

**TESIS DOCTORAL**

**2015**



**EL ESPACIO EN LA TÉCNICA  
DRAMÁTICA DE CALDERÓN.  
LAS COMEDIAS MITOLÓGICAS  
CORTESANAS**

**M<sup>a</sup> Isabel Rodríguez Romera**

Licenciada en Filología Hispánica

**Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED)  
Departamento de Literatura Española y Teoría de la Literatura  
Facultad de Filología**

**Directora: Doctora Doña Ana Suárez Miramón**



**TESIS DOCTORAL**

**2015**



**EL ESPACIO EN LA TÉCNICA  
DRAMÁTICA DE CALDERÓN.  
LAS COMEDIAS MITOLÓGICAS  
CORTESANAS**

**M<sup>a</sup> Isabel Rodríguez Romera**  
Licenciada en Filología Hispánica

**Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED)  
Departamento de Literatura Española y Teoría de la Literatura  
Facultad de Filología**

**Directora: Doctora Doña Ana Suárez Miramón**



**Departamento de Literatura Española y Teoría de la  
Literatura  
Facultad de Filología**

**EL ESPACIO EN LA TÉCNICA  
DRAMÁTICA DE CALDERÓN.  
LAS COMEDIAS MITOLÓGICAS  
CORTESANAS**

**M<sup>a</sup> Isabel Rodríguez Romera**  
Licenciada en Filología Hispánica

**Directora: Doctora Doña Ana Suárez Miramón**



*Que lleva la bailaora,  
de oro fino son los lazos  
que lleva la bailaora,  
ella se luce con ellos  
y a todo el mundo enamora.*

*(Canción popular)*

Este proyecto se ha construido a través de círculos, de historias recreadas en la imaginación, con la sabia guía de los profesores que han profundizado en ellas y con el tejido de las propias experiencias y lecturas vividas. Unas historias cedían el paso a otras y comenzaba de nuevo el proceso, como un reto personal impulsado necesariamente por un esfuerzo colectivo.

Expreso la más sincera gratitud a mi directora de tesis, la Dra. Dña. Ana Suárez Miramón, por sus orientaciones, su paciencia y estímulo en esta ardua empresa, cuyos deméritos son solo de mi responsabilidad.

Es fundamental la referencia a mis padres, quienes me han proporcionado los mejores valores y educación, y a mi abuela, que me cantaba viejas coplillas y elevaba sus historias a mitos. Ellos han contribuido en maneras que desconocen a forjar una voz propia.

Gracias a mi sobrino, que ha ido creciendo al tiempo que este trabajo, por aguardar mis promesas como si fueran un tesoro.

Por supuesto, gracias a Cristóbal, por su calma y su amor infinitos, por no haber dudado en habitar conmigo espacios reales y soñados. La escritura de esta tesis también es el resultado de mi vida con él.

Mi familia y mis amigos me han acompañado en este viaje, alentándome y disculpando los momentos que no he podido compartir con ellos, despejando inseguridades y potenciando mi natural constancia y empeño en aquello que me propongo. No quiero dejar de agradecer los consejos y el apoyo incondicional de Mónica y de Óscar, así como de todos los que están cerca de mí y siempre me regalan algo de ellos.

*A mi abuela,  
In memoriam*



## ÍNDICE GENERAL

<b>PARTE I. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>15</b>
1. Justificación, objetivos y metodología.....	17
2. El espacio en la comedia barroca. Estado de la cuestión.....	22
3. El espacio y la semiótica. Estado de la cuestión y terminología adoptada.	25
4. Unidades de análisis. Algunas precisiones terminológicas.....	34
<b>PARTE II. ANÁLISIS DEL ESPACIO EN LAS OBRAS.....</b>	<b>39</b>
1. <i>El mayor encanto, amor</i> . La magia y el espacio.....	41
1.1. Consideraciones previas.....	43
1.2. Espacios patentes y latentes.....	43
1.3. Escenas dinámicas y espacios itinerantes.....	55
1.4. Segmentación de la estructura dramática.....	57
2. <i>Los tres mayores prodigios</i> . La variedad locativa.....	61
2.1. Espacios patentes y latentes.....	63
2.2. Escenas dinámicas y espacios itinerantes.....	78
2.3. Segmentación de la estructura dramática.....	81
3. <i>La fiera, el rayo y la piedra</i> . La densidad simbólica de los espacios.....	87
3.1. Espacios patentes y latentes.....	89
3.2. Escenas dinámicas y espacios itinerantes.....	95
3.3. Segmentación de la estructura dramática.....	100
4. <i>Andrómeda y Perseo</i> . Los espacios subjetivos.....	109
4.1. Espacios patentes y latentes.....	111

4.2. Escenas dinámicas y espacios itinerantes.....	119
4.3. Segmentación de la estructura dramática.....	122
5. <i>El golfo de las sirenas, El laurel de Apolo y La púrpura de la rosa.</i>	135
Espacios de transformación.....	
5.1. Consideraciones previas.....	137
5.2. Espacios patentes y latentes.....	137
5.3. Escenas dinámicas y espacios itinerantes.....	146
5.4. Segmentación de la estructura dramática.....	149
6. <i>Celos aun del aire matan.</i> El espacio vertical.....	161
6.1. Espacios patentes y latentes.....	163
6.2. Escenas dinámicas y espacios itinerantes.....	171
6.3. Segmentación de la estructura dramática.....	172
7. <i>Apolo y Climene.</i> Los jardines duplicados.....	177
7.1. Espacios patentes y latentes.....	179
7.2. Escenas dinámicas y espacios itinerantes.....	186
7.3. Segmentación de la estructura dramática.....	188
8. <i>El Faetonte.</i> El espacio y la perspectiva.....	195
8.1. Espacios patentes y latentes.....	197
8.2. Escenas dinámicas y espacios itinerantes.....	203
8.3. Segmentación de la estructura dramática.....	206
9. <i>Eco y Narciso.</i> Los cuatro elementos en la construcción del espacio.....	213
9.1. Espacios patentes y latentes.....	215
9.2. Escenas dinámicas y espacios itinerantes.....	222

9.3. Segmentación de la estructura dramática.....	224
10. <i>Ni Amor se libra de amor</i> . Los espacios paralelos y superpuestos.....	229
10.1. Espacios patentes y latentes.....	231
10.2. Escenas dinámicas y espacios itinerantes.....	237
10.3. Segmentación de la estructura dramática.....	243
11. <i>El monstruo de los jardines</i> . La plurisignificación del jardín.....	249
11.1. Espacios patentes y latentes.....	251
11.2. Escenas dinámicas y espacios itinerantes.....	259
11.3. Segmentación de la estructura dramática.....	262
12. <i>Fieras afemina amor</i> . El espacio mítico y el espacio urbano.....	269
12.1. Espacios patentes y latentes.....	271
12.2. Escenas dinámicas y espacios itinerantes.....	278
12.3. Segmentación de la estructura dramática.....	281
13. <i>Fineza contra fineza</i> . Los símbolos divinos en la renovación del espacio..	289
13.1. Espacios patentes y latentes.....	291
13.2. Escenas dinámicas y espacios itinerantes.....	299
13.3. Segmentación de la estructura dramática.....	301
14. <i>La estatua de Prometeo</i> . Los lugares sagrados.....	307
14.1. Espacios patentes y latentes.....	309
14.2. Escenas dinámicas y espacios itinerantes.....	314
14.3. Segmentación de la estructura dramática.....	316
<b>PARTE III. ÚLTIMAS REFLEXIONES.....</b>	<b>321</b>

