

ENTORNO A LA IDEA DE JUEGO A PARTIR DE DOS ESCENAS DE CALDERÓN¹

María J. Ortega Máñez
Université de La Sorbonne (Paris IV)
Centre de Recherche sur l'Histoire du Théâtre
75005 París
Francia
aia_rayuela@yahoo.es

Para entrar en el templo de tu verso
dejaré mis sandalias a la puerta;
avanzaré después con planta incierta
divino de sentir tu culto inmerso.
Francisco Mollá, «Teixeira de Pascoaes», *Orto*.

EXTRANJERO DE ELEA. ¿Concibes una forma de juego (*paidiás*) más habilidosa y
más graciosa que la mimesis (*tò mimetikón*)?
Platón, *Sofista* (234b), trad. Néstor L. Cordero, modificada.

Aceptando el envite del sugerente título de este congreso², la reflexión que sigue se ciñe más a la primera parte del mismo que a la

¹ Deseo expresar mi agradecimiento sincero a Wolfram Aichinger, Denis Guénoun, Wolfram Nitsch y Felipe Pedraza, por sus comentarios tras la presentación oral de este trabajo, así como a Santiago Fernández Mosquera, por su lectura y observaciones.

² «Jugarse la vida. La comedia cómica de Calderón», organizado por Wolfram Aichinger y Wolfram Nitsch, Viena 7-9 abril 2016. Agradezco a los organizadores su invitación.

delimitación genérica de la segunda. Fieles al sentido de riesgo que la expresión «jugarse la vida» denota, nos preguntaremos a continuación si cierta idea de juego que involucra en él la vida es deducible de la comedia calderoniana.

El juego impregna capilarmente todo acto humano, hasta tal punto que, más que su presencia, resulta difícil detectar su ausencia³. No obstante, conviene distinguir el fenómeno del juego, que como tal, según Huizinga, precede incluso a la cultura, de su noción teórica, la cual adviene con Schiller en sus *Cartas sobre la educación estética del hombre* (1795)⁴. Entre la práctica y el concepto, la cultura barroca española ofrece un campo de observación interesante, al desempeñar el juego en ella un papel central. Así lo constata Wolfram Nitsch:

Se juega sin parar y por todas partes, pero sobre todo en dos lugares donde se puede jugar sin límites sociales ni temporales, en la casa de juego y en el corral de comedias. Por eso, aparte del juego de azar y frecuentemente acercado a él, es el teatro lo que es considerado como la manifestación más importante e inquietante de una omnipresente actividad lúdica⁵.

Es precisamente en el teatro, a medio camino entre el juego vivido y su filosofía —representación mediante—, donde pretendemos buscar lo que aquí denominaremos *idea de juego*, a saber: un pensamiento que no se formula teóricamente sino que preside una acción dramática y se expresa poéticamente. Desde esta perspectiva abordaremos algunos asideros conceptuales del pensamiento de Calderón y su dramaturgia⁶. Concretamente, nos centraremos en cierta idea de juego derivada de un tipo de metateatralidad consistente en *ser actor de sí mismo*. Serían aquellos casos en los que el personaje, sin saberlo, movido por deter-

³ Huizinga, 1951, pp. 11-13.

⁴ Ver §15, Schiller, 1992, pp. 212-225. A partir de ese momento, la lista de pensadores del juego será extensa y contundente. Desde el siglo xx, y sin ser exhaustivos, hay que citar a Ortega y Gasset (1925, 1946), Heidegger (1928-1929), Huizinga (1938), Wittgenstein (1953), Caillois (1958), Gadamer (1960), Fink (1960).

⁵ Nitsch, 2001, p. 934. El autor reenvía a Díez Borque, 1978, pp. 247-260.

⁶ Metodológicamente nos mueve la misma convicción que a Rivera de Rosales: «No se trata en nuestro dramaturgo de un proceso metodológico y conceptualmente conducido, sino que están expuestos en metáforas dramáticas entrelazadas o bien dispersas, siguiendo la lógica poética de cada pieza. Pero si se ponen en un cierto orden conceptual [...] creo que se comprende mejor la fuerza filosófica de su conjunto» (2008, p. 442).

minados resortes lúdicos, pasa a interpretar improvisadamente un papel, de entrada difuso, que acaba encarnando; temática esta eminentemente calderoniana que necesita ser acotada. Excluimos de este planteamiento el caso paradigmático de *El gran teatro del mundo*, donde, en efecto, cada cual representa lo que es; pero por ello, precisamente, el acento recae en la *representación*, es decir, en aquello que se remplace, y por ende, en la valencia metafísica y teatral del *mundo* y la *vida*⁷. Quedan igualmente fuera de esta jurisdicción los casos de ocultación bajo otra identidad y de disfraz, al interpretarse en ellos a «otro» personaje⁸. Más que el *qué*⁹, nos interesa aquí el *cómo*; es decir: el proceso dramático, la manera en que se dispone esa auto-actuación dentro del teatro, desde el punto de vista del agente. Los ejemplos que se analizarán, de piezas coetáneas, son los del personaje de Ulises en *El mayor encanto, amor* —obligado a fingir ser amante de Circe, lo cual acaba siendo, o es— y Tamar —quien hace lo propio, en el papel de amada, de su hermanastro Amón— en *Los cabellos de Absalón*.

