

Juegos de memoria: alternativa a la fábula dramática en Arístides Vargas

Daniel Mahecha¹

Resumen

La escritura dramática de Arístides Vargas transita por el camino que recupera las voces de los silenciados, de los traumatizados y, además, construir a partir de ellas un relato del pasado a través del proceso creativo. Nacido en Argentina en 1954 se exilió en Quito durante la dictadura cívico-militar y ha desarrollado su carrera en esa ciudad como director del Grupo Malayerba. En su obra la memoria y el olvido son, más que simples temas, mecanismos que configuran una forma singular de escritura y que determinan una poética de autor que al devenir en texto teatral posee una forma dramática singular. Es decir, Vargas ha encontrado una nueva forma de acometer la escritura dramática, cuyo armazón son los procesos de pérdida, construcción o recuperación de memoria y que afectan la acción, los personajes y la estructura de la obra: los juegos de memoria, una alternativa a la fábula dramática posterior a la crisis del drama moderno, que se encaminan en la interpelación a la realidad a través de la representación de escenas en las que opera sus propias estructuras simbólicas y propone al lector-espectador una forma de apropiarse de su presente mientras reconoce y hace consciente el conjunto de consecuencias que ha traído la ineludible herida del pasado.

Palabras claves: Memoria, Olvido, Crisis del drama, Teatro latinoamericano, Estudios literarios, Poética, Imagen, Territorio

¹ Investigador y artista independiente colombiano. Profesional en Estudios Literarios de la Universidad Nacional de Colombia. Fundador y miembro de Pando, proyecto de arte sonoro y literatura expandida.

Juegos de memoria: alternativa a la fábula dramática en Aristides Vargas

Memoria y olvido. ¿Actos o categorías? El rescate de la memoria puede verse como una lucha contra una concepción de historia que se ve “reducida a los noticieros y los hechos diarios noticiosos” y que “aparecen y desaparecen día a día sin ninguna posibilidad de contextualización” (Cruz Kronfly, 1994). Paralelamente, se han ido gestando proyectos artísticos que transitan hacia el mismo destino. Alejados de oportunismos o sentimentalismos, los sujetos que animan estos proyectos buscan recuperar las voces de los silenciados, de los traumatizados y, además, construir a partir de ellas un relato del pasado a través de su proceso creativo. Y es que a partir del acto de recordar y del acto de olvidar nace la escritura dramática en varias obras de Aristides Vargas. Considero que la memoria y el olvido son más que simples temas: son mecanismos que configuran una forma singular de escritura y que determinan una poética de autor que al devenir en texto teatral posee una forma dramática singular. Es decir, Vargas ha encontrado una nueva forma de acometer la escritura dramática, cuyo armazón son los procesos de pérdida, construcción o recuperación de memoria y que, por consiguiente, afecta la acción, los personajes y la estructura de la obra: los juegos de memoria. Con este término, hago un guiño a los “juegos de sueño”, que Jean-Pierre Sarrazac propone como alternativas a la fábula dramática posterior a la crisis del drama moderno, que se encaminan en la interpelación a la realidad a través de la representación de escenas que se asemejan a las de un sueño. El exponente más destacado de esta forma de acometer la dramaturgia es August Strindberg, en cuya escritura los traumas y experiencias autobiográficas derivan en una nueva categoría, llamada la dramaturgia del yo.

La dramaturgia del yo (*Ich-Dramatisch*) usa las vivencias propias del sujeto protagonista para representar y reconstruir el mundo. Muchas veces esta representación está mediada por las deformaciones, fantasmas y alteraciones que le imprime su carácter onírico: la forma sigue la lógica en apariencia incoherente de los sueños, el soñador se convierte en un sujeto sobre el que no hay ninguna imposición, ningún castigo. En las piezas de Strindberg, los personajes juegan con el sueño: estiran sus fronteras, las desdibujan al punto de confundir lo onírico con lo real. Es una forma de retrasar o anular la fábula teatral. Sarrazac llama a este y otros procedimientos, *detour*, que es traducido como *rodeo*. En este caso, el juego de sueño hace uso de las manifestaciones de introspección e intimidad que hacen los personajes para adentrarse en sueños que alejen la posibilidad de resolución del conflicto que tienen con el mundo.