1. Observaciones acerca de la construcción del espacio en las obras analizadas.....	323
1.1. Los espacios patentes en las comedias mitológicas. Predominio del monte y del jardín.....	323
1.2. El monte y los lugares contiguos. Símbolos y tópicos.....	328
1.3. El jardín. Tópicos y funciones.....	332
1.4. Técnicas de cambio locativo.....	336
1.5. La acción en el espacio latente.....	339
1.6. Las escenas dinámicas.....	341
2. Conclusiones.....	346
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>349</b>

## LISTA DE SÍMBOLOS Y ABREVIATURAS

ECB: Escena compleja barroca

EI: Espacio itinerante

STP: Subescena de transición al espacio patente

STL: Subescena de transición al espacio latente

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Mapa de lugares de acción.....	25
Figura 2: Síntesis de la terminología espacial.....	33
Figura 3: Monte y jardín en <i>El mayor encanto, amor</i> .....	49
Figura 4: Recreación del espacio de <i>El mayor encanto, amor</i> .....	55
Figura 5: Recreación del espacio de <i>Los tres mayores prodigios</i> . Jornada I.....	68
Figura 6: Recreación del espacio de <i>Los tres mayores prodigios</i> . Jornada II.....	73
Figura 7: Recreación del espacio de <i>Los tres mayores prodigios</i> . Jornada III.....	77
Figura 8: Recreación del espacio de <i>La fiera, el rayo y la piedra</i> .....	95
Figura 9: Espacios de resolución de conflictos en <i>Andrómeda y Perseo</i> .....	111
Figura 10: Recreación del espacio de <i>Andrómeda y Perseo</i> . Jornada I.....	112
Figura 11: Recreación del espacio de <i>Andrómeda y Perseo</i> . Jornada II.....	117
Figura 12: Recreación del espacio de <i>Andrómeda y Perseo</i> . Jornada III.....	118
Figura 13: Recreación del espacio de <i>El golfo de las sirenas</i> .....	140
Figura 14: Recreación del espacio de <i>El laurel de Apolo</i> .....	143
Figura 15: Recreación del espacio de <i>La púrpura de la rosa</i> .....	146
Figura 16: Los celos en el plano divino y humano.....	165
Figura 17: Recreación del espacio de <i>Celos aun del aire matan</i> .....	170
Figura 18: Recreación del espacio de <i>Apolo y Climene</i> .....	185
Figura 19: Recreación del espacio de <i>El Faetonte</i> .....	202
Figura 20: Recreación del espacio de <i>Eco y Narciso</i> .....	222
Figura 21: Acción, conflicto y espacio en <i>Ni Amor se libra de amor</i> .....	232
Figura 22: Recreación del espacio de <i>Ni Amor se libra de amor</i> .....	236
Figura 23: Recreación del espacio de <i>El monstruo de los jardines</i> .....	257
Figura 24: Las funciones del jardín en <i>El monstruo de los jardines</i> .....	259

Figura 25: Recreación del espacio de <i>Fieras afemina amor</i> .....	278
Figura 26: Recreación del espacio de <i>Fineza contra fineza</i> .....	299
Figura 27: Recreación del espacio de <i>La estatua de Prometeo</i> .....	314

---

*PARTE I*  
*INTRODUCCIÓN*

---



## 1. Justificación, objetivos y metodología

A partir del análisis de dieciséis obras mitológicas de Calderón de la Barca, estrenadas entre 1635 y 1677, nuestra investigación pretende descubrir, por un lado, los valores y funciones del espacio en el desarrollo de la trama, y, por otro, las técnicas utilizadas para su configuración a partir de la estructura dramática. El origen del estudio parte de las lecturas y trabajos realizados durante el período de docencia del curso de Doctorado de la Facultad de Filología de la UNED: «La literatura española en relación con las literaturas europeas». La poesía y el teatro barrocos —cuyo interés inicial debemos a las Jornadas de Teatro del Siglo de Oro, celebradas en Almería desde 1983— encauzaron el trabajo hacia el análisis del espacio en cuatro comedias mitológicas: *La fiera, el rayo y la piedra*, *Andrómeda y Perseo*, *El monstruo de los jardines* y *Ni Amor se libra de amor*.

El análisis de las funciones locativas y la presencia de estructuras dinámicas similares en las comedias seleccionadas nos animó a ampliar la investigación, a la que se han incorporado nueve obras más: *El mayor encanto, amor*, *Los tres mayores prodigios*, *Celos aun del aire matan*, *El Faetonte*, *Eco y Narciso*, *Apolo y Climene*, *Fieras afemina amor*, *Fineza contra fineza* y *La estatua de Prometeo*. Agregamos, además, tres piezas en uno o dos actos: *El golfo de las sirenas*, *El laurel de Apolo* y *La púrpura de la rosa*. Aunque no tienen la misma estructura externa en tres actos ni presentan una variedad locativa comparable al resto, el análisis de estas últimas obras es significativo en cuanto a la construcción de las escenas dinámicas y a la presencia de tópicos asociados a distintos espacios.

El interés por la figura de Calderón<sup>1</sup> y su obra recibió un impulso en 1981 y en 2000, fechas en las que se conmemoró, respectivamente, el tercer centenario de su muerte y el cuarto centenario de su nacimiento. Vitse, como reflexión sobre el incremento de estudios del autor en la década siguiente a 1981, resaltaba la carencia de unidad en la obra calderoniana. Junto con la proliferación de ediciones de un mismo título y de obras monográficas o sueltas, comentaba el auge de dos campos en el teatro de Calderón: las obras cortas y las comedias mitológicas. Estas últimas, además, se vieron favorecidas por los estudios interdisciplinares que relacionaban la pintura o la

---

<sup>1</sup> Para la biografía de Calderón, son de obligada cita las obras de Pérez Pastor, 1905, y de Cotarelo y Mori, 2001. Para una visión de su pensamiento, ver Morón Arroyo, 1982.

música con el teatro, con evidentes implicaciones para el análisis de la escenografía<sup>2</sup>

En el marco del cuarto centenario del nacimiento del Calderón, Iglesias Feijoo insistía en la necesidad de reunir todos los testimonios conservados de la obra del dramaturgo para analizar su interés bajo unos criterios y así poder dar unidad a su obra de la forma más fiable posible<sup>3</sup>. Por ello, nos basaremos en los textos editados por la Biblioteca Castro, orientados a este fin, salvo para *Celos aun del aire matan*, comedia inserta en la *Séptima parte de comedias*, que aún no ha sido publicada por la editorial<sup>4</sup>. No obstante, podremos acudir también a otras ediciones críticas que consideremos complementarias en nuestra investigación y que se citarán puntualmente en el desarrollo de cada obra.

En los últimos años, han proliferado los congresos y simposios organizados desde los grupos GIC (Grupo de Investigación de Calderón) y GRISO (Grupo de Investigación Siglo de Oro), de los que destacamos el Congreso Internacional «Fiestas calderonianas y comedias de espectáculo en el Siglo de Oro»<sup>5</sup>, cuya materia está recogida en el *Anuario Calderoniano*, órgano imprescindible para el estudio del dramaturgo y de su obra.