Nuestra hipótesis es que mediante este recurso dramático se vehicula una idea del juego teatral *in nuce* en Calderón, que por ciertos aspectos coincide con algunas teorías posteriores sobre la *mímesis* y la necesidad

⁷ Estudio aparte requeriría *La vida es sueño*, pues puede considerarse que Segismundo se ve abocado a interpretar su propia vida en los distintos escenarios en los que se va encontrando. Sin embargo, no se trata de juego ni de teatro dentro del teatro, sino de sueño. El sueño como dispositivo estructural descarta esta obra del análisis que aquí proponemos.

⁸ Este tipo de recurso metateatral, en su relación con el subgénero palatino y la temática del poder, ha sido estudiado recientemente por Alejandro García Reidy, 2011, pp. 183-208. Aunque algunos de los casos analizados entrarían dentro de nuestra demarcación temática (por ejemplo, el de Fadrique de cara al Duque en *La selva confusa*), se trata por lo general, como él mismo indica, de lo que la crítica anglosajona ha denominado *role-playing*, es decir «técnica por la que los personajes asumen conscientemente identidades diferentes a las suyas» (García Reidy, 2011, p. 184). Nuestro planteamiento difiere de este en la medida en que se centra más bien en el personaje que *actúa de sí mismo*, a veces de forma inconsciente. Cabe apuntar, sin embargo, para lo que nos interesa aquí, el uso reiterado de la noción de juego que hace este especialista a la hora de caracterizar la función de este recurso (García Reidy, 2011, pp. 185, 187, 188, 191, 192, 193, 194, 195, 199 y ss.).

⁹ Planteamiento inherente al paradigma conceptual de la *representación*, en la medida en que este apela, de entrada, a una instancia ausente (el personaje) que, a través de este acto, se hace presente, se vuelve (*re-*) a presentar. Así, hablaremos de *representación* siempre que sea posible designar claramente aquello que se representa, como en el ejemplo señalado de *El gran teatro del mundo*. Caso distinto, como se verá, es el que aquí tratamos.

actual del teatro. Para demostrarlo, someteremos la pregunta ¿cómo funciona el juego, eventualmente teatral? primeramente a *El mayor encanto, amor*, que invitamos a considerar como un laboratorio filosófico —en cuanto lugar de experimentación conceptual— y en segundo lugar a *Los cabellos de Absalón*, donde la idea de juego se va determinando metafórica y progresivamente; progresión conceptual que intentaremos trazar en estas dos piezas de 1635.

1. *EL MAYOR ENCANTO, AMOR*: LABORATORIO FILOSÓFICO

El planteamiento de esta comedia mitológica es bien conocido: implacable encantadora, Circe convierte en animal a todo el que arriba a las costas de su isla... hasta la llegada de Ulises, quien logra vencer sus artes, deslumbrándola. El principio de la segunda jornada presenta a una Circe enamorada de Ulises, pero altiva, planeando una estratagema para declararle su amor de forma encubierta. Para ello necesita la ayuda de una de sus damas, Flérída, quien, enamorada a su vez de Lísidas, se ve en la difícil tesitura de tener que disimular su amor por éste último al tiempo que fingir amar a Ulises. Es en este contexto en el que tiene lugar la academia:

CIRCE	Pues habemos de pasar aquí el ardor de la siesta, porque una aguda <i>cuestión</i> más a todos <i>entretenga</i> , haz, Flérída, una pregunta y cada uno la defienda (vv. 1324-1329)
-------	---

Y así Flérída, tras exponer el caso, plantea la *cuestión*¹⁰: ¿cuál es más dificultoso: / *fingir o disimular*? (vv. 1340-1341).

1.1. *El experimento de Circe: entre juego y disquisición filosófica*

El pasaje ha dado pie a diversas interpretaciones en clave política, puesto que, desde Machiavelli, la pareja de conceptos centra reflexiones

¹⁰ Sobre este tipo de *cuestiones*, y su relación con las comedias, ver Pailler, quien destaca la dimensión lúdica como estructural: «tout le jeu est là, car il s'agit tout d'abord d'un jeu» (1974, pp. 16 y ss.).

y debates¹¹. Dejando a un lado esta dimensión, señalaremos dos aspectos que este planteamiento nos parece igualmente encerrar.

1) Su carácter lúdico —«que a todos entretenga»—, apuntado entre otros por Sebastian Neumeister. Su punto de partida es la observación de Max Kommerell, tan enigmática como sugestiva, según la cual «las escenas más logradas de Calderón se inspiran del *genio libre del juego*»¹². En esta línea, apunta Neumeister, «Calderón se sirve no sólo de los elementos lúdicos típicos de la comedia, el amor, el enredo, la música, la poesía, el gracioso, los entremeses y la comicidad en general sino además de una tradición cortesana muy antigua: los juegos de sociedad»¹³. Esta práctica entronca con la tradición caballeresca, que arranca con los llamados *jocs partits* en que los trovadores de Provenza ponían en escena, para un público cortesano, debates casuísticos sobre el amor cortés; juegos que, siempre según Neumesiter, se difunden luego por toda Europa hasta el siglo XVII, tradición esencialmente cortesana en la que se inscribe Calderón con *El mayor encanto, amor*.

