *Las Leyes* Platón se pregunta si es que beber vino tiene alguna utilidad, así como el ejercicio es beneficioso para el cuerpo<sup>29</sup>. Concluye que sí la tiene: el vino es una prueba eficaz y en principio inocua, hecha en juego, de la índole de cada quien.

Explica Platón que hay dos clases de temor opuestas entre sí: el temor a los males que podrían suceder y el temor a la opinión, “creyendo que vamos a parecer malos al hacer o decir algo que no está bien” (*Leyes*, 646e-647a). Este último es el pudor (*aidōs*), que es un temor a la vergüenza (*aischynē*), y su contrario es la confianza. En tal sentido, la audacia (*thárros*) es, según Platón, el mayor de los males tanto en lo público como en lo privado.

El pudor, en cambio, concede salvación y victoria en la guerra, pues la victoria se logra mediante dos cosas: la confianza (el arrojo) en relación con el enemigo y el temor a parecer cobarde ante los amigos. Así, para alcanzar la victoria es necesario temer y, al mismo tiempo, no temer.

Para librar al hombre de diversos miedos, afirma Platón, hay que infundirle el miedo a la ley. ¿Pero cómo lograr que alguien tema a la justicia? “Lanzándole y ejercitándole contra la desvergüenza”, así vencerá sus propios placeres. Es decir, así como se logra la valentía ejercitándose en el combate contra la cobardía natural ante un peligro, también se logrará la virtud ejercitándose en el combate –serio o en juego– de los placeres y deseos vergonzosos a los que se tiende:

“AT. (...) ¿va a valer nadie en virtud ni la mitad de sí mismo sin experiencia ni ejercicio de estos otros combates o será por ventura perfectamente temperante sin haber luchado con muchos placeres y deseos

---

<sup>28</sup> Cf. *Leyes*, 649a ss.

<sup>29</sup> *Leyes*, 646d ss

que le mueven a la desvergüenza y a la injusticia y haberlos vencido, ya en juego, ya en serio [en te paidiais kai en spoudais], con la ayuda de la razón, del esfuerzo y del arte [meta logou kai érgou kai téchnēs] y quedando, por el contrario, enteramente exento de todas esas afecciones?

CL. No parece razonable." (*Leyes*, 647d2-9)

En consecuencia, dice Platón, si bien ninguna divinidad ha creado un fármaco que produzca temor (*phobou phármakos*), sería útil uno para quien quiera legislar, es decir, para imponer leyes entre los hombres. Este fármaco tendría la capacidad de que "cuanto más uno guste beber de él se crea a cada libación el más desgraciado", de modo que con cada trago bebido con gusto el bebedor temerá más y más, hasta estar totalmente poseído por el miedo, incluso si se trata del más valiente de los hombres. Solo el sueño lo sacará de tal estado, disolviendo el efecto de la bebida. Volvería entonces "otra vez a ser lo que era" y el proceso podría repetirse constantemente a manera de ejercicio.

La utilidad de esta bebida, aquello por lo cual Platón la llama "fármaco", radica en que con ella el legislador podría infundir temor en los ciudadanos y probarlos en ese estado. El fármaco sería una especie de ejercicio en el temor para lograr que los ciudadanos venzan sus temores. Quien se ejercite valerosamente pasaría la prueba, de lo contrario se le impondría un castigo.

Platón sugiere que si alguien deseara ejercitarse así contra sus temores pero sintiera vergüenza de ser visto en ese estado, debería hacerlo solo, en privado. En cambio, quien considerase que ya está bien curtido por naturaleza y práctica en la toma de este fármaco podría ejercitarse en compañía sin dificultades. Mostraría cuán diestro es, cómo domina el cambio que produce la bebida, sin cometer falta grave alguna ni perder la cabeza, hasta que finalmente dejaría de beber "antes de llegar al último trago, temiendo la derrota que la bebida inflige a los hombres todos" (*Leyes*, 648e3-5).

Si bien no existe una bebida tal, afirma Platón, existe otra que produce el efecto exactamente opuesto. El vino, nos recuerda, alegra al hombre y cuanto más bebe,

más fuerzas (*dunamis*) le infunde, hasta que elimina en él los temores, lo llena de audacia (*pasēs de aphobías*) y de libertad (*eleuthería*), libertad de hablar (*parrēsía*) y de saber (*sophía*), sin tener ninguna vacilación (*áoknos*) en lo que se dice o hace.

Por lo tanto, el vino es un buen medio para cultivar la mayor confianza posible y el mayor temor posible (*aidōs*), pues ese estado de total libertad, confianza y falta de vergüenza al que induce podría ser un medio para ejercitarse precisamente en el manejo de la confianza excesiva. De ese modo se logrará el necesario temor a la opinión de los demás a la vez que una confianza sin exceso.

La idea es, pues, que el vino nos induzca a un estado de confianza (*tharsaléos*) y audacia (*thrásos*) que no es el habitual, cotidiano, y en ese estado nos ejercitemos en liberarnos de la desvergüenza (*anaíschuntos*) y la audacia excesiva (*thrasútēs*), consiguiendo así interiorizar cierto temor a decir o padecer algo vergonzoso (*aischrós*). Pero no solo es un asunto de ejercicio, es también, como decíamos, una prueba.

El vino, entonces, sería una piedra de toque del carácter del bebedor, una prueba segura e inocua pues se hace como un juego, lo que Platón llama “la prueba y juego del vino” (*oínō basínou kai paidias*, 649d9). La embriaguez que produce el vino es similar al efecto de distensión y liberación que produce el juego, y, al igual que en el juego, la embriaguez tiene la ventaja de que si bien lo que se hace es serio, es real, al mismo tiempo no lo es, por lo que esta prueba podría ser inocua.

La prueba consistiría, entonces, en que alguien tome una cantidad suficiente de vino como para producir todos los efectos de la embriaguez –del juego– y que en ese estado se enfrente a situaciones en las que podría tender a dejarse llevar por sus pasiones. Si esta persona logra pasar la prueba, si logra comportarse como es debido incluso bajo los efectos del vino, entonces se sabrá cuál es su verdadera índole.

Las situaciones a las que la persona debería enfrentarse mediante esta prueba son situaciones en las que las pasiones fácilmente pueden nublar la prudencia:

“AT. (...) la cólera, el amor, la insolencia, la ignorancia, la avaricia, la prodigalidad y además otros, como la riqueza, la hermosura, el vigor físico y todos cuantos, embriagándonos por el placer, nos hacen perder el sentido. Y en ellos, primeramente para obtener una experiencia nada costosa y relativamente inocua [*asinēs*], y después para el propio ejercicio, ¿qué medio podemos aducir más adecuado que la prueba del vino si, por otra parte, se realiza con alguna precaución?” (*Leyes*, 649d4-e2)<sup>30</sup>

Por ejemplo, afirma Platón, sería más seguro tratar con un hombre injusto y lleno de vicios a través de la mirada que nos da Dioniso (*meta tēs tou Dionūsou theōriás*) con el vino que tratar con él haciendo negocios; es decir, en la vida cotidiana, real. Y ofrece un ejemplo más osado para concluir que el vino es una forma de poner a prueba –de revelar, hacer aparecer o mostrarse, autorrepresentarse– la naturaleza de cada quien:

“¿Y no diríamos lo mismo del poner a prueba un alma dominada por los placeres venéreos, entregándole las propias hijas, los hijos y la mujer, esto es, peligrando en los seres más queridos para conocer su índole? Se podrían poner mil ejemplos y no acabar nunca sobre cuán preferible es observar con ese método de juego [*to meta paidias*] que por lo demás no trae consigo costa ni daño. Y de cierto no creo que, con respecto a ello, ni los cretenses ni otra gente alguna pueda poner en duda que ésta sea la mejor prueba de los hombres entre sí [*diaphérein pros tas allas basanous*] y que supera a las demás en economía, seguridad y rapidez. CL. Verdad es ello.” (*Leyes*, 650a-b)<sup>31</sup>

Si esta prueba puede ser inocua es precisamente porque es un juego, porque está fuera de las consecuencias propias de la vida real. Pero hemos visto ya que el juego puede muy bien realizarse con total seriedad, puede ser una representación, por

<sup>30</sup> “(...) *thumós, érōs, húbris, amathía, philokérdeia, apheidía, kai eti toiade, ploutos, kallos, ischús, kai panth' hōsa di' hēdonēs au methúskonta paráphronas poiei; tóútōn de eutelē te kai asinestēran prōton men pros to lambánein peiran, eíta eis to meletan, plēn tēs en oínōi basanou kai paidias tina échomen hēdonēn eipein émmetron mallon, an kai hopōstioun met' eulabeías gígnētai;*”.

<sup>31</sup> Más adelante sostiene también que el vino es el rito y el juego, o la recreación, de los ancianos (*tōn presbuterōn teletēn hama kai paidian*), pues Dioniso regaló a los hombres esta bebida como remedio (*phármakon*) para la sequedad de la vejez. Así, el vino rejuvenece pues al olvidar los cuidados se ablanda el carácter, así como el hierro se ablanda con el fuego. Cf. 666b.

eso es que nos dice algo sobre lo que es serio –en este caso, sobre la índole del bebedor que sería así jugado.

El juego no excluye lo serio, tan es así que se puede jugar incluso con cosas tan serias como el incesto, tabú por excelencia. Es, pues, un juego peligroso el que propone Platón, aunque parece estar muy seguro de su eficacia. Paradójicamente, un juego semejante es el que él mismo desaconseja enfáticamente para una ciudad, el de la tragedia, que juega el daño a los vínculos más íntimos de la comunidad, los vínculos entre *phíloi*.

### **2.3 Paidiá: la personificación del juego en la iconografía griega**

En algunas imágenes de la iconografía griega clásica puede verse la representación personificada del juego, Paidiá. Se trata, en todas las imágenes conocidas, de un personaje femenino. Se le representa como una niña jugando, o como una hermosa joven mujer. Ella aparece en determinados contextos: junto a las personificaciones de ciertas virtudes cívicas, como parte del séquito de Afrodita, y del séquito de Dioniso.

Ya que la atención de esta tesis está dirigida hacia el teatro, abordaré aquí principalmente la aparición de Paidiá en contextos dionisiacos. Para ello, comenzaré por explicar brevemente a qué se llama personificaciones y qué se conoce de la personificación de Paidiá en particular. Luego trataré de responder a la pregunta de qué podría significar la aparición de la personificación del juego, Paidiá, en el contexto de Dioniso. Abordaré esta pregunta desde dos perspectivas. Una es política, más de conjunto, sobre los vínculos entre el culto a Dioniso, el drama y el juego. La otra se centrará en la experiencia individual y subjetiva, a la vez que colectiva, del drama y del juego. Finalmente, presentaré algunas imágenes de Paidiá con las que intentaré cerrar la pregunta planteada.

### 2.3.1 Las personificaciones

En el contexto de la literatura y el arte griegos las personificaciones son representaciones de cosas, lugares o conceptos abstractos a través de la forma humana.<sup>32</sup> Su uso fue bastante extendido en la Grecia clásica y en ellas se pueden observar ciertas preocupaciones o ideas que rondaban entre los griegos en ciertas épocas en particular.

Por ejemplo, Týchē, la personificación de la fortuna, suele llevar el epíteto Agathē (Buena) en las inscripciones áticas, por lo que se infiere que sus seguidores pedían su protección. Esta personificación aparece ya mencionada por Píndaro a mediados del siglo V, pero es revelador que a mediados del siglo IV se le reverenciara mucho como protectora de la buena fortuna cívica, al punto que se han encontrado más de mil inscripciones datadas entre 360 a.C. y 318 a.C. que invocan la buena fortuna para Atenas.<sup>33</sup> Es decir, se invoca más a Týchē Agathē precisamente en el turbulento período en el que Filipo II conquista Grecia, y llega a su cúspide y decae el poder de Macedonia con Alejandro a la cabeza.

El uso de personificaciones con alusiones políticas, tanto en el arte como en la literatura, fue incrementándose con el paso del tiempo. Este era más bien escaso en el período arcaico (antes de 480 a.C.), mientras que en el período clásico (ca. 480-450 a.C.) se hizo más frecuente y durante las Guerras del Peloponeso (431-404 a.C.), así como durante el siglo IV, fue bastante difundido<sup>34</sup>.

Según T.B.L. Webster, las personificaciones fueron una forma de clarificar ideas o emociones si bien vagas, lo suficientemente persistentes como para buscar representarlas y, en algunos casos, deificarlas. Esa forma de representación,

---

<sup>32</sup> Cf. Smith, Amy, "Athenian Political Art from the Fifth and Fourth Centuries BCE: Images of Political Personifications", en: Blackwell, C.W. (ed.), *Dēmos: Classical Athenian Democracy*, 2003. Publicación de *The Stoa: A Consortium for Electronic Publication in the Humanities* (<http://www.stoa.org>).

<sup>33</sup> Cf. Píndaro, Hymn. fr. 39b (Snell-Mihler); Pausanias, 4.30.6. Ambos citados en: Smith, Amy, *ibid.*

<sup>34</sup> Cf. *Ibid.*

sostiene, partiría de la percepción de la naturaleza inasible, y por ello independiente, del contenido de las personificaciones. Si algo afecta profundamente, es en algún sentido una persona; si una emoción es bastante fuerte, puede ser considerada un dios:

“Personification is a means of taking hold of things which suddenly appear startling uncontrollable and independent –the rolling stone, the blaze of the sunrise, the incurable disease, the irresistible desire, or the rule by which men conduct their political affairs. These all seem to have some kind of life and so are in some way human”.<sup>35</sup>

A Paidiá aparentemente no se la menciona en la literatura clásica y no hay indicios de que tuviera un culto. Sin embargo, como se explicará más adelante, el período bastante específico del que datan sus imágenes –entre ca. 440-430 a.C. y ca. 390-380 a.C.– podría dar pistas sobre su significado.<sup>36</sup>

Las imágenes de Paidiá son relativamente escasas. En la base de datos del Archivo Beazley hay un total de 16 objetos identificados en los que se la representa. Casi todos –con una sola excepción– son vasijas de cerámica de diversas formas pintadas con la técnica ática de figuras rojas. Por lo general no hay dudas de que se trata de Paidiá pues su nombre suele estar inscrito.<sup>37</sup>

<sup>35</sup> Webster, T.B.L., “Personification as a Mode of Greek Thought”, pp. 10-21, en: *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes*, vol. 17, No. 1/2 (1954), pp. 10-11.

<sup>36</sup> Hay muy escasa bibliografía sobre Paidiá, aunque se la menciona en estudios relacionados con otros personajes a los que ella suele acompañar o con los que comparte escenas en algunas vasijas griegas. Cf. Crane, Gregory (ed.), *The Perseus Digital Library*, Tufts University (<http://www.perseus.tufts.edu/>); Kurtz, Donna (dir.), *Beazley Archive*, Universidad de Oxford ([www.beazley.ox.ac.uk](http://www.beazley.ox.ac.uk)); Shapiro, H.A., *Personifications in Greek Art: The Representation of Abstract Concepts, 600-400 B.C.*, Kilchberg/Zürich: Akanthus Verlag für Archäologie, 1993; Smith, Amy, “Athenian Political Art from the Fifth and Fourth Centuries BCE: Images of Political Personifications”, o.c.

<sup>37</sup> El único objeto que no es una vasija es una estela votiva de mármol con la técnica de bajo relieve. El Archivo Beazley es un recurso de investigación de la Facultad de Clásicos de la Universidad de Oxford que contiene diversos materiales –fotografías, dibujos, anotaciones, cartas, léxicos, artículos, catálogos, etc.– sobre arqueología y arte clásicos. Se originó a partir de la compra, en 1965, del archivo de Sir John Beazley, profesor de Arqueología y Arte clásicos de Oxford. El archivo contiene una de las colecciones más grandes de fotografías de vasijas atenienses. Cf. Kurtz, Donna (dir.), *Beazley Archive*, o.c.

## 2.3.2 Paidiá y Dioniso: juego, drama, culto

### 2.3.2.1 Representación de la *polis*

La pregunta que aquí se plantea es, como se dijo anteriormente, qué relación habría entre la personificación del juego, Paidiá, y Dioniso. La respuesta más inmediata podría aludir a las semejanzas entre el desenfreno y el éxtasis propios del mito y el culto de Dioniso, y la sensación de alegría y éxtasis del juego. Pero es necesario aún precisar qué matices toma el vínculo entre el juego y el dios del teatro, el vino, la máscara.

Desde la perspectiva más amplia, política, tanto el juego como el drama y el culto son formas de re-presentación de la comunidad en la que se actualizan: el juego se actualiza en la comunidad de jugadores; el culto en sus seguidores; y el drama en el conjunto autor — obra/espectáculo — lectores/espectadores. En términos generales, son formas de re-presentación de la sociedad y la tradición en la que están inmersos. Así, es posible reconocer tanto en el drama como en el culto y en el juego aspectos de la *polis*.

Como se ha señalado en el capítulo anterior, el juego se rige por determinadas reglas y se da en un espacio y un tiempo determinados; lo que lo convierte en una forma cerrada, completa, en un cosmos. Esa forma ordenada y completa puede repetirse y ser transmitida por generaciones. De ese modo, el sentimiento de pertenencia que el juego produce entre los jugadores se extiende al conjunto de juegos que pasan a ser tradicionales, en los que la sociedad que los ha producido se reconoce. Tales juegos forman parte de un repertorio que nos habla de quiénes, cómo somos y hemos sido.

Lo mismo sucede, con ciertas diferencias, en el culto y en el drama. Ambos se rigen por determinadas reglas y se dan en un espacio y un tiempo determinados que definen sus actividades. Sobre todo el drama se convierte en una forma cerrada y

completa, en una pieza. El equivalente en el culto podría ser el paso de la práctica de ciertos ritos a la práctica de un cuerpo cerrado de ritos, quizás de una religión. Ambos se transmiten por generaciones y se convierten en una tradición en la que los sujetos se reconocen, se ven representados. Analicemos esta idea en relación con la actividad de la tragedia y el culto a Dioniso en la Grecia antigua.

En primer lugar está la delimitación temporal y espacial de acuerdo con reglas que dan forma a la actividad. Como es sabido, el culto requiere que se delimite el espacio sagrado, que se purifique o consagre para llevar a cabo en él las prácticas correspondientes al ritual, lo que designa ciertas reglas y formas de conducta.

El contexto en el que se representaban las tragedias era bastante similar. Eran parte de la celebración de las fiestas más importantes en honor a Dioniso, las Grandes Dionisas o Dionisas Urbanas. Por lo tanto, en su contexto original estaban esencialmente integradas al culto de este dios. En efecto, las Grandes Dionisas se celebraban al inicio de la primavera (fines de marzo) en la ciudad de Atenas, en un flanco de la Acrópolis. El desarrollo de las competencias dramáticas mismas era precedido por ciertos ritos que preparaban el espacio. Al llegar al teatro consagrado a Dioniso se colocaba la imagen del dios en medio de la *orchēstra*, el espacio propio del coro, en un altar de piedra, la *thymele*, y en la gradería un asiento esculpido designaba el lugar del sacerdote de Dioniso.<sup>38</sup>

Si bien, como nos recuerdan Vernant y Viadal-Naquet, en la Grecia antigua los ámbitos político y social estaban estrechamente vinculados a lo religioso, al punto que cualquier manifestación colectiva importante –la toma de posesión de un magistrado, la firma de un tratado de paz, un nacimiento o incluso una cena entre amigos– toma cierto cariz de fiesta religiosa, es sobre todo la tragedia la que llega a

---

<sup>38</sup> De hecho, la representación y competencia de tragedias era una entre otras actividades que formaban parte de esa celebración. Recordemos que había también una procesión hacia el teatro en la que se portaba el ídolo de Dioniso, concursos de ditirambos, etc. Cf. Vernant Jean-Pierre y Pierre Vidal-Naquet, *Mito y tragedia en la Grecia antigua*, tomo II, traducción de Ana Iriarte, Madrid: Taurus, 1989, pp. 20ss. Iriarte, Ana. *Democracia y tragedia: la era de Pericles*, Madrid: Akal, 1996.

convertirse en una actividad que re-presenta a la *polis*. Los concursos trágicos están regidos por la autoridad que rige la propia *polis*, el arconte, y su organización se ciñe a las mismas reglas que las asambleas y los tribunales democráticos. En otras palabras, la autoridad y las reglas que organizan y hacen posible la actividad de los concursos dramáticos son las mismas que organizan y hacen posible la actividad de la *polis*. Puede decirse, entonces, que “la tragedia es la ciudad que se convierte en teatro, que se escenifica a sí misma ante el conjunto de ciudadanos”<sup>39</sup>.

Asimismo, tanto el drama como el culto crean y son un orden que se transmite por generaciones. Como muestra Easterling en su artículo “From repertoire to Canon”, ya en la Grecia antigua se fue formando un repertorio de piezas clásicas. En efecto, si bien el período de esplendor de la tragedia podría ubicarse en el siglo V, en el siglo IV se forma un repertorio clásico que va poco a poco tomando la forma de un canon.<sup>40</sup>

En ese proceso, el año 386 marca un hito, pues es cuando se instituye, dentro de la organización de las Dionisas Urbanas, un concurso oficial de obras antiguas. Es decir, si bien el siglo IV fue aún un período de intensa actividad y producción dramáticas, fue también el momento en el que se comienza a afirmar una tradición de piezas dramáticas clásicas. Antes de ello, por lo general eran los propios poetas, los autores, quienes estaban a cargo de la dirección y puesta en escena de las obras en competencia. Con la oficialización de un concurso de obras antiguas, los actores pasaron a responsabilizarse por su montaje.

Según explica Easterling, este fenómeno no se debió a falta de creatividad o desgaste algunos, sino más bien a que los actores comenzaron a tener mayor reputación que los poetas. Los actores podían disponer de un “repertorio individual”, lo que les permitía no depender ya de la elección que se hiciera de algún poeta para un festival.

---

<sup>39</sup> *Ibid.*, pp. 23-24.

<sup>40</sup> Cfr. Easterling, P.E., “From repertoire to canon”, pp. 211-227, en: Easterling, P.E. (ed.), *The Cambridge Companion to Greek Tragedy*, Cambridge: Cambridge University Press, 1997.

También Aristóteles se refiere a este proceso en la *Retórica*. En el libro III, al explicar qué es la elocución –es decir, el dominio de cómo hay que decir aquello que hay que decir–, menciona que la preocupación por la “acción oratoria” fue tardía. Al principio, dice, en la retórica la atención estuvo centrada en el contenido del discurso, “los mismos hechos de donde se alcanza lo convincente” (1403b19-20), posteriormente llegó la preocupación por la dicción y “la acción oratoria”. Entonces, compara este proceso con lo sucedido en la tragedia:

“Porque en la misma tragedia y en la recitación épica se ha desarrollado tarde, ya que representaban al principio las tragedias los propios poetas. Es, pues, claro que también en la retórica corresponde esto, lo mismo que en la poética (...). Consiste ésta [la elocución] en la voz, cómo hay que usarla para cada pasión, por ejemplo, cuándo ha de ser alta, cuándo baja y mediana; y cómo hay que servirse de los tonos, por ejemplo, de la nota aguda, y grave y media, y de qué ritmos para cada caso. (...) Pues premios casi como en los concursos reciben los tales oradores, y según en ellos ahora tienen más fuerza los actores que los poetas, así también ocurre en las competiciones políticas, por la imperfección de las constituciones” (*Retórica*, 1403b22-34)<sup>41</sup>.

Esa tendencia hacia la preeminencia de los actores con respecto a los poetas es confirmada al notar cómo en la antigüedad tardía la mayor parte de evidencia que se tiene de la tragedia es de actuaciones de solistas. Según señala Easterling, la sola performance de la obra comienza a ser considerada tragedia, aunque se tratase únicamente de la *mímesis* de la acción dramática:

“Once the performance of the pantomime could be described as ‘tragedy’, a crucial artistic move had been made, since this was an essentially balletic and musical performance in which a soloist danced and mimed the dramatic action while a chorus or musicians provided backing. The common elements between this and traditional tragic drama might be no more than the mythological story and perhaps some features of verbal style”<sup>42</sup>.

Este giro preparó un campo fértil para la repetición y difusión de las obras de teatro. Con las obras en manos de los actores, ellas adquirieron cierta independencia, pudieron ser puestas en escena una y otra vez, de manera que estuvieron dadas las condiciones para el surgimiento de un canon, un repertorio de obras que se hicieron tradicionales, clásicas.

---

<sup>41</sup> Este pasaje es también citado por Easterling, *cf. ibid.*, p. 220.

<sup>42</sup> *Ibid.*, 220-221.

Así como sucede en el juego, también el drama parte de una forma ordenada, una obra, que puede luego llegar a repetirse y transmitirse por generaciones. De ese modo se crea cierta noción de pertenencia, de comunidad, pues los espectadores se reconocen en esa tradición, ella les habla de sí mismos.<sup>43</sup>

Consideremos cómo el juego, el drama y el culto generan pertenencia. Como se decía en el capítulo anterior, cuando los jugadores están jugando se introducen en el espacio, tiempo y reglas de juego. Dentro del juego sucede algo distinto de lo que sucede “afuera”, en el mundo regido por el espacio, el tiempo y las reglas de lo cotidiano. Así, los jugadores sienten que hacen y son otra cosa.

En las representaciones de tragedias sucedía algo similar –que es parte de la experiencia teatral en general. Los espectadores estaban reunidos en un espacio determinado (el teatro), regido por ciertas reglas, que los transportaba a otro tiempo y otra actividad, distintos de los de “afuera”. Pasan a ser, así, espectadores de una acción. Afuera estaban la *polis* y sus instituciones, la vida cotidiana, mientras que en el teatro los espectadores hacían “otra cosa”.

Ciertamente las reglas de “afuera” se mantenían en el teatro de diversas maneras. No solo la organización de los concursos estaba regida, como se ha mencionado, por las mismas reglas que la asamblea, también se veían reflejadas las normas sociales vigentes en los criterios para permitir el ingreso del público y el lugar en el que se ubicaba en la gradería.<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> Cf. Gadamer, Hans-Georg, *Verdad y método*, vol. 1, o.c., pp. 154ss.

<sup>44</sup> El teatro era una actividad permitida para ciudadanos –hombres libres y adultos-, extranjeros de la misma índole, metecos –extranjeros residentes- y efebos –hombres a punto de entrar en la adultez. Los asientos más cercanos a la representación, la *proedría*, estaban designados para las autoridades, mientras que la parte más alta de la gradería era el lugar para metecos y extranjeros. En cuanto a la asistencia de mujeres y esclavos hay controversia. No se sabe con certeza si los esclavos podían asistir solos, pero ciertamente podían hacerlo acompañando a sus amos. En cuanto a las mujeres, no podían solicitar dinero del fondo destinado a subvencionar la asistencia de cualquier ciudadano que no pudiera costearse la entrada (el “Fondo Teórico”). Se cree, sin embargo, que ellas habrían podido asistir a los teatros en una época tardía. Asimismo, Cf. Goldhill, Simon, “The

Aun así, puede decirse que lo que se hacía en el teatro era algo distinto de lo que sucedía y se hacía “afuera”. Ya se ha señalado que los mismos ritos que se llevaban a cabo antes de las competencias habrían sido una forma de “consagrar” el espacio, de darle vida como espacio de drama –lo mismo que sucede con el espacio de juego y el de culto. Easterling, al resaltar la reverencia de los actores hacia sus máscaras, describe cómo, después de la puesta en escena, solían colgar sus máscaras como ofrenda en el templo de Dioniso. Y cita una posible y sugerente explicación de esta actitud:

“As J.R. Green suggests, there may have been a felt need ‘to leave behind with the god in his sanctuary the “otherness” created in his honour, and not to take it out into normal society. The beings represented by the masks were potentially dangerous and disruptive things”<sup>45</sup>.