Ante semejante herencia, ¿cómo acomete Vargas la escritura dramática? Si hablamos de memoria en el drama, no podemos hablar de la memoria fiel de la historia y la historiografía. La tarea de Vargas consiste en distorsionar el recuerdo, no para engañar y confundir. Más bien, podríamos decir que es un heredero de la *ars memoriae*, que se remonta a la Grecia Antigua. Se refiere a procedimientos que permiten construir relatos mnémicos a partir de la asociación de imágenes y lugares. Podemos ubicar su génesis a partir de la historia de Simónides, el poeta invitado a una fiesta, y que sobrevive al desplome del techo en pleno convite. A través de un paseo mental, Simónides puede ubicar donde estaba cada persona localizándolas en un espacio para así poder identificar los cadáveres irreconocibles. Aristóteles lleva la *ars memoriae* a un nuevo nivel, pues el acto de recordar no consiste solamente en traer imágenes del pasado, sino efectuar saberes, hacerlos manifiestos en el espacio mental. Posteriormente, la *ars memoriae* terminó por convertirse en un conocimiento de corte hermético, que por sus excesos y voluntad de recordar más allá de los límites humanos, se convirtió en una negación sistemática del olvido. Por supuesto Vargas no pretende negar los vacíos mnémicos ni trascender en el sentido místico del término. Sin embargo, usa la *ars memoriae* en tanto *ars*. Es decir, como un método de construcción de relatos. Un método que exige una nueva forma que le sirva de repositorio a esa fábula. Si la

fábula dramática ya no puede sustentarse en la mera representación realista, la *ars memoriae* se erige como una alternativa para la poésis. Si el sujeto posmoderno busca inspiración en relatos ignorados y alternativos, no hay mejor opción que remitirse a los relatos contruidos a partir de un método de recuperación de memoria, pues a través de ella se legitima la individualidad y la diversidad.

¿Por qué recurrir a la *ars memoriae* para hacer teatro? Vargas responde a una problemática que ha complejizado la relación entre teatro y el público. Y es que el teatro ha desbordado sus límites y se ha mediatizado. Vemos como los recursos del discurso teatral se han trasladado a ámbitos como la religión o la política. Como dice el director argentino Ricardo Bartís:

Los políticos aceptan siempre, perversamente —y a diferencia de los actores—, la actuación de una realidad paralela. Encarnan, casi como si fueran actores stanilavskianos, el papel que les asigna la función. Entonces actúan de militantes contra la corrupción mientras todos saben que son corruptos. Y el imaginario social acepta —aunque no crea— la imagen ficcional. El teatro lo ha invadido todo. Entonces el arte teatral necesita cierto recogimiento para salvar lo que le es propio. (Bartís en Dubatti, 2007)