Además de estos juegos de sociedad, que constituyen el marco, el binomio fingir/disimular lleva a la idea de juego por otros caminos hermenéuticos. Por un lado, respecto a *fingir*: el juego específicamente teatral se esgrime como prueba en la *disputatio*, quedando con ello el arte del actor entendido como fingimiento:

ARSIDAS	Esto pruebo claramente si un representante a oír vamos, porque persuadir nos hace entonces que amó y un enamorado no; luego más es el fingir (vv. 1386-1391)
---------	---

Por otro lado, en lo que concierne a *disimular*: su intrínseco vínculo con el juego será visto por Gracián en su *Oráculo manual y arte de prudencia* (1647). Tal vez porque el ámbito en el que se ejerce el arte probabilístico de Gracián coincida con el del teatro calderoniano —un mundo en el que nada parece lo que es y nada es lo que parece—, al igual que hará Calderón, Gracián se sirve de la metáfora del juego, en este caso para

¹¹ Para un estado de la cuestión, ver Fernández Mosquera, 2015 y Sáez, 2014.

¹² Kommerell, 1946, pp. 164-165, cit. Neumeister, 2013, p. 809. Cursiva nuestra.

¹³ Neumeister, 2013, p. 810.

definir el disimular: «el más práctico saber consiste en disimular; lleva el riesgo de perder el que juega a juego descubierto»¹⁴.

2) Su carácter filosófico —«aguda cuestión»—, que abre el terreno para una forma de razonamiento filosófico de tipo dialéctico, que es la disquisición o *disputatio*. Con el fin de evaluar su dificultad respectiva, la pregunta presupone una distinción entre fingir y disimular¹⁵. Vale la pena observar, sin embargo, que la lengua del tiempo de Calderón amalgamaba ambos conceptos. He aquí la definición de Covarrubias:

FINGIR. [...] extiéndese a todo aquello que se forma y forja, o con el entendimiento o con la mano. *Pero en lengua castellana lo más recibido y usado es tomarse esta palabra fingir por disimular y fabricar alguna mentira, o fingir y dar a entender ser otra persona de la que es, mintiendo, en dicho y en hecho*¹⁶.

Es decir: fingir y disimular se tienen por sinónimos. Ahora bien, sabemos desde Platón que distinguir, diferenciar lo que el uso mezcla es lo propio del filósofo¹⁷. En favor de una y otra tesis Ulises y Arsidas van oponiendo varios argumentos hasta casi llegar a las manos. Y es en este punto, en la intervención de Circe, donde se deja apreciar el tipo de filosofía que esta practica:

Y así, para que salgamos
de la *cuestión* en que estamos,
desde el empuñado acero
hoy a la *experiencia* quiero
que la *duda* remitamos.
Ulises no ama y defiende
que es más celar un ardor;
Arsidas ama en rigor
y que es más fingirle entiende;
y así mi ingenio pretende

¹⁴ Gracián, *Oráculo manual y arte de prudencia*, §XCVIII, p. 215 (ver también §XICX, p. 216 y §CXXX, p. 265). Antonio Regalado ve en esta metáfora «la misma prudencia desplegada por los vengadores calderonianos» (1995, vol. I, pp. 308-309). A la noción de riesgo volveremos más adelante.

¹⁵ Regalado informa de una *disputatio* posterior, *De restrictionibus mentalibus disputans...* Lyon, 1672, en la que Juan Caramuel distingue entre *disimulo* y *simulación* en la medida en que se disimula lo que se es y se simula lo que no se es (1995, vol. II, p. 466).

¹⁶ Covarrubias, *Tesoro de la lengua castellana o española*, p. 909. Cursiva nuestra.

¹⁷ Ver su definición en el *Sofista*, 265d-e. Sobre esta idea, ver Deleuze, 1968, pp. 83 y ss.

la cuestión averiguar.
 Los dos la habéis de *mostrar*
 hoy conmigo y, sin reñir,
 tú, Ulises, has de fingir,
 tú, Arsidas, disimular (vv. 1397-1411)

«Remitir la duda a la experiencia» es el principal postulado de la filosofía empírica. Sin embargo, el campo de la *empeiria* no lo constituye aquí la naturaleza, sino el teatro. Ya en la presentación del origen de su conocimiento, Circe deja constancia de su visión barroca del mundo:

La armonía de las flores,
 que en hermosos laberintos
parece que es natural,
sé yo bien que es artificio,
 pues son imprenta en que el cielo
 estampa raros avisos (vv. 695-700)

Esta teoría es así mismo aplicable a su visión del amor. El verdadero encanto que Circe tiende a Ulises consiste en un juego cuya eficacia reside en el siguiente principio: la experiencia de fingir amor crea la realidad que presume fingir, revelando así la fuerza del *mayor encanto* y, cabe añadir, igualmente la del teatro.

1.2. ¿Cómo se pasa de fingir a sentir?