Esa experiencia del juego teatral en la que todos los involucrados –espectadores, actores, coro– sienten que están en un espacio distinto del de “afuera”, en el que hacen “otra cosa” –juegan a ser otros–, genera un sentido de participación en una actividad común. Tal sentimiento puede llegar a prolongarse para significar “nosotros somos otra cosa”, que permanece al retornar a la cotidianidad pues afianza los vínculos entre los jugadores<sup>46</sup>.

Recordemos que esto último supo aprovecharlo Atenas con mucho éxito durante algún tiempo. Para la celebración de las Dionisas Urbanas llegaban extranjeros de

---

audience of Athenian tragedy”, pp. 54-68, en: Easterling, P.E. (ed.), *The Cambridge Companion to Greek Tragedy*, Cambridge: Cambridge University Press, 1997.

<sup>45</sup> Easterling, P.E., “A show for Dionysus”, pp. 36-53, en: Easterling, P.E. (ed.), *The Cambridge Companion to Greek Tragedy*, op. cit., p. 51.

<sup>46</sup> Se ha dicho muchas veces que, en ese sentido, la teoría aristotélica de la tragedia, que da primacía a la trama por encima de cualquier otra consideración, le quitaría importancia a algo que es esencial al drama: la experiencia colectiva del espectáculo. Sin restarle importancia al espectáculo, creo que Aristóteles no se equivoca al centrar su atención en la acción, la trama, pues también la lectura es una experiencia colectiva en la medida en que introduce al lector en un diálogo no solo con cierta tradición, como señala Gadamer, sino también en un diálogo consigo mismo, con sus opiniones, creencias, sentimientos. Cf. *Verdad y método*, vol. 1, o.c., pp. 212ss.

diversas partes de la Hélade a ver las competencias dramáticas, con lo que Atenas tenía la ocasión perfecta para exhibir sus talentos ante sus vecinos.<sup>47</sup>

El culto –y las representaciones dramáticas griegas tenían mucho de él– también se da en un espacio y un tiempo determinados, se rige por ciertas reglas que definen sus prácticas, y puede repetirse y transmitirse por generaciones a través de una comunidad de practicantes que se reconocen entre sí.

Y el culto a Dioniso, en particular, estaba bastante extendido en la Grecia clásica. Como señala Walter Burkert, siendo él el patrón del vino y el éxtasis, cualquier bebedor de vino podía decir que era su seguidor. Sin embargo, el culto oficial estaba reservado solo para algunos, era un culto misterioso. Participar en él requería haber pasado por una ceremonia de iniciación voluntaria y secreta. Para añadirle intriga a las noticias que se tiene de estos cultos, se sabe que solían realizarse de noche y se formaba en torno a ellos una suerte de comunidad de iniciados, el *thyasos*.<sup>48</sup>

Siendo un culto secreto, se conoce y conocía poco de lo que sucedía en su interior. No obstante, se cree, por algunas menciones de quienes habían pasado por el ritual de iniciación, que era un culto en el que los participantes atravesaban situaciones que los sacaban fuera de sí, que los hacían vivir la experiencia de “ser otro”. Así, lo explica Burkert:

“(…) el texto de Dión da una impresión de lo que pasaba en un festival misterioso, y lo que era el efecto esperado: “Algo estaba destinado a suceder en el alma”, de modo que el desconcierto inicial se transforme en asombro y aceptación de sentido. En términos religiosos, los misterios proporcionan un

---

<sup>47</sup> En un pasaje de *Los acarnienses*, comedia de Aristófanes, se ve con claridad la conciencia de los atenienses de la exhibición que hacían ante las demás ciudades en las Dionisias Urbanas, a diferencia de otro festival, las Leneas, que era más pequeño y reservado: “Ahora no me incriminará Cleón de hablar mal de la ciudad en presencia de extranjeros. Estamos nosotros solos y ésta es la competición del Leneo. Los extranjeros todavía no están aquí, ni han llegado los tributos ni los aliados desde sus ciudades. Estamos ahora mondos y lirondos, pues a los metecos los tengo por la paja del vecindario”, vv. 503-509 (traducción de Luis Gil Fernández, Madrid: Gredos, 2000).

<sup>48</sup> Cf. Burkert, Walter, *Cultos misteriosos antiguos*. Madrid: Trotta, 2005, pp. 20, 23-29.

encuentro inmediato con lo divino (...). En términos psicológicos, debe de haber sido una experiencia de lo “otro”, con un cambio de conciencia que llevaba más allá de lo que podía encontrarse en la vida cotidiana. “Salí del salón del misterio sintiéndome como un extranjero para mí mismo”: ésta es una expresión retórica de la experiencia de Eleusis”<sup>49</sup>.

Ese mismo fenómeno es descrito en los siguientes términos por Vernant y Vidal-Naquet:

“El tíaso [dionisiaco] es un grupo organizado de fieles que, si practican el trance, lo convierten en un comportamiento social ritualizado, controlado, que exige con toda probabilidad un aprendizaje, y cuya finalidad [es] obtener en grupo, en traje ritual, en un decorado salvaje, real o figurado, mediante la danza y la música, un cambio de estado. Se trata de conseguir por un momento, en el marco mismo de la ciudad, con su acuerdo, si no bajo su autoridad, la experiencia de volverse otro, no en el absoluto, sino otro en relación a los modelos, a las normas, a los valores propios a una cultura determinada”<sup>50</sup>.

El juego y, como se verá más claramente en el siguiente capítulo, el drama también producen esa misma experiencia, la de ser otro. Ser otro supone salir fuera de sí, permitir que otro tome la propia conciencia, creerse otro. Esa distancia con respecto de sí posibilita, desde la perspectiva inversa, tener delante a sí mismo, verse y, en ese sentido, representarse, ser espectador de uno mismo.

El teatro era, como el juego y el culto, una forma de sacar a los participantes de lo cotidiano, de la realidad, y hacerlos vivir una experiencia extraordinaria en comunidad. Asimismo, tanto por los temas que abordaba como por el contexto en el que se daba –los festivales patrocinados por Dioniso–, el teatro era una forma de poner a la *polis* en escena, tanto ante sí misma –para problematizar sus propios conflictos y preocupaciones–, como ante el resto de las ciudades griegas.

En consecuencia, en una primera instancia el vínculo que podría haber entre Dioniso, dios del teatro, y Paidiá, la personificación del juego, radicaría

---

<sup>49</sup> *Ibid.*, p. 110.

<sup>50</sup> Vernant Jean-Pierre y Pierre Vidal-Naquet, *Mito y tragedia en la Grecia antigua*, op. cit., p. 257.

precisamente en la capacidad de ambos de sacar a sus participantes fuera de sí, jugar a ser otros y, al hacerlo, representarse.

### 2.3.2.2 Una experiencia individual y colectiva

Considerando que en la antigüedad el teatro estuvo siempre vinculado a Dioniso, analizaré esta perspectiva centrándome en uno de los atributos más importantes del dios, la máscara, para considerar de qué modo se vinculan el juego, Paidiá, y el dios del teatro.

Es necesario aclarar, previamente, ciertos matices de la afirmación de que el drama estuvo siempre vinculado a Dioniso. Como explica Easterling, los espectáculos dramáticos no solo estuvieron vinculados a Dioniso. Había teatros en precintos dedicados a otros dioses, como el teatro de Siracusa, que data de comienzos del siglo V, ubicado en un precinto dedicado a Apolo. Asimismo, en el siglo IV se utilizaban estos espectáculos en los festivales de otros dioses o incluso en celebraciones más personales. Y para el siglo III había festivales dramáticos presididos por otros dioses, como los que se organizaban durante las Soterías en Delphos, presididas por Apolo, o durante las fiestas en honor a Zeus Naios en Dodona –el principal santuario de Zeus en el norte de Grecia–, fiestas que incluían competencias dramáticas, musicales, juegos de carros y lucha.<sup>51</sup>

Tampoco son exclusivamente dionisiacos atributos como el baile, propio de Pan, Ártemis y Apolo; la posesión extática, presente también en Pan y Cibele; los misterios, aspecto fundamental del culto a Deméter; el disfraz, uno de los signos de Zeus; la definición de y tránsito entre límites, esfera también de Hermes y Ártemis. Lo mismo sucede con la máscara, Dioniso no es el único dios vinculado a ella, también lo están la Gorgona y Ártemis.<sup>52</sup>

---

<sup>51</sup> Cf. Easterling, P.E., “A show for Dionysus”, *o.c.*

<sup>52</sup> La Gorgona actúa en y por la máscara pues la sola representación de su cabeza como una máscara cumple la función que le es propia, su capacidad de alejar el mal. Elizabeth Belfiore hace un completo análisis de esta función de la máscara de la Gorgona –sobre todo

Es relevante aquí el caso de Ártemis pues, aunque no se le representa mediante la máscara, esta cumple un importante papel en aspectos de su culto que están estrechamente vinculados con la mimesis y la experiencia de ser otro. Esta diosa virgen preside dos fundamentales momentos de transición de una etapa a otra: el parto y la crianza hasta alcanzar el fin de la pubertad –momento de acceder, las mujeres, al matrimonio, y los hombres a la ciudadanía. En particular durante la crianza, ella preside algunos rituales en los que se utiliza la mimesis, como sugerían Platón y Aristóteles, con el fin de preparar a los niños para la vida adulta.<sup>53</sup>

Por ejemplo, un requisito para el matrimonio de las jóvenes atenienses era que entre los 5 y 10 años de edad hubiesen pasado por el ritual de imitar a una osa. Según la leyenda, una osa fue domesticada y llegó a vivir entre humanos en el santuario de Ártemis en Brauron. Ella animal arañó a una niña que se había acercado demasiado para jugar y el hermano de la niña la mató. En ese ritual, en el que se imitaba la domesticación de la osa, las niñas atenienses domesticaban su propia agresividad e ímpetu y se preparaban así para el matrimonio.

Entre los niños espartanos los rituales miméticos vinculados a Ártemis también preparaban para la adultez, aunque no necesariamente imitando aquello que se quería incorporar, sino precisamente lo contrario. Así, los niños practicaban para una adultez viril y disciplinada imitando comportamientos que estaban en las antípodas de ese ideal o, como lo ponen Vernant y Vidal-Naquet, en los “extremos de la *andreía*”. Por ejemplo, practicaban la *sōphrosúnē* (la moderación) imitando la modestia femenina: caminaban por la calle con la mirada baja y sin desviarla hacia los lados. En otros rituales imitaban formas diversas, como la ferocidad animal, el pudor, la debilidad de la vejez, la fortaleza del guerrero, etc. También había rituales en los que debían transgredir las normas para, por ejemplo, lograr conseguir

---

como representación en copas de vino destinadas a banquetes y en escudos de guerra. A partir de este análisis propone una sugerente interpretación de la *Poética*. Cf. *Tragic Pleasures. Aristotle on Plot and Emotion*, Princeton: Princeton University Press.

<sup>53</sup> Cf. Vernant y Vidal-Naquet, *Mito y tragedia en la Grecia antigua, op. cit.*, pp. 35-41.

comida sin ser vistos, o enfrascarse en combates en los que cualquier golpe estaba permitido. La función de estos rituales era que los niños experimentasen diversas formas de ser, pues la trasgresión de los límites y la experiencia de ser otros les permitía, precisamente, definir los límites aceptados y hacerse conscientes de, e incorporar, la identidad que se esperaba de ellos. Y para “ser otro” eran fundamentales los disfraces y las máscaras.

Ahora bien, aunque la máscara y la mimesis no hayan sido atributos exclusivamente dionisiacos, según observa Easterling, la conexión de Dioniso con el teatro y la máscara fue mucho más íntima. Una muestra de ello es, por ejemplo, el apelativo con el que se hacían llamar las asociaciones de actores que fueron creándose en distintas partes del mundo griego –y de las que se tienen testimonios seguros desde el siglo III en adelante–: “technítai Dionusou”, artistas de Dioniso<sup>54</sup>. Y es que en el teatro griego parecen fusionarse todos los atributos antes mencionados de este dios: el baile, la posesión extática, el disfraz, la máscara, transgredir y hacer visibles los límites.

La representación de Dioniso podía limitarse solo a la de una máscara y sus mitos suelen hablar de un dios extranjero, otro. Suele ser un dios que llega, tanto si llega de fuera, de Oriente, como si renace. Y no es que Dioniso haya sido realmente un dios foráneo, pues su culto era familiar por lo menos ya desde Homero<sup>55</sup>.

Concentrémonos, entonces, en la máscara dramática. Es bien sabido que en el teatro griego esta era un instrumento para solucionar ciertos problemas de ejecución teatral, como aumentar el volumen de voz de los actores o permitirles representar distintos papeles, ante la norma de que el número de actores en escena

---

<sup>54</sup> Cfr. Easterling, P.E., “From repertoire to canon”, *o.c.*

<sup>55</sup> Sobre todo en *Las Bacantes* de Eurípides Dioniso es un dios foráneo y de mala influencia. Según señala Otto, se alude a él en la *Iliada* (6, 130ss.; 6, 386, 389; 22, 461) y la *Odisea* (9, 198; 24, 74). Cf. Otto, Walter F., *Dioniso. Mito y culto*. Madrid: Siruela, 1997, pp. 46-48.

debía ser limitado.<sup>56</sup> Pero la máscara principalmente habría posibilitado la ficción puesta en escena, la mimesis dramática; es decir, la representación de una acción que afecta a un auditorio en la medida en que es verosímil.

Naturalmente la máscara está relacionada con la experiencia de ser otro, su función es la de hacer otro a quien la porta. Ese suele ser el caso tanto de las máscaras dramáticas como de las culturales. No obstante, hay ciertos matices que adquiere la experiencia de ser otro si se considera una peculiaridad de la forma de representar las máscaras, en particular las máscaras teatrales, en la iconografía griega. Se trata de lo que los especialistas han llamado “la frontalidad de la mirada”<sup>57</sup>.

En la iconografía griega suele respetarse el rostro de perfil. Sin embargo, con frecuencia las máscaras teatrales aparecen también representadas frontalmente, viendo a quien ve la imagen<sup>58</sup>. Así, cuando se las representa siendo sostenidas por un actor -no usadas sobre el rostro-, ellas suelen mirar o bien hacia el propio actor o bien hacia el espectador de la imagen.

---

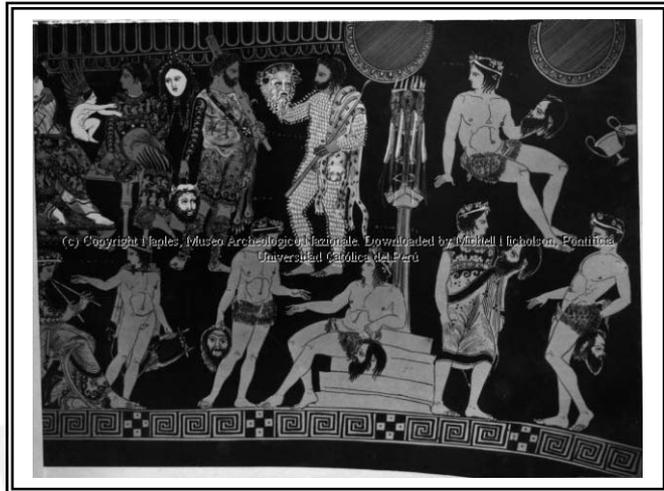
<sup>56</sup> Así, el mismo actor podía actuar en varias obras en el transcurso de una misma competencia e incluso en una misma obra. Además, los miembros del coro debían interpretar las tres tragedias designadas para un día determinado y el drama satírico final. De este modo, podía suceder que los intérpretes de las Furias fuesen también los de los sátiros. Cf. Easterling, P.E., “A show for Dionysus”, *o.c.*

<sup>57</sup> Cf. Vernant y Vidal-Naquet, “Figuras de la máscara en la antigua Grecia”, en: *Mito y tragedia en la Grecia antigua, o.c.*; Calame, Claude, “Facing Otherness: The Tragic Mask in Ancient Greece”, en: *History of Religions*, vol. 26, No. 2 (Nov., 1986), pp. 125-142.

<sup>58</sup> Esta forma de representar las máscaras no es exclusiva de las máscaras dramáticas, también las máscaras culturales suelen representarse de manera frontal. Ejemplo de ello es la representación de la Gorgona con una máscara de inmensos ojos que ven a quien la observa. Algo similar sucede con la representación de Dioniso. Ya sea que se le represente de pie, con el cuerpo de perfil o echado, el rostro de Dioniso suele enfrentar al espectador. Esto sucede también, y con más frecuencia, con las máscaras que lo representan. Cf. *ibid.*

### Vasija de Pronomos Nápoles H3240<sup>59</sup>

Esta particular forma de representar las máscaras teatrales puede verse con claridad en esta escena de la llamada Vasija de Pronomos, una de las representaciones más conocidas vinculadas al teatro griego. Un grupo de actores y coristas celebran la victoria en



una competencia satírica. Hay varias máscaras en la imagen, ellas aparecen ya sea de perfil, en posición de tres cuartos o mirando hacia el observador de la vasija. Ninguno de los actores usa la máscara en el rostro, todos la llevan en la mano. En la fila superior, los dos actores del extremo derecho levantan la máscara hacia su rostro, pero uno de ellos se da vuelta hacia la escena que está tras de sí. En la fila inferior, un actor a la izquierda sostiene una máscara que mira de frente al espectador y los demás la sostienen de perfil. Uno de ellos levanta la máscara y la observa frontalmente.

¿Qué significado podría tener que la cultura en la que se origina el teatro occidental suele representar la máscara dramática de manera que esta vea a quien la ve? ¿Qué implica la frontalidad de su mirada? Quien ve, el espectador (*theatēs*), es visto (*theatós*), se convierte en espectáculo. La máscara teatral así representada coloca a quien la ve en la posición de ser observado. Como si la mirada frontal de la máscara hiciera consciente de sí mismo al espectador y, al hacerlo, lo separara de su propia subjetividad –o interioridad–, para colocarlo fuera, delante, como objeto de visión.

<sup>59</sup> Técnica: Figuras rojas. Forma: Krater. Procedencia: Italia. Atribuida a Pronomos. Data, aproximadamente, de fines del siglo V y comienzos del IV. Pertenece a la colección del Museo Archeologico Nazionale de Nápoles. Cf. Kurtz, Donna (dir.), *The Beazley Archive*, Unidad de investigación de la Facultad de Clásicos de la Universidad de Oxford (<http://www.beazley.ox.ac.uk>).

La tragedia *Las Bacantes*, de Eurípides, puede ayudar a analizar la idea de la importancia de la mirada en relación con Dioniso, dios del vino y del teatro. La obra está llena de referencias a la acción de la mirada en distintas formas: ver/observar (*horáō, eídō, skopéō, leússō, athréō*), ser espectador (*theatēs einai*), espiar o ver de cerca (*kataskopéō*)<sup>60</sup>. En ella Dioniso mismo es un personaje, pues se ha disfrazado de sacerdote de su propio culto para recordarle al rey de Tebas, Penteo, su importancia. Penteo ha prohibido las ceremonias en honor al dios y ha encerrado a las mujeres que le rinden culto, las bacantes.

Llego (*hēkō*) es la primera palabra que Dioniso pronuncia en la obra... “Llego a esta tierra de los tebanos, yo, el hijo de Zeus, Dioniso, al que dio a luz la hija de Cadmo, Semele” (vv. 1-3). El dios llega precisamente a la patria de su madre y aun allí es extranjero, llega a instaurar su propio culto. Ordena a las mujeres de su séquito o tíaso que marchen alrededor del palacio de Penteo haciendo sonar sus tambores “para que la ciudad de Cadmo vea (*horaō*)”<sup>61</sup>.

Ante la negativa de Penteo de aceptar el culto a Dioniso en la ciudad, el dios enloquece a la madre y tías de Penteo, quienes van a las montañas como ménades poseídas. Penteo prohíbe el culto de las ménades pero muestra un agudo deseo de verlas, quiere ver qué hacen estas mujeres, quiere ser espectador de una actividad que, como parte de un culto misterioso, era secreta. Al preguntarle Dioniso por qué desea tanto verlas, Penteo contesta, paradójicamente, que le causaría pena verlas embriagadas. Y Dioniso pregunta lo evidente, “¿Verías (*idois*) sin embargo con placer (*an hēdeōs*) lo que te resulta amargo (*pikra*)?”<sup>62</sup> Penteo contesta: ciertamente (*saph' isthi*).

<sup>60</sup> Entre otras instancias: *horáō*: vv. 912-3, 1050, 1282; *eídō*: vv. 810-15; *skopéō*: v. 1279; *leússō*: v. 1280; *athréō*: v. 1281; *theatēs einai*: v. 829 (“ouketi theatēs mainadōn prothumos ei”); *kataskopéō*: v. 838. Cf. Eurípides, *Bacantes*, edición en griego de Gilbert Murray, en: Crane, G. (ed.), *The Perseus Digital Library*, Tufts University (<http://www.perseus.tufts.edu/>).

<sup>61</sup> “hōs horai Kadmou polis”, v. 61. El tíaso o tiaso (*thiasos*) era el grupo de adoradores que marchaban por las calles bailando y cantando.

<sup>62</sup> “homōs d' idois an hēdeōs ha soi pikra”, v. 815.

Así, Dioniso le ayuda a disfrazarse de mujer para poder ir a las montañas a ver sin ser visto<sup>63</sup>. El dios le advierte al rey sobre lo que va a hacer: “A ti, Penteo, que estás deseoso de ver lo que no hay que ver y que te afanas por lo que no hay que afanarse, te llamo”<sup>64</sup>. Pero sus advertencias son, a la vez, incitaciones y Dioniso guía a Penteo hasta el espectáculo (*theōría*<sup>65</sup>) que tanto quiere ver. Le espera, sin embargo, un castigo frecuente para quien no acepta el culto a Dioniso: el desmembramiento. Las mujeres descubren al *voyeur* y su madre, confundiéndolo con un cachorro de león, lo descuartiza. Quien no aceptaba reconocer a Dioniso sufre una muerte que lo fragmenta y dispersa a causa del desconocimiento de su propia madre.

En un pasaje de esta obra, cuando Penteo ha tomado preso al extranjero –Dioniso– y lo interroga, le pregunta quién es y por qué ha llevado esos cultos a la Hélade, a lo que el extranjero responde que fue Dioniso quien lo inició. Penteo pregunta, entonces, cómo fue la iniciación: “¿Y te obligó a iniciarte apareciéndose en sueños o ante tus ojos?” Y Dioniso contesta: “Mirando a quien lo miraba, y me entregó sus ritos sagrados”<sup>66</sup>.

En la experiencia de la iniciación dionisiaca, al igual que en la del drama, la mirada habría sido fundamental. Se sabe, por ejemplo, que parte de los ritos de iniciación consistía en observar objetos secretos, velados. Es decir, objetos que no podían ser vistos sino por aquellos a quienes eran destinados.<sup>67</sup>

<sup>63</sup> “hōs horōimen ouch horōmenoi”, v. 1050.

<sup>64</sup> “se ton prothumon onth' ha mē chreōn horan // speudonta t' aspoudasta, Penthea legō”, vv. 912-3.

<sup>65</sup> El mensajero que más tarde regresará de las montañas a la ciudad para narrar lo sucedido, cuenta que Penteo y él fueron guiados por el extranjero –el dios– hacia el espectáculo o la visión: “xenos th' hos hēmin pompos ēn theōrias”, v. 1047.

<sup>66</sup> Penteo: “pōtera de nuktōr s' ē kat' omm' ēnankasen;”, Dioniso: “horōn horōnta, kai didōsin orgia”, vv. 469-70.

<sup>67</sup> Esto era frecuente en los ritos místicos en general. Cf. Burkert, Walter, *Cultos místicos antiguos*, o.c.

No es casual que en ambos, el culto dionisiaco y el drama, la máscara haya desempeñado un papel importante. Así como tampoco lo es el papel que desempeñó en los ritos vinculados a Ártemis, diosa que favorece el tránsito desde la subjetividad de la infancia hacia la objetividad que implica el ingreso hacia la adultez, cuando el juego se hace serio, y se convierte en la realidad.

Al parecer, la máscara teatral comparte con el vino, el juego y, como veremos en el siguiente capítulo, el drama, la capacidad de hacer salir al sujeto fuera de sí y, al hacerlo, representarse. La máscara le permite a su portador adquirir una nueva identidad, y así se contrasta de manera indirecta la propia identidad, se la ve desde la mirada de otro, desde fuera. Quien ve la máscara frontalmente representada tiene una experiencia semejante pero a través de otro movimiento: el de la mirada que al confrontar conduce a verse a sí mismo.

El vino, como se explicaba a partir de Platón, produciría un efecto semejante, el de sacarlo a uno fuera de sí y así autorepresentarse, mostrarse tal como se es. Mediante el juego, según lo señalado en el primer capítulo, los jugadores se autorepresentan. El drama, por su parte, comparte esa capacidad, la de mostrar o representar, pero para alguien más, para un espectador. Y cuando el espectador se reconoce en la representación, como se explicará al final de esta tesis, la representación que se juega para él lo representa, devuelve su mirada hacia sí mismo.

En síntesis, entonces, el juego comparte con Dioniso la capacidad de sacar al sujeto de sí mismo y hacerlo espectador, en última instancia, de sí y de su propia experiencia en el mundo. Considerando esto, veamos de qué forma aparecen ciertas imágenes de Paidía, la representación del juego, en la iconografía griega.

### 2.3.3 Algunas representaciones de Paidiá

Como mencioné al inicio, las imágenes que nos han llegado de Paidiá suelen estar dentro de tres contextos: junto a la personificación de determinadas virtudes cívicas; como parte del séquito de Afrodita, junto a otros acompañantes de Dionisos o como ménade.

Las imágenes disponibles de esta personificación, que se concentran entre los años ca. 440-430 a ca. 390-380 a.C., coinciden con la época más turbulenta de la historia de Grecia clásica. Pericles, el gran estadista ateniense, muere por la peste en el 429; entre los años 431 y 405 se vive la peor guerra de la Hélade, la guerra fratricida del Peloponeso, que termina con la democracia y la libertad atenienses mediante la instauración del gobierno de los Treinta Tiranos; después de un alzamiento que derroca esa tiranía y restablece la democracia en Atenas, en el año 386 Esparta se alía con los persas, eternos enemigos de los griegos, con lo que los aliados contra Esparta se ven obligados a rendirse.