Para hacer contrapeso a ese fenómeno, la fábula debe cuestionar en dos movimientos a las estructuras dramáticas y los relatos históricos. Construye una memoria artificial en sus obras. A través de lo artificial logra su objetivo: el primer movimiento se nutre de las impugnaciones a la mimesis ya referidas antes, y el segundo, busca cuestionar y reevaluar, a través de la ironía, la historia oficial que se ha escrito sobre el pasado latinoamericano. Como lo rastreó Ricouer en *La memoria, la historia y el olvido*, la tradición filosófica occidental ha relacionado permanentemente a la memoria con la imagen. Esa inevitable relación con la imaginación hizo que la memoria fuese poco reputada durante la Ilustración, pues ambas cosas no tenían fronteras claras y tendían a la mentira. Sin embargo, hay otra tendencia que se remonta a la Antigua Grecia que separa ambas el imaginar y el recordar, según la intención que tenga el sujeto que ejecute la acción. La imaginación no temporaliza, no tiene límites temporales. Dentro de su función primordial no está el fijar el hecho imaginado dentro de una línea de tiempo. La memoria en cambio, se sitúa en un tiempo determinado: el pasado. Dentro de esa tradición encontramos a Platón y su teoría de la *eikon*², la cosa ausente que se hace presente; y la contundente afirmación de Aristóteles: “la memoria pertenece el pasado”. El sujeto que recuerda tiene la capacidad de reflexionar sobre la temporalidad de la imagen que aprehende. La memoria es, entonces, la capacidad de recordar imágenes del pasado, entender la distancia temporal que nos separa de ellas. Estas imágenes las denominamos “recuerdos” y son unidades relativamente delimitadas que acontecen. La noción de acontecimiento es harto valiosa, pues nos remite a una representación en tiempo presente. Es decir, el mecanismo de la memoria se asemeja al del teatro pues este, al representarse, también acontece:

Llamemos acontecimiento teatral a la singularidad, la especificidad del teatro según las prácticas occidentales, advertida por contraste con las otras artes o —como afirma Grotowski en *Hacia un teatro pobre*— por negación de la cleptomanía artística de aquellas poéticas escénicas acostumbradas a “tomar prestados” componentes o artificios de otros campos del arte que no le son “propios”. Acontecimiento porque lo teatral “sucede”, es praxis, acción humana, sólo devenida objeto por el examen analítico. (Dubatti, 2005)

Al igual que el acontecimiento teatral, el acontecimiento mnémico tiene un espesor inmenso. Ricoeur identifica tres pilares que fundamentan el acto de memoria. El primero nos remite a la dimensión personal, la reminiscencia. El segundo se refiere a la epistemología de la memoria, pues en su dimensión colectiva deriva en procesos de construcción de conocimiento. El tercero se refiere a la condición histórica de la memoria, organizada bajo criterios críticos y

² La *eikon* se diferencia de otros conceptos en tanto es una fiel representación: “tomando prestado del modelo sus relaciones exactas de longitud, tamaño y profundidad, y revisiendo en otro cada parte de los colores que le conviene” (Platón en Vernand, 1975)

políticos y a la interpretación del relato histórico. Examinemos esa primera dimensión. Así como el objetivo de la memoria es privilegiar y fijar por sobre otras una imagen que representa las cosas pasadas, imágenes a las que llamamos recuerdos. Estos recuerdos pueden dividirse en dos categorías. Dentro de la primera, encontramos las cosas que recordamos por hábito, por cotidianidad. Son esas imágenes que aparecen y reaparecen sin modificación alguna y están conectadas con una experiencia presente. A estas Ricoeur las llama “estados de las cosas”. Sin embargo, hay recuerdos que tienen una fecha específica y un lugar fijo en el pasado. Son representaciones absolutas, no tienen conexión alguna con el actuar presente: “Para poder evocar el pasado en forma de imágenes, hay que poder abstraerse de la acción presente, hay que saber otorgar valor a lo inútil, hay que querer soñar.” (Bergson en Ricoeur, 2000). La segunda dimensión se refiere a cómo la memoria en tanto fiel y veraz, nutre los relatos históricos. La epistemología de la memoria se da en tres fases: 1. La fase documental, donde se recogen los testimonios y hechos que construyen el relato; 2. la fase de explicación/compreensión, donde se explica por qué el relato es así y no siguió otro camino; y, 3. la fase representativa, en donde se construye discursivamente el relato. La tercera dimensión, busca qué es el comprender a partir del relato construido. El comprender se da en dos escenarios: el crítico, que busca develar los pormenores de ese discurso y delimitar su campo de acción; y el ontológico, que busca develar las condiciones de existencia de ese discurso, cómo afectan al ser y al existir.