No se ha reparado suficientemente en este paso, a nuestro parecer esencial, puesto que hace efectivo el encanto en el que se centra la comedia: el enamoramiento. La respuesta la hallamos de nuevo en Platón, en cierta determinación de su idea de *mimesis*. Concepto complejo, con varios tratamientos en diferentes diálogos¹⁸, la acepción que nos interesa aquí del mismo se encuentra en la *República*. Dentro del proyecto de fundación de la ciudad justa por excelencia, se plantea el problema de si los guardianes de dicha ciudad, expuestos desde la cuna a la poesía épica y dramática, deberán imitar las actitudes reflejadas en dichos mitos. *Mimesis* se entiende aquí, pues, como *imitación* de un modelo, en este caso, de conducta. Sócrates dictamina a la sazón:

¹⁸ Ver nuestra tesis doctoral, *Mimesis en jeu. Une analyse de la relation entre théâtre et philosophie*, defendida en la Universidad de París-Sorbonne, 2013, inédita, pp. 137-268.

No será conveniente que hagan o imiten cualquier otra. Pero si imitan, correspondería que imiten ya desde niños los tipos que les son apropiados [...] ¿Acaso no has advertido que, cuando las *imitaciones* se llevan a cabo desde la juventud y durante mucho tiempo, se instauran en los hábitos y en la naturaleza misma de la persona, en cuanto al cuerpo, a la voz y al pensamiento?¹⁹

La *mimesis* practicada asiduamente tiene por efecto la asimilación de las maneras de ser imitadas. Es decir: que uno se convierte en aquello que imita. Este rasgo que Platón señala dentro del ámbito educativo de la ciudad perfecta es explotado por Calderón como poderoso motor dramático, ya que permite la mágica transformación consistente en pasar de fingir a sentir una pasión. El hecho de que este efecto no haya lugar —pues Ulises declarará no haber fingido (vv. 2441-2446)—, ni que el amor de Ulises dure mucho —el valor que le inspira la aparición de Aquiles terminará por imponerse, el cual le incita a huir de Trinacria (vv. 2975 y ss.)—, no anula el que este conocimiento —consiste no ya en definir el amor, sino en provocarlo, sirviéndose de la puesta en escena de este conocimiento, a través del juego de rol basado en el fingimiento— presida la hipótesis experimental de Circe. *Los cabellos de Absalón* mostrarán de ello una verificación *de facto*.

2. LOS CABELLOS DE ABSALÓN: ENSAYO EXISTENCIAL

Nos referiremos a continuación a la escena metateatral entre Amón y Tamar (vv. 361-560) y a sus dos encuentros posteriores (vv. 887-988 y 984-1073). El punto de partida es la melancolía de Amón, consumido de amor imposible, por incestuoso, por su hermanastra Tamar. En tales circunstancias, vendrá a improvisar lo que denomina un «*ensayo* a mi dolor» (v. 482), dando dicho término a entender el carácter tanto experimental como teatral de lo que va a tener lugar:

Pues haz cuenta que tú eres
la hermosa por quien muero,
para ver si a su desdén
sabré declararme yo (vv. 489-492)

¹⁹ Platón, *República* (III 395 c-d), p. 165. El padre Mariana, en su *Tratado contra los juegos públicos*, aduce argumentos similares, tal y como señala Nitsch, 2001, p. 935.

Partiendo del juego teatral que hemos apuntado en *El mayor encanto, amor*, con la terminología del fingimiento, podemos observar en el desarrollo de estas escenas cómo la noción de juego se va afirmando.

2.1. Fingimiento y confusión: teatro y verdad

Tal juego sirve en un primer momento a Amón de subterfugio para declarar su amor imposible a Tamar, al tiempo que produce cierta subversión, descrita como confusión entre lo que ven los ojos y lo que dicen los labios. En su declaración a la hipotética amada, a Amón se le escapa un «bellísima Tamar mía», a lo que esta reacciona advirtiéndole:

TAMAR	Tente, espera; mira que yo <i>haciendo estoy</i> la dama y Tamar <i>no soy</i> .
AMÓN	Dices bien; mas de manera labios y ojos en la fiera aprensión de mis enojos confundieron los despojos, que, equívocamente sabios, se arrebataron los labios en lo que vieron los ojos (vv. 512-520)

Más adelante:

TAMAR	[...] considera que en mí también confundidos al oírte mis sentidos, se equivocaron más sabios, respondiéndote mis labios a lo que oyen mis oídos (vv. 541-550)
-------	--

La confusión de papeles hace retroceder a Tamar, espantada por la sospecha, sentida, de que «la ficción era un medio para expresar el sentir auténtico»²⁰. En consecuencia, abandona su papel para volver a ser ella misma. Pero los poderes de la *mímesis* han obrado de nuevo la mágica transformación, y el amor imposible se verifica tímidamente como real. Ello parece desprenderse de los siguientes ambiguos versos:

²⁰ Pedraza, 2007, p. 98.

TAMAR Si de aquel pasado engaño
te han sobrado esos requiebros,
mira que los desperdicias
en vano, porque hoy intento
que alivien tus penas *más*
verdades que fingimientos (vv. 917-922)²¹

Confirma esta interpretación la propuesta que le hace de que la pida en matrimonio (vv. 962-964), aunque ya será tarde.

2.2. *Mirar y jugar: espectadores y actores*

He aquí que la escena anterior es presenciada por el gracioso Jonadab —metatrealidad redoblada por la asistencia de un espectador—, quien se manifiesta así:

JONADAB Yo,
cuya curiosidad ciega
hoy a haber sabido llega
cuál es tu mal, y por quién;
que al fin ve lo mismo quien
mira jugar que el que juega.

