

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.⁴¹, 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.

⁴¹ 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.⁴²

⁴² 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 imaginación⁴³. 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.

⁴³ 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 perspectivas⁴⁴ 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?

⁴⁴ 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 tragedia⁴⁵: “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.

⁴⁵ “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 (*phainómena*) imposible.⁴⁶

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 ella⁴⁷.

⁴⁶ 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 (*phainómeno*) 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.

⁴⁷ 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 (*epēi 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 ayuda⁴⁸. 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

⁴⁸ 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.”⁴⁹. En consecuencia,

⁴⁹ 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*).⁵⁰

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

⁵⁰ 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”⁵¹.

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,

⁵¹ 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 ilusión⁵².

⁵² 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.”⁵³

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

⁵³ *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”⁵⁴.

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

⁵⁴ *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

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/>).