Esta coincidencia ha llevado a algunos especialistas a sostener la hipótesis de que la presencia de la personificación del juego en este período se debería a la necesidad de los atenienses de escapar de la abrumadora e inestable realidad que se vivía. Otros, como Alan Shapiro, descartan esta idea y enfatizan, más bien, que se trata de representar el gusto por el juego –lo que coincide con que lo lúdico, según afirma, es la cualidad central de la pintura ática en ese período.<sup>68</sup> En cualquier caso, Paidiá parece ser la personificación de la distracción, la diversión, el entretenimiento, lo que Aristóteles llama “en tē diagōgē scholēn”, un ocio empleado en divertimentos.

---

<sup>68</sup> Cf. Smith, Amy, "Athenian Political Art from the Fifth and Fourth Centuries BCE: Images of Political Personifications", *o.c.*. Shapiro sostiene que los juegos fueron más populares que nunca en el siglo V. Menciona como ejemplo la comedia de Crates llamada *Paidiai*, en la que se habría aludido a casi todos los juegos que los niños jugaban, e incluso quizás Paidiá haya tenido un parlamento en el prólogo o en otra parte de la pieza. Cf Shapiro, H.A., *Personifications in Greek Art: The Representation of Abstract Concepts, 600-400 B.C.*, Kilchberg/Zürich: Akanthus Verlag für Archäologie, 1993, pp. 180-185.

Como compañera de algunas virtudes cívicas ella suele estar rodeada de Eunomía, Eutychia y Eúkleia. Eutychia es la personificación de la buena fortuna. Eunomía es la personificación de las buenas leyes, leyes que se aceptan no por imposición sino porque hay una conformidad con ellas, cierta identificación<sup>69</sup>.

En la Atenas democrática *eunomía* era considerada la obediencia del ciudadano a las leyes que genera un buen orden. Sin embargo, a fines del siglo V, época que nos interesa, se la consideraba un atributo eminentemente oligárquico, por lo que el buen orden que personifica parece designar uno vinculado a los viejos tiempos de la oligarquía más que a la democracia.

En general, la presencia de Paidiá junto a otras virtudes cívicas parece representar la prosperidad, una prosperidad más añorada que disfrutada:

"The hope for prosperity and other joys that come with good order is also reflected on vase paintings that picture Eunomia with Eudaimonia or Eutychia (both of whom represent Prosperity) and Paidia (Play)"<sup>70</sup>.

El culto a Eunomía está vinculado también a Eúkleia y de hecho aparecen juntas en varias de las imágenes en las que acompañan a Paidiá. Eúkleia alude a las cualidades personales que hacen que una persona tenga una buena reputación, así como la buena reputación misma. De ese modo, es significativo que el culto de Eúkleia en Atenas fuese trasladado desde Beocia en tiempo de las Guerras Médicas, época que terminaría dándole la gloria a Atenas. Una mención de Pausanias alude a un templo a Eúkleia cerca del Ágora por la victoria contra los persas en Maratón (en el año 490 a.C.)<sup>71</sup>.

---

<sup>69</sup> Si bien Eunomía aparece mencionada con anterioridad, se cree que su culto en Atenas data de fines del siglo V, pues en esta época se le incluye en muchas pinturas de vasijas áticas. Para la explicación de los orígenes, funciones y significados de las personificaciones que acompañan a Paidiá, así como las referencias clásicas que aluden a ellas, cf. Smith, Amy, "Athenian Political Art from the Fifth and Fourth Centuries BCE: Images of Political Personifications", *o.c.*

<sup>70</sup> *Ibid.*, p. 36.

<sup>71</sup> Cf. *ibid.*

Para fines del siglo V, época más incierta, la referencia a Eúkleia como buena reputación de individuos particulares es más frecuente. De esta misma época es también la vinculación del culto a Eúkleia con el de Eunomía; es decir, el culto a la buena reputación y el buen orden. De hecho, se cree que la escena del jarrón ático Mainz 118, en la que Eúkleia le ofrece un cofre a Eunomía mientras que esta sostiene un ave, representa la bienvenida de Eúkleia a Eunomía en Atenas.<sup>72</sup>

### Mainz 118 (ca. 410 a.C - ca. 400 a.C.)

#### Vista desde arriba

#### Eúkleia, Eunomía, Paidiá



Aquí se ve a Eúkleia del lado derecho de la imagen, inclinada hacia adelante, ofreciéndole un cofre a Eunomía. Entre ambas hay una mesa baja. Paidiá, aunque algo velada, está del lado izquierdo, parada, sosteniendo un collar de cuentas con la mano derecha, más baja, y un cofre con un manto, *himátion*, en la mano izquierda. A su lado hay otra figura femenina sentada.

El siguiente es un buen ejemplo de la presencia de Paidiá en el séquito de Afrodita. Se trata de una pequeña botella para aceites perfumados. La diosa está sentada en el medio de la imagen y lleva un eros sobre su hombro. Paidiá sostiene un collar de cuentas entre sus manos mientras Eunomía se apoya sobre ella. Detrás de ambas está Kleopatra, quien levanta un collar de cuentas con la mano derecha y un plato de frutas con la otra mano. Peithó está reclinada preparando una canasta utilizada en sacrificios, ofrendas y procesiones (*kanoun*); mientras que Eudaimonía, detrás,

<sup>72</sup> Cf. Smith, Amy, reporte del jarrón Mainz 118, en: Perseus Project, (<http://www.perseus.tufts.edu>). Consúltese esta misma fuente para las siguientes descripciones de las imágenes.

recoge frutos de un árbol y sostiene un plato en el que los va colocando. El nombre de todas ellas está inscrito.

**A. London E 697 (ca. 410 a.C - ca. 400 a.C.)  
 Vista general extendida.**



**B. London E 697. Acercamiento  
 Eunomía, Pidiá, Afrodita, Eros**



En este acercamiento están, desde la izquierda, Eunomía, reclinada sobre el hombro de Paidiá, mientras que Afrodita observa a Eros, sobre su hombro.

En la imagen completa del jarrón (A) Peithó, inclinada tras Afrodita, es la personificación de la persuasión erótica, pero también retórica. Smith menciona la referencia de Pausanias a la introducción de Peithó en Atenas: después de unificar Atenas Teseo habría instaurado su culto colocándola junto a Afrodita Pandemos cerca de la Acrópolis de Atenas. Ella es hija de Afrodita, por lo que se la vincula con la esfera de la sexualidad, el matrimonio y los nacimientos. Como deidad

matrimonial es la fuerza que persuade a los amantes a casarse. Plutarco cuenta que los griegos colocaban estatuas de Peithó y de las Gracias cerca de Afrodita, "de manera que las personas casadas tuvieran éxito al satisfacer sus mutuos deseos por medio de la persuasión y no peleando ni en disputas"<sup>73</sup>.

A fines del siglo V, época que nos interesa, la presencia de Peithó se hace más frecuente en el arte ateniense y adquiere un significado político, como arte de la persuasión retórica. Así, en las *Euménides* de Esquilo Atenea elogia el culto a Peithó, pues es precisamente esta deidad la que permite persuadir a las Erinias.

En el siguiente objeto, un pequeño cofre, se representa tanto a Dioniso rodeado de sus ménades (A) como a Afrodita y sus usuales acompañantes (B, C, D). En la vista desde arriba (A), Dioniso está sentado sobre una roca y las ménades bailan a su alrededor. Una de ellas toca la lira; otras dos –en la parte inferior– despedazan un venado mientras otra más toca una suerte de tambor, *túmpanon*; a su lado otra ménade sostiene sobre su hombro lo que aparentemente es un niño, otra sostiene un tirso, bastón muy dionisiacos, y la última atiende al dios.



**A. London E 775**  
(ca. 410 a.C - ca. 400 a.C.)  
Vista de arriba  
Dioniso y ménades

<sup>73</sup> *Moralia*, 138c-d. Citado por Smith, Amy, "Athenian Political Art from the Fifth and Fourth Centuries BCE: Images of Political Personifications", *o.c.*

### B. London E 775. Vista de lado Afrodita, Pothos y Hedylogos (Erotes)

B, C y D son vistas de lado del mismo objeto. En B Afrodita sostiene un cetro en la mano derecha y las riendas de su carro con ambas manos. Dos Erotes, ambos desnudos y alados, tiran de su carro. Uno es Pothos, una personificación del deseo amoroso, el otro es Hedylogos, la personificación del dulce hablar.



### C. London E 775. Vista de lado Eunomía, Paidiá, Eudaimonía



En C Eunomía, sentada en una silla, sostiene un collar de cuentas con ambas manos. Paidiá, parada a su lado, parece ofrecerle otros collares pues sostiene una caja lleno de ellos en una mano y un collar en la otra. Detrás de ella está Eudaimonía.

### D. London E 775. Vista de lado Eudaimonía, Himeros, Harmonía

Ella misma, Eudaimonía, abre la escena en D, se amarra una sandalia con ambas manos mientras ve a Himeros, otra personificación del deseo amoroso, desnudo y alado, que lleva una corona sobre la cabeza y le ofrece un collar de cuentas. Detrás de él está Harmonía, sentada mira en dirección opuesta, lleva una corona y sostiene ramas en cada mano.



La siguiente imagen muestra un contexto eminentemente teatral. Se trata de una estela votiva en la que se ve a Dioniso recostado sobre una *klínē*, sosteniendo un *rhytón* –o copa para beber vino en forma de cuerno– con una cabeza de carnero en la punta. No se sabe con certeza pero los especialistas coinciden en creer que la mujer sentada junto a Dioniso es Paidiá.<sup>74</sup> Los acompaña un conjunto de actores con máscaras y espejos.

**Athens NM 1500**  
(ca. 410 a.C - ca. 400 a.C.)  
Dioniso, Paidiá y actores



En el extremo izquierdo una figura masculina –a la que le falta la cabeza– se ve en un espejo que levanta en una mano. Junto a él otro hombre sostiene una máscara teatral en la mano derecha y un espejo en la izquierda. El tercer actor, junto a Paidiá, sostiene también una máscara teatral con la mano izquierda y lo que aparentemente sería un ave con la otra mano, levantada.

<sup>74</sup> Cf. Smith, Amy, reporte de la estela Athens NM 1500, en: Perseus Project, (<http://www.perseus.tufts.edu>).

Finalmente, este plato muestra a Paidiá en un contexto dionisiaco y con un grupo de atletas.

**A. Würzburg L 492**  
(ca. 390 a.C - ca. 380 a.C.)  
Vista del fondo  
Chorillós y Paidiá



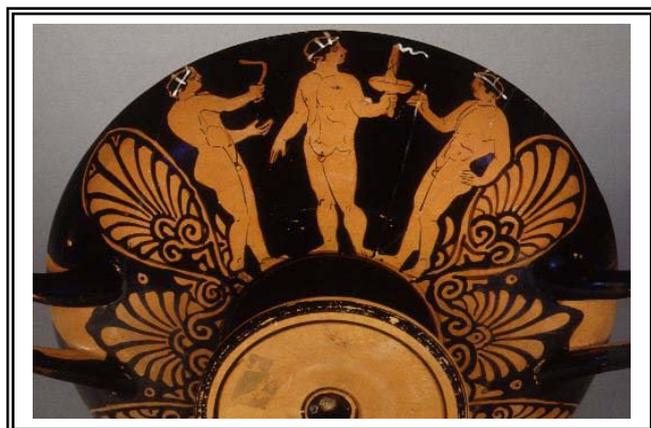
Aquí Paidiá es ménade y está junto a un sátiro (Chorillós). Ambos nombres están inscritos.

**B. Würzburg L 492**  
Vista de la Base  
Atletas / Hombre y dos mujeres



En el reverso (B), tres atletas parecen conversar, el de la izquierda sostiene un *strigil* -instrumento usado para quitarse el aceite del cuerpo después de ejercitarse-, otro sostiene una antorcha y el tercero una vara. En el lado opuesto de la base un hombre barbado -no identificado- está junto a dos mujeres.

**C. Würzburg L 492**  
Acercamiento  
Atletas



### CAPÍTULO 3

#### “JUGAR PARA ALGUIEN”: LA MÍMESIS DRAMÁTICA DE LA TRAGEDIA

No one remains quite what he was  
when he recognizes himself.

Thomas Mann

Si en el juego se despliega un todo con sentido que tiene principio, medio y fin, y que discurre en un espacio y tiempo distintos de los de la vida cotidiana, de lo que está “afuera”, en la ficción creada por el poeta dramático sucede algo muy similar. El poeta crea un todo con sentido, una trama<sup>1</sup> que discurre en un tiempo y un espacio paralelos, en primer lugar, a los del auditorio y, en segundo lugar, a los de la vida cotidiana que transcurre fuera del teatro.

Los espectadores y jugadores nos introducimos, así, en mundos temporales que marcan distintos niveles de “realidad”. Una es la realidad de afuera del teatro – afuera del espacio de juego, de apariencia, ficción, mimesis. Es la vida, la realidad objetiva y cotidiana. Otra es la realidad de afuera del escenario, donde está el auditorio –que es para quien el drama se juega.

Mientras que la realidad de afuera del teatro, la de la vida, tiene sus propios criterios y reglas para interpretarla y actuar en ella, la realidad propia de la ficción

---

<sup>1</sup> Si bien la traducción al castellano de la *Poética* que vengo usando, la de Valentín García Yebra, traduce “mythos” como fábula, he preferido utilizar en su lugar “trama” pues es un término común en el lenguaje literario y creo que se ajusta más a ese concepto clave del texto aristotélico.

está regida principalmente por un criterio que le es sustancial: la verosimilitud. Allí es real aquello que es verosímil, o producto de la mimesis.<sup>2</sup>

La mimesis, al estar fuera de la vida pero parecérsela, nos la muestra, la pone ante nuestros ojos. A diferencia del juego, donde los jugadores solo juegan por el placer del juego, la mimesis dramática ofrece un juego, una apariencia vivida en su realidad, que se juega para alguien más, para un público. Es en el espectador en quien se cumple la experiencia dramática. A decir de Gadamer, no es que en el teatro no exista una cuarta pared, sucede que ella está detrás de los espectadores. Ellos están también fuera de la vida y dentro de la mimesis mientras dura la obra. No están en escena, no son los actores, y precisamente por ello participan de forma privilegiada en el juego del drama.

Quien ve desde fuera, el espectador, está distanciado de aquello que ve y por ello puede observarlo como un todo con sentido. En consecuencia, al distanciarnos de la vida la experiencia dramática nos convierte en sus espectadores, en última instancia nos convierte en espectadores de nosotros mismos. El teatro es, como afirma Aristóteles, mimesis de la praxis.

En este capítulo analizaré, en la primera sección, cómo la tragedia griega constituye un juego con esa posibilidad, la de “poner ante los ojos” para alguien. Primero examinaré el sentido de la verosimilitud en la *Poética*. Como se verá, se trata de la mirada, o actitud, que conceden el juego y la máscara, la mirada de quien, mientras sabe que aquello que ve no es real, lo ve creyendo con total seriedad en su realidad, en la realidad de su apariencia. Luego consideraré cómo las emociones propias de la tragedia, compasión y temor, son producto de la trama, esto es, de la praxis representada, jugada.

---

<sup>2</sup> Según la tesis de Stephen Halliwell, la categoría de aquello que desde el siglo XVIII llamamos estética está presente entre los griegos bajo la idea de mimesis. La mimesis sería, entonces, el concepto que delimita, entre los griegos, la esfera de la estética, de manera que la suya es una estética de la mimesis. Cf. Halliwell, Stephen, *The Aesthetics of Mimesis. Ancient texts and Modern Problems*, Princeton: Princeton University Press, 2002.

Finalmente, en la segunda sección del capítulo analizaré el asunto del placer y la riqueza de la mirada del “juego para alguien” en la tragedia. Si bien puede sonar muy particular hablar del placer de la tragedia, este juego dramático logra mostrarnos aspectos penosos de la praxis y hacerlo, efectivamente, de forma placentera.

### **3.1 Las emociones a través de una trama verosímil**

#### **3.1.1 Verosimilitud**

Es una constante en la *Poética* la insistencia de Aristóteles en la verosimilitud (*eikós*) como una condición indispensable para lograr el efecto que el poeta debe lograr<sup>3</sup>. Este concepto es central pues permite explicar qué clase de “verdad” está en juego en la mimesis dramática y de qué forma esos particulares criterios de verdad le permiten al poeta crear y poner en escena una trama que afecta al auditorio.

No es sencillo el asunto de considerar la verosimilitud que la mimesis implica pues fácilmente puede derivar en la concepción de que ella es mera copia o imitación. Si bien la misma palabra ya alude a algo más allá de sí para completar su sentido –la semejanza, lo similar, lo es siempre en relación con algo más–, la interpretación que hace Aristóteles de ella nos conduce por vías muy distintas a las de la mera copia.

La mimesis planteada en la *Poética* se trataría de la experiencia de poner ante los ojos, en escena, aspectos de la vida que podemos reconocer. En ese sentido, nos remiten a algo más allá de aquello que vemos en escena, nos remiten a la vida real, la realidad. Pero ese “poner ante los ojos” es de tal naturaleza que con él lo real es la apariencia. Vemos la vida desde lo que no es la vida misma sino su imagen, pero una imagen tan convincente, tan verosímil, que nos permite entrar en el juego de verla y vivirla como si fuera la realidad, sin dejar de considerarla en su apariencia.

---

<sup>3</sup> Cf. 1451a12, 28; 51a36ss; 51b11-13; 51b30-35; 52a18-29; 54a33-36; 55a17-19; 56a23-25; 56b2-4; 60a26-27; 61b15.

En consecuencia, la mimesis aristotélica no es mera imitación de algo más, pues ello implicaría ya salir de la apariencia. Más bien es la consideración totalmente seria de la apariencia misma. Lo real es la apariencia pero sin dejar de ser apariencia, sin llegar a convertirse en la vida cotidiana –lo que sería ya alucinación, locura.

Se trata del peculiar fenómeno que hemos venido analizando en esta tesis, el de creer con total seriedad en una apariencia al mismo tiempo que mantener la consciencia de que se trata de una apariencia y, sin embargo, mantenerla de manera tal que esa consciencia quede en suspenso. Sabemos que lo que vemos no es real, pero al mismo tiempo no lo sabemos, permitimos que la ilusión de la apariencia nos atrape en su realidad, le creemos, le damos nuestra confianza. Y lo hacemos, pues la ilusión es verosímil, su criterio de corrección (*orthós*) es la verosimilitud<sup>4</sup>.

Ese entregarse a la verdad de la apariencia, que sucede de manera tan natural en nuestros juegos infantiles, lo vivimos nuevamente en la ficción –y en la experiencia artística en general. Y el teatro en particular es un espacio privilegiado para jugar este juego, el de la mimesis, pues se acerca mucho a aquello de lo que es apariencia, la vida, la praxis: se trata de una acción en curso –y no detenida, como la pintura o la escultura– que es mimada, jugada, por personas reales en escena –y no a través de un écran, como en el cine que, siendo un medio muy convincente, constituye ya una mediación.

Ahora bien, en el caso específico del juego dramático que la tragedia ofrece, insiste Aristóteles, el foco de la mimesis, de la verosimilitud poética, debe estar centrado en la trama, en la forma como están estructurados los hechos para conformar una sola acción<sup>5</sup>. Naturalmente, la trama transcurre mediante los personajes que

---

<sup>4</sup> Cf. *Poét.*, caps. 24, 25.

<sup>5</sup> Esto se afirma con frecuencia y se menciona en la definición misma del género: “Es, pues, la tragedia imitación de una acción esforzada y completa (...)”. (“*Estin oun tragōdía mīmēsis práxeōs spoudaías kai teleías*”. *Poét.*, 1449b24-25 ).

actúan, pero esa actuación está en función de darle forma al curso que toma la acción. Los personajes tienen determinados caracteres, piensan y hablan de una determinada forma, pero la tragedia en particular no es mimesis de caracteres, de personas, sino de una acción y una vida, pues la felicidad e infelicidad –aquello por lo cual decimos que nuestras vidas son venturosas o trágicas– se dan en la acción y “el fin es una acción, no una cualidad” (*Poét.* 1450a16-19).

Efectivamente, la tragedia lo es pues hay un cambio desde la dicha a la desdicha de ciertos personajes. Pero su intención no es mostrar cómo sucede que una persona particular, con cierto carácter, puede ser virtuosa y feliz y terminar siendo terriblemente desdichada. El foco de la mimesis trágica es la vida discurriendo hacia un *telos*, un fin, la acción completada.

Y la tragedia no tiene la mira puesta, como es el caso de la ética, en la felicidad, sino todo lo contrario. Ella muestra algunos hechos que son llevados a cabo por ciertos personajes y que discurren hacia un fin que, como la felicidad al final de una vida, le dará sentido a todos esos hechos, los hará formar parte de una sola acción. Es decir, los personajes y sus caracteres llevan a cabo la acción, pero no son ellos la trama. Esta es, más bien, la infelicidad.

En consecuencia, la tragedia no pone en escena hechos transparentes, que hayan sido fruto de una deliberación práctica conducente a elegir los medios más adecuados para lograr aquello que el deseo se proponía. Ella pone en escena hechos llevados a cabo por personajes que, si bien actúan creyendo que sus acciones toman cierto rumbo, en realidad se dirigen hacia otro muy distinto, que los sobrepasa y que, terminada la trama, adquieren su real sentido, constituyen la acción representada. Así pues, es de la acción representada –la trama o *mythos* – de la que es mimesis la tragedia.

En esa medida, como veíamos en el primer capítulo, así como en el juego lo que se despliega es el movimiento mismo del juego y en él los jugadores resultan ser parte

pasiva, son jugados, en la tragedia los personajes son también jugados, y paradigmáticamente jugados. El juego discurre a través de ellos, pero más allá de ellos, de su previsión y control. Esto se muestra en la forma como la acción estructurada, la trama o *mythos*, se va desarrollando.

El género mismo de la tragedia, que lidia con la felicidad y la infelicidad, requiere que la mimesis lo sea principalmente de la acción, por encima de algún otro elemento que la compone –caracteres, diálogos, espectáculo, etc. Y es que, como afirma Aristóteles en la *Ética a Nicómaco*, la felicidad no se produce por un suceso particular o por el logro de un carácter virtuoso, se produce en el curso que toma la vida y que solo puede ser captado desde el final, como un todo<sup>6</sup>.

Si bien el carácter, la correcta deliberación y el deseo orientado según la voluntad moldean ese curso, lo que prima es, precisamente, la forma que termina tomado la acción en su transcurso, lo que solo puede captarse una vez finalizado.

“El más importante de estos elementos [los que componen toda tragedia – trama (*mythos*), caracteres (*ēthē*), elocución (*lexis*), pensamiento (*diánoia*), espectáculo (*opsis*) y melopeya (*melopoiía*)–] es la estructuración de los hechos; porque la tragedia es imitación, no de personas, sino de una acción y de una vida, y la felicidad e infelicidad están en la acción, y el fin es una acción, no una cualidad. Y los personajes son tales o cuales según el carácter; pero, según las acciones, felices o lo contrario. Así pues, no actúan para imitar los caracteres, sino que revisten los caracteres a causa de las acciones. De suerte que los hechos y la fábula (*mythos*) son el fin de la tragedia, y el fin es lo principal en todo” (*Poét.* 1450a15-23).

---

<sup>6</sup> “La felicidad no es un hábito (*héxis*) o disposición porque, de serlo, podría darse también en quien pasara la vida durmiendo, viviendo la vida de las plantas, y en el que sufriera las mayores desgracias” (*EN*, 1176a34-36). “Pues la felicidad requiere, como dijimos, una virtud perfecta y una vida entera; pues ocurren muchos cambios y azares de todo género a lo largo de la vida, y es posible que el más próspero caiga a la vejez en grandes calamidades, como se cuenta de Príamo en los poemas troyanos, y nadie estima feliz al que ha sufrido tales azares y ha acabado miserablemente” (*EN*, 1100a3-9). “Del mismo modo que en los juegos olímpicos no son los más hermosos ni los más fuertes lo que alcanzan la corona, sino los que compiten (pues entre éstos algunos vencen), así también las cosas hermosas y buenas que hay en la vida sólo las alcanzan lo que actúan certeramente (...)” (*EN*, 1099a4-7).

El *mythos* es “(...), por consiguiente, el principio y como el alma de la tragedia”<sup>7</sup>. Si bien, como es natural, el poeta debe crear caracteres verosímiles, que hablen y razonen verosímelmente. Lo central es que tales caracteres actúen, actualicen, una trama verosímil. La trama es “la composición de los hechos”<sup>8</sup>, la forma en que están entrelazados de manera que esta sea completa (*teleías*), entera (*hólēs*) y de cierta magnitud (*mégethos*).

Completa y entera en tanto que debe comenzar por algún punto que sea realmente un principio (*archē*) –esto es, que de él se desencadenen los hechos sucesivos y no se necesite de nada previo para que la trama sea inteligible. En su desarrollo debe alcanzar un punto medio (*mésōn*) y luego un fin (*teleutē*), con el que se cierre ese desarrollo completando así su forma. Tal forma debe lograr una unidad (*eís*) tal que no pueda modificarse o suprimirse ninguna de sus partes sin que se modifique el todo<sup>9</sup>. La trama es, en ese sentido, “el alma de la tragedia”.

Dada la importancia de la verosimilitud de la trama en la mimesis dramática, analicemos qué podría entenderse por verosimilitud en la *Poética* considerando la siguiente cita:

“(...) resulta claro que el poeta debe ser artífice de fábulas [tramas] más que de versos, ya que es poeta por la imitación, e imita las acciones. Y si en algún caso trata cosas sucedidas, no es menos poeta; pues nada impide que algunos sucesos sean tales que se ajusten a lo verosímil y a lo posible, que es el sentido en que los trata el poeta” (*Poét.*, 1451b33-52a1).

El contexto del que proviene este fragmento es la célebre diferenciación que hace Aristóteles entre la filosofía y la historia, la que lo lleva a afirmar que la poesía es más filosófica y de importancia más grave que la historia<sup>10</sup>. Así, la función del

<sup>7</sup> “Archē men oun kai psychē ho mythos tēs tragōdías” (*Poét.*, 1450a38-40).

<sup>8</sup> “(...) legō gar mython touton tēn synthesin tōn pragmatōn” (*Poét.*, 1450a4-5).

<sup>9</sup> *Poét.*, cap. 7. En la *Metafísica* Aristóteles define la medida (*to métron*) en los mismos términos: “Allí donde parece que no es posible ni quitar ni agregar nada se obtiene la medida exacta”, 1052b35.

<sup>10</sup> “Dio kai philosophóteron kai spoudaióteron poíēsis historías estín”, *Poét.*, 1451b5-6.

poeta, dice, es hablar de “lo que podría suceder, esto es, lo posible según la verosimilitud o la necesidad”<sup>11</sup>.

La historia se dedica a lo particular (*ta kath' hékaston*), mientras que la poesía a lo general (*kathólou*). Es general a qué clase (*poios*) de hombres les sucede decir o hacer cosas según lo verosímil o necesario. Es particular qué hizo o qué le sucedió a algún sujeto que existe o existió, Alcibíades por ejemplo.

Ahora bien, si los trágicos suelen usar nombres que han existido, explica Aristóteles, es en su intento por atenerse a lo verosímil. En efecto, creemos (*pisteúō*) más fácilmente en aquello que ha sucedido que en lo que no ha sucedido, pues lo ya sucedido ha mostrado, al suceder, que es posible. En consecuencia, si bien los poetas toman historias conocidas o dadas por sucedidas (la de Agamenón, Edipo, Prometeo, etc.), no lo hacen porque así deba ser, sino porque ellas son más verosímiles pues ya han mostrado su posibilidad.