AMÓN ¿Luego tú ya has entendido
la causa de mi pasión?

JONADAB Sí, señor; que no hay *mirón*
que antes *tahúr* no haya sido (vv. 565- 574)

La escena de fingimiento es así caracterizada como *juego*, en el que los jugadores son Amón y Tamar. El disimulo de Amón sirve de poco ante un espectador (*mirón*) que antes ha sido jugador (*tahúr*), es decir, que ha puesto en juego estratagemas amorosas. Se introduce así la semántica del juego de cartas y se esboza una relación de reciprocidad entre el observar una acción (*mirar*) y ser actor de ella (*jugar*), cuyas consecuencias extraeremos en un momento.

²¹ Wolfram Aichinger ve en este desempeñar un papel simultáneamente verdadero y fingido lo que caracteriza como «Calderón en su máxima expresión» o momento calderoniano de tercer grado (2017).

2. 3. *Jugarse la vida: cartas y honor*

Tras la escena de la violación, y ante el despecho de Amón, Tamar se vale de la metáfora del juego de cartas para figurar su pérdida:

TAMAR *Tahúr* de mi honor has sido:
ganado has por falso modo
joya que en vano te pido.
quítame la vida y todo,
pues ya lo más he perdido.
No te levantes tan presto,
pues es mi pérdida tanta
que, aunque [al] que pierde es molesto,
el noble no se levanta
mientras en la mesa hay *resto*.
Resto hay de la vida, ingrato;
pero es vida sin honor,
y así de perderla trato:
acaba el *juego*, traidor,
dame la muerte *en barato* (vv. 1029-1043)²²

Juego viene a designar en este caso la burla del honor, por lo que vida o venganza entran en juego como formas de restaurarlo. De esta manera se declina semánticamente la idea de juego en *Los cabellos de Absalón*, deslizándose desde el fingimiento amoroso al léxico de los naipes, pasando por una determinación de la relación teatral actor-espectador como mirón-jugador, que induce al siguiente corolario.

3. EL *JUEGO* EN CALDERÓN, O LAS BASES DE UNA NUEVA *MÍMESIS*

Que lo que hace el actor en escena sea «jugar» es, desde un punto de vista lingüístico, evidente en varias lenguas europeas: *to play*, *spiel*, *jouer*. No así en español. Esta asimetría constituyó un problema de traducción que nos permitimos evocar. Se trata de la obra de Denis Guénoun de 1996 *Le théâtre est-il nécessaire?*, publicada en España en 2015 en traduc-

²² La misma réplica (único cambio entre corchetes) se encuentra en *La venganza de Tamar* de Tirso de Molina, acto III, escena I, (ver Tirso de Molina, *La venganza de Tamar*, p. 858) cuyo tercer acto es muy similar al segundo de *Los cabellos de Absalón*. En cursiva los términos provenientes del lenguaje naipesco. Sobre el mismo, y en particular sobre «dar en barato», ver Étienvre, 1987, p. 142 y 1990; Chamorro Fernández, 2005.

ción nuestra. En ella, Guénoun plantea la cuestión de la necesidad del teatro, en un momento de su historia marcado por la crisis: los teatros se vacían de espectadores, constata estadísticamente, al tiempo que, curiosamente, las escuelas y talleres de teatro proliferan y atraen cada vez a más jóvenes. Para explicar esta paradoja, el autor establece un recorrido a través de la historia del teatro, determinando en cada época a qué necesidad humana ha respondido este fenómeno. Así, establece la época de la *mimesis*, o del teatro griego antiguo; la época de la *representación*, correspondiente al clasicismo francés; y la época actual que él denomina *époque du jeu*, jugando, valga la redundancia, con las dos acepciones que el término tiene en francés: la teatral y la lúdica.

El idioma español dispone de varios términos para designar la acción del actor —representar, interpretar, actuar—, pero ninguno contiene el sentido lúdico que nos parecía crucial en la nueva formulación que Guénoun hace de nuestra necesidad actual de teatro. Así que, *jugándonosla*, traducimos allí *jeu* por «juego»: «Hay teatro por necesidad de que los hombres jueguen. [...] ¿Qué hace necesario a este juego entre los demás? La singularidad de su campo, y de sus reglas. El teatro es [...] el juego de la presentación de la existencia en su justeza y verdad»²³.

Al examinar estas escenas de Calderón siguiendo la orientación temática de este congreso, parece intuirse algo de ese juego teatral, ciertamente no equivalente del francés, con sabor propio, precisamente en la *mimesis* que a nuestro entender estas escenas de auto-fingimiento parecen prefigurar.

Por *mimesis*, referida a Calderón, no entendemos la concepción platónica —en su sentido más extendido de *imitación* con respecto a un modelo, que ha marcado indeleblemente toda la historia de la estética occidental; ni la *mimesis* aristotélica, tal y como opera en la *Poética*, que algunos traductores han preferido traducir por «représentation»²⁴, como producto o fabricación (*poietikê*), a pesar de su gran influencia en las poéticas desde el Renacimiento, por cuanto discutible con respecto al teatro áureo español²⁵. Tampoco la creemos equivalente de la finalidad que Lope atribuye a las comedias en su *Arte nuevo*: «imitar las acciones

²³ Guénoun, 2015, p. 153.