Las comedias de espectáculo cortesano objeto de estudio están presentadas cronológicamente según su año de estreno<sup>6</sup>, lo que no obsta para mostrar su orden de aparición en las distintas *Partes de Comedias* dentro el corpus calderoniano. Las primeras comedias mitológicas fueron publicadas en la *Segunda Parte de Comedias* (1637), cuando Calderón era ya Caballero de la Orden de Santiago y dos años después de la *Primera Parte de Comedias*. En ella se incluyen *El mayor encanto, amor*, representada la noche de San Juan de 1635 para el rey Felipe IV en los jardines del

---

<sup>2</sup> Vitse, 1992, pp. 392-415.

<sup>3</sup> Iglesias Feijoo, 2001, pp.77-108.

<sup>4</sup> De forma más precisa, se emplearán las siguientes ediciones:

Para *El mayor encanto, amor* y *Los tres mayores prodigios*, la ed. de S. Fernández Mosquera, *Comedias II. Segunda Parte de Comedias*, 2006.

Para *Ni Amor se libra de amor*, *El laurel de Apolo*, *La púrpura de la rosa* y *La fiera, el rayo y la piedra*, la ed. de D. W. Cruickshank, *Comedias III. Tercera Parte de Comedias*, 2010.

Para *Eco y Narciso*, *El monstruo de los jardines*, *El Faetonte*, *Apolo y Climene*, *El golfo de las sirenas* y *Fineza contra fineza*, la ed. de S. Neumeister, *Comedias IV. Cuarta Parte de Comedias*, 2010.

Para *Andrómeda y Perseo*, *La estatua de Prometeo* y *Fieras afemina amor*, la ed. de J. M. Viña Liste, *Comedias VI. Sexta Parte de de Comedias*, 2011.

Para *Celos aun del aire matan*, la ed. de E. Rull, 2004.

En el análisis de cada obra, se citará directamente mediante estas referencias.

<sup>5</sup> Volumen especial 1, 2013.

<sup>6</sup> Seguimos la cronología propuesta por Rull, ed. de *Celos aun del aire matan*, 2004, pp. 25-68. No obstante, son útiles los cuadros sinópticos de Neumeister, 2000, apéndice, que recoge su propuesta de fechas de estreno de las comedias mitológicas, y de Arróniz, 1977, pp. 223-224, quien señala los lugares de representación y las fechas probables de estreno del teatro de corte de Calderón.

Nuevo Palacio del Buen Retiro, sobre el estanque grande del Retiro, y *Los tres mayores prodigios*, representada al año siguiente, también en la noche de San Juan, en el patio del Palacio del Buen Retiro.

El fallecimiento de la reina Isabel de Borbón en 1644 y del príncipe Baltasar Carlos en 1646 obstaculizaron el panorama literario hasta la llegada de Mariana de Austria en 1649. A estas vicisitudes históricas hemos de añadir las personales del dramaturgo: su participación en dos campañas militares por la revuelta de Cataluña y el deceso de sus dos hermanos, en 1645 y 1648, lo que pudo inducir su ordenación como sacerdote en 1651. Los acontecimientos señalados retrasaron la publicación de la *Tercera Parte de Comedias* (1664), donde se recogen cuatro comedias mitológicas cortesanías. *Ni Amor se libra de amor*<sup>7</sup> fue estrenada el 19 de enero de 1662 en el Salón de palacio; *El laurel de Apolo*, pieza mitológica en dos jornadas, se representó en 1658 en el Palacio del Buen Retiro, en honor al nacimiento del príncipe Felipe Próspero. *La púrpura de la rosa* fue estrenada en el Coliseo del Buen Retiro el 17 de enero de 1660 con motivo de las bodas de la infanta María Teresa con el rey Luis XIV de Francia. *La fiera, el rayo y la piedra* también se estrenó en el Coliseo del Buen Retiro en 1652, al año siguiente de haber sido investido sacerdote y con la presencia ya en España del escenógrafo Baccio del Bianco. La obra se dedica a los reyes Felipe IV y Mariana de Austria, que habían contraído matrimonio en noviembre de 1648.

La *Cuarta Parte de Comedias* (1672) cuenta con seis fiestas mitológicas. *Eco y Narciso* fue representada el 12 de julio de 1661 en el Coliseo del Buen Retiro para festejar el décimo cumpleaños de la infanta Margarita. El estreno de *El monstruo de los jardines* lo situamos en 1667<sup>8</sup>. *El Faetonte y Apolo y Climene*<sup>9</sup> fueron estrenadas en 1661, si bien la primera fue realizada para Felipe IV y representada el 1 de marzo en el Coliseo del Buen Retiro<sup>10</sup>. *El golfo de las sirenas*, obra en un solo acto denominada por Calderón «égloga piscatoria», data de 1657 y se representó en Zarzuela, espacio de zarzas donde se construyó un palacete en el que se representaban este tipo de obras breves. *Fineza contra fineza* fue representada en el Coliseo del Buen Retiro en 1672.

En la *Sexta Parte de Comedias* (1683) hallamos tres fiestas mitológicas: *Andrómeda y Perseo*, *La estatua de Prometeo* y *Fieras afemina amor*. La primera fue

---

<sup>7</sup> Acerca de la fecha de composición y de estreno de esta comedia, ver Rull, 1999.

<sup>8</sup> Alvarado Teodorika, ed. de *La dama y el galán Aquiles (El monstruo de los jardines)*, 2013, p. 53, sitúa su primera representación en Palacio en julio de 1661.

<sup>9</sup> Apuntamos aquí la fecha de estreno más generalizada en los estudios. No obstante, añadimos que Valbuena Briones, 1981, o Arróniz, 1977, señalan una fecha próxima a *El mayor encanto, amor*.

<sup>10</sup> Maestre, ed. de *El Faetonte*, 1996, p. II.

estrenada el 18 de mayo de 1653 en el Coliseo del Buen Retiro; la segunda, en 1677; y la tercera, en 1669 en el Coliseo del Buen Retiro<sup>11</sup>. La *Séptima Parte de Comedias* (1683) incluye *Celos aun del aire matan*, obra que probablemente se estrenó en 1661 en el Coliseo del Buen Retiro.

El espectáculo global que ofrece este tipo de obras llevó a Amadei-Pulice<sup>12</sup> a denominarlas «comedias de teatro», al potenciar lo visual e interrelacionar elementos procedentes de distintas artes que establecen correspondencias con el texto dramático: la escenografía, la pintura y música<sup>13</sup>.

Las comedias de tema mitológico de Calderón de la Barca nacieron, como se ha indicado, desde la ocasionalidad<sup>14</sup> del ámbito cortesano, con un lugar idóneo para su representación: el Coliseo del Buen Retiro y alrededores. Están ambientadas en espacios emblemáticos de la Antigüedad y parten de episodios mitológicos que aúnan el paganismo y la moral cristiana<sup>15</sup>. No obstante, es en los autos sacramentales de tipo mitológico donde este aspecto se observa más claramente. La mayoría de estas piezas tienen el mismo asunto que otras comedias mitológicas y son escritos con posterioridad a ellas<sup>16</sup>.