En otras palabras, la poesía apunta a ser convincente (*pithanón*) en la medida en que muestra lo que es posible (*dunatón*)<sup>12</sup>. Así, afirma Aristóteles, no todas las tragedias utilizan nombres conocidos, algunas incluyen solo uno o dos, mientras que en otras todos los nombres son creados, ficticios (*pepoiēména*)<sup>13</sup>.

Tenemos, entonces, que lo verosímil es aquello que es convincente por ser posible. Lo verosímil no remite directamente a la vida, a lo que ha sucedido –como la

<sup>11</sup> “(...) touto poiētou ergon ~~ést~~, all’ oia an génoito kai ta dynata kata to ~~éktos~~ anagkaion”, *Poét.*, 1451a37-38. Cf., en general, todo el capítulo 9.

<sup>12</sup> Simon Goldhill compara el tratamiento del mito en la tragedia con el que se hace de él en la épica. Ambos géneros incorporan personajes y sucesos míticos, pero en la tragedia se nos muestran problemáticos, difícilmente ejemplares. Orestes es el caso más claro. En la versión de Homero se hace alusión a él como un ejemplo de virtud, pues retoma el control de su casa, venga la muerte de su padre y elimina al usurpador que había seducido a su madre. Homero casi no menciona a Clitemnestra, la madre de Orestes que ha asesinado a su marido. En cambio, Esquilo hace de Orestes el centro de una serie de acciones conflictivas, difíciles de juzgar: venga a su padre asesinando a su madre. Cf. *Love, Sex & Tragedy. Why Classics Matters*, Londres: John Murray, 2004, pp. 229-230.

<sup>13</sup> Palabra que proviene de *poieō*, producir, crear, y *poiēsis*, creación, producción, de donde, como se sabe, proviene nuestra “poesía”.

historia-, sino a una creación que convence pues muestra la potencialidad que tiene de llegar a suceder, y resulta así plausible.

En esa dirección, Aristóteles aconseja al poeta que para crear caracteres imite al buen retratista<sup>14</sup>. Él reproduce a los retratados haciéndolos, naturalmente, semejantes (*hómoios*) a sí mismos, pero aun mejores. De este modo, si el poeta imita hombres irascibles o indolentes debe representarlos de forma que sean personajes irascibles e indolentes totalmente convincentes... “un modelo (*parádeigma*) de dureza es Aquiles, cual lo presentaron Agatón y Homero”<sup>15</sup>.

Es decir, el poeta debe crear a sus personajes de forma tal que el espectador crea, por ejemplo, en la ira e indolencia de Aquiles al punto de ver en él un modelo, paradigma, de carácter iracundo e indolente. En Aquiles no se ve solo a un hombre existente, particular, que sucede que era iracundo; vemos a un hombre cuya irascibilidad está tan bien lograda que se nos hace general (*kathólou*), capaz de abarcar los casos particulares que nosotros, espectadores, podemos reconocer en él.

Todo esto no implica, naturalmente, que lo verosímil sea predecible. De hecho, las tragedias, género que busca generar compasión y temor en el auditorio, utilizan el recurso de mostrar hechos inesperados pues tales emociones, nos hace notar Aristóteles, son más intensas cuando surgen a partir de lo inesperado. El poeta debe cuidar, advierte en seguida, que lo inesperado surja de sucesos que se presenten unos en virtud de los otros (*di' állēla*), pues esto logrará maravillar más a los espectadores.

Ciertamente resulta doblemente sorprendente –y por ello provoca emociones más intensas– lo fortuito (*tēs tūchēs*), lo no esperado, lo que parece (*dokei*) hecho deliberadamente (*epitēdēs*): “(...) por ejemplo cuando la estatua de Metis, en Argos,

---

<sup>14</sup> También artífice de una poiēsis mimética y, en tal sentido, poiētēs.

<sup>15</sup> *Poēt.*, 1454b13-15.

mató al culpable de la muerte de Metis, cayendo sobre él mientras asistía a un espectáculo” (*Poét.*,1452a7-9).

Es por ello que las peores tramas son las episódicas (*epeisodiōdeis*), pues en ellas los hechos no transcurren verosímil ni necesariamente, sino unos después de los otros<sup>16</sup>. Así, afirma Aristóteles, las tramas no deben parecer relatos históricos pues estos se desarrollan bajo el principio de un solo tiempo –narran todos los hechos sucedidos a una o varias personas en un mismo tiempo–, con lo cual los hechos tienen entre sí una relación casual (*étuchen*). En cambio, como se señaló, el poeta debe narrar en torno a una sola acción, entera y completa, cuyas partes (principio, medio y fin) se articulen entre sí “(...) para que, como un ser vivo único y entero, produzca el placer que le es propio” (*Poét.*, 1459a20-21).

Más allá de lo controversial que pueda resultar la concepción que parece esgrimir Aristóteles sobre la narración histórica, lo que hay que notar es la forma que la acción dramática debe adquirir para producir “el placer que le es propio”. El poeta debe crear una trama que constituya un todo cuyo sentido discurra a través de sus partes (principio, medio y fin) no de manera casual sino desplegándose unitariamente, como partes constitutivas del todo. La analogía con el ser vivo es bastante reveladora, pues cada una de las partes de un ser vivo lo hacen ser aquello que es –no podrían modificarse o eliminarse sin modificar el todo– y, al mismo tiempo, las partes no son independientes entre sí, todas están vinculadas de manera esencial, pues la función de una se articula con la de otra en una sucesión tal que el ser vivo termina por ser aquello que es –se completa su sentido.

Ya que el teatro es mimesis de la praxis, lo que tenemos en él, entonces, es una sucesión de acciones que se articulan entre sí de manera tal que constituyen un mundo, en la medida en que es un todo cerrado y completo, significativo. De esta forma, no es difícil que el teatro introduzca a los espectadores, como el juego a los

---

<sup>16</sup> Cf. *Poét.*, capítulos 9-10.

jugadores, en esos mundos temporales que duran tanto cuanto dura la función –o la lectura<sup>17</sup>.

Ahora bien, si las piezas teatrales son unidades, tramas, que se desarrollan en un tiempo y un espacio determinados para alcanzar su sentido, es necesario que tales tramas tengan una dimensión adecuada para lograr tal cosa. Así, la magnitud (*mégethos*) de la obra no es un asunto menor, es fundamental que tenga la dimensión apropiada para que ese todo con sentido que se despliega en el teatro sea bien percibido por los espectadores.

En efecto, si el teatro es el juego para alguien por excelencia, la dimensión adecuada de una pieza teatral estará determinada por la posibilidad de que el espectador perciba el sentido del todo, de la trama<sup>18</sup>. La imagen que propone Aristóteles para explicar esto es bastante clara:

“(…) lo bello (*to kalón*), tanto un animal como cualquier cosa compuesta de partes, no sólo debe tener orden en éstas, sino también una magnitud que no puede ser cualquiera; pues la belleza consiste en magnitud y orden, por lo cual no puede resultar hermoso un animal demasiado pequeño (ya que la visión se confunde al realizarse en un tiempo casi imperceptible), ni demasiado grande (pues la visión no se produce entonces simultáneamente, sino que la unidad y la totalidad escapan a la percepción del espectador, por ejemplo, si hubiera un animal de diez mil estadios) (...)” (*Poét.*, 1450b35-51a3).

El criterio para una magnitud adecuada está en función de la acción que se representa. La dimensión apropiada para una pieza teatral será, nos dice Aristóteles, una que permita que la acción transcurra verosímelmente desde la dicha hacia la desdicha, y que le permita al espectador recordar fácilmente la trama, es decir, captar la imagen completa, y una, de la acción transcurrida.

---

<sup>17</sup> “Además, la tragedia también sin movimiento produce su propio efecto, igual que la epopeya, pues sólo con leerla se puede ver su calidad” (*Poét.*, 1462a11-13).

<sup>18</sup> Así, por ejemplo, no es una cosa incidental el lugar desde el que se ve una obra. En los teatros contemporáneos la primera fila no ser una buena opción pues se está demasiado cerca del escenario, lo que no permite ver las escenas en su total dimensión, en su unidad, sino solo parcialmente. De manera similar, en los asientos finales las escenas se pierden pues aparecen demasiado pequeñas y distantes.

Las imágenes, percibidas principalmente con los ojos –como un animal o el cuadro de un animal– deben ser tales que puedan ser vistas en conjunto, de otro modo no las percibiríamos sino fragmentaria, desarticuladamente y, por ello, de manera incompleta. Si el objeto es demasiado pequeño, no captamos bien las partes que lo componen y lo hacen ser aquello que es o, en términos aristotélicos, la visión se confunde al darse en un tiempo tan corto. De otro lado, si es demasiado grande, ocurre lo inverso pero con el mismo efecto: captamos las partes pero no llegamos a captar el todo y, con ello, no podemos saber qué se ve.

En la percepción de una obra de teatro, cuya una forma no es fija sino transcurre en el tiempo, no solo intervienen los ojos, también está involucrada la capacidad de retener las imágenes vistas y seguir su secuencia para que, una vez finalizada esta, se perciban las escenas particulares como constitutivas de un todo, de una sola acción. De ahí la sugerencia de Aristóteles de que las tramas de las tragedias tengan una extensión tal que cumplan dos requisitos: que permitan la sucesión verosímil y necesariamente de los hechos desde la dicha a la desdicha, y que sean fácilmente recordables. Es decir, que se logre completar su sentido, aquello que la hace ser una tragedia, al tiempo que el espectador –para quien ella se juega– pueda percibir tal sentido.

Hasta aquí, entonces, la trama es un artificio compuesto por el poeta que pretende ser mimesis de la praxis, ser semejante a ella, reflejarla. Pero no de manera particular –su intención no es narrar todos los eventos sucedidos a personas particulares en un mismo tiempo–, sino de manera general.

Es general una trama que transcurre desde un inicio, pasa por un medio y llega a un fin sin que nada le sobre ni le falte. Una trama de una sola acción, llevada a cabo por personajes perfeccionados de manera que abarquen a los particulares –y, en ese sentido que sean típicos– y que a su vez sea capaz de atrapar la capacidad de creer del espectador al mostrarse posible, convincente.

En consecuencia, verosímil es la trama que al mostrar su posibilidad general, no particular, permite que el espectador se deje atrapar por la realidad de su apariencia; que él, aun sabiendo que aquello que ve no es real, ceda ese saber de manera que pase a un segundo plano y vea entonces a la apariencia convencido de su realidad. Sin este particular efecto, no son posibles ni el juego ni la ficción, ni el teatro.

Lo verosímil en este contexto es, por lo tanto, la cualidad fundamental que debe lograr el poeta al componer sus artificios, al tejer una trama, pues con ello logra un objeto capaz de hechizar la confianza o creencia, la *pistis*, del espectador. Aristóteles enfatiza esto en los siguientes términos: “En orden a la poesía es preferible lo imposible convincente a lo posible increíble (*ahiretōteron pithanón áthaton ē apíthanon kai dunatón*). Quizás es imposible que los hombres sean como los pintaba Zeuxis, pero era mejor así, pues el paradigma (*parádeigma*) debe ser superior.” (1461b11-14).

Una trama verosímil debe ser capaz de lograr que el espectador se introduzca a tal punto en la realidad de su ilusión que pueda llenarla de sentido, involucrar sus propios deseos, esperanzas, creencias, emociones. De esta forma, una trama verosímil es aquella capaz de recibir, y por ello de subsumir, la subjetividad particular de los espectadores para, con ello, devolvérsela reflejada. Los espectadores de pronto nos vemos tan atrapados en la ilusión de la apariencia que formamos parte de ella, reconocemos en nosotros mismos, o en nuestra experiencia, aquello que vemos desarrollarse ante nuestros ojos en el escenario.

Por lo tanto, si bien la verosimilitud es una cualidad que remite a otra cosa para adquirir sentido y, en esa medida, es parecida a aquello a lo que remite, la vida, la realidad, lo objetivamente real, ella misma es otra cosa. La trama verosímil no es la vida misma, es una apariencia tan bien lograda de la vida que nos convence de su posibilidad al punto de ver en ella un universal, una imagen que permite que los

espectadores la llenemos de sentido, subsumamos en ella nuestras propias experiencias, nos reconozcamos a nosotros mismos en ella.

Al inicio de la *Metafísica* Aristóteles describe a la técnica (*téchnē*) como un conocimiento (*gnōsis*) de los universales (*tōn katholou*), a diferencia de la experiencia (*empeiría*) que es conocimiento de lo particular (*tōn kath' hékaston esti gnōsis*), siendo lo particular el ámbito del obrar y del devenir (*hai de praxeis kai hai geneseis*).<sup>19</sup> Tomando esto en cuenta, cabría decir que la sola consideración de la mimesis poética como una técnica implica ya que el poeta no imita la praxis, no la copia en su particularidad y devenir. Más bien, puesto que le interesa dar con lo general, él crea una mimesis capaz, como se ha dicho, de subsumir a los casos particulares, a los que remite en la medida en que se muestra semejante, abarcadora, en efecto general.

Cuando la tragedia pone ante los ojos, mimetiza o juega la infelicidad y lo desastroso nos permite considerarlos y vivirlos de otra manera, no como si sucedieran en la vida real sino en cuanto que son apariencia, ilusión. De esa forma, podemos contemplar lo terrible en escena y no, en cambio, intentar auxiliar a los personajes o salir corriendo. Sin embargo, la fuerza de la representación, su verosimilitud, nos hace vivir la apariencia con total seriedad, considerándola real y, con ello, nos permite dar una mirada a algo que de otro modo rehuiríamos.

La misma palabra para designar este fenómeno capta bien su propio significado. Verosimilitud es, de un lado, algo similar a “lo verdadero” y, de otro lado, la verdad de la semejanza, o de la apariencia.

En el teatro, entonces, vivimos aquello que, según se señalaba en el primer capítulo, vivimos también en el juego: la posibilidad de exteriorizar la propia subjetividad, de otorgarle objetividad, realidad, a aquello que hasta entonces se consideraba solo subjetivo. Las creencias, experiencias, temores, deseos de cada espectador pueden

---

<sup>19</sup> Cf. *Metaf.*, I, 981a15-16.

ser instaurados afuera, en la acción que transcurre ante sus ojos, en la medida en que tal acción sea verosímil.

En el teatro se haría objetiva la subjetividad de los espectadores al ser compartida en el espacio cerrado que nos ofrece y por un tiempo determinado. Más allá del espacio y tiempo de la realidad cotidiana que transcurre del otro lado del teatro, sin las presiones que le son propias, podemos jugar con la realidad, incluso con una que nos resulte atemorizante.

Como observaremos a continuación, la tragedia representa acciones que conducen a conflictos terribles, en los que se dañan vínculos afectivos íntimos, y esto produce placer precisamente porque es mimesis, juego, no es la realidad. Al mismo tiempo, no se trata simplemente de disfrutar de lo terrible por sí mismo, sino del placer de ver jugados en escena aspectos fundamentales de la praxis, de la vida en comunidad.

### 3.1.2 Compasión y temor

Si la mimesis trágica lo es de la vida, es natural que haga suyo el tema de la felicidad, el fin que tiene la vida según todos coincidimos en señalar, aunque luego le demos un contenido distinto a esa idea<sup>20</sup>.

Sin embargo, la forma de drama que privilegiaron los griegos, la tragedia, no nos pone ante los ojos el logro de una vida buena, feliz, sino lo contrario: una vida en la que, habiendo sido los personajes felices, ese curso de acción gira para sumirlos en la infelicidad más dolorosa y terrible, paradigmáticamente trágica. Lo primero, la vida buena, es tema de la ética, lo segundo lo es de la tragedia.

---

<sup>20</sup> Cf. *EN*, I, 4.

### 3.1.2.1 Destinados a la dicha o al infortunio

Tanto la ética como la tragedia consideran la praxis, la vida humana, pero de formas y desde ángulos muy distintos<sup>21</sup>. Para explicar esta diferencia, consideremos la siguiente cita de la *Etica a Nicómaco*:

“(…) la vida de los animales se define por su capacidad de sensación; la de los hombres por su capacidad de sensación y de pensamiento [*d' aisthēseōs ē noēseōs*]; la capacidad conduce a la actividad, y la actividad es lo principal; parece, por tanto, que la vida consiste principalmente en sentir y pensar [*to aisthánesthai ē noein*]. Y la vida es de las cosas buenas y agradables, por sí mismas, [*to de zēn tōn kath' hautō agathōn kai hēdeōn*] porque es algo definido [*hōrisménon*], y lo definido es de la naturaleza de lo bueno; y es buena por naturaleza y buena para el hombre bueno: por eso parece agradable a todos; pero no debemos aplicar esto a una vida mala y corrompida [*mochthēran zōēn kai diephtharménēn*], ni transida de dolores [*oud' en lúpais*], porque una vida así es indefinida [*aóristos*], como lo que puede traer consigo”. (1170a16-24)

Una cosa es una vida buena y otras, de un lado, una vida mala (*mochthēran*) y corrompida, destruida –una vida no virtuosa sino viciosa–, y de otro lado una vida llena de sufrimientos (*en lúpais*). La primera, nos dice Aristóteles en la cita, es algo definido (*hōrisménon*), mientras que las otras son indefinidas (*aoristos*). Una vida buena sería definida pues ha alcanzado su fin, aquello que le da sentido, definición, la felicidad. Las otras serían indeterminadas precisamente por lo contrario. Al no haber alcanzado el fin de la vida humana, no han llegado a completarse.

En particular, una vida llena de sufrimientos sería vivida como indeterminada pues, naturalmente, nadie desea actuar para alcanzar algún mal. Es decir, si se actúa y se obtienen sufrimientos de tales acciones –sin ser ellas necesariamente viciosas o malas–, no se alcanza el fin que uno se ha propuesto pues nadie desea, al menos conscientemente, obtener algún mal por medio de sus acciones. Del mismo modo, se puede llegar a obtener lo que uno se había propuesto pero lo alcanzado puede perderse irremediabilmente debido a la mala fortuna (los seres queridos

<sup>21</sup> “Además, no es lo mismo la corrección de la política que la de la poética; ni la de otro arte, que la de la poética.” (*Poét.*, 1460b10-15).

pueden morir repentinamente, perdemos nuestros bienes materiales, etc.). En cualquier caso, no se habrá alcanzado el fin que le da sentido a la vida.

“Pues la felicidad requiere, como dijimos, una virtud perfecta y una vida entera; pues ocurren muchos cambios y azares (*túchai*) de todo género a lo largo de la vida, y es posible que el más próspero caiga a la vejez en grandes calamidades, como se cuenta de Príamo en los poemas troyanos, y nadie estima feliz al que ha sufrido tales azares y ha acabado miserablemente.” (EN, 1100a3-9)

El tema de la ética es, principalmente, cómo lograr una vida buena, una que llegue a su determinación. El tema del vicio y de la suerte, dos factores que podrían hacer que una vida termine sin alcanzar la felicidad, se tratan solo tangencialmente en la *Ética a Nicómaco*. De ese modo, si bien Aristóteles reconoce la necesidad de ciertos bienes exteriores para ser feliz –bienes que no dependen enteramente de uno mismo y, por lo tanto, pueden no obtenerse o perderse– el asunto de la ética no es la buena suerte sino la virtud en la praxis.

La tragedia griega, por otra parte, tampoco hace suyo el tema del vicio, la maldad. Los héroes, e incluso el resto de personajes, no actúan motivados por maldad. Al contrario, el héroe es un personaje, en general, virtuoso, y la trama nos lo muestra así y nos muestra también su felicidad –o nos cuenta sobre su pasada felicidad. Pese a su virtud, la trama se desarrolla de manera tal que vemos cómo el héroe cae en algún error grave que desencadenará su desdicha y, con ella, el cumplimiento de la tragedia. Es en ese sentido que Aristóteles distingue la comedia de la tragedia pues la primera imita hombres “de baja calidad” (*phaulos*), mientras que la segunda imita caracteres “esforzados” (*spoudaios*), hombres mejores que los reales<sup>22</sup>.

Por otra parte, las tragedias tampoco pretenden hacer suyo el tema de las vidas inocentes e indefinidamente sufrientes, como la de Job en la tradición cristiana, pues lo trágico consiste, precisamente, en el paso de la dicha a la desdicha desencadenado por algún error del héroe mismo. Los héroes son, como hemos dicho, felices y la trama conduce a ver cómo, si bien el héroe pasa de la felicidad a

---

<sup>22</sup> Cf. *Poét.*, cap. 2.

la infelicidad por un error suyo, lo hace de manera aparentemente irremediable. Lo particular de la tragedia es, pues, que en ella los personajes son superados por la acción, son jugados.

Es, pues, fundamental que el héroe sea un personaje problemático, complejo. De otro modo, su caída no provocaría la compasión (*éleos*) y el temor (*phóbos*) del espectador, sino otras emociones. Ya he mencionado antes cómo el mismo personaje es tratado de formas tan distintas en la tragedia y en la épica. Homero puede hacer de Orestes un ejemplo a seguir, pues ha vengado a su padre y eliminado a los usurpadores de su casa, mientras Esquilo lo presenta básicamente como el asesino de su madre.<sup>23</sup>

Entonces, si bien una vida que termina siendo infeliz, como la del héroe trágico, sería indeterminada (*aóristos*) en la medida en que no habría alcanzado el fin que le da sentido a la vida humana en general, la felicidad, la del héroe se nos presenta como una vida más bien paradigmáticamente determinada. Es decir, desde el inicio de la obra vemos que la trama transcurre hacia el cumplimiento de la acción trágica, el cumplimiento del juego en el que el héroe se verá jugado. En palabras de Aristóteles, vemos la desdicha “de los destinados (*hōrisménōn*, determinados) a la dicha o al infortunio” (*Poét.*, 1452a31-32).

En efecto, como se decía en el acápite anterior, Aristóteles recomienda a los poetas que imiten a los buenos retratistas. Es decir, que representen a los caracteres que revisten sus tragedias como modelos (*parádeigma*), “un modelo de dureza es Aquiles, cual lo presentaron Agatón y Homero”. Así, dentro de cierto contexto en el

---

<sup>23</sup> Cf. nota 12, p. 95, *supra*. Siguiendo la corriente que enfatiza el surgimiento de la tragedia en el contexto de la también naciente democracia, Goldhill interpreta el tratamiento que hace la tragedia de sus personajes como propio del espíritu democrático de apertura y cuestionamiento. “Tragedy depicts the hero not as a shining example for men to follow, but as a difficult, self-obsessed and dangerous figure for whom transcendence is bought only at the cost of transgression”, *Love, Sex & Tragedy*, o.c., p. 231. El conocido libro de Christian Meier da una visión bastante detallada y comprensiva del vínculo entre tragedia y democracia. Cf. Meier, Christian, *The Political Art of Greek Tragedy*, traducción al inglés de Andrew Webber, Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1993.

que actúan, ciertos caracteres son conducidos hacia el cumplimiento de su fin de manera que los espectadores vemos cómo la trama representa una acción que, de un lado, supera a los caracteres individuales, y de otro lado, al hacerlo los conduce a alcanzar su fin, aquello que les está determinado.

En otras palabras, así como el poeta perfecciona, refina la trama para imitar una acción completa y entera, de manera que no sobre ni falte nada –pues de otra forma se trastoca el todo–, debe también perfeccionar a los caracteres que actúan, o actualizan, la acción. Los perfecciona para que, de manera verosímil y necesaria, el héroe caiga en desdicha por un error (*hamartía*) suyo que no es atribuible a su ingenuidad o a su maldad, sino al hecho de que, si bien es él quien yerra, está destinado a hacerlo. De ese modo, la acción se cumple y se logra, mediante tal mimesis, el efecto que la tragedia se propone: la compasión y el temor de los espectadores.

En consecuencia, como decía anteriormente, tanto la ética como la mimesis trágica hacen suyo el tema de la praxis, la vida humana. Pero ambas lo hacen desde perspectivas muy distintas. En efecto, ambas, de acuerdo con Aristóteles, lidian con modelos, paradigmas. En la ética, ellos son referentes para saber cómo actuar virtuosamente en comunidad<sup>24</sup>. En la tragedia, ellos nos ponen ante los ojos la determinación de lo indeterminado. Es decir, el desarrollo, uno, completo y entero (determinado) de una acción que imita o mima la praxis, la vida.

La tragedia nos muestra una vida en su indeterminación, un héroe cuyas acciones toman un rumbo que no era el que había previsto, a quien le sucede que se da cuenta de que había desconocido la identidad de las personas en relación con las que actuaba, y quien, así, comete algún error que termina conduciéndolo hacia el

---

<sup>24</sup> “Por tanto, las acciones se llaman justas y morigeradas cuando son tales que podría hacerlas el hombre justo o morigerado; y es justo y morigerado no el que las hace, sino el que las hace como las hacen los justos y morigerados. Con razón se dice, pues, que realizando acciones justas se hace uno justo, y con acciones morigeradas, morigerado. Y sin hacerlas ninguno tiene la menor probabilidad de llegar a ser bueno.” (EN, 1105b5-12).

desenlace de su desdicha, cosa que de ninguna forma hubiera deseado y que no vio sino hasta que la acción, una y de cierta magnitud, se hubo completado.

### 3.1.2.2 Emociones trágicas

Según aconseja Aristóteles, los sentimientos que busca generar el poeta trágico, la compasión y el temor, deben nacer de la composición de los hechos, de la trama. Los personajes, que tienen ciertos caracteres, expresan determinados deseos, razonan y hablan de determinada forma, son insertados en la trama trágica para llevarla a cabo. Así, si bien ellos dialogan y los diálogos mismos pueden generarnos compasión, temor, ira, indignación o simpatía; si bien ellos tienen un determinado temperamento y hay ciertas cosas hacia las que se inclinan de forma que los espectadores podamos sentir simpatía u odio por ellos; todos esos elementos están supeditados al desarrollo y cumplimiento de la trama. Ello pues la tragedia es mimesis de la vida, de la felicidad e infelicidad, que, en términos aristotélicos, no son una cualidad sino un fin.

En ese sentido, las emociones que produce en el auditorio el género trágico, temor y compasión, deben surgir a través de una trama verosímil –completa, entera, una y de magnitud tal que pueda percibirse el conjunto, la unidad. Hay momentos del desarrollo de la acción que nos parecen más intensos que otros, hay personajes que nos hacen sentir tal o cual emoción, pero en última instancia el efecto propiamente trágico de compadecer y temer lo que le sucede al héroe debe nacer de la trama, de la percepción total de la acción.

Cómo no va a resultar intensamente atemorizante ver cómo, de manera verosímil, una persona mejor que nosotros y con todos los signos de la felicidad yerra de manera que sufre una desdicha tal que sea ese error el que termine por definir el sentido de su vida. Y cómo no nos va a generar compasión ver ese espectáculo, que la acción se completa de esa forma en una persona semejante e incluso mejor que nosotros. Por ello Aristóteles sugiere:

“Y puesto que el poeta debe proporcionar por la imitación el placer que nace de la compasión y del temor, es claro que esto hay que introducirlo en los hechos (*epei de tēn apo eléou kai phóbou dia mimēseos dei hēdonēn paraskázein ton poiētēn, phaneron hōs touto en tois prágmasin empoiētéon*).”  
(*Poét.*, 1453b11-14).