²⁴ Ver Aristóteles, *Poética*.

²⁵ Ver Vitse, 1988, pp. 171-228.

de los hombres, / y pintar de aquel siglo las costumbres» (vv. 52-53)²⁶. Esquemmatizando al máximo un debate complejo e interminable, en estas concepciones el acento está puesto en la relación con el modelo y con el resultado producido por la *mímesis* como acto, respectivamente, de imitar o representar.

Lo que tiene lugar en las escenas analizadas es distinto: Ulises hace de Ulises, Tamar hace de amada, que a la postre no es otra sino ella misma... La ausencia de modelo o personaje, o su fusión con el agente, aproxima este fenómeno a la raíz misma del teatro no ya como representación, sino desde la vivencia del actor, como juego. El término de Regalado nos parece exacto: se trata de «un acontecer. [...] Los personajes calderonianos se producen a sí mismos»²⁷. Más bien, según este autor, Calderón ironiza sobre el teatro como imitación de la vida, transformando el argumento en puro juego, incorporando lúdicamente irónicas paradojas sobre la verosimilitud de lo representado. Y es precisamente en la comedia donde esta tendencia, que Calderón llevó lejos, es visible, ya que la preocupación por la verosimilitud cede aquí ante el afán de complicar el enredo. La materia cómica —pasiones, representaciones y relaciones— no se presta fácilmente a una poética de lo verosímil²⁸.

Si nos autorizamos a caracterizar este fenómeno como *mímesis*, aparte de la intención de mantener a distancia el principio de la verosimilitud que se desprende del *imitar* o *representar*, lo hacemos en virtud de una teoría contemporánea. Es la expuesta por Walter Benjamin en un texto («Sobre la facultad mimética», *Über das mimetische Vermögen*, 1933) que emplea esta palabra en detrimento de otras que la lengua alemana ofrece (*Imitation*, *Nachahmung*). Tal facultad mimética, según Benjamin, excede el campo de lo que hoy entendemos por semejanza (*Ähnlichkeiten*), pues su ámbito vital es mucho más amplio, extendiéndose igualmente a la danza y al lenguaje. He aquí lo primero que el filósofo alemán postula de dicha facultad mimética:

²⁶ Lope, *Arte nuevo*, p. 295. Cursiva nuestra. Ver en dicha obra el estudio de Evangelina Rodríguez, p. 69.

²⁷ Regalado, 1995, vol. II, p. 631. Analiza más adelante el ejemplo del personaje de doña María en *El astrólogo fingido*, la cual se propone como invención de sí misma y no como copia de otras damas de comedia que supuestamente imitan lo que no puede suceder.

²⁸ Regalado, 1995, vol. II, p. 643. Ver en este volumen Santiago Fernández Mosquera: «La comicidad difusa del enredo inverosímil: el caso de *Las manos blancas no ofenden* de Calderón».

Su escuela es en muchos sentidos el juego. El juego infantil se halla completamente saturado de conductas miméticas, y su campo no se encuentra en modo alguno limitado a lo que un hombre puede imitar en otro. El niño no juega sólo a «hacer» el comerciante o el maestro, sino también el molino de viento y la locomotora²⁹.

Sirva de base para poder hablar hoy de una *mímesis* no imitativa y cuyo campo y horizonte es el juego³⁰. Sentado lo cual, damos un último paso: esta idea de juego no solo explica la necesidad de hacer teatro, sino también la de verlo; es decir, es aplicable hoy tanto al actor como al espectador. En palabras de Guénoun:

La necesidad de la mirada teatral es una necesidad jugadora [...] Solo los jugadores deseosos de juego son los espectadores de hoy. [...] La mirada de espectador más potente, la más viva y afirmativa, es la del jugador que se dispone a tomar el lugar de aquello que ve, a rozarlo en y por el juego, y a *jugarse su existencia*³¹.

Volviendo de un salto a Calderón, para que el sentido de la correspondencia pueda verse claramente —visto todo lo cual, no parece nada casual que esta idea se ponga precisamente en boca del gracioso:

JONADAB [...]

 que al fin ve lo mismo quien

 mira jugar que el que juega.

 [...]

 Sí, señor; que no hay *mirón*

 que antes *tahúr* no haya sido (vv. 565-574)

CONCLUSIÓN

Jugar para luego ver, actuar *como si* para acabar siendo: el impulso lúdico —o «genio libre del juego», según la expresión de Kommerell— parece fundar un tipo de *mímesis*, teatral y barroca, que alcanza en Calderón altas cotas de profundidad conceptual y brillantez poética. *El*

²⁹ Benjamin, 1967, pp. 105-107.

³⁰ La noción de juego es así mismo utilizada por Benjamin en referencia a Calderón en *El origen del drama barroco alemán* (Benjamin, 2007, pp. 283-293). Sobre la relación *mímesis*/juego en el ámbito del teatro barroco español, ver Nitsch, 2000.