Neumeister<sup>17</sup> ofrece una tabla comparativa entre la representación de corte, el auto sacramental, la fiesta pública, la comedia y la vida —todo ello desde las perspectivas de técnica, contenido e interpretación—, para destacar la proximidad entre la fiesta de corte y el auto sacramental en cuanto al uso de la palabra, la música y la imagen y en cuanto a la ejemplaridad del orden establecido, que, a diferencia de la

---

<sup>11</sup> Neumeister, 2000, p. 226, señala que *Fieras afemina amor* fue ideada para el cumpleaños de la reina Mariana de Austria el 22 de diciembre de 1669, pero se pospuso para enero de 1670 para hacerlo coincidir con la llegada de la hija del emperador Leopoldo I.

<sup>12</sup> Amadei-Pulice, 1990, pp. 1-42.

<sup>13</sup> Acerca de la escenografía, ver Maestre, 1988; sobre la relación entre teatro y pintura en la época de Calderón, ver el artículo homónimo de López Torrijos, 2002. En relación con la música y la palabra, Neumeister, 2000, pp. 66-113, señala cómo en la segunda mitad del s. XVII se produce un deterioro de la comedia nueva, motivado, esencialmente, por dos factores: la división entre un público selecto y otro no cortesano y la fuerza de lo visual y musical en las obras dramáticas, que las acerca a la ópera. Esto hace que el investigador utilice el término de «anticomedia» para referirse a la fiesta de corte. Profeti, 2010, al contrario, opina que este tipo de obras ofrecen, claro está, un espectáculo distinto, pero que en ningún caso se puede hablar de «anticomedia», pues la palabra sigue teniendo un papel preeminente sobre la música. Solo *Celos aun del aire matan* y *La púrpura de la rosa*, al ser íntegramente cantadas, se consideran óperas. Resulta interesante aludir al ciclo de conciertos *Las músicas de Calderón de la Barca*, celebradas en abril de 2011 en la Fundación Juan March (VV.AA., 2011).

<sup>14</sup> Trambaioli, 2013, señala como una especificidad de la fiesta teatral barroca frente a la comedia nueva la vinculación al contexto histórico y social del que surge. Acerca del teatro de circunstancias en los Siglos de Oro, ver Borrego Gutiérrez, 2003.

<sup>15</sup> Sobre los manuales europeos de interpretación moral y alegórica de la mitología en la Edad Media y los Siglos de Oro, ver Chapman, 1954, pp. 43-51.

<sup>16</sup> Para ilustrar la adaptación de la comedia mitológica al auto sacramental, ver Rull, 2006.

<sup>17</sup> Neumeister, 1991, p. 113.

comedia, trasciende el dominio individual y social.

Las características de las comedias mitológicas cortesanas derivan de las afirmaciones anteriores, a las que hay que añadir la interesante aportación de Cancelliere acerca de los «mitologemas» identificados en estas obras: «cataclismo», «lugar inaccesible y salvaje», «monstruo», «nacimiento», «simulacro», «eco» y «sueño»<sup>18</sup>. Algunos de de estos «topoi» nos remiten a espacios, como ocurre, con el «lugar inaccesible y salvaje», el «cataclismo», asociado a la tormenta marítima o el «monstruo», vinculado a la gruta.

Expuesto el marco general en el que se incardina la investigación, esta tesis ofrece una perspectiva doble desde la que abordar las comedias mitológicas, derivada del análisis simbólico y funcional de los espacios propios del Barroco —cuyos estudios se han orientado principalmente hacia el jardín y la gruta— y del estudio de los mecanismos de movilidad espacial, menos atendidos por la crítica. Para ello, segmentaremos las jornadas en unidades menores, observaremos su constitución interna y reflejaremos de forma clara los espacios en los que se sitúa la acción, lo que nos permitirá cotejar todas las obras y colegir si existen rasgos comunes específicos del género.

Los dos puntos de vista se tratan por separado en cada obra. Los fragmentos literales de las piezas analizadas presentarán un sistema de transcripción y de cita basado en la numeración romana para señalar la jornada, seguido del número de la página donde se encuentra el texto citado. Este procedimiento se aplicará en todas las obras, excepto en *Celos aun del aire matan*, que, al presentar los versos numerados, se citará con la jornada y los versos correspondientes. En cambio, para las referencias estructurales se empleará otro sistema de localización distinto, pues trataremos de ilustrar los recursos de movilidad espacial a partir de las tablas sinópticas, situadas tras el estudio de cada obra. Con este fin, se utilizará la numeración romana para señalar las jornadas de cada pieza y la numeración árabe para los cuadros y escenas; estas últimas podrán llevar una letra mayúscula para indicar la parte de la escena a la que nos referimos. Al ajustar el tipo de cita a la perspectiva adoptada, temática o estructural, pretendemos ejemplificar cada análisis con mayor precisión.

Finalmente, las obras analizadas incluyen en el primer apartado figuras de elaboración propia, que ofrecen la representación del espacio imaginado. En ellas se

---

<sup>18</sup> Cancelliere, 2014.

presentan, junto a los espacios patentes, los espacios latentes, entre paréntesis, y los ausentes, en el margen derecho y sobre una línea discontinua.

## 2. El espacio en la comedia barroca. Estado de la cuestión

El espacio en el ámbito literario —que dota a los personajes, acciones y objetos de mayor consistencia y carácter— se forja a partir de distintos recursos determinados por el género desde el que se trabaje y genera formas de orientación de lo imaginario, que subyacen en las estructuras expresivas de este tipo de textos. Pero cuando el artista traza el espacio y sugiere así el camino que ha de seguir la imaginación en su exégesis del universo, lo hace dentro de un contexto que asigna a cada lugar un valor determinado y si esto se transgrede hemos de buscar sus repercusiones connotativas en elementos concretos y en el conjunto de la obra.

A este respecto, comenta Amezcua<sup>19</sup> que las significaciones dadas por el devenir histórico se fundan en el contraste, lo que le permite establecer juegos de oposiciones (afuera-adentro, arriba-abajo, próximo-lejano) desde los que estudiar el espacio en el teatro del Siglo de Oro. Estamos de acuerdo con la raíz antitética de la construcción de espacios en Calderón —propia, por otra parte, de la época barroca—, sin embargo, como señala Arellano<sup>20</sup>, «en ámbitos profanos» a veces rompe con los valores de los lugares según la tradición cultural, vulneración que esconde un juego de interferencias entre los distintos elementos del drama. Este hecho lo ilustra con la oposición monte/palacio en *La vida es sueño*, itinerario asociado a Segismundo quien —al comportarse con más brutalidad en palacio, entorno paradójicamente más civilizado, que en el monte— recibe un carácter simbólico derivado de estos espacios.

Para dar cuenta de la importancia de este contenido simbólico, Cancelliere<sup>21</sup> analiza el espacio en las comedias de Calderón vinculándolo al tiempo, noción que se subraya con el uso de la música. Su propuesta se origina a partir de tres niveles que cobran sentido a la luz del último, sobre el tejido simbólico del autor: el espacio-tiempo de la «técnica dramática», contenido en el texto verbal y en el de la representación que puede inferirse del primero, el espacio-tiempo «escénico (o del espectáculo)» y el espacio-tiempo «mítico», simbólico.

---

<sup>19</sup> Amezcua, 1983, pp. 1533-1543.

<sup>20</sup> Arellano, 2001, p. 86.

<sup>21</sup> Cancelliere, 2003, pp. 15-42.