Aristóteles explica cómo debe ser el héroe trágico para que el público sienta el placer originado en la compasión y el temor mediante la mimesis de la praxis<sup>25</sup>.

El héroe no puede ni ser un hombre malvado (*mochthērós*) que pase de la desdicha a la dicha –pues ello no es nada trágico: no genera simpatía (*philánthrōpon*), compasión ni temor–, ni ser un hombre sumamente malo (*sphódra ponēron*) que pase de la dicha a la desdicha –pues esto puede generar simpatía, pero no compasión ni temor. En efecto, en el primer caso, ver a un hombre malo terminar siendo feliz causaría indignación, pero no compasión. En el segundo caso, ver a un hombre malo terminar en desdicha generaría simpatía, aceptación, pero no compasión ni temor.

El héroe tampoco puede ser, como decía anteriormente, un hombre enteramente virtuoso (*epieikēs*) que pase de la dicha a la desdicha. Tal cosa produciría repugnancia (*touto miarón estin*) más bien que compasión y temor. Él debe ser un personaje intermedio (*ho metaxu*), que no sea ni absolutamente virtuoso y justo ni que caiga en desdicha “por su bajeza y maldad (*mēte dia kakían kai mochthērian*), sino por algún yerro (*hamartía*), siendo de los que gozaban de gran prestigio y felicidad, como Edipo y Tiestes y los varones ilustres de tales estirpes” (*Poét.*, 1453a7-12).

El giro (*metábasis*) propio de la tragedia, por el cual ella es mimesis de vidas que, habiendo sido felices, terminan en absoluta desdicha, no se produce ni por maldad (*mē dia mochthērian*<sup>26</sup>) ni por inocencia total, sino por cometer algún gran error (*alla di' hamartian megalēn*) que desencadena la tragedia.

<sup>25</sup> Cf. *Poét.*, cap. 13.

<sup>26</sup> “Aanágkē ára ton kalōs échonta muthon haploun einai mallon ē diploun, hōsper tinés phasi, kai metabállein ouk eis eutuchían ek dustuchías alla tounantíon ex eutuchías eis

El momento previo a ese giro marca el fin del nudo (*desis*) de la trama, y su inicio y fin marcan el desenlace (*lusis*).<sup>27</sup> Así se puede ver en la trama cómo el héroe, teniendo prestigio y felicidad, es conducido hacia una absoluta infelicidad. En este cambio de la acción el error que menciona Aristóteles es fundamental, pues racionaliza la caída del héroe, nos la hace plausible, verosímil, de manera que genere compasión y temor, no repugnancia.<sup>28</sup> En efecto, si el héroe fuese absolutamente intachable y cayera en desgracia por razones totalmente exteriores a él, se produciría rechazo o indignación, no compasión.

Si bien para sentir compasión, según se decía anteriormente, es necesario creer que quien sufre lo hace por un mal grave que no merece, es necesario también considerar que esa persona ha tenido alguna participación en la producción del mal por el que sufre. En cuanto al héroe trágico, si bien él participa de alguna forma en el desenlace de su tragedia, toda la acción apunta en esa dirección de manera que él está inserto en una situación tal que, por un lado lo sobrepasa, y por otro lado lo consume. El héroe, con el temperamento que lo caracteriza, tendiendo a aquello a lo que tiende, estando en las circunstancias en las que está, yerra y cae en una desgracia total. Lo compadecemos, entonces, porque si bien él ha actuado, lo ha hecho conducido por un sentido que lo superaba, de manera que nos parece que no merece su posterior sufrimiento.

El enlace y desenlace de la trama trágica, sugiere Aristóteles, es más perfecto (*kállistos*) en una trama compleja (*peplegmenē*) que en una simple (*haplōos*), “y es que también las acciones, a las cuales imitan las fábulas, son de cuyo tales” (*Poét.*, 1452a13-14). Son tramas simples, explica, aquellas que tienen un desarrollo continuo y uno, pero el cambio (*hē metábasis*) de fortuna se produce sin peripecia ni

---

dustuchían, mē dia mochthērian alla di' hamartían megálēn, ē hoiou eírētai ē beltíonos mallon ē cheíronos” (*Poét.*, 1453a12-17).

<sup>27</sup> Cf. *Poét.*, cap. 18.

<sup>28</sup> Cf. Sherman, Nancy, “*Hamartia and Virtue*”, en: Oksenberg Rorty, Amélie (ed.), *Essays on Aristotle's Poetics*, Princeton: Princeton University Press, 1992, pp. 177-196.

agnición. Es compleja, en cambio, la trama cuyo cambio de fortuna se da con peripecia, agnición o ambas.

Tanto la peripecia (*peripéteia*) como la agnición (*anagnōrisis*) son formas que la acción toma que ponen en evidencia la falta de control, o conocimiento, de todas las circunstancias en las que actuamos. Aristóteles las define en los siguientes términos:

“Peripecia es el cambio de la acción en sentido contrario, según se ha indicado. Y esto, como decimos, verosímil o necesariamente (...). La agnición es, como ya el nombre indica, un cambio desde la ignorancia (*agnōías*) al conocimiento (*gnōsin*), para amistad o para odio, de los destinados (*hōrisménōn*) a la dicha o al infortunio” (*Poét.*, 1452a22-23, 30-32).

Los ejemplos que él pone para explicar en qué consisten estas dos partes (*méré*) de la trama nos ayudan a comprenderlas<sup>29</sup>. En el *Edipo Rey*, el mensajero de Corinto que llega con la intención de alegrar a Edipo termina haciendo todo lo contrario. Él narra la noticia de que ha muerto el rey de Corinto, Pólibo, a quien Edipo consideraba su padre, con lo que el mensajero creía liberar a Edipo del temor de cometer incesto con su madre y asesinar a su padre. Sin embargo, esta noticia termina, más bien, por revelar quién es realmente Edipo y quién es Yocasta, a quien él creía su esposa y que ahora resulta ser, además, su madre.

Como se ve, en esa tragedia la peripecia y la agnición se mezclan. Es decir, el giro de la acción en sentido contrario va unido al conocimiento de la ignorancia con la que se había estado actuando y al conocimiento de la real identidad de las personas en relación con las que se actuaba. En la escena del mensajero, Edipo se da cuenta de que todo lo que él creía haber estado haciendo es en realidad otra cosa –no está sentado en el trono como salvador de Tebas, sino por ser él quien, sin saberlo, ha asesinado al rey y ha manchado así la ciudad de sangre. Al mismo tiempo se da cuenta de que Yocasta, su esposa, es su madre y Layo, el hombre al que asesinó en un cruce de caminos, es su padre.

---

<sup>29</sup> “Tenemos, pues, aquí dos partes (*méré*) de la fábula: peripecia y agnición. La tercera es el lance patético (*pathos*)”, *Poét.*, 1452b9-10.

Así, peripecia y agnición, las partes que componen las mejores tramas, las tramas complejas, son formas que adquiere la acción que nos muestran que no somos amos de nuestra propia casa, que no manejamos todos los hilos o circunstancias de acciones y decisiones que supuestamente son producto de nuestra elección racional. Esto es particularmente grave si recordamos la importancia de la consideración de las circunstancias para determinar cómo actuar virtuosamente:

“Me refiero a la virtud ética; pues ésta tiene que ver con pasiones y acciones, y en ellas se dan el exceso, el defecto, y el término medio. Así, en el temor, el atrevimiento, la apetencia, la ira, la compasión y en general en el placer y el dolor caben el más y el menos, y ninguno de los dos está bien; pero si es cuando es debido, y por aquellas cosas y respecto a aquellas personas y en vista de aquello y de la manera que se debe, entonces hay término medio y excelente, y en esto consiste la virtud.” (EN., 1106b15-22)

### 3.1.2.3 Edipo

Edipo es un personaje virtuoso en general. Se exilia de la ciudad de quienes cree sus padres para no cometer los crímenes que ha escuchado del oráculo. Muestra su inteligencia al resolver el acertijo que le plantea la Esfinge y con ello libera a la ciudad de Tebas de la peste. Asume entonces, pues se lo ha ganado, el trono de la ciudad y desposa a la reina. Sin embargo, su cólera e impulsividad lo conducen poco a poco, a través de la trama, hacia el fin de la acción a la que él está determinado. Con ese fin se verá cuán paradigmático es Edipo, cuán perfeccionado está su carácter dentro de la trama para que veamos no a un particular, sino “a qué tipo de hombres les ocurre decir o hacer tales cosas verosímil o necesariamente, que es a lo que tiende la poesía, aunque luego ponga nombres a los personajes” (Poét., 1451b7-10).

Su carácter impulsivo y colérico es jugado, una vez más, en la tragedia que continúa la trama en la que el *Edipo Rey* finaliza, *Edipo en Colono*. Al inicio de esta tragedia vemos a un Edipo que, sufriendo las consecuencias de su destierro de Tebas, camina interminablemente acompañado de su hija Antígona. El viejo Edipo parece entonces haber aprendido a ser prudente. Llega a un lugar donde cree

poder descansar y le pide a Antígona detenerse donde les sea posible para averiguar dónde están pues, afirma, “Forasteros como somos, hemos llegado para aprender de los ciudadanos y para cumplir lo que oigamos” (vv. 12-13).

Ambos, Edipo y Antígona, saben que han llegado a Atenas, pero no saben exactamente dónde están. Aparece entonces un habitante del lugar, Colono, para advertirles que salgan de allí pues pisan suelo sagrado, el bosque consagrado a las Erinias, terribles diosas vengadoras de los crímenes de sangre, convertidas, según se narra en la *Orestíada*, en Euménides, “las bondadosas”, gracias a la persuasión de Atenea.

Edipo, al darse cuenta de que ha llegado al lugar en el que le había sido profetizado que moriría, suplica ser acogido. El habitante de Colono va a la ciudad a plantear este pedido y regresan luego los ancianos de Colono, el coro, a ver al extranjero. Edipo ordena a Antígona entonces, en aparente actitud prudente, “(...) guía mis pasos fuera del camino hasta que me entere (*ekmathō*) de qué es lo que dicen; porque de enterarnos (*manthánō*) depende la precaución (*hēulabeia*) de nuestras acciones” (vv. 114-116). Esta actitud, en la que parece resonar algún reconocimiento del origen de sus terribles sufrimientos anteriores, se mostrará muy frágil, sin embargo, cuando tenga noticias de sus hijos, Eteocles y Polinices, y termine maldiciéndolos.

En diversas escenas de la tragedia se le aconseja a Edipo que no actúe llevado por su ira pues esta ya lo condujo a atroces desenlaces<sup>30</sup>. Al mismo tiempo, Edipo sostiene en repetidas ocasiones que él actuó ignorando lo que hacía y que, por lo

---

<sup>30</sup> Creonte, hermano de Yocasta, quien había sucedido en el trono a Edipo cuando este fue desterrado, llega para pedirle a Edipo que vuelva a Tebas, pues su presencia protegería a la ciudad. Edipo se niega y Creonte le reprocha no haber adquirido cordura a su edad y después de tantas desventuras (cf. vv. 804-5). Y nuevamente luego: “Pero ya que quieres vencer a tu patria y a tus parientes (...), vence. Que con el tiempo, lo sé, te darás cuenta de que ni tú obras bien para contigo mismo ni antes lo hiciste cuando, en contra de los tuyos, cediste a la cólera que siempre te perjudica” (vv. 850-855).

tanto, lo que ocurrió le sobrevino, no actuó voluntariamente<sup>31</sup>. No obstante, asume también su falta: “(...) me di cuenta de que mi ímpetu (*thumós*) me había lanzado a un castigo (*kólasma*) mayor de lo que merecían las faltas (*moi meizō kolastēn tōn prin hēmartēmenōn*) cometidas anteriormente, entonces, en ese momento, la ciudad me arrojó por la fuerza del país tras tanto tiempo” (vv. 438-441).

Edipo ha llevado a cabo acciones terribles pero lo hizo sin conocer todas las circunstancias en las que actuaba. Si bien su propio temperamento lo lanzó hacia graves errores, apela al hecho de que actuó sin conocimiento y pide compasión (*oiktirmós*). Esto es de compadecer, nos dice Aristóteles, pues quien actúa desconociendo las circunstancias de sus acciones actúa involuntariamente. Es decir, quien actúa así puede haber deseado y elegido actuar, pero si hubiese sabido lo que realmente estaba haciendo, no lo hubiese deseado ni elegido:

“El término ‘involuntario’ pide emplearse no cuando alguien desconoce lo conveniente, pues la ignorancia en la elección no es causa de lo involuntario sino de la maldad; ni tampoco lo es la ignorancia general (ésta, en efecto, merece censuras), sino la ignorancia concreta de las circunstancias y el objeto de la acción. De estas cosas dependen, en efecto, tanto la compasión como el perdón, puesto que el que desconoce alguna de ellas actúa involuntariamente” (EN., 1110b30-11a3).

Edipo apela a la compasión de los habitantes del lugar al que ha llegado en su destierro, Colono –un demo del Ática del que provenía el mismo Sófocles–, y pide ser acogido en aquel lugar para completar finalmente su destino según le había

---

<sup>31</sup> Edipo se refiere a su incesante caminar ciego y acompañado por Antígona en estos términos: “Edipo: No me miréis como a un malvado (*ánomos*), os lo suplico. Corifeo: Zeus protector, ¿quién puede ser el anciano? Edipo: Alguien que no es el primero en ser considerado feliz por su destino (*moira*), oh vosotros, vigilantes de esta tierra. Y lo puedo evidenciar, pues no me arrastraría así, con ojos ajenos, ni me apoyaría, mayor como soy, en quienes son pequeños.” (vv. 142-145). Luego le dice al Corifeo: “No teméis, ciertamente, mi persona ni mis acciones, ya que éstas las he padecido más que cometido” (vv. 266-267). Y luego, “Edipo: Sobrellevé (*ēnek'*, que proviene de *pherō*) el delito, ciertamente, extranjero, lo sobrellevé contra mi voluntad (*aékon*). Dios lo sabe. Ninguna de aquellas cosas fue voluntaria (*autháiretos*)” (vv. 521-523). El coro le increpa luego: “Mataste... Edipo: Le maté, pero tengo... Coro: ¿qué? Edipo:... algo que me justifica. (...) Edipo: Sin saber lo que hacía maté y destruí. Pero estoy libre ante la ley. Ignorante (*áidris*) llegué a esto”. Cf. también vv. 515-516; 534-541; 960ss.

sido profetizado: morir allí y proteger con su tumba a la ciudad que había de acoger su cadáver.

No es casual que el lugar designado para la muerte de Edipo resulte ser el bosque dedicado a las Erinias, “las temibles diosas hijas de la Tierra y de lo Oscuro” (vv. 40-41), vengadoras especialmente de crímenes familiares. Edipo debe morir, pues, en el bosque que los atenienses han designado como espacio consagrado a las allí llamadas Euménides, divinidades que perdonan a Orestes por los crímenes cometidos contra su propia madre.

Es en este entramado que Edipo, buscando llegar a su fin, se entera de que sus dos hijos, Eteocles y Polinices, se disputan la sucesión al trono que él ha dejado en Tebas y están dispuestos a enfrentarse para obtener el poder. Que, además, los oráculos dicen que quien tenga de su lado a Edipo vencerá. Y Edipo protesta pues esos hijos que ahora lo reclaman para que les dé su favor le habían dado la espalda luego de saberse quién era él y con quién estaba casado: “¿Cuando ya no soy nada, entonces resulta que soy persona?” (*hot' ouket' eimi, tēnikaut' ar' eim' anēr*, vv. 393).

Edipo, puesto en esta trama, nuevamente se deja llevar por su temperamento, pese a los prudentes consejos que recibe. Teseo, el héroe y ahora rey del Ática, que ha recibido a Edipo como huésped y suplicante<sup>32</sup>, le advierte: “¡Oh insensato! La pasión en medio de las desgracias no es oportuna” (v. 592). Y Antígona, la hija que le ha acompañado y cuidado durante su destierro, le suplica que reflexione sobre lo que le ha ocurrido antes y que no dañe a sus hermanos: “Dirige tu mirada no a los actuales, sino a los padecimientos de otro tiempo, a los que por tu madre y por tu padre sufriste, y, si los observas, te darás cuenta –estoy segura– de que el resultado de una cólera irracional viene a ser una desgracia (*kakou thumou teleutēn hōs kakē prosgignetai*). Tú tienes serias advertencias de ello privado como estás de tus ojos sin vista.” (vv. 1196-1200).

---

<sup>32</sup> Cf., vv. 632-636.

Si bien, como Karl Reinhardt señala, el sentido final de esta tragedia es el milagroso paso de Edipo al mundo de los muertos y con ello su metamorfosis y heroización, esa esfera de lo consagrado y lo silencioso contrasta con las disputas del mundo terrenal a las que Edipo cede:

“Edipo, proscrito y desarraigado, llega allí procedente de ese mundo para ganarse una morada porque ha de volver a enraizarse. Pero la acción no es en modo alguno un progreso gradual de lo profano a lo sagrado. La proximidad de lo sacro, el lugar con sus árboles, pájaros, cántaros y altares se presenta al principio para introducir la situación y al final en el paso al otro mundo; pero entre el inicio y la conclusión la adversidad lo golpea con fuerza y lo hace retroceder: Edipo, que ya está cerca de cumplir su destino, es lanzado y arrastrado de nuevo a los disturbios de su destino anterior; la irrupción de oscuras luchas, de facciones enfrentadas, le van cercando y termina por intervenir bruscamente en la disputa.”<sup>33</sup>

Edipo interviene maldiciendo a sus propios hijos –que son también sus hermanos: ninguno obtendrá el trono y morirán uno en manos del otro. Un terrible trato viniendo de un padre, como la misma Antígona le señala, “Tú le has engendrado [a Polinices], de suerte que ni por haber cometido contra ti las más impías de las acciones, oh padre, es justo que le devuelvas mal por mal” (vv. 1190-1192).

¿Por qué esta trama nos puede producir compasión y temor? Más allá de las explicaciones que se esfuerza por dar Edipo y de sus menciones al sufrimiento que ha tenido que padecer, la trama misma nos involucra, a los espectadores, en la visión de lo inevitable que es que Edipo, incluso cuando está por morir y habiendo ya sufrido tanto, vuelva a colocarse a sí mismo en un conflicto terrible, esta vez con sus hijos, y a generar otros que le sobrevivirán incluso después de muertos ellos, Eteocles y Polinices –cuando Antígona reclame a Creonte por la sepultura de Polinices, su hermano que se arrojó contra Tebas.

---

<sup>33</sup> Reinhardt, Karl, *Sófocles*, Barcelona: Destino, 1991, p. 261. Como señala Reinhardt, hasta tal punto Edipo “tropieza con sus propias limitaciones” que cuando tiene ante sí a su hijo Polinices, arrepentido y en la actitud en la que él mismo se encuentra en ese momento ante Teseo, como suplicante, le niega lo que le ha sido concedido a él.

Es de compadecer, dice Aristóteles en la *Retórica*<sup>34</sup>, que algún mal grave y doloroso le suceda a quien no lo merece. Además, para que se produzca la compasión, es necesario que quien ha de compadecer considere que él mismo, o sus seres queridos, podrían esperar padecer ese mal.

Aristóteles explica que no se siente compasión por las personas que son demasiado cercanas a nosotros, pues con ellos sufrimos como si lo que les ocurriera nos hubiera ocurrido a nosotros mismos. Por ello, el sufrimiento de las personas con quienes tenemos relaciones íntimas no lo compadecemos, más bien nos resulta horrible (*deinós*), y ya no hay compasión cuando lo horrible está cerca de uno mismo.

En consecuencia, la compasión requiere cierta cercanía con los sujetos a quienes se compadece, hay que reconocer el dolor que ellos sienten y sentir uno mismo dolor por ellos, pues la compasión es una emoción penosa, pero no como lo sería si presenciáramos el sufrimiento grave de una persona íntima. Para sentir compasión se necesita, pues, cierta distancia al mismo tiempo que cierta cercanía de aquellos a quienes compadecemos.

Solemos compadecer a quienes pueden ser semejantes (*hómoios*) a nosotros por la edad, carácter, hábitos, posición social o nacimiento. Y lo hacemos pues esa semejanza nos hace plausible que el mal inmerecido que padecen aquellos a quienes compadecemos pueda afectarnos a nosotros mismos. En tal sentido, la compasión está estrechamente vinculada al temor, “porque, en general, es preciso definir que cuanto se teme para uno es lo que se compadece cuando ocurre a otros” (*Ret.*, 1386a28-29).

Por ello, aconseja Aristóteles, si se apela a compasión, se debe poner a la persona de quien se la desea obtener en la posibilidad de que a ella o a los suyos también podría ocurrirles aquello que a uno le ocurre. Es célebre la conversación entre

---

<sup>34</sup> Cf. *Ret.*, II, 8.

Príamo y Aquiles hacia el final de la *Ilíada*, en la que Príamo le pide a Aquiles que le entregue el cadáver de su hijo, Héctor. Al hacerlo le dice repetidamente a Aquiles que recuerde a su propio padre y el amor que le tiene. Que se compadezca de él pues está ya en la vejez, como el padre de Aquiles, y a diferencia de este, él ya no puede esperar el regreso de su hijo. Estos son los efectos de las palabras de Príamo:

“A tu padre recuerda, Aquiles a los dioses semejante, que como yo es de viejo y ya se encuentra en el umbral de la vejez funesta; quizás también a él le estén atenazando vecinas gentes que alrededor moran (...). Mas, ¡ea!, a los dioses ten respeto, Aquiles, y piedad de mi persona, recordando a tu padre, si bien de compasión soy yo más digno, porque yo soporté lo que hasta ahora ningún otro mortal sobre la tierra: a mis labios llevarme yo la mano del varón asesino de mi hijo.’

Así dijo, y en él [Aquiles] suscitó entonces de gemir por su padre fuerte anhelo, y, tomándole entonces de la mano, dulcemente de sí apartó al anciano. y entrambos, recordando, bien lloraban uno por Héctor, matador de hombres, lágrimas abundantes derramaba hecho un ovillo ante los pies de Aquiles, y éste a veces lloraba por su padre, otras veces, en cambio, por Patroclo; de entrambos el gemido se elevaba por las estancias todas resonando” (canto XXIV, vv. 486-512).

Homero muestra a Príamo en la actitud que sugiere Aristóteles en la *Retórica*. Príamo pone ante los ojos (“pro ommátōn poiountes”, *Ret.* 1386a35) de Aquiles las desgracias que podría estar sufriendo su padre y las semejanzas entre sí mismo y el padre de Aquiles. Son, pues, componentes indispensables de la compasión considerar que la desgracia que presenciamos es inmerecida, así como que es en cierto sentido cercana, que podría sucedernos a nosotros mismos.

Edipo, por su parte, es de compadecer pues de alguna forma no merece lo que sufre. Como él mismo sostiene, no actuó por maldad, pues es un hombre virtuoso (*spoudaios*), en términos generales. Actuó desconociendo las circunstancias de sus acciones. Él se ve, como buen personaje trágico, inmerso en una trama que lo supera. Si bien no es casual que sea precisamente él quien padezca esa acción, pues su carácter está delineado de forma tal que encaja perfectamente en el curso de acción que debe cumplir, esa acción lo supera, va más allá de lo que él puede ver y

elegir. De esta forma, sus errores y su carácter revisten la acción, la conducen a su cumplimiento.

¿Y qué es lo que el espectador teme allí? Para sentir temor, explica Aristóteles, debemos representarnos un mal grande e inminente<sup>35</sup>. Lo que está lejos no se teme. Todos sabemos que moriremos pero esa idea, si bien puede generarnos ansiedad, no nos atemoriza mientras la sintamos lejana. En cambio, si el mal es inminente hasta tememos sus signos, pues con ellos percibimos su proximidad. Por ejemplo, dice Aristóteles, tememos el odio o la ira de quienes son capaces de dañarnos y desean hacerlo. De otro lado, también es temible el daño potencial pero oculto. En general es temible estar a merced de otro, de aquello que está más allá de uno mismo. Para generar temor aconseja Aristóteles:

“(…) a los oyentes es preciso disponerlos de tal modo, cuando es mejor que teman, diciéndoles que están en condiciones de que algo les sobrevenga, porque también otros mayores que ellos han sufrido; y mostrarles que otros como ellos padecen o han padecido, y a manos de quienes no pensaban y lo que no pensaban y cuando no podían esperarlo” (*Ret.*, 1383a8-12).

Se teme ante la imagen de alguien mejor que nosotros que se ve inmerso en un curso de acción que no maneja. De ese modo, un mal no solo es percibido como inminente si se presenta cercano en el tiempo, sino también si se presenta cercano en la medida en que le ha sucedido a otros semejantes a uno mismo y aun mejores.

Precisamente con eso juega la tragedia, con la escenificación de males que les ocurren a personajes semejantes a nosotros pero mejores. Es decir, personajes que, como nosotros, deben actuar y elegir en circunstancias complejas, que reaccionan con determinadas emociones ante determinadas situaciones, que tienen un temperamento, que prefieren ciertas cosas en lugar de otras. Personajes que, además, son mejores que nosotros pues son felices no solo porque la buena fortuna les ha concedido pertenecer a familias nobles, sino porque sus propias virtudes parecen haberlos conducido a la felicidad.

---

<sup>35</sup> Cf. *Ret.*, II, 5.

A tales personajes vemos errar y sufrir terribles daños. Y es esa semejanza –el hecho de que no son ni inalcanzablemente virtuosos ni malvados– mezclada con la distancia que se siente ante quienes consideramos mejores, lo que nos hace plausible, verosímil, que lo que ellos padecen sea inminente para nosotros. Así, el daño que el espectador ve en escena le produce temor no solo por lo que le sucede al héroe, sino también por lo que podría ocurrirle a sí mismo o a los suyos.

Ahora bien, el caso de Edipo es de esos casos particulares en las tragedias griegas que se retoman continuamente y a los que, por ello, podemos seguirles la pista a lo largo de varias tragedias completas de los principales trágicos (*Edipo Rey*, *Edipo en Colono*, *Los siete contra Tebas*, *Antígona*). Se puede ver, entonces, cómo las acciones y decisiones de Edipo efectivamente lo superan y tienen consecuencias incluso después de muerto, sobre sus hijos.

El bosque en el que debe morir y ser enterrado Edipo, como veíamos anteriormente, está consagrado a las Euménides o Erinias. Ellas mismas nacieron de un crimen de sangre entre parientes. Estas violentas divinidades surgieron a partir de las gotas de sangre que cayeron en la tierra cuando Cronos, el hijo menor de Urano, le cortó los testículos a su padre para ayudar así a su madre, Gea, a vengarse de su esposo –quien era también su hijo. ¿La causa del deseo de venganza de Gea? Urano no permitía que ninguno de sus hijos viese la luz –todos estaban confinados al Tártaro, en las entrañas de su madre, la tierra. Por eso Gea le da una hoz de acero a Cronos para que mutila a su padre cuando se acerque a envolverla.