³¹ Guénoun, 2015, pp. 155-156. *Cursiva nuestra.*

mayor encanto, amor muestra cómo, para dirimir una cuestión, el juego teatral es la máscara que esconde su verdadera función: servir a una pasión. En *Los cabellos de Absalón* hemos visto ir constituyéndose esta idea en dramaturgia del juego. Tras este análisis, puede resumirse esta *mímesis* en tres rasgos fundamentales:

1) *Activa*. Es puesta en marcha por el agente —actor-personaje— en tanto que actúa, creándose a sí mismo. Calderón muestra este proceso, lo cual enfatiza el sentido dinámico del sufijo griego *-sis*.

2) *Lúdica*. Hemos visto cómo el fingimiento se plantea como juego —juego teatral por antonomasia—, y cómo este tiene lugar dentro de la comedia y se sirve de sus parámetros.

3) *Vital*. Confluyen en esta dimensión dos elementos principales: el amor y el riesgo. Del primero, objetivo y motor de la acción de estas escenas, poco más cabe anotar: la voluntad que mueve a Circe y a Amón no es otra que la de provocar el enamoramiento de sus amados. Al valerse del juego del fingimiento, ello comporta un componente importante de *riesgo*, el cual confiere a este teatro su indudable fuerza dramática. Regalado destaca este término, tan próximo del juego y la apuesta, y que «ocurre con tanta insistencia en la obra de Calderón, [como] clave esencial de su pensamiento y resorte fundamental de las resoluciones de los personajes de las comedias, [quienes] hablan siempre del riesgo por el que muchas veces optan, ya que el que no se arriesga no vive la vida con intensidad»³².

Mímesis, por tanto, sin modelo del que ser una copia —como prescribe la *imitación* platónica— ni producción de un mundo paralelo —tal y como entiende la *representación*—. De ahí su carácter improvisado («Yo haré mi papel, mas no / sé si lo sabré muy bien», declara Tamar, vv. 493-494) y la incerteza del resultado («Pues si es fingimiento, di, / ¿para qué me hablaste así?», protestará Amón, vv. 534-540).

En esta vida todo es verdad y todo mentira, postula de hecho un título de comedia calderoniana. Más allá de la calificación gnoseológica, esta «verdad» se toma aquí como hecho de base para crear un sinfín de situaciones límite. Ulises y Tamar extreman las condiciones de la representación al no representar a personaje concreto alguno, sino entidades tan abstractas como *el fingir* o *la hipotética amada*; en rigor, se están interpretando a ellos mismos, están jugando su propia vida. «Tus desengaños verán que todo es mentira y *juego*», dice doña Quiteria a Violante en *El*

³² Regalado, 1995, vol. I, p. 625.

astrólogo fingido (vv. 1785-1786). Hemos querido aquí analizar, desde cierto enfoque, este último atributo, el cual nos ha parecido indisociable de una singular determinación de la *mímesis*.

Mímesis, en definitiva, que se improvisa, que es juego, que entraña riesgo, que es, en fin, parte de todo lo que en español se entiende por *vida*.

BIBLIOGRAFÍA

- AICHINGER, Wolfram, «“Verdaderos y fingidos papeles” en “farsas de noche”. Los momentos más calderonianos de Calderón», *Anuario Calderoniano*, 10, 2017 (en prensa).
- ARISTÓTELES, *La poétique*, trad. Rocelyn Dupont-Roc y Jean Lallot, Paris, Seuil, 1980.
- BENJAMIN, Walter, *Ensayos escogidos*, trad. Hannah A. Morena, Buenos Aires, Sur, 1967.
- BENJAMIN, Walter, *Obras*, libro I, vol. I, ed. Rolf Tiedemann y Hermann Schwepenhäuser, trad. Alfredo Brotons Muñoz, Madrid, Abada, 2007.
- CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 2015 [1958].
- CALDERÓN DE LA BARCA, Pedro, *Andrómeda y Perseo*, ed. Rafael Maestre, Almagro, Museo Nacional del Teatro, 1994.
- CALDERÓN DE LA BARCA, Pedro, *El astrólogo fingido*, ed. Fernando Rodríguez-Gallego, Madrid / Frankfurt, Iberoamericana / Vervuert, 2011.
- CALDERÓN DE LA BARCA, Pedro, *El mayor encanto, amor*, ed. Alejandra Ulla Lorenzo, Madrid / Frankfurt, Iberoamericana / Vervuert, 2013.
- CALDERÓN DE LA BARCA, Pedro, *Los cabellos de Absalón*, ed. Evangelina Rodríguez Cuadros, Madrid, Espasa Calpe, 1989.
- CHAMORRO FERNÁNDEZ, María Inés, *Léxico del naipe del Siglo de Oro*, Gijón, Trea, 2005.
- COVARRUBIAS HOROZCO, Sebastián de, *Tesoro de la lengua castellana o española*, ed. Ignacio Arellano y Rafael Zafra, Madrid / Frankfurt, Iberoamericana / Vervuert, 2006.
- DELEUZE, Gilles, *Différence et répétition*, Paris, Presses Universitaires de France, 1968.
- DÍEZ BORQUE, José María, *Sociedad y teatro en la España de Lope de Vega*, Barcelona, Bosch, 1978.
- ÉTIENVRE, Jean-Pierre, *Figures du jeu. Étude lexico-sémantique sur le jeu de cartes en Espagne (xvi-xviii^e siècle)*, Madrid, Casa de Velázquez, 1987.
- ÉTIENVRE, Jean-Pierre, *Márgenes literarios del juego. Una poética del naipe (siglos xvii-xviii)*, London, Támesis, 1990.
- FERNÁNDEZ MOSQUERA, Santiago, *Calderón: texto, reescritura, significado y representación*, Madrid / Frankfurt, Iberoamericana / Vervuert, 2015.
- FINK, Eugen, *Le jeu comme symbole du monde*, trad. Hans Hildenbrand, Alex Linderberg, Paris, Minuit, 1966 [1960].
- GADAMER, Hans-Georg, *Verdad y método*, trad. Ana Agud y Rafael de Agapito, Salamanca, Sígueme, 2005 [1960].
- GARCÍA REIDY, Alejandro, «Representación, fingimiento y poder en la materia palatina del primer Calderón», en *Calderón: del manuscrito a la escena*, ed.