La intrincada construcción de los lugares en Calderón hemos de relacionarla, a su vez, con la aplicación en sus obras de la «teoría de la imaginación» de López Pinciano<sup>22</sup>, generada a partir de reelaboraciones ficticias de lo percibido por los sentidos. El hombre capta a través de los sentidos exteriores —vista, oído, olfato, gusto y tacto— imágenes y «especies» («unas semejanzas incorpóreas de la cosa, como vemos en un espejo»). La percepción de ellas las realiza el sentido común; pero a veces ocurre que se fijan en nuestra ánima de manera que se representan a pesar de estar ausentes, tal es la acción de la memoria. La percepción y conservación de las imágenes y las especies se desdibuja con la imaginación, que finge otras semejantes a ellas. Esta «potencia interior» mueve al hombre, tiene poder sobre él y favorece su felicidad, pero su existencia está limitada por la «cárcel mortal» donde el alma habita, pues tiene potestad sobre el cuerpo del que imagina y sólo es posible dentro del mismo.

En las comedias mitológicas, Calderón teje las intrigas de humanos, héroes y dioses que habitan lugares de tiempos remotos, que nos evocan imágenes pictóricas guardadas en la memoria del Barroco. Los espacios, que se nutren de tópicos y conflictos reveladores de su concepto vital, se construyen a partir de un catálogo poético: mar, monte, jardín, palacio y templo. Estos tienen la capacidad de rebasar sus límites, albergar otros elementos locativos, como la gruta<sup>23</sup>, y alcanzar la fantasía<sup>24</sup>, situando la acción en el cielo o en el infierno, o atribuyendo cualidades sobrenaturales a los lugares mencionados.

La caracterización del jardín en el Siglo de Oro, lugar contiguo al palacio, la casa o el templo, no responde a un modelo único. Antes bien, comprende desde espacios que surgen como el dominio de la Naturaleza por el Arte, en contraste con el monte, hasta otros más agrestes, con perspectivas abiertas e integradoras de entornos rendidos a las fuerzas de los elementos, de gran eficacia en las comedias mitológicas<sup>25</sup>. La aspereza de los jardines boscosos se deslinda del lirismo de los que remedan el cielo y el mar a través de un juego de reflejos cromáticos y de correlaciones metafóricas que tienen su máxima representación, en el corpus calderoniano, en *El príncipe constante*, donde el

---

<sup>22</sup> López Pinciano, 1998, pp. 15-80.

<sup>23</sup> Acerca de la gruta, ver Varey, 1987, pp. 249-262, y Vara López, 2014b. Sobre la mina, ver Rull, 2002, e Iglesias Iglesias, 2003.

<sup>24</sup> Para los espacios de maravilla en Calderón, ver Arellano, 2003.

<sup>25</sup> Rull, 2008, distingue el «jardín renacentista» o convencional del selvático. El autor ofrece ejemplos de este último no solo en el género y autor que nos ocupan, sino también en la arquitectura y en la pintura de la época. Esta mixtura de bosque y jardín recibe el nombre de «boscarecha», término que, aplicado al teatro mitológico fue registrado con anterioridad en Egido, ed. *La fiera, el rayo y la piedra*, 1989, p. 21.

jardín de Fénix es «un mar de flores» y el mar, «un jardín de espumas»<sup>26</sup>.

Su consideración como uno de los espacios literarios con mayor riqueza simbólica y estética ha despertado el interés de la crítica. A este respecto, Suárez Miramón apunta las vías desde las que se forja su significado y que se condensan en el Barroco: «en el jardín se había sintetizado toda la tradición arcádica del *locus amoenus*, la pagana del jardín de las Hespérides, la iniciática de Platón, la cristiana del Paraíso y la hedonística del jardín de las delicias, sin olvidar la ostentación de poder de quien tenía un bello jardín, pues los ejemplos en la realidad se habían multiplicado y al utilizarlo para teatro permitía aludir a una realidad y al mismo tiempo integrar simbólicamente el proceso de la acción»<sup>27</sup>. El recorrido histórico desvela algunas de las connotaciones del jardín en el teatro áureo: lugar de refugio y de belleza, de maravilla, de reflexión, *hortus conclusus*, espacio celestial (solo alterable cuando el hombre toma la fruta prohibida)<sup>28</sup> o espacio para el amor<sup>29</sup>.

Lara Garrido<sup>30</sup> y Lobato<sup>31</sup> han profundizado en el motivo del jardín en el teatro barroco y han sistematizado una serie de valores que Alvarado Teodorika<sup>32</sup> condensa para aplicar su propuesta a las comedias mitológicas de Calderón. La investigadora distingue dos funciones: por un lado, el jardín como «marco de la acción», propicio para el amor, en armonía o en conflicto, y para la reflexión; por otro lado, el jardín «dentro del desarrollo de la acción», que admite la confusión y el enredo, como efecto del deseo o la razón.

El jardín, el mar, el monte, el palacio, la gruta y el templo se consideran «microespacios» que se incluyen dentro de otros mayores o «macroespacios», los cuales identificamos con las zonas donde se sitúa la acción de las comedias que son objeto de nuestro análisis. De este modo, suceden en Trinacria *El mayor encanto, amor*; *El golfo de las sirenas* y *La fiera, el rayo y la piedra*; en Lidia, *Celos aun del aire matan*; en Etiopía, *Apolo y Climene*; en Tesalia, *El laurel de Apolo*, *El Faetonte* y *Fineza contra fineza*; en La Arcadia, *Eco y Narciso*; en Libia, *Fieras afemina amor*; en Chipre, *La*

---

<sup>26</sup> Calderón, *El príncipe constante*, p. 51, vv. 95-96.

<sup>27</sup> Suárez Miramón, 2006, p. 4.

<sup>28</sup> Acerca del jardín como lugar celestial, ver Zugasti, 2011. El estudio se realiza sobre los autos sacramentales *Andrómeda* y *Perseo* y *La vida es sueño*.

<sup>29</sup> Vara López, 2014a, se detiene en el tratamiento de la pérdida del recato, en la «caída» de la dama en el jardín, que se refleja mediante un lenguaje y unas imágenes de raíz cancioneril y petrarquista en *Peor está que estaba* y *El galán fantasma*.

<sup>30</sup> Lara Garrido, 1983, 2000.

<sup>31</sup> Lobato, 2007.

<sup>32</sup> Alvarado Teodorika, 2010. El tema del jardín en las comedias mitológicas de Calderón también es tratado por Rull, 2011.

*púrpura de la rosa*; y en el Cáucaso, *La estatua de Prometeo*. Otras obras presentan una mayor variedad locativa. Se trata de *Los tres mayores prodigios*, cuyas jornadas se sitúan, respectivamente, en Colcos, Creta y África; *Andrómeda y Perseo*, ubicada en Acaya, África y Trinacria; y *Ni Amor se libra de amor* y *El monstruo de los jardines*, ambientadas en Gnido y en otra isla cercana. A continuación, ilustramos el alcance geográfico reflejado en los textos.

**Figura 1: Mapa de lugares de acción**



**Fuente:** <http://www.feeye.uncu.edu.ar/web/epistemologia/Lineadetiempo/Imagenes/mapagrecia1.jpg> (imagen modificada). Para la ubicación de los lugares se ha consultado el *Atlas Maior*, de Blaeu, J., 2005.