Sin embargo, hay una contraparte que quiebra las nociones de la memoria y su fidelidad histórica. Si no ubicamos en la primera dimensión de la memoria, encontraremos que la fijación de recuerdos está afectada por una inmensidad de factores. La imagen puede ser deformada por asociaciones voluntarias o involuntarias. Los relatos creados a partir de la memoria requieren de un esfuerzo por parte del individuo que los construye. Tanto el creador como el historiador se enfrentan a este proceso. Sin embargo, los métodos que usan son hartos diferentes. ¿Cómo hablar de memoria en una obra de arte? ¿Cómo se construye la fábula dramática a partir de recuerdos?

Si los juegos de sueño de Strindberg nacían a partir de la dimensión íntima y de la introspección, los juegos de memoria desbordan la intimidad y la imaginación. La memoria desborda los dominios del individuo, estira sus posibilidades y permite la incursión de otros sujetos en el espacio personal. Los personajes de los juegos de memoria suelen tener conflictos para recordar. Hay espacios vacíos, indeterminación y desconfianza ante lo que recuerdan. Como cascarones vacíos, recurren a los relatos de otros personajes o a la asociación libre con situaciones que no les atañen. Si hay recuerdos fijados con anterioridad, usan el lirismo para trastocar su imagen. La dramaturgia de Vargas vuelve sobre el problema de la incapacidad del drama para representar. Para contrarrestarlo, construye a través de sus personajes una *fábula in fábula*, es decir, la fábula dramática contiene a la fábula de la memoria que construyen los personajes para intentar definirse. Es decir, los personajes se manifiestan en tanto deseo de convertirse en personajes. Vargas nos presenta seres leves, sin carácter que buscan ganar peso a través de un discurso.

Mientras se construyen los relatos de memoria, los personajes de Vargas se enfrentan al problema de la veracidad de su testimonio, y a la pregunta si se acepta o se rechaza, so pena de someterse al olvido en caso de no resolver esa tensión. Entonces, la tensión dramática, que ya no puede darse a través de los diálogos, se da a través de la construcción de una identidad mnémica. El sujeto intenta aprehender su pasado, que se presenta en imágenes y objetos. A pesar de que los personajes pretendan negar o huir del olvido, Vargas es consciente que la construcción de una memoria artificial niega de plano la existencia de huellas mnémicas, de un anclaje que sostenga ese aparato. Entonces, no es posible hablar de un ser afectado de forma positiva por el pasado. El olvido es su sino, y la tensión se resuelve a través del distanciamiento de la fábula mnémica, a través de la intervención de otros personajes que acompañan la construcción, ya sea como guías o como voces que interpelan.

Hacer del drama un ejercicio de construcción de memoria nos remite al concepto de *desdelimitación* que propone Dubatti, que se refiere al cuestionamiento de las prácticas y la institucionalidad del teatro a partir del siglo XIX. Es decir, el acontecimiento teatral comenzó a borrar los límites entre sí mismo y otros acontecimientos de la praxis vital. Vargas, al plantear un teatro que represente las limitaciones del drama y de los personajes para hacer mimesis, recurre a los procesos de construcción de memoria, involucrando al testimonio dentro de los dominios del teatro. Los juegos de memoria usan los procedimientos de otros géneros discursivos. Vargas parodia la escritura dramática clásica y al mismo tiempo el oficio del historiador. Se ubica en la primera fase de construcción de memoria de la que habla Ricoeur. Sus personajes documentan y levantan un testimonio de los hechos. Pero es un testimonio que excede la realidad, pues no parte de la noción de memoria natural, sino de una construcción técnica y artificial: *ars memoriae*. Así mismo, destroza la fase de comprensión y explicación, pues la fábula dramática no sigue un camino definido. Da rodeos y no logra explicar motivaciones ni consecuencias de las acciones que suceden en la obra. En cuanto a la fase representativa, en donde se construye discursivamente el relato, Vargas resuelve por integrar el escenario crítico y el escenario ontológico.

