

“Los reflejos de los hombres son oscuros reflejos”.
Una interpretación postestructuralista del mito
de Medusa y Perseo

Guido Fernández Parro
Universidad de Morón

INTRODUCCIÓN

En la siguiente comunicación intentaremos aproximarnos al concepto de simulacro o *phantasma* tal como aparece en Platón a partir del mito de Perseo y la Medusa. Para ello, seguiremos de cerca la interpretación que hace Vernant en “El espejo de Medusa” y algunos conceptos de la filosofía de Deleuze y Guattari. El objetivo es trazar una relación entre la idea de rostro, significación y representación, por un lado, y, por el otro, entre sin-rostro, simulacro y muerte, por el otro.

Nuestra hipótesis es que Medusa representa en la mitología griega el concepto de *phantasma* platónico, desarrollando en el mito la tradición problemática de la representación. En la medida en que nadie puede ver el rostro de Medusa, el monstruo siempre aparece bajo una

representación sin modelo, una copia en donde el modelo está ausente. De esta forma, el mito se anticipa las conclusiones de *Sofista*.

La idea de simulacro o *phantasma* aparece en *El Sofista* de Platón como la posibilidad de que aquello que no es, sea. Dicho breve y someramente, a partir de la Idea se desprende una jerarquía de copias o representaciones que se ajustan más o menos al modelo hasta llegar a una imagen que ya no tiene nada que ver con éste. ¿Cómo comprender este tipo de imagen que existe pero que no tiene ninguna relación con la Idea? Corriéndonos un poco del planteo platónico, nos interesa resaltar un tipo de existencia que no se encuentre subordinada al modelo, es decir, una concepción que no haga de todas las cosas copias más o menos perfectas e imperfectas de aquello real trascendente. Pensar un mundo jerárquico como el platónico introduce la falta en todas las cosas (el no-ser): siempre nos falta para ser realmente. Pero, si prescindimos de la Idea, el universo se vuelve monista y todas las cosas descansan sobre un plano de inmanencia, sobre una superficie plana, que hace del ser antes que un concepto análogo (sólo por analogía con la Idea de Belleza decimos que algo bello es bello), un concepto unívoco: el ser se dice de una única manera, siempre se dice en un mismo sentido. Esta concepción, que aparecerá en Duns Scoto, y fuertemente en Spinoza y Nietzsche, estaba ausente entre los griegos pero como presentida, sobre todo en la experiencia del simulacro, en su posibilidad amenazante para toda la metafísica. Si antes la Belleza en sí misma, plena y perfecta, ontológicamente perfecta, se encontraba en la Idea, y a partir de allí se distribuían el resto de los seres en más o menos bellos, decimos del paisaje que es parecido a la belleza porque reúne tantas cualidades de la Idea, por analogía, y que otro paisaje es menos bello porque reúne menos cualidades, ahora, lo bello de todas las cosas está dicho de la misma manera, el ser es ontológicamente el mismo en todos los casos. A las cosas no les falta nada. Es a esta concepción del ser a la que apunta la experiencia del simulacro.

El director de cine Jean-Luc Godard tiene una frase que da en la tecla para comprender estas dos concepciones del ser: “No una imagen justa, sino justo una imagen”. Una imagen justa es una imagen que se ajusta al modelo, una imagen en donde el modelo está más o menos presente; pero justo una imagen es una imagen que no remite a ninguna otra imagen anterior para poder ser comprendida: el sentido de la

misma se encuentra en ella misma. Esto supone que, por ejemplo en el cine, pero también en el teatro y en la vida en general, las producciones de sentido son construcciones radicalmente nuevas que no deben ser comprendidas remitiendo a conocimientos previos: el conocimiento deja de ser reconocimiento y representación y pasa a ser invención, ficción, construcción, producción. Justo una imagen es el simulacro.

Para comprender esta idea de simulacro proponemos hacerlo desde la figura de una divinidad griega, Medusa. Esta divinidad nocturna y negativa de la mitología griega, como veremos, nos devuelve una experiencia del tipo del simulacro.

EL MITO

Según cuenta Pausanias, en Arcadia existía un templo de Despina (*Despoina* = Señora), hija de Deméter: “A la derecha, saliendo del templo, hay un espejo encajado en la pared. Si uno mira a este espejo, se verá a sí mismo totalmente borroso, o no se verá de ningún modo, pero las imágenes de los dioses y el trono se pueden ver claramente”.³⁸ Extraño escenario. Los reflejos de los hombres son oscuros reflejos, debilitados, mientras que los de los dioses son claros y nítidos. Extraño espejo. Lo que debería ser reflejado claramente, las cosas del mundo de los fenómenos, de lo sensible, material, apenas si aparece como sombras, mientras que aquello que escapa a los sentidos, eso que forma parte del mundo de lo invisible e inteligible, aparece con nitidez.