### 3. El espacio y la semiótica. Estado de la cuestión y terminología adoptada

En la crítica contemporánea no pocos autores han señalado la categoría del espacio como una especificidad teatral, entre los que destacan Ubersfeld, Elam y, en el ámbito hispánico, Bobes Naves o García Barrientos. Jansen<sup>33</sup>, al caracterizar el género teatral por contraste con el narrativo, señala que si en este es el narrador el que va configurando la obra, en el género dramático es el espacio el que da carta de naturaleza a los elementos que acoge. Por otro lado, iniciábamos nuestro apartado aludiendo a un espacio de ficción generado por los textos literarios, pero hay que precisar que en el

<sup>33</sup> Jansen, 1984, p. 259.

caso del teatro, dicho espacio se entremezcla con otro físico, percibido en la culminación del hecho teatral. Esto se produce porque el teatro se concibe en dos direcciones: hacia la lectura y hacia la representación.

Pese a la importancia concedida al espacio en el género que nos ocupa, existen distintas posibilidades y no hay unanimidad en el uso de una terminología adecuada desde la que abordar el estudio de esta categoría. Por ello creemos conveniente dedicar este epígrafe a la explicación de perspectivas y términos que guíen nuestra línea metodológica. Las propuestas recogidas presentan una base semiótica<sup>34</sup> en la que el «espacio teatral» está compuesto por el lugar de actuación, el de recepción y todos aquellos que intervienen en el acto comunicativo.

El teatro se comprende dentro de una multiplicidad de signos que se presentan de forma simultánea y que interactúan a partir de tres perspectivas, explicadas por Pavis<sup>35</sup>. En primer lugar, desde la semántica, que se ocupa de la relación entre significante y significado, el signo teatral tiene un valor distinto a la realidad. Díez Borque explica este hecho a partir de la afirmación: «el signo escénico es signo de signo y no signo de cosa»<sup>36</sup>, como reflejo de la interacción entre el texto de la obra y el texto escénico. El razonamiento de Díez Borque desemboca en la equivocidad de la comunicación teatral, basada en significados segundos, y en cómo para evitar la incomunicación hay que conseguir un cierto grado de univocidad. Esta, según afirma, se consigue en el Siglo de Oro con la palabra y con la buena disposición del espectador, que asiste al teatro para buscar la admiración y no tanto la novedad argumental. En consonancia con lo dicho, ve necesario el análisis de la palabra, los rasgos kinésicos, los signos externos al actor y el decorado —que ofrece una gran «densidad semiótica» en las comedias mitológicas— para realizar una semiología de la escena del teatro del Siglo de Oro.

En segundo lugar, y como inferencia de lo anterior, puede analizarse la manera como unos componentes del mensaje teatral se relacionan con otros, de lo que se

---

<sup>34</sup> Para tener una visión general acerca esta disciplina aplicada al teatro, ver Kowzan, 1997.

<sup>35</sup> La codificación de los signos hunde sus raíces en la clasificación que hace de estos Peirce en iconos, índices y símbolos, cuyas definiciones fueron adaptadas al teatro por Pavis, 1983. Así, si los iconos se caracterizan por la similitud física entre significante y referente, «el icono teatral se definirá como una actualización del referente en la escena. El índice, cuyo significante es contiguo a su significado, se relacionará con el uso que hacen de él el espectador y el actor. Los índices pueden ser escénicos, como los gestos y el decorado, o verbales, como los décticos. Los símbolos presentan una vinculación convencional entre significante y significado. Los tres tipos de signos conviven en el espacio escénico estructurando el hecho teatral dentro de una coherencia global.

<sup>36</sup> Díez Borque, 1975, p. 54.

encarga la sintaxis. A partir de los distintos tipos de relaciones sígnicas, puede proponerse un estudio paradigmático, esto es, de «equivalencia» de cada uno de los espacios con otros signos de la obra con los que se puede vincular por similitud o contraste, o sintagmático, de «combinación» entre los espacios o con otros signos en el devenir de la obra. En tercer lugar, la pragmática estudia las relaciones entre la representación y el receptor. A estos tres ejes de relación de signos, Pavis añade una cuarta perspectiva, la referencial, que se centra en la realidad a la que remiten los signos teatrales.

Arellano nos ofrece la asimilación de estas perspectivas, encaminadas al estudio del espacio dramático en las comedias de Calderón a través de dos planos: funcional y simbólico; estas son las significativas conclusiones que extrae tras analizar distintas asociaciones entre los elementos del drama («espacio y acción», «espacio y lección», «espacio y emoción», «espacio y personaje», «espacio y género»):

La elaboración de los espacios dramáticos de los dramas calderonianos puede estudiarse primeramente en relación con las tramas y episodios argumentales, en tanto sirven, como función básica, de marco para las acciones representadas, pero adquieren casi siempre valores simbólicos que definen al personaje, enseñan una lección o apelan a la emoción del espectador<sup>37</sup>.

La puesta en escena del texto teatral supone la diferencia de dos aspectos: texto y representación. De acuerdo con esto, Marc Vitse<sup>38</sup> realizó su célebre trabajo, bajo la asimilación de la teoría de Pavis, acerca del espacio en *La dama duende* organizando sus reflexiones en torno a dos líneas que se complementan: «espacio dramático» y «espacio escénico»<sup>39</sup>. Por espacio dramático entendemos «el espacio de la ficción, el espacio representado o significado en el texto escrito, es decir los lugares por los que se mueven los entes de ficción que son los personajes». Sin embargo el «espacio escénico designará el espacio concretamente perceptible por el público en el escenario peculiar de tal o cual función teatral»<sup>40</sup>.

Rubiera Fernández señala la conveniencia de estudiar junto a estas dos

---

<sup>37</sup> Arellano, 2001, pp. 104-155.

<sup>38</sup> Vitse, 1996.

<sup>39</sup> Díez Borque, 1975, distingue entre «Texto A», «el texto de la obra», y «Texto B», «el texto escénico».

<sup>40</sup> Vitse, 1996, pp. 338-339.

dimensiones el «espacio real o referencial»<sup>41</sup>, muy útil para saber si el espacio escénico se acerca más a lo simbólico o a lo objetivista. Sin embargo, en las comedias mitológicas no consideramos fructífero el análisis de este espacio, pues el referente no es un lugar próximo al público de la época, sino que se diluye en las remisiones literarias y en el imaginario visual asociado a una distancia física y temporal. Dado que el estudio del texto y la representación son dos realidades distintas tanto en el tiempo y en el espacio como en la manifestación de su proceso de comunicación, nos vamos a centrar —como anunciábamos en la introducción— en el análisis de los textos, para lo cual resulta imprescindible acudir a la propuesta de Bobes Naves<sup>42</sup>, quien distingue dos aspectos dentro del «texto dramático»: «el texto literario» y «el texto espectacular».

El primero es de naturaleza verbal, pero no solo se trata del diálogo, sino también de los elementos que le dan sentido, «desde el título, a la relación de las *Dramatis personae*, o cualquier presentación, epílogo o explicación que el autor añade al texto». «El texto espectacular», en cambio, se asocia con la realización no verbal, esto es, está integrado por «todas las indicaciones que crean un espacio escenográfico y un espacio lúdico y que pueden referirse al vestido, apariencia, movimientos, sonidos... que de forma expresa o latente incluye el texto dramático». Uno y otro texto se funden de forma evidente en el diálogo.

Lo anterior pone en tela de juicio la operatividad de la distinción de Ingarden entre «texto principal» o diálogo y «texto secundario» o acotaciones —que implica una distinción taxativa y una relación jerárquica entre ellos—, sobre todo si tenemos en cuenta que en nuestro teatro clásico el diálogo asumía con frecuencia la función referencial de las acotaciones, de modo que se producían redundancias textuales<sup>43</sup>. Sin embargo, la creación del espacio supone tanto la realización material del texto como la construcción imaginaria del mismo.