Los personajes usan la *ars memoriae* para crear un relato sin olvido que les permita salvarse de la indeterminación. Vargas la usa para exhibir que esos son los procesos que los discursos oficiales usan todos los días. Es su mecanismo para dar su propio testimonio y para animar a los espectadores a construir el suyo propio a partir de los fracasos de sus personajes.

Entonces, los juegos de memoria poseen varias características:

1. La fábula dramática da un rodeo a través de la construcción de una fábula dentro de sí misma, que remite a la construcción de memoria con el fin de cuestionar la realidad y la historia. No busca imponer una visión de la historia, ni dar un relato definitivo de los hechos; exhibe, por contraste las posibilidades que posee cada individuo para construir sus propios relatos y representa las tribulaciones que posee el sujeto contemporáneo al tratar de aprehender su pasado.
2. Los juegos de memoria impugnan la noción de mimesis a través de la creación de una multitud de realidades ancladas en el pasado. No hay hechos que justifiquen el accionar presente y es una invitación a la búsqueda de sentido de la fábula, de por qué se da de esa manera.³
3. La realidad se quiebra, el juego de memoria rodea sus ruinas e intenta explicar por qué se ha quebrado, o por lo menos, aventurar respuestas que el espectador tendrá que responder.
4. La fábula dramática oscila entre el orden y el desorden. Vargas capta la noción de juego y sus personajes aparentan ordenar sus procesos de recuerdo. Sin embargo, el recuerdo es caótico, ex nihilo, y sólo se disfraza por un instante como fruto de un método, en el sentido positivo de la palabra.

Vargas plantea una escritura alejada de la mimesis aristotélica cuyo modelo es la naturaleza. Apela a una escritura anclada en el recuerdo personal. Un ejemplo es *Jardín de pulpos*, obra compuesta de once escenas, cuyos personajes se dividen en dos categorías. Dentro de la primera situamos a dos personajes, sobre los que se sostiene el andamiaje de la fábula dramática: José y Antonia, son los protagonistas de la obra. La obra inicia en la playa, ambos mirando al mar. En la primera escena, se establece la situación: José es un sujeto que ha perdido la memoria y ansía recuperar sus recuerdos. Con la ayuda de Antonia, una mujer que oscila entre la lucidez y la locura, hará una búsqueda onírica de su pasado. Sin embargo, detrás de ellos aguardan los demás personajes, estáticos. “Seres de mirada fija, cuerpos

³ Remite a la fase de representación de memoria de Ricoeur.

rígidos que tan solo marcan el ritmo con un pie” (Mora Toral, 2004). Son las imágenes del pasado que aguardan el momento de su retorno, que pertenecen a la segunda categoría. Vargas los llama personajes de los sueños. A medida que suceden las escenas y van retornando, José va configurando una suerte de identidad. Sin embargo, esa conquista se antoja demasiado frágil, susceptible a desplazamientos y quiebres. José logra representarse a sí mismo a través de sus recuerdos, pero es una representación que está entre los límites de “la pérdida y el deseo” (Vargas en Robles, 2008). Los recuerdos de José cobran vida y a través de ellos logra recuperar su identidad. La escritura de *Jardín de pulpos* cuestiona a la historia como discurso infalible y universal. La historia no es un ente absoluto e incuestionable, sino que se construye a partir de la memoria propia. José se mueve entre diferentes temporalidades y espacialidades para recuperar su memoria pues sin ella no puede constituirse como ser existente e histórico. Sin embargo, a través de su búsqueda va aniquilando el historicismo. La escritura de Vargas no busca negar la historia, sino que ella se reelabore a través de los relatos personales. Este es uno de los ejes de la escritura de Vargas. .