El espejo del templo hace todo lo contrario que el resto de los espejos, es decir, reflejar o representar con nitidez. Cuando uno se enfrenta a un espejo contempla su rostro. Rostro se dice *prósopon*, “aquello que uno presenta de sí mismo a la mirada del otro”. Ese rostro, que forma parte de nuestra identidad, es lo que se presenta a la mirada de los otros y que nosotros sólo podemos contemplar en ese reflejo o doble que nos devuelve el espejo. De esta forma, cuando nos miramos al espejo accedemos a esa mirada de los otros, vemos lo que los otros ven de nosotros, nos objetivamos en ese reflejo y, de alguna manera, nos volvemos otro más entre otros (dejamos de ser, así, uno mismo).

³⁸ Pausanias. *Descripción de Grecia*, VIII, 37, 7.

El espejo del templo en Arcadia, sin embargo, nos devuelve un reflejo oscuro, nos devuelve, en realidad, la imagen de lo que seremos cuando ya no vivamos en este mundo luminoso y pasemos a una existencia sombría, debilitada, translúcida en el Hades. Esa existencia en el Infierno es una existencia en donde ya no tenemos mirada, ya no tenemos rostro, nos convertimos en espectros.

Este reflejo empobrecido de lo que somos es el resultado de pretender querer mirar cara a cara los dioses. El reflejo borroso nos demuestra lo que queda de nuestra existencia cuando nos comparamos con la luminosa existencia de los dioses, nuestro reflejo se oscurece, se opaca, cuando se hace presente el reflejo de los dioses. Por este motivo es por el cual los hombres hacen *ídolos* (*eidolon* es imagen, y puede ser usada en lugar de *eikon* que, en el contexto platónico nosotros traducimos *mu*y libremente como copia o “imagen ajustada” a un modelo): para poder mirar a los dioses cara a cara, mirarlos en su rostro, sin por ello perder la vida (que en el espejo está representado con esos reflejos opacos y borrosos).

Estos problemas de lo visible y lo invisible, así como el de ver y ser-visto, se encuentran en el mito de Medusa. Gorgo o Medusa lleva la muerte en los ojos. Sabemos la historia, todo aquél que mirara de frente, cara a cara, a Medusa perdería la vida inmediatamente. Pero más precisamente, el mito dice que uno, al perder la vida, se vuelve piedra. Volverse piedra es perder la mirada, perder la capacidad de ver, transformarse en un ser opaco y ciego que no emite ninguna luz, por lo tanto, que no refleja, que no se refleja (todo lo contrario de lo que ocurría con los ídolos del templo que, en el reflejo del espejo mágico, en vez de reflejarse opacamente se reflejaban puramente como dioses, no como representación sino como lo que son realmente).

¿Por qué Gorgo o Medusa resulta imposible de ser vista cara a cara? El mito nos dice que este monstruo, que habita en los confines del mundo, está compuesto de elementos humanos, animales y minerales, reuniendo así en una forma caótica lo que en el cosmos se encuentra separado y ordenado. Medusa es el caos y, en tanto caos, es la muerte, el retorno a lo indistinto, a lo indiferenciado, a la Noche

primordial, dice Vernant.³⁹ Gorgo es la muerte, una muerte sin rostro. Medusa tiene cabeza, *kephalé*, pero no tiene rostro, *prósopon*. Si el monstruo no tiene rostro es porque no existe ningún principio de organización ni orden en su ser. Todo lo contrario, Medusa es el desorden, el caos, lo indeterminado previo a toda organización. Perseo matará a la Medusa y eso quiere decir que le cortará la cabeza, pero nunca podrá vincularse con el rostro.

Esta diferencia entre cabeza y rostro supone que el rostro es un principio de organización. Tener rostro es tener identidad, tener una organización que de cuenta de un sentido. Decimos: rostro alegre, rostro preocupado, rostro peligroso, rostro cálido, etc. Hay algo en la cabeza, en el cuerpo físico, que no es del todo físico y que le da un sentido a ese cuerpo, a esa cabeza: el rostro. Desde él se produce un sentido o significación, así como se termina de producir una subjetividad: “Un niño, una mujer, una madre de familia, un hombre, un padre, un jefe, un profesor, un policía, no hablan una lengua en general, hablan una lengua cuyos rasgos significantes se ajustan a los rasgos de rostridad específicos. Los rostros no son, en principio, individuales, definen zonas de frecuencia o de probabilidad, delimitan un campo que neutraliza de antemano las expresiones y conexiones rebeldes a las significaciones dominantes”,⁴⁰