A partir de aquí, iremos precisando las zonas desde las que abordar la categoría del espacio en el hecho teatral. Para estudiar la interacción de los textos espectacular y literario, que permite la comunicación efectiva de lectura y representación, partimos de la clasificación de Bobes Naves<sup>44</sup>.

---

<sup>41</sup> Rubiera Fernández, 2005, p. 83.

<sup>42</sup> Bobes Naves, 1988, pp. 96-97.

<sup>43</sup> Seguimos el texto de Ingarden «Las funciones del lenguaje en el teatro», en Bobes Naves, 1997b, pp.155-165.

<sup>44</sup> Bobes Naves, 1997a, pp. 387-432.

- «Ámbitos escénicos»

Los «ámbitos escénicos» son los lugares donde los actores desarrollan la acción y donde los espectadores contemplan el espectáculo, por lo que cambian a lo largo de las épocas, oscilando entre espacios más envolventes, en «O» y otros más enfrentados, como el espacio en «T». Una solución intermedia supone el ámbito en «U», donde la escena se desplaza del centro y se sitúa en un lado del círculo. Esta última disposición es la que más nos interesa, pues responde a la estructura del Coliseo del Buen Retiro, lugar que Calderón tomó como referencia para representar sus grandes comedias mitológicas, posteriores a 1640. Lamentablemente, como señala Carmen Blasco,

La documentación gráfica contemporánea a la construcción e inauguración del palacio no ha llegado hasta nosotros, bien porque ha desaparecido, o quizás porque nunca existió [...]. En la actualidad, de aquel Real Sitio lo único que se conserva, aunque muy transformado, es la Iglesia de San Jerónimo y las dependencias que correspondían al Salón de Reinos y al Salón de Baile, hoy convertidos respectivamente en Museo del Ejército y Casón del Buen Retiro [...] Gran parte de los jardines, aunque también muy transformados, permanecen como testigos oculares de nuestra historia, resultando ser los más importantes y emblemáticos de la ciudad y el pueblo madrileño<sup>45</sup>.

Fue el primer teatro español siguiendo el modelo italiano —sin perder de vista la configuración del corral de comedias— y del primer espacio creado para las representaciones teatrales. Su infraestructura posibilitaba escenografías complejas, como las ideadas por los ingenieros Cosme de Lotti y Baccio del Bianco. La realidad virtual arquitectónica ha recreado el Coliseo y otras zonas del Real Sitio, lugares también de representación teatral<sup>46</sup>. Margarita Torrión detalla la arquitectura del

---

<sup>45</sup> Blasco, 2001, p. 376.

<sup>46</sup> Son otros sitios de representación: el Salón de Reinos, el Salón de Baile, la Iglesia de San Jerónimo, la Plaza Cuadrada, la Plaza Grande, el Jardín de la Reina, el Jardín Ochavado, las ermitas y el Estanque. J. María Díez Borque, 2002, pp. 228-249, hace la siguiente clasificación de los lugares donde se representa el teatro: espacios exteriores (teatro en calles y teatro en jardines), espacios interiores (habitaciones privadas de la familia real y de la nobleza, salones y otros espacios interiores- conventos, universidades, colegios o domicilios particulares) y espacios profesionales del teatro (el corral de comedias y el Coliseo del Buen Retiro). De estos lugares de representación, conviene destacar los que conformaron la vida teatral en el Buen Retiro. El autor destaca el aprovechamiento para estos fines de la Plaza Grande y cómo en las plazas privadas del Real Sitio se montaban tablados para ser contemplados no solo por los cortesanos sino por los miembros del servicio, a diferencia del teatro en los jardines, reservado solo para reyes y nobles. El jardín potenciaba los valores sensoriales de la obra a partir del entorno natural y del agua, que tiene su ejemplo más célebre en la puesta en escena de *El mayor encanto, amor*, representada en el estanque del Buen Retiro. Por lo que respecta a los espacios interiores, parece ser que las obras aquí representadas tenían un público más restringido que las de los salones, de entre los que

## Coliseo:

Según un dibujo a tinta de 1655, conservado en el archivo del Palacio Real de Madrid, tenía el Coliseo del Retiro tres suelos o pisos de palcos y cuatro vastísimos palcos por piso. Los palcos o «apuestos» eran en su mayoría de «repartimiento», es decir reservados para la nobleza, ministros y destinatarios de la corte. Frente al «tablado de la representación» o escenario, en el segundo suelo estaba la «luneta» o palco real y debajo de esta la «cazuela», castiza réplica de los corrales de comedias, a espaldas de la cual quedaba la puerta de la entrada a platea. [...] Como en los corrales, el público masculino del común, sin privilegio de palco, se colocaba de pie en el patio o platea, frente a lo que en el plano de 1655 parece ser la embocadura, más claramente perfilada en el de 1712 de Carlier. El escenario «con sus dispositivos para la ilusión perspectiva, se extendía hasta una ventana del fondo, la cual en los momentos apropiados proporcionaba una nueva perspectiva final, no de árboles y plantas artificiales, sino de los auténticos jardines del Retiro» y fue adaptándose paulatinamente a las exigencias mecánicas de la comedia de tramoya, a las glorias y efectos aéreos, sobre todo a partir de 1651, en los años productivos de Baccio del Bianco<sup>47</sup>.

El fondo abierto al que se alude en la cita constituye el punto de fuga de una óptica interior<sup>48</sup>. Los decorados se presentaban en perspectiva gracias a una serie de bastidores con telas pintadas situados a ambos lados del escenario, en una sucesión de once planos paralelos, que permitían su movilidad de forma lateral. El espacio entre las filas de estas estructuras permitía las salidas de los actores sin romper la perspectiva y el vuelo de las tramoyas. Para potenciar el esquema visual, cuyo eje era el centro de la composición, dichos bastidores eran decrecientes en altura y estaban articulados a un suelo ligeramente inclinado ascendente hacia el fondo. Esta perspectiva implica la existencia de un lugar privilegiado en la sala en torno al cual se organizarían las líneas de fuga. Nos referimos claramente al espacio ocupado por el rey, que sería el punto de unión entre la sala y el escenario y que pondría de manifiesto la correspondencia entre el espacio real y el artístico.

Estas peculiaridades del teatro cortesano, con una embocadura que separaba el

---

destacan el Salón de Reinos. Acerca del Coliseo, aunque el público habitual era la realeza y la aristocracia, a veces podía asistir el pueblo, previo pago.

<sup>47</sup> Torrión, 2000, pp. 296-298.

<sup>48</sup> Ruano de la Haza, 2001, pp. 362-363, distingue espacios teatrales atendiendo al lugar escénico original que pensó Calderón para las distintas obras: corral de comedias, carros y tabladillos del Corpus y teatro cortesano, especialmente el Coliseo del Buen Retiro, del que detalla su perspectiva interior.

espacio ficticio representado del real, un telón de boca y unos decorados con bastidores en perspectiva son puestas en paralelo por Oliva con las escenografías del corral de comedias (basada en las «apariencias», decorado creado mediante cortinas que cubren el foro) y del auto, con espacios simbólicos derivados de la representación esférica y subjetiva del universo<sup>49</sup>. Contamos con pocos diseños que ilustren la práctica escénica del género que nos ocupa. En lo referente a Calderón, hallamos los de Baccio del Bianco para *Andrómeda* y *Perseo* (1652), que incluye una descripción sobre la embocadura del Coliseo, y las imágenes de José Gomar y Juan Bautista Bayuca para la representación en Valencia de 1690 de *La fiera, el rayo y la piedra*.