Las consecuencias de este crimen tienen las mismas resonancias de aquel que las origina. Cronos pasa a ocupar el trono de su padre y se casa con Rea, su hermana. Ya que sus padres, Urano y Gea, le habían predicho que sería destronado por uno de sus hijos, él se los come al nacer. Y nuevamente es la esposa quien disuelve la situación: Rea engaña a Cronos, envuelve una piedra en pañales y se la da a comer haciéndole pensar que es el niño que acaba de nacer. Sin que Cronos lo sepa, Zeus crece y termina por destronar a su padre.

Como vemos, las divinidades que perdonan a Edipo en Colono –y que habían perdonado antes a Orestes–, por crímenes cometidos contra los de su propia sangre –madre y padre también– nacen de crímenes entre *philoí*. Ellas mismas, encargadas de vengar los crímenes de sangre, son el producto de la sangre del padre vertida por manos de un hijo con intervención de la madre.

#### 3.1.2.4 Conflictos entre *philoí*

Estas tramas de terribles conflictos entre *philoí* son sorprendentemente recurrentes en las tragedias griegas en general. Elizabeth Belfiore, quien ha hecho un detallado estudio de este tema en su libro *Murder Among Friends. Violation of Philia in Greek Tragedy*, sostiene que la persistencia de este tema no es casual, es evidencia de que el daño a las relaciones de *philia* es el objeto mismo de la tragedia griega como género. A partir de un detallado estudio tanto de las tragedias completas que tenemos como de los fragmentos de obras de los trágicos mayores (Esquilo, Sófocles y Eurípides) y menores de los siglos V y IV a.C., Belfiore muestra de manera muy persuasiva lo recurrente que es esta trama en la tragedia griega.<sup>36</sup>

Dejando de lado la tesis general de esta autora –que tal sería la trama común al género de la tragedia griega–, es interesante notar lo persistente que es este tema en las tragedias y observar cuáles son los vínculos de *philia* en los que más comúnmente se concentran los textos trágicos de los que disponemos.

---

<sup>36</sup> Nueva York: Oxford University Press, 2000. El análisis es hecho a partir de las 32 tragedias completas y 182 fragmentos de los trágicos mayores, así como de 139 fragmentos de trágicos menores de los siglos V y IV. Según Belfiore, la constante presencia de estas tramas en las tragedias griegas refleja la preocupación del género por el asunto de la reciprocidad, y cita del *Áyax* de Sófocles (v. 522), “un favor otro favor siempre engendra”. Su sugerencia es que, al retratar la violación de esta norma, la tragedia estaría reflejando el período de conflicto social que habría originado la naciente democracia en la Atenas del siglo V. A diferencia de la épica, que se ocupaba de acciones gloriosas de los hombres, la tragedia estaría reflejando un período en el que las relaciones recíprocas, tanto entre familiares como entre otros tipos de *philia*, se habían hecho problemáticas debido a las nuevas formas de vida social surgidas en ese período.

Tomando en cuenta lo amplio que es el concepto de *philía* en la Grecia clásica, Belfiore ha dividido su análisis según la definición de ciertos tipos de vínculos entre *philoí*: (i) el parentesco de sangre –padres, hijos, hermanos, tíos, sobrinos–, (ii) las relaciones recíprocas –alguien de fuera del círculo de *philoí* pasa a integrarlo (matrimonio, hospitalidad o *xenia*, y súplica), y (iii) “otros” –que incluye vínculos consigo mismo –suicidio–, entre legislador y su pueblo, entre seres humanos y animales domésticos, etc.

Los temas más comúnmente tratados son, en primer lugar, el daño del padre o la madre al hijo o la hija, en segundo lugar el daño del hijo o la hija al padre o la madre, luego el daño entre esposos, seguido por el daño en relaciones de súplica y hospitalidad, y finalmente por fratricidio.<sup>37</sup>

Esto resulta interesante pues indicaría que la sugerencia de Aristóteles en la *Poética* sobre el uso del lance patético, o *pathos*, es más una constatación que una prescripción. El *pathos* es, junto con la peripecia y la agnición, una parte de la trama, y Aristóteles lo define como “una acción destructora o dolorosa” (*pathos de esti praxis phthartikē ē odunērā, Poét., 1452b11-12*).

Según se dijo, Aristóteles afirma que, ya que el poeta debe generar en los espectadores el placer que nace de la compasión y el temor por medio de la mimesis, esto debe lograrlo a través de la trama misma. Si bien tales emociones pueden surgir a partir del espectáculo, es decir, viendo directamente escenas dolorosas –muertes, torturas o heridas–, este es un recurso que no usan los mejores poetas. Ellos, más bien, logran que la trama misma genere las emociones propias de la tragedia, compasión y temor, de modo que aun solo escuchando la trama, sin

---

<sup>37</sup> Del total de textos que componen el *corpus*, 353, Belfiore ha identificado las siguientes coincidencias: daño de padre o madre a hijo o hija (86 instancias), daño de hijo o hija a padre o madre (36 instancias), daño entre esposos (33 instancias), daño en relaciones de súplica y hospitalidad (21 instancias cada uno), fratricidio (15 instancias), daño entre otros consanguíneos (sobrino/tío, etc., 10 instancias), suicidio (7), y otros daños a *philoí* (que involucran formas de daño no tan evidentes o en los que están implicados los animales domésticos, 25 instancias). Asimismo, según ella afirma, hay 99 casos que no encajan con esta tesis.

verla, temamos y nos compadezcamos, cosa que sucedería, señala Aristóteles, al escuchar la fábula de Edipo.<sup>38</sup>

En consecuencia, las tramas trágicas mismas deben lidiar con sucesos considerados temibles y dignos de compasión. Estos se producen con más intensidad, explica Aristóteles, entre amigos o *philoí*, pues el ataque entre enemigos o entre desconocidos no produce compasión excepto por el lance mismo –el acto mismo de causar dolor. En cambio, cuando el lance se da entre *philoí* la tragedia produce el placer que le es propio:

“Pero cuando el lance se produce entre personas amigas, por ejemplo si el hermano mata al hermano, o va a matarlo, o le hace alguna otra cosa semejante, o el hijo al padre, o la madre al hijo, o el hijo a la madre, éstas son las situaciones que deben buscarse” (*Poét.*, 1453b19-22).

Esta sugerencia –de tono aparentemente macabro–, estaría constatada por la recurrencia de estos temas en las tragedias. Pero, ¿cuál es el sentido de poner en escena conflictos tan profundos que dañan las relaciones más íntimas e importantes? ¿Se trata solo de ser lo más eficaz posible para generar compasión y temor en el auditorio? Y, en última instancia, ¿por qué los espectadores veríamos complacidos espectáculos que nos generan emociones penosas?

En la ética Aristóteles nos recuerda que para ser felices es necesario tener amigos pues los seres humanos somos animales sociales<sup>39</sup>. La amistad, la *philia*, es parte natural de nuestro ser humanos. La amistad incluso nos define pues nuestros amigos muestran nuestras afinidades, ellos son personas con las que compartimos alguna semejanza o proximidad, por lo que nos revelan algo sobre nosotros mismos. En ese sentido, dice Aristóteles en la *Ética a Nicómaco*, al referirse a la amistad con uno mismo, “las relaciones amistosas con nuestro prójimo y las notas por las que se definen las distintas clases de amistad parecen derivadas de los sentimientos que tenemos respecto de nosotros mismos” (*EN*, 1166a1-2).

---

<sup>38</sup> Cf. *Poét.*, cap. 14.

<sup>39</sup> Cf. *EN*, IX, 9.

La tragedia, al ser mimesis de la praxis y tematizar, así, la felicidad e infelicidad, también hace suyo el tema de la amistad, el de la vida en comunidad, pero no para indagar sobre sus distintas formas y la naturaleza de aquellas que son más virtuosas –como es el objetivo de la ética–, sino para mostrarnos el otro lado de la felicidad, la infelicidad. Así, nos pone en escena personajes que dejan de ser felices para terminar en la más profunda, magnífica, infelicidad: aquella que es producida por graves conflictos entre *philoí*.

Nuestro interés en la tragedia como espectáculo se explicaría, creo, por la naturaleza de la poesía. Ella es, según Aristóteles, más filosófica que la historia. Es decir, si bien, como se ha venido señalando, una cosa es la ética, la filosofía, y otra la poesía. Esta última comparte con la filosofía el hecho de permitirnos no una mirada hacia lo particular, sino una hacia lo general (*kathólou*), hacia “lo que podría suceder, esto es, lo posible según la verosimilitud o la necesidad” (*Poét.*, 1451a37-38).

Para lograr poner en escena lo general de la praxis, el poeta trágico debe estilizar no solo los caracteres, haciendo de ellos paradigmas, debe estilizar también la acción para mostrar los sucesos que paradigmáticamente provocarían nuestra compasión y temor. Mostrarnos cómo esos terribles conflictos podrían suceder, y no por maldad o por ingenuidad, sino porque, como decía anteriormente, no podemos tener una mirada que abarque todas las circunstancias que rodean a nuestras acciones y decisiones.

En ese sentido, es verosímil que alguien muy feliz e incluso mejor que nosotros, los espectadores, caiga en una magnífica desdicha, aquella producida por algún daño irreparable entre personas que tienen un vínculo común, “pues la amistad es una comunidad” (*en koinōnía gar he philía*, *EN.*, 1159b30-31). Ese vínculo puede tomar diversas formas: a través del reconocimiento de alguna semejanza, como entre compañeros o entre esposos; a través de la sangre; o, en general, a través del

respeto al vínculo propio de la relación –como aquellas relaciones entre anfitrión y huésped, o entre protector y suplicante.

Al mostrarnos esos terribles conflictos entre *philoí* la tragedia apuntaría al centro mismo de la comunidad, a su esencia, pues a nivel de toda la comunidad se dan relaciones similares a aquellas que se dan en las casas. Siendo la familia, afirma Aristóteles en la *Ética a Nicómaco*, anterior a la comunidad, puede hacerse una analogía entre las relaciones entre amigos y aquellas entre el pueblo y sus gobernantes, y encontrar así “modelos (*paradeígmata*) de los regímenes políticos en las casas” (1160b23). La realeza, entonces, es semejante a la relación entre padres e hijos –pues el padre cuida a sus hijos como el rey a sus súbditos. La aristocracia es equiparable al gobierno del marido sobre la mujer –pues él manda conforme a su dignidad–, y si el marido se “enseñorea” de todo, su mandato se convierte en una oligarquía. La timocracia es el gobierno de los hermanos y la democracia es semejante a las casas que no tienen amo, pues todos son iguales, y gobierna el débil.<sup>40</sup>

Si la tragedia es mimesis de la praxis, en ella se representa aquello que compone la praxis, todas las interacciones y relaciones entre las personas de una comunidad. Al representar los daños a los vínculos de *philía* la tragedia pone también en escena a la comunidad en su conjunto.

Esto no es de sorprender si se toma en cuenta, nuevamente, el contexto en el que se representaban las tragedias. Los festivales dramáticos más importantes, las Grandes Dionisias reunían no solo a atenienses sino a pobladores de todos los pueblos helénicos. Desde el inicio de cada día de competencia dramática ya se representaba la comunidad ateniense y sus relaciones con sus vecinos a través de ciertos rituales. Entraban los sacerdotes, quienes consagraban el espacio a Dioniso, los generales de Atenas, los embajadores de otras ciudades de la Hélade, entonces aliadas de Atenas en la Liga de Delos, se exhibía el tesoro de la Liga –que estaba

---

<sup>40</sup> Cf. *EN.*, VIII, 10ss.

conformado por los tributos de los aliados-, desfilaban también los hijos de los caídos en combate, cuya educación había financiado la ciudad y en esa ocasión mostraba con orgullo.

Al considerar esto vuelve a plantearse el contraste entre, de un lado, el contenido de las representaciones dramáticas –graves conflictos entre *philo-* y, de otro, la ocasión en la que estas se representaban, así como el propósito que terminaban por cumplir, aunque sin proponérselo, como el juego: afianzar los vínculos en la comunidad, crear sentido de pertenencia.

Y es que, como decía anteriormente, la tragedia nos pone ante los ojos las posibilidades de la praxis que no son determinables, y lo hace mostrándonos una acción determinada –completa, entera y de tal magnitud que el espectador pueda percibir el todo– llevada a cabo por personajes determinados –en la medida en que al cumplir la tragedia cumplen aquello que debían. Es decir, la tragedia nos muestra determinaciones de lo indeterminado. Y esto, enfrentarnos a lo indeterminado en lo más íntimo de las relaciones que nos definen, hace destilar nuestra compasión y temor, pues tememos y compadecemos daños paradigmáticamente graves en la praxis.

En otras palabras, al mostrarnos el daño a los vínculos más íntimos de la vida en comunidad, el poeta trágico pretende generar con mayor intensidad nuestra compasión y nuestro temor a través de una trama verosímil. El poeta no nos muestra algo terrible que le sucede a algún particular. Nos muestra, como los buenos retratistas, lo trágico por excelencia, lo paradigmáticamente trágico, y lo hace, si es un buen poeta, con tramas capaces de recibir los deseos, creencias, fantasías de los espectadores para devolvérselos representados. Es decir, con tramas capaces de retratar lo general y de abarcar, así, a los particulares; lo que permite que nosotros, los espectadores, podamos reconocernos en la acción y, como veremos en seguida, obtener placer de ello.

En términos aristotélicos, las tramas más perfectas, las complejas, muestran también acciones complejas, “y es que también las acciones, a las cuales imitan las fábulas, son de cuyo tales” (*Poét.*, 1452a13-14). *Peplegmenē*, la palabra que usa Aristóteles para referirse a las tramas complejas, proviene del verbo *plekō*, que quiere decir tejer, entrelazar, trenzar; urdir, tramar; arreglar, disponer. Las tramas complejas lo son, como hemos visto, pues están tramadas de manera que las acciones, aparentando dirigirse en un sentido, se dirigen en otro (*peripecia*); además son acciones llevadas a cabo entre personas que, creyendo actuar con unos, resultan actuando con otros (*agnición*).

En última instancia, son tramas complejas pues imitan las acciones que en la vida también lo son. Aquellas que están entrelazadas de tal manera que, si bien son reprochables e imputables, no son acciones llevadas a cabo por maldad ni arbitrariamente, sino por la forma como, precisamente, los caracteres y las circunstancias se han trenzado, de manera que nos resultan dignas de compasión y temor.

En las representaciones trágicas, entonces, no solo tememos por el destino del héroe, en tanto que, siendo en general virtuoso, lo compadecemos y nos concierne su destino. Tememos, en general, al ver la naturaleza indeterminada de la praxis, al tener ante nosotros la imagen plausible de que nosotros mismos, inferiores al héroe, no somos capaces de prever el conjunto de nuestras vidas, ni podemos poner ante nuestros ojos todas las circunstancias de nuestras acciones y el rumbo al que se dirigen en última instancia. De manera que, como las del héroe, nuestras acciones podrían dirigirnos a la infelicidad absoluta sin desearlo ni saberlo.

El teatro –y la ficción en general– nos permiten precisamente aquello de lo que difícilmente somos capaces en la praxis, en la realidad: poner ante nuestros ojos las acciones en el curso que toman hacia el cumplimiento de un fin último. La tragedia en particular, nos pone ante los ojos la praxis en su complejidad, en los giros inesperados que puede llegar a tener. Pero no cualquier giro, como hemos visto. Se

trata de uno que retrata los vínculos más íntimos de la praxis y que terminan por definir, en última instancia, la magnífica infelicidad de los héroes trágicos.

Compadecemos profunda e intensamente al héroe y tememos ante las terribles complejidades que pueden darse en la praxis y que, en consecuencia, podrían llegar a sucedernos a nosotros mismos. Cómo no ha de temer, siguiendo la observación de Aristóteles, aquel que ve sufrir a alguien que es mejor que sí mismo.

En el mismo *Edipo en Colono* tenemos un irónico ejemplo de los inesperados giros que puede tomar la acción y que se captan solo una vez completados. En esta tragedia, representada en el año 401 a.C.<sup>41</sup>, Edipo le dice al rey de Atenas, Teseo, que su tumba servirá de protección para la ciudad, Atenas, contra cualquier amenaza, y que ante un posible conflicto con Tebas ella aseguraría la victoria ateniense y su cadáver saboreará la muerte de aquellos que lo expulsaron con tan poca compasión:

“Para unos, pronto, para otros, más tarde, los placeres se vuelven amargos y, posteriormente, dulces. Asimismo, si a Tebas por ahora le van bien sus relaciones contigo, el tiempo incalculable en su curso engendra días y noches sin cuento durante los cuales se pueden romper por la lanza, con un pequeño motivo, los amistosos acuerdos de hoy. Entonces mi cadáver en reposo, enterrado, beberá, ya frío, la caliente sangre de ellos, si es que Zeus es aún Zeus y Febo hijo de Zeus es infalible.” (vv. 614-623).

Este vaticinio que Edipo le transmite a Teseo precisamente en la tragedia en la que se nos presentan largas y hermosas alabanzas sobre las virtudes y la buena fortuna de Atenas, termina por mostrarse otro en la vida real. Recordemos que fuera de la ficción, del juego, fue Atenas la que cayó de forma definitiva precisamente debido a sus afanes de imperialismo justificados por alabanzas como las que ampliamente se describen en la tragedia. Mientras que Tebas, por su parte, asumió la hegemonía de la Hélade después de que Esparta la perdiera aunque, ciertamente, solo hasta perderla por el dominio macedonio.

---

<sup>41</sup> Cf. Reinhardt, Karl, *Sófocles, op. cit.*, el capítulo en el que se analiza *Edipo en Colono*.

### 3.2 El placer de la tragedia

En la mimesis de la *Poética* se fusionan la obra misma y la experiencia subjetiva de esa obra. Aristóteles es enfático e insistente al sostener que las emociones que la tragedia ha de generar en el público, compasión y temor, así como el placer propio de la tragedia, deben nacer de la trama misma, que es como el alma de la tragedia. En consecuencia, si en la tragedia se puede hablar de partes esto es solo producto del análisis, no de la experiencia misma del placer de la tragedia. Este depende, precisamente, de la capacidad del poeta de mostrar una acción –única, entera, completa y de cierta magnitud– que se despliega verosímilmente, una trama cuyas partes –nudo, desenlace, peripecia, agnición, lance patético, etc.– no deben ser percibidas individualmente, sino como constituyentes del todo.

En la experiencia del espectador se fusionan, además, la obra misma y sus posibilidades formales, con aquello de lo que la obra es mimesis, la praxis. Es el espectador quien percibe la semejanza y se complace con la obra jugada ante él; él mismo tiene un papel que representar, el de público.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> Gadamer desarrolla esta idea al indagar sobre la experiencia artística y poner en cuestión el formalismo al que condujo la subjetivación de la experiencia artística por parte de Kant: “El juego es una construcción; esta tesis quiere decir que a pesar de su referencia a que se lo represente se trata de un todo significativo, que como tal puede ser representado repetidamente y ser entendido en su sentido. Pero la construcción es también juego, porque, a pesar de esta su unidad ideal, sólo alcanza su ser pleno cuando se lo juega en cada caso. Es la correspondencia recíproca de ambos aspectos lo que intentamos destacar frente a la abstracción de la distinción estética”, Gadamer, Hans-Georg, *Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica*, vol. 1, o.c., p. 161.

También Ricoeur distingue diversos aspectos de la mimesis para afirmar que el placer de la obra poética se configura en la misma obra y, simultáneamente, se realiza fuera de ella: “Quiero mostrar cómo este placer se construye en la obra y se efectúa fuera de la obra a la vez. Une lo interior con lo exterior y exige que se trate de modo dialéctico esta relación de lo exterior con lo interior, que la poética moderna reduce con demasiada ligereza a una simple disyunción, en nombre de una supuesta prohibición lanzada por la semiótica contra todo lo que es tenido por estralingüístico”, Ricoeur, Paul, *Tiempo y narración*, vol. 1, *Configuración del tiempo en el relato histórico*, 3ra. ed., México: Siglo Veintiuno Editores, 2000, p. 108. Desde una perspectiva más clasicista, Stephen Halliwell se refiere a la mimesis aristotélica como una “mimesis de doble aspecto” (“dual-aspect mimeticism”): “I want to argue that Aristotle developed a theoretical approach that acknowledges two complementary aspects of mimetic representation: its status as created artifact, as the product of an artistic shaping of artistic materials, as well as its capacity to signify and

Al tratar el asunto de los efectos de la mimesis en el espectador, debería entrar a tallar el complejo tema de la catarsis. Sin embargo, no lo trataré aquí directamente pues sobre él se ha escrito tanto –pese a las escasas menciones en los textos aristotélicos mismos de los que tenemos conocimiento– que cualquier interpretación requeriría mucho mayores atención y desarrollo que los que pueden permitir un subcapítulo.

Con todo, no es gratuito que esas pocas menciones de Aristóteles al efecto propio de la tragedia, la catarsis, hayan despertado tanto interés e imaginación<sup>43</sup>. Al parecer, Aristóteles ha dado en el blanco en algún sentido pues con la catarsis sucedería lo que Aristóteles señala sobre la felicidad: pese a la diversidad de interpretaciones, todos parecemos reconocerla.

---

‘enact’ the patterns of supposed realities (...), imagined human actions”, Halliwell, Stephen, *The Aesthetics of Mimesis. Ancient texts and Modern Problems*, Princeton: Princeton University Press, 2002, pp. 172-173.

<sup>43</sup> Max Kommerell hace un análisis y una síntesis relativamente completos de algunas interpretaciones de la catarsis aristotélica, fundamentalmente a través de su recepción por parte de Lessing y Corneille, cf. *Lessing y Aristóteles. Investigación acerca de la teoría de la tragedia*, Madrid: Visor, 1990. En cuanto a algunas perspectivas de la discusión contemporánea en torno a la catarsis, en una síntesis muy somera se puede distinguir entre los partidarios de traducir ese término por “purificación” y aquellos que prefieren “purgación” –en un sentido médico. Naturalmente, las interpretaciones toman diversos matices en cada caso. Por un lado, entre los defensores de la purificación están Leon Golden (quien habla de una “intellectual clarification”), Martha Nussbaum (quien se acerca mucho a la interpretación de Golden), Jonathan Lear, Stephen Halliwell, G.F. Else. Tanto Else como Golden sostienen que la catarsis no se da en el alma del espectador sino en la trama misma; es decir, que lo purificado o clarificado es la acción del héroe –aunque en el caso de Golden esto tiene consecuencias indirectas en el espectador, pues se clarifica su comprensión del temor y la compasión en la vida humana. Por otro lado, entre los defensores de la purgación están Ingram Bywater, H. Weil y A.D. Nutall. Según Nutall si bien la catarsis de la *Poética* debe ser entendida como purgación o descarga de emociones peligrosas en los espectadores, él sugiere que el efecto propio de la tragedia más que una purgación, que supone una experiencia pasiva, es un ejercicio, pues requiere un uso activo de las emociones. Según su tesis, en la tragedia experimentamos desastres sin experimentarlos, ella sería un ejercicio en la comprensión anticipada de conflictos que podemos encontrar en la vida real y la violencia que estos pueden acarrear. Cf. Nutall, A.D., *Why Does Tragedy Give Pleasure?*, Nueva York: Oxford University Press, 1996. En este mismo libro se puede revisar una síntesis, aunque algo sesgada, de las interpretaciones contemporáneas de la catarsis.

En esta última sección, entonces, pretendo plantear un asunto vinculado con el de la catarsis solo de manera indirecta, el de la naturaleza de aquello que parecería un oxímoron: el placer de la tragedia. ¿Cuál es, en palabras de Aristóteles, “el placer propio” de la tragedia (*oikeía ēdonē*, *Poét.*, 1453b11)? ¿En qué radica el placer que ciertamente obtenemos al ver tramas que muestran conflictos tan profundos que hacen que la representación de una vida pase de parecer feliz a mostrar una infelicidad devastadora?

Es indudable que la tragedia es un género que ha suscitado interés a lo largo de la historia. Ha sido explorada por diversos autores en distintas épocas desde distintas perspectivas<sup>44</sup> y ha terminado por dar origen al género más amplio que identificamos como “drama”, es decir, el que agrupa obras en las que, en general, priman situaciones y pasiones conflictivas y tensas, que originan pasiones penosas en el espectador.

Dedicamos parte de nuestro tiempo de ocio a ver esa clase de espectáculos, un tiempo que, como vimos en el capítulo anterior, es de descanso de las tensiones del trabajo, en el que no buscamos actividades por algún propósito ulterior sino solo por el placer que ellas mismas nos provocan. La pregunta entonces es, ¿qué es lo placentero de sentir emociones penosas, compasión y temor, a través de la mimesis?

---

<sup>44</sup> En el circo romano se retoma el lance patético, o *pathos*, de la tragedia y se hace de él un espectáculo de lo real. La rueda ardiente con la que Ixión fue castigado por Zeus se convierte en una rueda ardiente real; la camisa envenenada de Neso, que mata a Hércules en las *Traquíneas* de Sófocles, se transforma en la camisa de tortura llamada “tunica molesta”. Posteriormente, las versiones cristianas de la tragedia representarán virtudes, que sirven de modelo, y vicios, que pretenden repugnar, con lo que los héroes lo son de la fe y el sufrimiento –aunque, como afirma Gadamer, es cuestionable hablar de una tragedia cristiana pues parte esencial de la tragedia es la desproporción entre la culpa y el destino del héroe y con la idea de salvación cristiana la gracia y desgracia trágicas ya no determinan el destino trágico. Más tarde llegarán la tragedia isabelina, la neoclásica, etc., hasta versiones más contemporáneas como *La muerte de un viajante* de Arthur Miller. Sobre la puesta en escena de *pathos* reales en Roma, cf. Nutall, A.D., *Why Does Tragedy Give Pleasure?*, Nueva York: Oxford University Press, 1996, p. 77. Sobre la idea de una drama cristiano, cf. Kommerell, Max, *Lessing y Aristóteles*, o.c., pp. 114ss. Sobre la crítica de Gadamer a esa idea, cf. Gadamer, Hans-Georg, *Verdad y método*, o.c., pp. 177ss.

### 3.2.1 Fusión de las experiencias objetiva y subjetiva

La respuesta a la pregunta anterior debe considerar los dos aspectos de la mimesis que hemos distinguido, el de la obra misma, una trama verosímil, y el de la referencia de esa obra al espectador y su mundo. Aristóteles no se detiene a explicar en qué consiste lo que él mismo llama “el placer propio” de la tragedia. Sin embargo, señala que tal placer debe ser producto de la trama, que es el alma de la tragedia<sup>45</sup>: “Y, puesto que el poeta debe proporcionar por la imitación el placer que nace de la compasión y del temor (*epei de tēn apo eléou kai phóbou dia mimēseōs dei hēdonēn paraskēuazein ton paītēn* ), es claro que esto hay que introducirlo en los hechos.” (*Poét.*, 1453b11-14).

Así, en cuanto artificio, producto de la virtud de la *téchnē*, la *poiēsis*, el placer de la tragedia surge de la excelencia del poeta al crear la mimesis. Es decir, de su excelencia para estructurar una acción completa, entera y de cierta magnitud de manera que los acontecimientos y los caracteres imbricados en la trama, mediante un lenguaje que busque complacer, le resulten verosímiles al espectador y lo afecten emocionalmente.