Los hechos históricos que sacudieron buena parte del siglo XX afectaron profundamente a Vargas. Dubatti habla de asunción del horror histórico como uno de los factores que influyeron la producción teatral. Para comprobarlo, cita a Bartís:

La dictadura favoreció —y lo digo horrorosamente—, porque quebró todo, produjo una situación de orfandad absoluta y lo que vino después lo hizo aceptando que no había ningún modelo de paternidad. Se había producido un vacío, había que atacar como se pudiera y sobrevivir. Se quebró totalmente la idea de lo profesional —lo digo con todo respeto— como única alternativa para el teatro. Un sector muy importante del teatro se lanzó a producir donde pudiera: en sótanos, en casas, en cualquier parte. (Dubatti, 2007)

A través de la deformación de la historia, Vargas subvierte los métodos modernos de construir memoria y les devuelve su sentido mítico. Como dice en una entrevista en el año 2013:

El sueño es aparente [...] Yo siempre he considerado que el arte es aproximativo. Nuestras relaciones siempre son aproximativas. Por más que nosotros tratemos de reflejar o de interpretar la realidad, es una aproximación a la realidad. Y en ese sentido se parece a los sueños. Siempre que hablamos de los sueños es aproximativamente lo soñado, pero no es exactamente lo soñado. Siempre que expresamos un recuerdo es aproximativamente un recuerdo, pero no es exactamente lo que vivimos. (Vargas, 2013)

¿Qué pasa con la memoria en ese tránsito caótico? Husserl identifica tres etapas en la formación de recuerdos: 1. percepción; 2. recuerdo; y 3. ficción. La fábula de los juegos de memoria se ciñe a este proceso, y hace un énfasis especial en la tercera fase. Es por eso que los personajes pueden modificar el pasado.

Los juegos de memoria poseen unas reglas determinadas, como un método, que les permite ponerse en la categoría de *ars*, con reglas obligatorias y aceptadas libremente por los personajes que participan. En tanto juego, los juegos de memoria exaltan la posibilidad de “ser otro” por un instante. Los juegos de memoria, como *ars memoriae*, traen imágenes del pasado y crean un relato a partir de esa aparición. La fábula es una instancia superior a la del testimonio, de la misma manera en que la fábula en los juegos de sueño excede la mera representación de imágenes oníricas. El drama a partir de los juegos de memoria cuestiona los relatos históricos y reelabora la realidad a partir del testimonio real, fallido o soñado de unos seres heridos, marcados por utopías fallidas y proyectos políticos, sociales y nacionales fracasados. Se produce una irrupción de la incoherencia: si bien el objetivo es aprehender un recuerdo y delimitarlo a partir del lenguaje (el nombrarlo), la alternancia de planos, de discursos que nacen a partir de lo subjetivo hace que se manifieste el olvido, los silencios y el juego. Encontramos en su escritura la intervención del azar y la locura como una suerte de tabla de salvación. No es posible hablar de un sujeto racional. Este da un paso al costado y se privilegia la existencia de un sujeto imaginativo que se libera de culpa y de roles sociales dominantes y sólo busca contar. Los personajes de los juegos de memoria son personajes

inocentes: el juego les exime de responsabilidad y vuelven al primer estado del hombre. Sólo son cascarones que personifican. Huizinga llama a esto un juego del espíritu. Un espíritu que juega a negarse, a ser otro para encontrarse por un camino negativo. Si los juegos de memoria impugnan la noción de mimesis a través de la creación de una multitud de realidades ancladas en el pasado, no pueden situarse en un espacio físico. El espacio de los juegos de memoria pierde la noción de territorialidad y problematiza sobre temas y conceptos que les son comunes a todas las nacionalidades. El juego de memoria se construye a partir del entrecruzamiento y el choque de relatos del pasado. El personaje del juego de memoria, en tanto personaje estallado, puede aprehender múltiples voces y personalidades.