Un rostro, así, define un *kósmos*, un espacio organizado y ordenado, un espacio con sentido, un espacio que permite que el lenguaje mismo se exprese, o más bien, que la significación, la producción de sentido en general, encuentre un marco de referencia. Esto quiere decir que el rostro, además de funcionar como productor de identidad subjetiva, funciona como una forma que organiza a la significación, a los significantes de tal manera que encajen o se ajusten al orden del mismo (del rostro). Cuando en *Mil Mesetas* Deleuze y Guattari dicen que el rostro es una pared blanca y un agujero negro quieren decir precisamente esto: que el rostro permite que la significación encuentre un marco de referencia, una pared en donde “rebotar” y no perderse en el infinito: es necesario que exista una superficie de inscripción para

³⁹ Vernant, J.-P. “El espejo de Medusa”; en: Vernant, J.-P. *El individuo, la muerte y el amor en la Antigua Grecia*, 117.

⁴⁰ Deleuze, G.-Guattari, F. *Mil mesetas*, 174.

los significantes, para marcar y trazar y, de esa manera, producir un sentido. Pero esta superficie nunca es una mera pared blanca, no puede serlo. Una pared puramente blanca sería lo mismo que la ausencia de pared, es necesario que esa pared se combine con agujeros negros, que le dan un pre-trazado a los significantes. En efecto, el rostro funciona como una máquina que absorbe los significados en sus formas (combinación de pared blanca y agujeros negros): los significantes se ajustan a determinado rostro y terminan significando más o menos lo mismo. Esperamos de un rostro las mismas palabras. Y cuando el rostro no lo hace decimos: “no ha podido decir eso”, no creemos que ese rostro se juntara con esas palabras (o significantes). Los rostros pre-trazan el registro del significante, pre-determinan la producción de sentido del lenguaje.

¿Cómo puede ser que Medusa tenga cabeza pero no rostro? Lo que ocurre es que el rostro no es lo mismo que los rasgos físicos de la cabeza. El rostro es un principio abstracto de organización en donde los significantes pueden producir su significado: “el rostro forma parte de un sistema superficie-agujeros, superficie agujereada. Pero este sistema no debe confundirse con el sistema volumen-cavidad, propio del cuerpo (propioceptivo). La cabeza está incluida en el cuerpo, pero no el rostro. El rostro es una superficie: rasgos, líneas, arrugas, rostro alargado, cuadrado, triangular, el rostro es un mapa, incluso si se aplica y se enrolla sobre un volumen, incluso se rodea y bordea cavidades que ya sólo existen como agujeros. Incluso humana, la cabeza no es forzosamente un rostro” (Deleuze, G.-Guattari, F. 1997: 171).

Con Medusa nos encontramos con un monstruo que tiene la propiedad de no tener rostro. Según el mito, sus ojos transforman a cualquier ser con el que cruce las miradas en piedra, en muerte. Medusa tiene cuerpo, incluso cabeza, pero no rostro porque ella pertenece al linaje de los dioses negativos, nocturnos, desfundantes, que se oponen al orden y a la soberanía. Si los Titanes demuestran su pertenencia al caos mediante la fuerza física (ellos son los dioses que luchan contra Zeus, rey de todos los dioses), Medusa lo hace con su terrible mirada. El problema es que ella es un puro agujero negro que absorbe de tal manera que deshace cualquier mínima organización de los rostros que la miran. Ella es el horror que desborda toda representación.

De esta forma, mirar cara a cara a Medusa es mirar la propia muerte, no un rostro, es mirar algo desordenado, un agujero infinito, como las cavidades de Gea, *khasma* terrible y caótico según la *Teogonía* de Hesíodo. Sin embargo, el mito nos dice que el héroe Perseo ha podido matar a la Gorgona y escapar a su mirada fulminante. El relato nos dice que Perseo, buscando a la Medusa, se encuentra con otros seres monstruos: las Grayas. Estos monstruos, entre las tres, sólo tienen un solo ojo y un solo diente que se lo van pasando, mano en mano, una a la otra. Perseo le roba el ojo a las Grayas y, a cambio de éste, el trío monstruoso le devela el lugar en donde habita Medusa y le dan «el casco de Hades» que vuelve, a quien lo use, tan invisible como los muertos del Hades. A este regalo se le suman tres más: las sandalias aladas como las de Hermes, que le permitirá a Perseo la propiedad de la ubicuidad, es decir del traslado constante, permanente, a cualquier parte, a todas partes; el segundo regalo es el saco profundo, que tiene la propiedad de no dejar escapar nada hacia el exterior (aquí guardará Perseo la cabeza de Medusa para que ésta no siga ejerciendo su poder); el tercero, es la hoz, el arma propia del combate cuerpo a cuerpo, que permitirá al héroe cortarle la cabeza al monstruo.