En el caso del culto –actividad que, como el juego, se desarrolla en un espacio que distingue lo que sucede dentro, lo sagrado, de lo de “afuera”, de los no iniciados, del mundo cotidiano– el fiel está plenamente convencido de la realidad de la actividad que realiza, tiene fe de antemano. En el caso de la ficción, en cambio, su propósito es convencer al espectador o lector, cautivarlo en su verosimilitud para que comparta el juego que se le propone.

---

<sup>45</sup> “Pues bien, el temor y la compasión pueden nacer del espectáculo, pero también de la estructura misma de los hechos (*tēs sustūseōs tōn pragmatōn* ), lo cual es mejor y de mejor poeta.” (*Poét.*, 1453b1-2). “En cuanto a la imitación narrativa y en verso, es evidente que se debe estructurar las fábulas, como en las tragedias, de manera dramática y en torno a una sola acción entera y completa, que tenga principio, partes intermedias y fin, para que, como un ser vivo único y entero, produzca el placer que le es propio.” (*Poét.*, 1459a17-21).

En la *Retórica* Aristóteles muestra la capacidad del lenguaje para disponer al auditorio de una determinada manera. Allí se puede ver el vínculo intrínseco entre la creencia y las emociones. Por ejemplo, si se tiene éxito en algo y nos parece (*phaínō*) que alguien también tiene éxito en lo mismo pero inmerecidamente, tal cosa causará indignación. Lo mismo si se desea algo y nos parece que otros lo alcanzan inmerecidamente. Asimismo, si a quien le falta poco para tenerlo todo ve que otros iguales (*hómoioi*) a él o que lo parecen (*phaínontai*) tienen buena fortuna, sentirá envidia, y no debido a que quiera tener lo que el otro tiene, sino por el solo hecho de que el otro lo tenga. La versión también penosa, pero positiva, de la envidia es la emulación; es decir, el pesar que se siente al mostrarse presentes (*epi phaínoméne parousía*), en otros semejantes a uno, bienes que se cree que uno podría alcanzar, pero no porque le pertenezcan a otro sino porque no le pertenecen a uno mismo. Así, ese pesar se convierte en aspiración, para lo que es imprescindible que uno se crea merecedor de esos bienes, pues nadie aspira a lo que parece (*phainόμενα*) imposible.<sup>46</sup>

En consecuencia, si el orador quiere hacer surgir alguna emoción en su auditorio, debe convencer a los oyentes de que se encuentran en la disposición que convenga a esa emoción. El poeta también debe usar estas situaciones para jugar con la *pistis* del espectador, pero él no lo hace, como el orador, solo mediante el discurso, sino poniéndole ante los ojos al espectador una trama verosímil. De ese modo, como se ha dicho, la virtud del poeta consiste en ser capaz de persuadir al espectador de la verosimilitud de la trama de manera que este pueda sentirse afectado por ella<sup>47</sup>.

---

<sup>46</sup> También se puede sentir ira, por ejemplo, por la impresión de que alguien nos desprecia, pues el desprecio es la opinión (*doxa*) sobre lo que no parece (*phaínō*) digno de estima. El amor supone desear para el otro lo que se cree (*oietai*) bueno. Son amigos los que se creen así dispuestos. De otro lado, como se ha dicho, son temibles las cosas que parecen (*phaínō*) tener capacidad de destrucción, de manera que no temen quienes no creen (*ouk oiontai*) que algo pueda sucederles. Y se siente compasión por un mal que se aparece (*phainόμεno*) como grave y penoso, mal que podría esperar (*dokéseien*) padecer uno mismo, y en la medida en que parezca (*phainetai*) cercano. Asimismo, se siente vergüenza por cosas que parecen (*phérein*) llevar a perder el honor, o por faltas que parecen vergonzosas (*aíschra dokei*). Cf., *Ret.*, libro II.

<sup>47</sup> En *De somniis* Aristóteles hace explícita la forma como las emociones influyen en nuestras impresiones. "(...) nosotros nos equivocamos fácilmente a propósito de nuestras

El poeta, entonces, tiene la facultad de usar la realidad para transformarla en un artificio capaz de mostrarnos no ya la realidad misma, sino una representación suya que el espectador reconoce en la medida en que se lo haya persuadido de la realidad de su apariencia.

En cuanto a qué es lo que complace de ese artificio que se pone ante los ojos de los espectadores, Aristóteles afirma que, en general, complacen los productos de la mimesis, las representaciones. Esto es claro, afirma, pues nos agrada (*chaírō*) ver (*theōréō*) incluso una imagen ejecutada con toda fidelidad (*tas eikónas tas málista ēkribōménas*) de seres cuyo aspecto real nos molesta, nos resulta penoso (*há gar auta lupērōs horōmen*); por ejemplo, figuras (*morphē*) de los animales más repugnantes (*atimotátōn*, sin honor, indignos, despreciables) y de cadáveres (*kai nekron*).

Disfrutamos de las representaciones en general pues, sostiene Aristóteles, aprender (*manthánō*) agrada muchísimo (*hēdiston*) no solo a los filósofos, sino también a los demás, aunque lo comparten escasamente, y concluye:

“Por eso, en efecto, disfrutan viendo las imágenes (*dia gar touto tas eikónas horōntes*), pues sucede que, al contemplarlas aprenden y deducen qué es cada cosa (*theōrountes manthánein kai sullogízesthai tí hékaston*), por ejemplo, que éste es aquél (*hóti outos ekeinos*); pues, si uno no ha visto antes al retratado, no producirá placer (*hēdonē*) como imitación, sino por la ejecución (*epei ean mē itchē proeōrakōs, ouch ē imēma poiēsei tēn hedonēn alla dia ten apergasían*), o por el color o por alguna causa semejante”. (*Poét.*, 1448b15-19)

Es decir, las representaciones nos agradan, en general, pues ya que son obras creadas con la intención de lograr verosimilitud, ser mimesis de algo más, nos complace percibir la semejanza, reconocerla, aprender y deducir qué es cada cosa. En el caso de la mimesis dramática, aprender y deducir que esta acción en escena es una posibilidad de la vida real y que este personaje en escena es semejante a

---

sensaciones, encontrándonos sumidos en nuestras afecciones, los unos y los otros diversamente, por ejemplo, el cobarde en su miedo, el enamorado en su amor; consiguientemente, el uno cree ver enemigos con ocasión de un pequeño parecido y el otro, el objeto amado; y la menor semejanza hace tanto más aparecer estas ilusiones cuanto uno se encuentra más bajo el golpe de la emoción. De la misma manera, también los hombres se equivocan en las crisis de cólera y en todas las pasiones, y tanto más cuanto se encuentran bajo la acción de estas afecciones”, 460b4-11.

posibles sujetos particulares del mundo real. En consecuencia, el placer que nos genera el reconocimiento de la semejanza que la mimesis del poeta propone tiene un fuerte componente intelectual: mediante la mimesis aprendemos y deducimos qué es cada cosa.

Si a través de la mimesis podemos complacernos incluso con la visión de seres cuyo aspecto real nos resulta penoso (*lupēros*), resulta entonces que la mimesis tendría la capacidad de transformar lo penoso en objeto de contemplación placentera. No solamente por la ejecución talentosa de la representación: el color, la fidelidad o precisión (*akribóō*), la composición final (*apergasía*) –todos aspectos formales de la obra que son fundamentales para lograr una buena mimesis. Sino además, y fundamentalmente, porque toda mimesis lo es de algo más, de manera que apela a la capacidad del espectador de reconocer la semejanza, de “aprender y deducir qué es cada cosa”.

Se entiende, pues, que si obtenemos placer de algo doloroso a través de su representación, es en primer lugar, porque se trata precisamente de una representación y no de la vida real. Es por ello que el espectador permanece en su asiento en lugar de responder con alguna acción –huir o dar ayuda<sup>48</sup>. En segundo lugar, obtenemos placer al reconocer ciertas posibilidades de la praxis que están siendo jugadas.

Detengámonos un momento en las palabras que usa Aristóteles para referirse a aquello que hace atractiva la mimesis de algo que en la realidad resulta penoso. Por “deducir” Aristóteles usa *sullogízomai*, lo que es producto de un *sullogismós*, un silogismo. Ahora bien, el proceso por el que se reconocen los contenidos de una obra de teatro debido a que nos ha involucrado en su verosimilitud no es un

---

<sup>48</sup> Halliwell sostiene que Aristóteles supone la evidencia de esta idea –que el placer de la mimesis depende de la conciencia del espectador de que lo que ve es una mimesis artística y no de algo real– basándose en pasajes bastante convincentes en los que se percibe claramente tal diferenciación: *De anima* 2.1, 412b20-22; *Part. Anim.*, 1.1, 640b35-41a3; *Pol.* 3.11, 1281b12; 8.5 1340a19, 24. Cf. *The Aesthetics of Mimesis, o.c.*, pp. 180ss.

proceso estrictamente racional. La mimesis, como se ha señalado, supone afectar intelectual y emocionalmente al espectador a través de la trama. Más bien parece necesario interpretar ese “sullogízomai” en el sentido que más se acerca al sustantivo del que proviene este verbo, “sullogē”, reunión, colección. En esa dirección, el diccionario *Liddel, Scott and Jones* traduce “sullogízomai” por: “to collect and bring at once before the mind, to compute fully, sum up”.

A través de la mimesis, entonces, los espectadores podemos concluir cuál es la semejanza que el poeta nos propone. En el caso de la mimesis dramática, que supone el discurrir de una acción ante nuestros ojos, se enfatiza el ejercicio que se le pide al espectador de recolectar los momentos sucesivos de la acción para dar con su sentido final, para captarlo o reunirlos ante la mente “de una vez”. Pero no solo se capta el sentido final de la obra, una buena pieza de teatro está llena de intuiciones de la vida real que solo se actualizan en la medida en que haya un espectador dispuesto a, y capaz de, captar las semejanzas.

Por otro lado, la palabra “aprender”, *manthánō*, parece extraña en este contexto. Si la mimesis nos presenta una semejanza mediante la cual captamos que este personaje en escena es aquel particular de la vida real o aquel otro, eso supone que de alguna forma ya sabíamos de antemano que aquel, el particular de la vida real, tiene ciertos atributos, que son los que ahora vemos, nuevamente, en la figura del personaje.

Y es que, como señala Ricoeur, si la mimesis lo es de la praxis, ella requiere que tanto quien compone la mimesis, el poeta, como aquellos a quienes esa composición está dirigida, los espectadores, tengan una comprensión previa de la acción y la vida humanas: “(...) toda narración presupone, por parte del narrador y de su auditorio, familiaridad con términos como agente, fin, medio, circunstancia, ayuda, hostilidad, cooperación, conflicto, éxito, fracaso, etc.”<sup>49</sup>. En consecuencia,

---

<sup>49</sup> Ricoeur, Paul, *Tiempo y narración*, vol. 1, o.c., p. 118.

mediante la mimesis aprendemos en el sentido en que en la acción en escena reconocemos posibilidades de la acción en la vida real.

Ahora bien, Aristóteles menciona nuevamente el vínculo entre la mimesis y el conocimiento al explicar una de las razones por las que, según él explica, se originó la poesía. La mimesis, digamos “imitar”, es afín al hombre desde niño (*tó te gar mimeisthai súmphuton tois anthōpois ek pádōn estí*). De hecho, él se distingue de los demás animales pues es más inclinado a la imitación (*mimētikōtatón esti*) y mediante ella adquiere sus primeros conocimientos (*tas mathēseis poieitai dia mimēseōs tas prōtas*).<sup>50</sup>

Como habíamos visto en el capítulo anterior, Aristóteles, lo mismo que Platón, perciben el papel que cumple el juego en el aprendizaje infantil: mediante el juego se aprende a realizar actividades que de adultos se harán seriamente. Aquí la dirección parecería ser la misma: a través de la mimesis adquirimos nuestros primeros conocimientos.

En ese sentido, decía Platón antes, el juego es la forma más privilegiada de mimesis. Los seres humanos, como otros animales, tendemos a jugar, a dedicarnos a actividades por el puro gusto que ellas nos dan, desde lanzar un ovillo de lana hasta jugar con las olas. Según parece, jugamos también –y desde niños, sin que haya sido objeto de enseñanza explícita– a mimar actividades de la vida adulta, jugamos, por ejemplo, a ser la mamá que cuida de sus niños o un piloto de aviones.

Si tanto el juego como la imitación son medios de aprendizaje, el juego de la imitación parecería, entonces, desencadenar con mayor razón alguna forma de

---

<sup>50</sup> Cf. *Poét.*, cap. 4. García Yebra traduce: “El imitar, en efecto, es connatural al hombre desde la niñez, y se diferencia de los demás animales en que es muy inclinado a la imitación y por la imitación adquiere sus primeros conocimientos” (1448b5-8). Sin embargo, sigo la sugerencia de Halliwell de que en ese contraste con el resto de animales debe enfatizarse el comparativo superlativo (*mimētikōtatón*), pues ciertos pasajes evidencian que Aristóteles reconoce la capacidad mimética de otros animales, como las aves: *Hist. Anim.*, 8.12, 597b23-26; 9.1, 609b16; 9.49, 631b9, cf. *The Aesthetics of Mimesis*, o.c., p. 178..

aprendizaje. Una que sea un efecto no buscado por el juego, pues para ser juego debe tratarse de una actividad gratuita, que no conduzca a nada más que al goce de la actividad misma.

Parecería que es precisamente por ello, porque se trata de una actividad que elegimos y desempeñamos libre y confiadamente –bajo la protección de ciertos tiempo, espacio y reglas– que, al liberarnos de las presiones propias de la realidad, el juego nos permite jugar con ella.

Como veíamos en el primer capítulo, mediante el juego el niño puede, ya sin las presiones de lo objetivamente real y precisamente porque no es el propósito inicial del juego, jugar con la realidad, lidiar incluso con ideas que fuera del juego le resultan demasiado amenazantes. O, como dice Aristóteles, mediante la mimesis podemos disfrutar viendo imágenes de seres cuyo aspecto real nos resulta penoso, como figuras de los animales más repugnantes y de cadáveres.

Así pues, lo que hace la mimesis, en general, es mostrarnos aquello a lo que remite de manera que podamos reconocerlo, volver a verlo, pero con otros ojos: no con la mirada del individuo que está dentro de la vida real y actúa en ella, sino con la mirada del espectador.

Eso mismo sucede en el caso particular de la tragedia, que es mimesis de la praxis. El poeta trágico toma significados y contenidos de la praxis para ponernos ante los ojos no la praxis misma sino sus posibilidades. Y no solo toma, como se ha señalado anteriormente, categorías propias de nuestro actuar e interactuar en comunidad, toma también historias conocidas, como la de “(...) Edipo y Tiestes y los varones ilustres de tales estirpes” (*Poét.*, 1453a11-12). Y es que esas historias, por haber sucedido, han mostrado que son posibles y por ello resultan convincentes, que es lo que el poeta busca. Pero, señala Aristóteles:

“(...) no se ha de buscar a toda costa atenerse a las fábulas tradicionales sobre las que versan las tragedias. Sería, en efecto, ridículo pretender esto,

ya que también los hechos conocidos son conocidos de pocos, y sin embargo deleitan a todos." (*Poét.*, 1451b23-26)

Es decir, si el poeta busca convencer, pues esa es la condición indispensable para que el espectador entre en el juego de la mimesis, debe buscar lo verosímil y lo necesario, de manera que el espectador se vincule con la apariencia que tiene ante sí con total seriedad, creyendo en la verdad de esa apariencia.

Para ello, como se dijo, es necesario que el poeta apele a la capacidad del espectador de comprender e interpretar la acción representada para él, y si bien puede usar historias conocidas pues estas facilitan su verosimilitud por el hecho de ya haber ocurrido, el poeta no es un historiador, sino un creador, *poiētēs*. Su habilidad está en crear tramas verosímiles, en las que el espectador crea y, por ello, se afecte, sienta temor y compasión no solo por el destino que corre el héroe, sino por sus propias posibilidades en la vida que transcurre afuera de la mimesis.

Como se explicaba al inicio, en la experiencia de la mimesis aristotélica se funden los criterios propios de la obra misma -verosimilitud y necesidad- con la experiencia de los sujetos para los cuales se juega esa mimesis. Lo verosímil lo es en la medida en que sea convincente (*pithanós*), en la medida en que convenza al espectador de manera que entre en ese juego y, al percibir la verdad de las apariencias jugadas ante sí, estas lo afecten emocional e intelectualmente. Así, el espectador sentirá compasión, temor, se asombrará con las peripecias y agniciones de la trama, comprenderá el sentido de la mimesis.

En consecuencia, la mimesis de la *Poética* no es ni la copia que pretende pasar por ser el mundo real, como temía Platón, ni marca un ámbito autónomo de la creación concebida en términos puramente formales. Más bien está en un nivel intermedio entre ambos:

"Because mimetic images possess a humanly intelligible significance, they must, for Aristotle, remain open in certain respects to ethical understanding and judgment. But the application of this principle is made conditional on a sense that the images of poetry are constituted in artistic materials and

forms that carry with them requirements and standards of value partly of their own (...). The guiding thought here is that because a poem or painting is an artifact of a particular kind, and one whose nature is fictively depictional, not declarative, it should be assessed by criteria that acknowledge and work with its internal aims and nature, including the range of choices that face mimetic artists”<sup>51</sup>.

### 3.2.2 El placer mediante el juego

Remitirnos nuevamente al juego resulta útil para comprender la forma como la experiencia de la mimesis es una experiencia que unifica esos dos aspectos, (i) la obra misma, sus criterios y su estructura, (ii) y la forma como ella afecta al espectador y se remite a la vida real.

Según Winnicott, como veíamos en el primer capítulo, el juego constituye un espacio intermedio entre la total subjetividad con la que el niño nace y el logro de una paulatina conciencia de que hay otros además de sí mismo, hay una realidad externa a la que debe ajustarse. Es un espacio intermedio pues en él el niño puede volver a vivir la experiencia de la ilusión, puede entregarse a la realidad de sus fantasías y exteriorizarlas sabiendo que lo que hace es juego, que no es la realidad exterior. Eso le permite, por un lado, considerar sus fantasías como lo que son, un producto de su interioridad; al mismo tiempo que, ya sin las presiones y las consecuencias propias de la realidad externa, él es capaz de lidiar con contenidos que en la realidad le resultan tremendamente amenazantes.

En la experiencia del juego, entonces, como en la mimesis, lo interno y lo externo se fusionan, los objetos –una escoba, la trama de una pieza teatral– se llenan de contenidos internos que son producto de la interacción en la vida real y que se exteriorizan en el espacio compartido de juego, o en el teatro –o en la interacción entre el escritor y el lector. Pueden exteriorizarse pues no son la realidad externa. Y,

---

<sup>51</sup> Halliwell, *The Aesthetics of Mimesis*, o.c., p. 176.

en el caso de la tragedia, como también en el juego, de esa forma se puede hacer frente a contenidos que en la vida real resultarían terribles.

Pero la tragedia no es, como tampoco lo es el juego, una sesión psicológica ni una indagación filosófica. Buscamos ambas actividades por el puro goce que ellas nos producen, no porque con ellas consigamos algo más. Sin embargo, precisamente porque son actividades gratuitas a las que nos entregamos libremente por placer, pueden revelar, en el análisis, los distintos matices que ese placer adquiere.

Por otra parte, la “desilusión”, como la llama Winnicott, que el niño debe sufrir en ese paso desde la omnipotencia de la total subjetividad –en la que la madre le ha permitido vivir satisfaciendo plenamente sus deseos– a la percepción de que hay otros que también desean debe ser realizada justamente por la madre, quien había permitido la ilusión original.

Esto es necesario pues solo, el niño nunca logrará hacer esa transición, necesita de alguien más que le dé la pauta de que él es un yo entre otros. Con tal transición él adquiere la capacidad de considerar su subjetividad como un “adentro” y considerar a los demás como otros que están “afuera”, en la realidad externa.

En otras palabras, salir de la ilusión, por más placentera que esta sea, es necesario pues le da al niño la posibilidad de vivir en el mundo. Ya que nuestra acción va a ser siempre una interacción, pues vivimos en comunidad, salir de la ilusión es la posibilidad de vincularse afectivamente e interactuar con otros que están afuera, considerar sus deseos, los móviles de sus acciones, sus inclinaciones, etc.

Asimismo, ese tiempo en el que el niño vive en ilusión es fundamental para que construya, luego, una percepción sólida de sí mismo, de lo que hay “adentro” de sí. Como es natural, es imprescindible tanto durante el desarrollo de la infancia como a lo largo de la vida, la percepción clara de un adentro y un afuera, de lo interior y

lo exterior, en última instancia, de la ilusión y la realidad, ideas todas con las que el juego y la ficción juegan.

Esto es especialmente sugerente si consideramos la posición en la que está el espectador, en particular, frente a una tragedia griega. La trama, actualizada por los actores en el escenario, es el espacio de mayor ilusión. Los personajes, como hemos visto, están hasta tal punto inmersos en la acción que esta termina por superarlos, termina por desplegarse más allá de sus intenciones y de lo que pudieron o quisieron prever. El coro, por otra parte, pertenece a la trama pero mantiene cierta distancia de ella: comenta la acción, se sorprende, teme lo que cree que va a suceder, advierte de sus temores, etc. Finalmente, el espectador está aun más distanciado de la ilusión de la trama jugada, él no actúa, su lugar es un asiento, su papel en ese juego es ver. Y lo es pues es para él para quien se juega esa trama, en él se actualiza la mimesis, en su estar persuadido de la verdad de esa apariencia y en su comprensión de las semejanzas que se le muestran.

Así, si la mimesis en general puede ser entendida como juego en la medida en que en ella interactúan y se combinan de manera muy similar el mundo objetivo y el mundo subjetivo, lo interior y lo exterior, en un plano intermedio, en la mimesis trágica esa interacción se da desde distintos niveles, haciendo de ella un juego bastante intenso.

Si el poeta trágico debe buscar generar el placer propio de la tragedia a través de una trama que produzca compasión y temor, el espectador de una tragedia está ante la mimesis de una acción que en la vida real lo obligaría a actuar de alguna manera. Los acontecimientos reales que provocan nuestros más profundos temor y compasión nos impulsan de alguna manera, ya sea para huir de ellos o para ofrecer ayuda. En el espectáculo de la tragedia, en cambio, nos sentamos a contemplar.

Esto es posible, como ya se ha sugerido, solo porque se trata de una mimesis. Y es que la representación, puesto que es ficción y no realidad, nos da otra mirada a lo

representado, la mirada del espectador, distanciado de lo que ve al mismo tiempo que afectado. Sucede que si la mimesis trágica lo es de la praxis y se da, como el juego, en un espacio y tiempo propios y con reglas propias, al usar la realidad para crear una ficción, una mimesis, esta se transforma en una posibilidad, en términos aristotélicos, se transforma en “lo posible según la verosimilitud o la necesidad” (*ta dunata kata to eikos ē to anagkaion*).

No se trata de copiar la realidad, de sacarla de la praxis para colocarla, en su particularidad, en un relato de ficción. Como afirma Aristóteles, la poesía apunta a lo general, de manera que la transformación de la realidad supone recoger ciertos elementos de la praxis y manipularlos para tejer una acción a la que no le falte ni sobre nada, con caracteres tan bien delineados que su padecimiento forme parte inevitable de la acción. En otras palabras, la mimesis de la praxis supone crear un objeto, una trama, tan convincente que sea capaz de lograr que todos los espectadores se entreguen a la verosimilitud de su ilusión<sup>52</sup>.

---

<sup>52</sup> Ricoeur habla de una “alquimia subjetiva” que consiste en la transformación de la pena propia de las emociones trágicas en placer. Esa alquimia que se da en el espectador debe provenir de la transformación por la que pasan los eventos de compasión y temor al ser estructurados en el texto poético. Así, el efecto propio de la tragedia, la catarsis sería producto de la unión de la experiencia subjetiva y la construcción del objeto, del texto: “En este sentido, la dialéctica de lo interior y de lo exterior alcanza su punto culminante en la *catharsis*: el espectador la experimenta; pero se construye en la obra. Aristóteles puede por eso incluirla en su definición de la tragedia, sin consignarle un análisis aparte.”, *Tiempo y narración, o.c.*, p. 111. Gadamer describe ese fenómeno en términos de una “transformación en una construcción”. No se trata de una alteración, aclara, -lo que supone que lo alterado cambia cualitativamente pero sigue siendo lo mismo. “En cambio, ‘transformación’ quiere decir que algo se convierte de golpe en otra cosa completamente distinta, y que esta segunda cosa en la que se ha convertido por su transformación es su verdadero ser (...). Nuestro giro ‘transformación en una construcción’ quiere decir que lo que había antes ya no está ahora. Pero quiere decir también que lo que hay ahora, lo que se representa en el juego del arte, es lo permanentemente verdadero.”, *Verdad y método, o.c.*, p. 155. En otras palabras, ya que en el juego dramático ninguno de los jugadores mantiene su identidad, ni el poeta, ni los actores, ni el propio espectador -pues la identidad de todos ellos está en función de la representación que se juega-, el juego termina transformándose en una construcción en la medida en que se convierte en otra cosa, tiene su patrón en sí mismo, ya no se le puede comparar con nada que no sea él mismo. De esa forma, la mimesis alcanza un ser que está por encima del asunto de si lo que sucede en el juego es real o no.

La mimesis trágica, entonces, transforma lo penoso en artificio para ser contemplado placenteramente. Nos complace dar una mirada intuitiva a las posibilidades de la praxis aunque estas sean dolorosas. Se trata del placer de reconocer, de comprender; pero no mediante enseñanza (como la filosofía o las ciencias), tampoco actuando en la vida real (como la ética), ni solo por medio de un discurso persuasivo (como la retórica). Es el reconocimiento que se obtiene al asistir a una obra que nos pone ante los ojos apariencias verosímiles de la praxis mediante diversos elementos –la palabra justa, la sucesión coherente de episodios, caracteres, peripecias, agniciones, lances patéticos, etc.– cuya función es, sin que los percibamos independientemente, lograr sumergirnos a los espectadores en la verdad de su apariencia.

### 3.2.3 El asistir del espectador

El análisis que hace Gadamer del fenómeno de asistir a un espectáculo es importante. Como él explica, el asistir del espectador está en el mirar, en ese sentido él es *theorós*: “*Theoría* es verdadera participación, no hacer sino padecer (*pathos*), un sentirse arrastrado y poseído por la contemplación.”<sup>53</sup>

La participación del espectador, dice Gadamer, es la asistencia al juego dramático entregándose a él, olvidándose de sí mismo, de manera que al asistir por entero a la representación sale fuera de sí, se vuelve por completo hacia la cosa. Ya que esa cosa es la representación de la praxis, en ese volverse hacia lo otro, en ese salir fuera de sí y participar de lleno en la representación, el espectador reconoce su propio mundo, se reconoce a sí mismo.