El sujeto en los juegos de memoria se convierte en espacio, lo que remite a una interioridad. Sin embargo, no es una interioridad escondida, sino que se conecta con la de los demás personajes. Los juegos de memoria se inscriben entonces, en el Teatro como fundación de subjetividad micropolítica confrontativa: es aquel que “desafía radicalmente la macropolítica desde un lugar de oposición, resistencia y transformación, y que provee una morada, una zona de habitabilidad diversa de lo macro y constante en el tiempo” (Dubatti, 2007). Tal vez sea esta la diferencia esencial con los juegos de sueño, pues Strindberg escribe desde su aversión por la sociedad y la angustia asfixiante que le producía el contacto con ella. Strindberg exalta la intimidad. Vargas escribe a partir de ella, pero la supera y propugna por un reconocimiento de lo individual dentro de lo colectivo, no una separación de ambas esferas. El juego de memoria es una mimesis, no de la realidad, sino del choque de puntos de vista e interpretaciones de esa realidad. Es, en palabras del filósofo Eduardo del Estal, un lenguaje que representa al pensamiento, así como este se representa a sí mismo. Y los juegos de memoria son la representación de la búsqueda constante del hombre por significar, por pensar a partir de los hechos que nos han pasado y de las contradicciones y luchas por fijar un sentido último que explique esos relatos, de lexicalizar esas imágenes que retornan a través del recuerdo.

Para Vargas el teatro es la presunción de existencia del hombre. Es por eso que la escritura dramática en una necesidad y alrededor de ella ha estructurado una voluntad (*Kunstswollen*) propia, pero que tiene anclajes en cada uno de los individuos que se acercan a su producción.. Y esto es lo que nos permite volver al pasado sin estar condicionados por presupuestos imposibles en la práctica. Es una escritura que exalta el manas, la fuerza que permite que influyamos sobre todas las cosas. En tiempos donde se exaltan las fronteras como garantía de seguridad, la escritura desde los juegos de memoria las desdibuja. Vargas nos deleita con su particular sentido lírico pues “allí [se] encuentra la posibilidad de decir, desde un territorio exiliado.” Es entrar al territorio sin fronteras formales ni de géneros. Es insertarse en la esfera de lo que escapa a la realidad tangible.

BIBLIOGRAFÍA

Cruz Kronfly, Fernando (1994) *La sombrilla planetaria*. (Bogotá: Planeta)

Dubatti, Jorge (2005) “Cultura teatral y convivio” en Revista Conjunto (La Habana) N° 136.

_____. (2007) *Filosofía del teatro I*. (Buenos Aires: ATUEL)

Huizinga, Johann (2005) *Homo ludens*. Fondo de cultura económica. México, 2005

Mahecha, Daniel (2013) Entrevista con Arístides Vargas. (Inédita)

Mora Toral, Genoveva (2004) “Estética de la representación en la obra de Arístides Vargas” en Hoja de Teatro. (Quito) N° 8

Ricoeur, Paul. 2000 *La memoria, la historia y el olvido* (Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica)

_____. 2010 (2000) *La memoria, la historia y el olvido* (Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica)

Robles, Rojo (2008) “Entrevista con Arístides Vargas (Primera parte de tres)” en *El kibutz del deseo* (<http://www.centrocultural.coop/revista/articulo/364/>)

Sarrazac, Jean Pierre (1997) *El drama en devenir: Apostilla a L’avenir du drame* (México: Paso de gato)

_____ (2006) “El impersonaje: una relectura de La crisis del personaje” en *Literatura: teoría, historia, crítica* (Bogotá) N° 8.

Szondi, Peter (1994) *Teoría del drama moderno (1880-1950) Tentativa sobre lo trágico* (Barcelona: Destino)

Vargas, Arístides (1997) *Teatro* (Quito: Eskeletra Editorial)

Vernant, Jean-Pierre, (1975) “Image et apparence dans la théorie platonicienne de la mimêsis” en *Journal de Psychologie normale et pathologique* (París) N° 2