Perseo mata a Medusa con ayuda de Atenea. Como resulta imposible mirar de frente al monstruo para matarla, Perseo alcanza su victoria en tres pasos: mirar para otro lado, observar en el espejo a Medusa y cortarle la cabeza con la hoz. Perseo no mira a Medusa en su mortal realidad, sino en un reflejo, en una imagen. Dice Vernant: “una Medusa que sería copia veraz, igual que ella, aunque finalmente ausente en la presencia de su reflejo” (Vernant, 2001: 121).

Esta historia nos enseña algo de la filosofía platónica: la copia es una imagen (*eikon* o *eidolon*) en donde el modelo está ausente pero reflejado. Medusa mortal y su reflejo impotente se encuentran separados uno del otro, pero con algún misterioso vínculo. En efecto, existe una relación entre el reflejo y el modelo ya que Perseo termina cortándole la cabeza no al reflejo sino a lo real.

Sin embargo, si no nos movemos de la problemática de la representación, ¿qué viene a ser una imagen reflejada de la cual no se conoce su modelo? ¿Cómo sabemos que ese reflejo es la Gorgona si en realidad nadie que haya sobrevivido ha podido ver directamente a la Gorgona? El reflejo de Medusa es Medusa misma, siendo lo real

algo inaccesible, caótico, horroroso. Cuerpo sin rostro, puro agujero negro que anula toda posibilidad de producción de sentido al no tener ese marco de referencia (sistema pared blanca-agujero negro). Todo lo que sabemos de este personaje mitológico debemos saberlo por sus reflejos, lo que nos permite decir que “Medusa” es lo que sus reflejos nos indican que es. Pero como nadie puede comparar el reflejo con el modelo, o al menos nadie puede hacerlo sin morir antes, debemos decir que Medusa, para la cultura griega, tiene una existencia *fantasmática*, es un reflejo sin modelo, enfrentarse a la Medusa es enfrentarse a un reflejo. Nadie puede decir que las representaciones frontales de la Medusa que la cerámica griega nos muestra, sean más o menos parecidas a la Medusa, se ajusten más o menos al modelo. La imagen es la Medusa misma, es todo lo real a lo que podemos acceder. La imagen y lo real coinciden en el monstruo griego. No hay representaciones más parecidas y representaciones menos parecidas. Podríamos decir que con Medusa pasa algo parecido a lo que pasa con Dioniso: cada representación es una máscara que nos permite conocer a Medusa, que nos permite mirar a Medusa sin morir en el acto. Medusa misma, en sí misma, no tiene rostro, no tiene representación, su rostro se ha vuelto máscara, simulacro.

CONCLUSIÓN

La ausencia de rostro nos lleva directamente al campo de lo a-significante y de pre-personal: Medusa misma, en cierto sentido como Dioniso, son un campo a-significante, porque no impone ninguna estructura o sistema de pre-trazado para que los significantes produzcan la significación, y pre-personal, porque esa ausencia de rostro supone la ausencia de las coordenadas que definen una identidad (el rostro del policía, el rostro del delincuente, el rostro de una madre, etc.).

Imagen-reflejo en donde el modelo está ausente. A la imagen no le falta nada para ser, sino que es una copia veraz, tan veraz que en ella no hay distancia entre la representación y lo representado, entre la realidad y la ficción. Como ocurre con esa otra experiencia del simulacro, el masoquismo, Medusa nos enseña que entre realidad, imagen, sueño, ficción, no hay distancia, que no es posible distinguir, separar y dividir, como hace Platón con su dialéctica, entre modelo y

copia. Caída esa distancia, el modelo se derrumba y va a parar al medio de las copias, entre ellas, todas arrojadas sobre una superficie plana que ubica a todas las cosas unas al lado de las otras. A las cosas ya no les falta nada: al caer los Ideales (las Ideas de Platón) desaparece la falta y el ser, cualquiera que sea, toma plenitud ontológica. A nada ni a nadie les falta nada, oscuro reflejo sólo para los creyentes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Pausanias, *Descripción de Grecia*. Barcelona, Gredos-Planeta De-Agostini, 1995.
- Vernant, J.-P., “El espejo de Medusa”; en: Vernant, J.-P. *El individuo, la muerte y el amor en la Antigua Grecia*. Barcelona, Paidós, 2001.
- Deleuze, G.-Guattari, F., *Mil Mesetas*. Valencia, Pre-textos, 1997.