- Frederick A. de Armas y Luciano García Lorenzo, Madrid / Frankfurt, Iberoamericana / Vervuert, 2011.
- GRACIÁN, Baltasar, *Oráculo manual y arte de prudencia*, ed. Antonio Bernat Vistarini y Abraham Madroñal, Madrid, Castalia, 2003.
- GUÉNOUN, Denis, *¿El teatro es necesario?*, trad. María Ortega Máñez, Madrid, Antígona, 2015.
- HEIDEGGER, Martin, *Introducción a la filosofía*, Madrid, Cátedra, 1996 [curso 1928-1929].
- HUIZINGA, Johan, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. Cécile Seresia, Paris, Gallimard, 1951 [1938].
- KOMMERELL, Max, *Beiträge zu einem deutschen Calderón*, Frankfurt, Vittorio Klostermann, 1946.
- MOLLÁ MONTESINOS, Francisco, *Orto*, ed. Alejandro Guillén y Óscar L. Ortega, Alicante, Villa, 1975.
- NEUMEISTER, Sebastian, «El mayor encanto, amor de Calderón: aspectos lúdicos», *Bulletin of Spanish Studies*, 40, 5, 2013, pp. 807-819.
- NITSCH, Wolfram, *Barocktheater als Spielraum. Studien zu Lope de Vega und Tirso de Molina*, Tübingen, Guter Narr, 2000.
- NITSCH, Wolfram, «El teatro barroco como juego: La villana de Vallecas de Tirso de Molina», en *Actas del V Congreso de la Asociación Internacional Siglo de Oro*, ed. Christoph Strosetzki, Madrid / Frankfurt, Iberoamericana / Vervuert, 2001, pp. 934-940.
- ORTEGA Y GASSET, José, *El origen deportivo del Estado*, en *Obras completas*, t. III, Madrid, Fundación Ortega y Gasset / Taurus, 2004-2010 [1925], pp. 777-782.
- ORTEGA Y GASSET, José, *Idea del teatro*, en *Obras completas*, t. IX, Madrid, Fundación Ortega y Gasset/Taurus, 2004-2010 [1946], pp. 825-885.
- PAILLER, Claire, *La question d'amour dans les «Comedias» de Calderón de la Barca*, Paris, Les Belles Lettres, 1974.
- PEDRAZA JIMÉNEZ, Felipe B., *Sexo, poder y justicia en la comedia española (Cuatro calas)*, Vigo, Editorial Academia del Hispanismo, 2007.
- PLATÓN, *Diálogos*, trad. Conrado Eggers Lan (t. IV) y Néstor L. Cordero (t.V), Madrid, Gredos, 1988.
- PONCE CÁRDENAS, Jesús, *La imitación áurea (Cervantes, Quevedo, Góngora)*, Paris, Éditions Hispaniques, 2016.
- REGALADO, Antonio, *Calderón. Los orígenes de la modernidad en la España del Siglo de Oro*, Barcelona, Destino, 1995, 2 vols.
- RIVERA DE ROSALES, Jacinto, «Calderón y la filosofía», *Calderón y el pensamiento ideológico y cultural de su época. Actas del XIV Coloquio angloamericano sobre Calderón*, ed. Manfred Tietz y Gero Arnscheidt, Stuttgart, Franz Steiner Verlag, 2008, pp. 441-459.
- SÁEZ, Adrián J., «¿Simular o disimular?: una nota a *El mayor encanto, amor* de Calderón», *Creneida*, 2, 2014, pp. 430-436.

- SCHILLER, Friedrich, *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme/Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen*, ed. bilingüe, trad. Robert Leroux, Paris, Aubier, 1992.
- TIRSO DE MOLINA (Fray Gabriel Téllez), *La venganza de Tamar*, en *Tercera parte de comedias*, ed. María del Pilar Palomo y Teresa Prieto, Madrid, Biblioteca Castro, 2007, pp. 793-889.
- VEGA, Lope de, *Arte nuevo de hacer comedias*, ed. Evangelina Rodríguez, Madrid, Castalia, 2011.
- VITSE, Marc, *Éléments pour une théorie du théâtre espagnol du XVII^e siècle*, Toulouse, France-Ibérie Recherche, 1988.
- WITTGENSTEIN, Ludwig, *Investigaciones filosóficas*, trad. Alfonso García Suárez y Ulises Moulines, Barcelona, Crítica, 1988 [1953].