Es, pues, la experiencia unitaria que se produce ante una buena obra de teatro: la obra misma nos atrapa, nos vuelca hacia ella, nos hace salir fuera de nosotros mismos y entrar en la ilusión que nos propone. Esa participación del espectador no implica un “hacer” efectivo, él se sienta a ver. Y en ese ver se da con su propia

---

<sup>53</sup> *Verdad y método, o.c.*, p. 170.

representación, se reconoce en la acción que se representa ante sus ojos. Gadamer explica esto en los siguientes términos:

“Lo que se desarrolla ante él [el espectador] resulta para cualquiera tan distinto y destacado respecto a las líneas permanentes del mundo, tan cerrado en un círculo autónomo de sentido, que nadie tendría motivo para salirse de ello hacia cualquier otro futuro o realidad. El receptor queda emplazado en una distancia absoluta que le prohíbe cualquier participación orientada a fines prácticos. Sin embargo, esta distancia es estética en sentido auténtico, pues significa la distancia respecto al ver, que hace posible una participación auténtica y total en lo que se representa ante uno. El auto-olvido estático del espectador se corresponde así con su propia continuidad consigo mismo. La continuidad de sentido accede a él justamente desde aquello a lo que se abandona como espectador”<sup>54</sup>.

El espectador sale de la praxis cuando entra en el espacio de la ficción y toma su lugar frente al escenario, frente a la acción. Esa perspectiva en relación con la acción le permite contemplarla, ella transcurre ante él y, al hacerlo, lo saca fuera de sí y lo introduce en la realidad de su apariencia, una apariencia en la que él se reconoce.

De esa forma, el placer de la tragedia nace desde la obra misma, desde la trama. Al ser una construcción poética la tragedia coloca a los espectadores frente a ella sin pedirles acción alguna, solo la contemplación convencida de las posibilidades que se pone ante sus ojos, que podrían ser las suyas y que los mueven emocionalmente.

En esa dirección, Aristóteles aconseja al poeta que para estructurar las tramas –para hacer esa transformación de la praxis en mimesis– debe ponerlas ante sus propios ojos, es decir, debe ser espectador de su propia creación, lo que, como ya se ha señalado, supone un salir fuera de sí hacia la representación:

“Es preciso estructurar las fábulas y perfeccionarlas con la elocución poniéndolas ante los propios ojos lo más vivamente posible (*málista pro ommátōn tithémenon*); pues así, viéndolas con la mayor claridad, como si presenciara directamente los hechos, el poeta podrá hallar lo apropiado, y de ningún modo dejará de advertir las contradicciones (...). Y, en lo posible, perfeccionándolas también con las actitudes (*schēmasin*); pues, partiendo de la misma naturaleza, son muy persuasivos los que están dentro de las pasiones (*pithanōtatoi gar apo tēs autēs phuseōs hoi en tois páthesin eisin*), y muy

---

<sup>54</sup> *Ibid.*, p. 174.

de veras agita el que está agitado y encoleriza el que está irritado. Por eso el arte de la poesía es de hombres de talento (*euphuous*) o de exaltados (*manikou*); pues los primeros se amoldan bien a las situaciones (*hoi men eúplastoi*), y los segundos salen de sí fácilmente (*hoi de ekstatikoí eisin*)” (*Poét.*, 1455a23-34).

En síntesis, cuando el poeta teje la trama y moldea en ella los acontecimientos trágicos que generarán la compasión y el temor del espectador, él mismo, así como el espectador, está frente a una mimesis. De forma que esa transformación de la praxis en mimesis es, como dice Gadamer, una verdadera transformación. Es decir, la composición del poeta es una posibilidad verosímil de la praxis, no la praxis misma.

Tal transformación obliga a juzgar la mimesis con sus propios criterios, los de la verosimilitud, a no compararla ya con nada más que con el propio desarrollo de su acción. Simultáneamente, ella invita al espectador a asistir a la representación en una actitud que vuelve a fusionar lo interior y lo exterior: él ve desde su asiento una trama que lo vuelca hacia ella, que lo saca fuera de sí y en la que él se reconoce a sí mismo, de modo que la trama lo devuelve a su lugar.

El placer de la tragedia radicaría, entonces, en la complacencia de la visión de acontecimientos penosos que, al haberse transformado en apariencias verosímiles, dejan de ser repulsivos, dejan de requerir una respuesta práctica por parte de quien los ve –acercarse a ayudar o huir.

Quien ve la mimesis asume su papel de espectador en el juego de la representación. Es, según se señalaba en el capítulo anterior, la mirada que da la máscara teatral cuando se coloca ante nosotros: una mirada frontal. El espectador, entonces, asiste a posibilidades en las que se reconoce y por ello lo mueven emocionalmente, lo conmueven.

En el placer de la tragedia se fundirían, así, una experiencia emocional y una intelectual. Se trataría del placer de comprender aspectos complejos de la vida humana a través de la visión de una trama que conmueve. Una experiencia estética de comprensión emocional de las propias posibilidades.



## CONCLUSIONES

Al leer lo que hoy llamamos literatura, ver una tragedia o un cuadro entramos en un espacio muy peculiar, uno que no es el real pero que toma de lo real, lo imita, y se da en la realidad. Quien entra a ese espacio cree que lo que ve es real, al tiempo que sabe que no lo es.

En una obra de teatro sé que tengo delante a un actor, que él no es el príncipe de Dinamarca y que muy probablemente ni siquiera haya pisado nunca Dinamarca. Sé que yo misma no estoy en Dinamarca, sino en un teatro, sentada junto a otras personas que han venido a ver cómo este actor juega su papel. Sin embargo, también creo que estoy viendo a Hamlet, quien habla solo y se lamenta por la muerte de su padre y la falta de lealtad de su madre. Sin esto último no hay obra de teatro –y, en general, no hay ficción.

En el juego se abre un espacio similar. Para que haya juego es fundamental que el jugador crea, que se lo tome seriamente. Al mismo tiempo, él sabe que su juego no es la vida real, que es “solo un juego”, y por ello le resulta placentero, un espacio de descanso.

Eso es a lo que Aristóteles llama verosimilitud (*eikós*), y en ella, como en la mimesis, se funden tanto los aspectos formales de la obra –o del juego– como la manera en que ella afecta al espectador –o el juego al jugador.

Cuando Aristóteles (i) coloca a la mimesis bajo el criterio de la verosimilitud, (ii) incluye en la definición misma de la tragedia el efecto que esa obra debe generar, y

(iii) se refiere al placer que el poeta trágico debe procurar, hace de la mimesis una experiencia compleja pues, teniendo propiedades y criterios propios, ella remite a algo más allá de sí misma, de hecho se actualiza en ese remitirse a algo más. Es para el espectador para quien la mimesis se juega, para su placer, es él quien debe reconocer lo símil.

Al interpretar la mimesis de la *Poética* a través del juego, el juego del drama, se capta la doble mimesis que compone la experiencia a la que se refiere Aristóteles. Por un lado está el artificio mismo, la obra, el producto de una *téchnē* poética. Por otro lado está la forma como ese artificio afecta al público para el que está dirigido, cómo se realiza su intencionalidad, lo que implica la capacidad de la obra de remitirse a aquello de lo que es mimesis, la vida.

El juego comparte con la mimesis aristotélica la capacidad de atrapar a los jugadores en un mundo de ilusión, verosímil, en el que se muestra algo en su forma más originaria, general, al liberarlo de las tensiones y presiones de lo que no es juego, la vida real. De esa forma, como en el juego de la tragedia, los jugadores pueden entrar en contacto incluso con contenidos que de otra manera les resultarían insoportables.

Esa es la capacidad del juego de apropiarse de lo real, transformarlo y exhibirlo bajo nuevos y distintos aspectos que, porque son “solo un juego”, nos muestran la realidad al devolvérsela transformada en una representación.

Como hemos visto, jugar es una forma de representar. El niño se representa a sí mismo al jugar. Y cuando juega con alguien más, ese otro puede hacer de reflejo de su representación, de modo que el niño puede verse a sí mismo a través del rostro y la actitud del otro jugador.

Si un adulto juega con un niño, debe estar dispuesto a entrar también en ese espacio potencial que abre el juego, el “como si” que le es propio. El adulto tiene

una perspectiva más amplia, pues sabe mejor qué es ilusión y qué realidad. El niño puede entonces jugar seguro, sabiendo que el juego se mantendrá en su lugar, sin que se convierta en realidad.

Por ello es importante que el adulto entre en el juego lo suficiente como para que el niño sienta que se trata de un juego. De ese modo, el adulto le devolverá al niño un reflejo de sí mismo que este reconozca, que sea relevante para él, pero que no sea exacto. De lo contrario los límites del juego se borrarían y el niño se aterroraría ante tal realismo.

Para que el juego siga siéndolo y dé placer, entonces, los jugadores deben mantener cierta conciencia de que juegan, por más seriamente que se tomen el juego. De manera similar, la intención de la mimesis dramática es la de ser una apariencia, no la realidad. El hecho de que sea una apariencia y que se la considere en su realidad es lo que la hace placentera.

Por lo tanto, que la tragedia sea mimesis de la praxis no significa que sea una imitación de la vida, una imagen copiada que, como podría objetar Platón, sería poco original y podría decir muy poco sobre la praxis.

La mimesis, como el juego y el teatro, no ofrece ni una realidad enteramente objetiva, como podría serlo la vida cotidiana, ni una realidad enteramente subjetiva, puramente individual. Constituye un espacio intermedio, de descanso de los requerimientos y presiones de la realidad. O, en términos aristotélicos, el juego y las demás actividades miméticas, como el teatro, formarían parte de las actividades propias del descanso en tiempo de ocio.

El teatro nos hace espectadores no de la vida misma, sino de su mimesis, de la transformación de aspectos de la vida en una construcción para ser jugada.

Ahora bien, según notábamos con Winnicott y con Platón, precisamente porque en el juego lo real y la apariencia se entrelazan de manera que lo real es la apariencia – en tanto apariencia–, esta se muestra sin resultar amenazante. Así permite que aquello de lo que es apariencia se manifieste espontáneamente, en su aspecto menos esforzado, más natural, en ese sentido más real, por lo que puede constituir, siguiendo a Platón, una prueba (*básanos*).

Hamlet recurre a la ficción, a la apariencia, para saber si lo que ha visto es el fantasma de su padre o el engaño de un demonio. No puede seguir recurriendo a su propia subjetividad, a sus reflexiones y juicios, pues no le sirven de nada, solo lo conducen a mayores dudas. Organiza entonces una representación para ver si su madre y su tío son culpables. Si los perturba será porque se reconocen en ella... “the play's the thing wherein I'll catch the conscience of the king”.

Para alcanzar alguna objetividad Hamlet transita desde un encierro en su propia subjetividad, que lo llena de dudas, hacia la ilusión jugada o representada. Recorre, pues, un camino semejante al que, según las tesis de Winnicott, Fonagy y Target, el niño recorre en su desarrollo.

El niño, para salir de la total subjetividad en la que nace usa la ilusión del juego y mediante ella logra considerar sus contenidos internos como subjetivos, unos entre otros. De manera que logra así también la idea de un afuera, algo objetivo en la medida en que está más allá de sí mismo.

Durante el resto de la vida el niño deberá lidiar constantemente con el esfuerzo y la tensión de distinguir entre, a la vez que hacer coincidir, la realidad interna y la externa. Es decir, darse cuenta de que sus pensamientos son eso, pensamientos –y no realidades–, al mismo tiempo que interpretar lo que él piensa y siente también en función de lo que los otros piensan y sienten.

En esa etapa posterior de la vida, la ilusión y el juego pasarán a ser formas de descansar de tales tensiones, formas de ocupar nuestro tiempo de ocio, razón por la cual trabajamos.

A diferencia del juego infantil, la paradójica distancia de la realidad que marca la mimesis –pues marca distancia de ella al mismo tiempo que se la apropia–, se ofrece a los espectadores, se juega para ellos. Y les da una mirada de la praxis teñida de emociones.

El poeta apela a la habilidad de los espectadores de deducir y comprender las posibilidades de la praxis que se representan. Les muestra acciones y caracteres generales, capaces de persuadir a los espectadores para que así perciban las semejanzas. Es decir, capaces de recibir la experiencia, valores, deseos, juicios de los espectadores de manera que les sean devueltos re-presentados.

Entendida en esos términos, la experiencia de reconocer aspectos de la praxis a través de una mimesis, puede ampliar o incluso modificar la comprensión que el espectador tiene de la praxis.

Dioniso, dios del drama, patrocina la experiencia que permite ese reconocimiento, la de creer en la realidad de la apariencia. Él patrocina la experiencia de salir fuera de sí, de creer en la verdad de la apariencia al punto de que la propia actualidad, la pertenencia al tiempo y espacio de la vida cotidiana, queda en suspenso.

La máscara dramática ofrece una mirada semejante, la de la verosimilitud jugada para alguien. Al confrontar a quien la ve, la máscara, como el teatro, produce el particular efecto de hacerlo consciente de sí, es decir, lo saca fuera del cotidiano discurrir y le da una mirada hacia sí mismo.

Ártemis, diosa también vinculada a la máscara, patrocina el tránsito desde la subjetividad de la infancia hacia la objetividad de la madurez. En los rituales que

precedía los jóvenes entraban a la edad adulta explorando la alteridad, la experiencia de ser otro. En otras palabras, mediante tales rituales los jóvenes llegaban a ser quienes eran jugando a ser otros.

No es de sorprender que se represente a Paidiá, la personificación del juego, como parte del cortejo de Dioniso, dios del teatro, de la experiencia de lo otro, de las apariencias y del vino.

Tanto el drama como el juego son formas de representación, pues tienen la capacidad de involucrar a los jugadores y espectadores al punto de hacerlos salir fuera de sí. Con ello les permiten reconocer diversos aspectos de la praxis, diversas vidas, diversas tramas.

Esa mirada que da el teatro hacia la vida nos confronta, cuando nos muestra una tragedia, posibilidades dolorosas que, sin embargo, resultan placenteras pues reconocemos su verosimilitud, reconocemos que hay ciertos aspectos de la vida que están siendo jugados.

De ese modo, el poeta trágico complace al público generando en él emociones penosas, compasión y temor, en un espectáculo que apela, a la vez, a sus emociones y a su comprensión intelectual.

## BIBLIOGRAFÍA

### *Fuentes primarias*

#### a) De Aristóteles

1. *Poética de Aristóteles*, edición trilingüe de Valentín García Yebra, Madrid: Gredos, 1974.  
*Aristotle's Theory of Poetry and Fine Art*, traducción y notas críticas de S. H. Butcher, Nueva York: Dover Publications, 1951.  
*Poetics*, Introduction, Commentary and Appendixes by Lucas, D.W., Oxford: Clarendon Press, 1972.
2. *Ética a Nicómaco*, edición bilingüe de María Araujo y Julián Marías, Madrid: Centro de Estudios Constitucionales, 1989.  
 Edición en griego por J. Bywater, en: Crane, Gregory (ed.), *The Perseus Digital Library*, Tufts University (<http://www.perseus.tufts.edu/>).
3. *De los sueños*, en: *Parva Naturalia*, traducción, introducción y notas de Jorge A. Serrano, Madrid: Alianza Editorial, 1993.  
*De somniis*, McKeon, Richard (ed.), *The Basic Works of Aristotle*, The Modern Library Classics, Nueva York: Random House, 2001.
4. *Metafísica*, traducción e introducción de Hernán Zucchi, 2da. ed., Buenos Aires: Editorial Sudamericana, 1986.  
 Edición en griego por W. D. Ross, en: Crane, Gregory (ed.), *The Perseus Digital Library*, Tufts University (<http://www.perseus.tufts.edu/>).
5. *Política*, traducción de Manuela García Valdés, Madrid: Gredos, 1988.  
 Edición en griego por W. D. Ross, en: Crane, Gregory (ed.), *The Perseus Digital Library*, Tufts University (<http://www.perseus.tufts.edu/>).  
*Politics*, Vol. 21 (Loeb Classical Library), traducción al inglés de H. Rackham, Londres: William Heinemann, 1944. En: Crane, Gregory (ed.), *The Perseus Digital Library*, Tufts University (<http://www.perseus.tufts.edu/>).
6. *Retórica*, traducción de Quintín Racionero, Madrid: Gredos, 1990.  
 Edición en griego por W.D. Ross, en: Crane, Gregory (ed.), *The Perseus Digital Library*, Tufts University (<http://www.perseus.tufts.edu/>).

## b) De Platón

7. *Las Leyes*, edición bilingüe, traducción y notas de José Manuel Pabón y Manuel Fernández-Galiano, Madrid: Centro de Estudios Políticos y Constitucionales, 1999.  
*Laws*, en: *Plato in Twelve Volumes*, vols. 10 y 11, traducción al inglés de R.G. Bury, Cambridge, MA: Harvard University Press; Londres : William Heinemann, 1967 y 1968. En: Crane, Gregory (ed.), *The Perseus Digital Library*, Tufts University (<http://www.perseus.tufts.edu/>).
8. *República*, edición bilingüe, traducción y notas de José Manuel Pabón y Manuel Fernández-Galiano, Madrid: Centro de Estudios Políticos y Constitucionales, 1997.  
*Republic*, en: *Plato in Twelve Volumes*, vols. 5 y 6, traducción al inglés de Paul Shorey, Cambridge, MA: Harvard University Press; Londres: William Heinemann, 1969. En: Crane, Gregory (ed.), *The Perseus Digital Library*, Tufts University (<http://www.perseus.tufts.edu/>).
9. *Político*, edición bilingüe, traducción y notas de Antonio Gonzáles Laso, Madrid: Centro de Estudios Políticos, 1955.  
*Statesman*, en: *Plato in Twelve Volumes*, vol. 12, traducción de Harold N. Fowler, Cambridge, MA: Harvard University Press; London: William Heinemann, 1921. En: Crane, Gregory (ed.), *The Perseus Digital Library*, Tufts University (<http://www.perseus.tufts.edu/>).

## c) De literatura griega

10. Homero, *Ilíada*, edición y traducción de Antonio López Eire, 9na. ed., Madrid: Cátedra, 2003.
11. Sófocles, *Edipo en Colono*, traducción y notas de Assela Alamillo, Madrid: Gredos, 1998.  
Edición en griego y en inglés por Sir Richard Jebb, en: Crane, Gregory (ed.), *The Perseus Digital Library*, Tufts University (<http://www.perseus.tufts.edu/>).
12. Eurípides, *Bacantes*, traducción, estudio preliminar y notas de Nora Andrade, Buenos Aires: Biblos, 2003.  
Edición en griego por Gilbert Murray. Edición en inglés por T. A. Buckley. Ambas en: Crane, Gregory (ed.), *The Perseus Digital Library*, Tufts University (<http://www.perseus.tufts.edu/>).

*Fuentes secundarias*

a) Sobre la mimesis, el juego y la naturaleza de la ficción

13. Gass, William H., *Fiction and the Figures of Life*, Boston: David R. Godine, 1979.
14. Gadamer, Hans-Georg, *Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica*, vol. 1, 4ta. ed., Salamanca: Sígueme, 1991.
15. -----, *Estética y hermenéutica*, 2da. ed., Madrid: Tecnos, 1998.
16. Halliwell, Stephen, *The Aesthetics of Mimesis. Ancient texts and Modern Problems*, Princeton: Princeton University Press, 2002.
17. Huizinga, Johan, *Homo ludens*, traducción de Eugenio Imaz, Madrid: Alianza Editorial, 1972.
18. Ricoeur, Paul, *Historia y narratividad*, Barcelona: Paidós, 1999.
19. -----, *Del texto a la acción. Ensayos de Hermenéutica II*, 2da. ed., México D.F.: FCE, 2002.
20. Sörbom, Göran, "The Classical Concept of Mimesis", en: Smith, Paul y Carolyn Wilde (eds.), *A Companion to Art Theory*, Oxford: Blackwell Publishing, 2002, pp 19-28.
21. Winnicott, D.W., *Realidad y juego*, 7ma. ed., Barcelona: Gedisa, 1997.

b) Sobre Grecia, la tragedia y la iconografía griegas

22. Belfiore, Elizabeth, *Murder Among Friends. Violation of Philía in Greek Tragedy*, Nueva York: Oxford University Press, 2000.
23. Boardman, John (ed.), *The Oxford History of Classical Art*, Nueva York: Oxford University Press, 1993.
24. Burkert, Walter, *Cultos místéricos antiguos*. Madrid: Trotta, 2005.
25. Calame, Claude, "Facing Otherness: The Tragic Mask in Ancient Greece", pp. 125-142, en: *History of Religions*, vol. 26, No. 2 (Nov., 1986).
26. Cartledge, Paul, "'Deep plays': theater as process in Greek civic life", pp. 3-35, en: Easterling, P.E. (ed.), *The Cambridge Companion to Greek Tragedy*, Cambridge: Cambridge University Press, 1997.
27. Crane, Gregory (ed.), *The Perseus Digital Library*, Tufts University (<http://www.perseus.tufts.edu/>).

28. Dodds, E.R., *Los griegos y lo irracional*, 2da. ed., Madrid: Alianza Editorial, 1981.
29. Durando, Furio, *Greece. Splendours of an Ancient Civilization*, Londres: Thames & Hudson, 1997.
30. Easterling, P.E., "A show for Dionysus", pp. 36-53, en: Easterling, P.E. (ed.), *The Cambridge Companion to Greek Tragedy*, Cambridge: Cambridge University Press, 1997.
31. -----, "Form and performance ", pp. 151-177, en: Easterling, P.E. (ed.), *The Cambridge Companion to Greek Tragedy*, Cambridge: Cambridge University Press, 1997.
32. -----, "From repertoire to canon", pp. 211-227, en: Easterling, P.E. (ed.), *The Cambridge Companion to Greek Tragedy*, Cambridge: Cambridge University Press, 1997.
33. Finley, M.I., *Los griegos de la antigüedad*, Barcelona: Labor, 1992.
34. Goldhill, Simon, "The language of tragedy: rhetoric and communication", pp. 127-150, en: Easterling, P.E. (ed.), *The Cambridge Companion to Greek Tragedy*, Cambridge: Cambridge University Press, 1997.
35. -----, "The audience of Athenian tragedy", pp. 54-68, en: Easterling, P.E. (ed.), *The Cambridge Companion to Greek Tragedy*, Cambridge: Cambridge University Press, 1997.
36. -----, *Love, Sex & Tragedy. Why Classics Matters*, Londres: John Murray, 2004.
37. Grimal, Pierre, *Diccionario de mitología griega y romana*, Barcelona: Paidós, 1981.
38. Iriarte, Ana. *Democracia y tragedia: la era de Pericles*, Madrid: Akal, 1996.
39. Kerényi, Karl, *The Gods of the Greeks*, Londres: Thames & Hudson, 1951.
40. Konstan, David, *Friendship in the Classical World*, Nueva York: Cambridge University Press, 1997.
41. Kurtz, Donna (dir.), *The Beazley Archive*, Unidad de Investigación de la Facultad de Clásicos de la Universidad de Oxford (<http://www.beazley.ox.ac.uk>).
42. Lesky, Albin, *La tragedia griega*. Barcelona: El Acantilado, 2001.
43. Meier, Christian, *The Political Art of Greek Tragedy*, traducido al inglés por Andrew Webber, Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1993.
44. Otto, Walter F., *Los dioses de Grecia*. Madrid: Siruela, 2003.
45. -----, *Dioniso. Mito y culto*. Madrid: Siruela, 1997.
46. -----, *Las musas y el origen divino del canto y el habla*, Madrid: Siruela, 2005.

47. Reinhardt, Karl, *Sófocles*, Barcelona: Destino, 1991.
48. Shapiro, H.A., *Personifications in Greek Art: The Representation of Abstract Concepts, 600-400 B.C.*, Kilchberg/Zürich: Akanthus Verlag für Archäologie, 1993.
49. Smith, Amy, "Athenian Political Art from the Fifth and Fourth Centuries BCE: Images of Political Personifications", en: Blackwell, C.W. (ed.), *Dēmos: Classical Athenian Democracy*, 2003. Publicación de *The Stoa: A Consortium for Electronic Publication in the Humanities* (<http://www.stoa.org>).
50. Taplin, Oliver, "The pictorial record", pp. 69-90, en: Easterling, P.E. (ed.), *The Cambridge Companion to Greek Tragedy*, Cambridge: Cambridge University Press, 1997.
51. Vernant Jean-Pierre y Pierre Vidal-Naquet, *Mito y tragedia en la Grecia antigua*, tomo I (traducción de Mauro Armiño) y tomo II (traducción de Ana Iriarte), Madrid: Taurus, 1989.
52. Vernant Jean-Pierre, *Mito y religión en la Grecia antigua*, traducción de Salvador María del Carril, Barcelona: Ariel, 1991.
53. Webster, T.B.L., "Personification as a Mode of Greek Thought", pp. 10-21, en: *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes*, vol. 17, No. 1/2 (1954).

c) Sobre Aristóteles

54. Andersen, Öivind y Jon Haarberg (eds.), *Making Sense of Aristotle. Essays in Poetics*, Londres: Duckworth, 2001.
55. Belfiore, Elizabeth S., *Tragic Pleasures. Aristotle on Plot and Emotion*, Princeton: Princeton University Press.
56. Halliwell, Stephen, "Pleasure, Understanding, and Emotion in Aristotle's *Poetics*", en: Rorty, Amélie (ed.), *Essays on Aristotle's Poetics*, Princeton: Princeton University Press, 1992.
57. -----, *Poetics of Aristotle: Translation and Commentary*, Londres : Duckworth, 1987.
58. Jones, John, *On Aristotle and Greek Tragedy*, Stanford: Stanford California Press, 1980.
59. Kommerell, Max, *Lessing y Aristóteles. Investigación acerca de la teoría de la tragedia*, Madrid: Visor, 1990.
60. Kosman, Aryeh, "Acting: Drama as the *Mimēsis* of Praxis", pp. 51-72, en: Rorty, Amélie (ed.), *Essays on Aristotle's Poetics*, Princeton: Princeton University Press, 1992.

61. Nehamas, Alexander, "Pity and Fear in the *Rhetoric* and the *Poetics*", pp. 291-314, en: Oksenberg Rorty, Amélie (ed.), *Essays on Aristotle's Poetics*, Princeton: Princeton University Press, 1992.
62. Nussbaum, Martha, *La fragilidad del bien. Fortuna y ética en la tragedia y la filosofía griega*, Madrid: Visor, 1995.
63. Nutall, A.D., *Why Does Tragedy Give Pleasure?*, Nueva York: Oxford University Press, 1996.
64. Sherman, Nancy, "Hamartia and Virtue", pp. 177-196, en: Oksenberg Rorty, Amélie (ed.), *Essays on Aristotle's Poetics*, Princeton: Princeton University Press, 1992.
65. Simpson, Peter, *A Philosophical Commentary on the Politics of Aristotle*. Carolina del Norte: The University of North Carolina Press, 1998.
66. Stinton, T.C.W., "Hamartia in Aristotle and Greek Tragedy", en: *Collected Papers on Greek Tragedy*, Oxford: Clarendon Press, 1990.
67. Woodruff, Paul, "Aristotle on Mimesis", pp. 73-95, en: Rorty, Amélie (ed.), *Essays on Aristotle's Poetics*, Princeton: Princeton University Press, 1992.
68. Warry, J.G., *Greek Aesthetic Theory. A Study of Callistic and Aesthetic Concepts in the Works of Plato and Aristotle*, Londres: Methuen & Co., 1962.
69. Worth, Sarah E., "Aristotle, Thought, and Mimesis: Our Response to Fiction", pp. 333-339, en: *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 58: 4 (2000).