- «Espacios escénicos»

Los «espacios escénicos» están vinculados u originados por la obra, los actores, el escenario y los objetos del escenario. Bobes Naves distingue cuatro tipos: espacios dramáticos, creados por el drama para situar a los personajes; lúdicos, contruidos por los actores con sus distancias y movimientos; escenográficos, que reproducen en el escenario a través de la decoración los espacios dramáticos; y escénicos, lugares físicos donde se representan otros espacios (plaza, escenario).

Rubiera Fernández<sup>50</sup> recoge buena parte de esta formulación teórica para realizar una tipología del espacio a partir del texto espectacular que se infiere de la lectura del texto escrito. Con este fin, distingue los conceptos que mostramos a continuación.

Junto al «ámbito escénico», conjunto de lugares de actuación y recepción, el «espacio teatral» es definido como la especificidad del espacio en el teatro frente a otros géneros literarios, señalada más arriba. Ignacio Arellano<sup>51</sup> da un paso más y, dentro del género dramático, afirma que hay configuraciones espaciales asociadas y caracterizadoras de determinados subgéneros. Al hablar de «género y espacio», explica cómo en las obras de Calderón, muy especialmente en las comedias religiosas, pueden aparecer una serie de espacios ampliados en los ámbitos oníricos o prodigiosos, a través de la descripción verbal, de apariencias o de determinados recursos escénicos cifrados. La técnica utilizada en este caso tiene como objetivo mover el ánimo y tiene su raíz en la meditación religiosa promovida por San Ignacio, en cuyos *Ejercicios espirituales* muestra con frecuencia el consejo de figurarse plásticamente los objetos de meditación.

El investigador prosigue su cuadro terminológico con el «espacio escénico» y el

---

<sup>49</sup> Oliva, 2001.

<sup>50</sup> Rubiera Fernández, 2005.

<sup>51</sup> Arellano, 2001, pp. 98-104.

«espacio escenográfico». El primero incluye los espacios visibles (en el escenario, tablado central, y fuera del escenario, en el patio o en el aire) y los ocultos (debajo del tablado o «dentro»). El «espacio escenográfico», incluye los espacios verbales y no verbales. A este respecto, existen unos espacios no verbales creados por el decorado espectacular (palenque, bofetón, escotillón, lienzos pintados, animales...) y otros verbales, que pueden materializarse sobre el escenario<sup>52</sup>. Es interesante aludir al uso de la palabra con implicación espacial, dentro de la dualidad texto-representación, pues es la que nos permite estudiar los espacios ideales de la acción, que ensanchan lo estrictamente escénico a través de recursos como la deixis, que parece acompañar a la escenografía, o la ticoscopia, el relato de lo que ocurre fuera de escena. Díez Borque advierte que el decorado verbal también puede presentarse bajo la apariencia de otro género literario<sup>53</sup>.

Completa el cuadro terminológico el «espacio dramático», lugar imaginado del lector o espectador en el que se sitúa la acción.

Lo más destacado del marco teórico de es el desarrollo de dos formas de utilizar el espacio escénico. Este es asociado, por un lado, al desplazamiento de los personajes de unos lugares a otros para no dejar la escena vacía («espacio itinerante») y, por otro, «a las áreas de actuación creadas por las distancias entre los comediantes y a través del juego del actor, mediante el uso de la voz, de los gestos y de los movimientos» («espacio lúdico»). Este último espacio sufre una reelaboración con respecto al definido por Pavis y por Bobes Naves, centrado en el desenvolvimiento de los gestos de los actores. Las distintas zonas de actuación del espacio lúdico «se deducen a partir del texto dramático escrito y permiten dividir un determinado espacio escénico, normalmente el tablado central, en subescenas con varios grupos de personajes». Dichos grupos desarrollan acciones o conversaciones distintas e independientes. Para evitar ambigüedades, el autor determina utilizar el término «escena compleja barroca»<sup>54</sup>.

En nuestro trabajo seguiremos esta propuesta terminológica para analizar el espacio —aplicada ya a obras de teatro del Siglo de Oro—, pero con una serie de matizaciones y ampliaciones que concretamos en las siguientes líneas.

---

<sup>52</sup> La oposición entre visible e invisible, dentro y fuera, lleva a García Barrientos, 2003, pp. 136-143, a distinguir entre espacios patentes, latentes o contiguos, invisibles para el espectador pero no para los personajes, y ausentes o autónomos, que sólo pueden significarse verbalmente. Rubiera Fernández, 2005, distingue entre «espacios visibles» y «espacios ocultos», pero advierte la operatividad de los conceptos anteriores.

<sup>53</sup> Díez Borque, 1975, pp. 44 y ss.

<sup>54</sup> Rubiera Fernández, 2005, p. 128.

**Figura 2: Síntesis de la terminología espacial**

¿De qué espacios se dispone en la representación teatral?	Espacios escénicos	Patentes
		Latentes
Superación de los espacios escénicos: espacios ausentes o autónomos		
¿Cómo se muestran los espacios?	Espacios escenográficos	Verbales
		No verbales
¿Cómo se utilizan los espacios teatrales para ganar flexibilidad y movilidad?	Escenas dinámicas. Escena compleja barroca	
	Espacio itinerante	

El análisis de los espacios autónomos nos lleva a poner en relación las categorías de espacio y tiempo, al estar ligados al recuerdo, ser intemporales o estar vinculados a momentos concretos. Así, subrayamos que junto a los lugares imitados en la escena a partir del espacio escenográfico o «miméticos», podemos encontrar otros desvinculados de él o «diegéticos». A este respecto, García Barrientos construye una cadena de conceptos a partir de la contraposición entre escritura (cine-épica-tiempo narrado [pasado]-historia-objetividad) y actuación (teatro-dramática-tiempo comentado [presente]-discurso-intersubjetividad), que nos ayuda a comprender la construcción del espacio en géneros distintos y cómo la introducción de historias pasadas contadas por los personajes pone en contacto el teatro con mecanismos propios de los textos narrativos<sup>55</sup>.

De forma análoga, es necesario establecer el valor funcional —como soporte de la representación o para la comprensión de la acción escénica— o simbólico de determinados lugares, para lo cual es de utilidad la consideración de las relaciones sintagmáticas y paradigmáticas de los lugares que aparecen en la obra con respecto a otros elementos de la misma.

No existe un criterio único a la hora de determinar qué elemento tiene una mayor capacidad de estructuración dentro de cada acto en una obra teatral del Siglo de Oro: el cambio métrico, el vacío escénico, el cambio de espacio dramático, la interrupción temporal, el cambio escenográfico<sup>56</sup>.

Fausta Antonucci<sup>57</sup> recoge las distintas tendencias de división de este tipo de obras presentando posiciones intermedias y otros indicadores: Por su parte, Marc Vitse

<sup>55</sup> Bobes Naves, 1997 b, p. 288.

<sup>56</sup> Oleza, 2010, pp. 99-137.

<sup>57</sup> Antonucci, 2010, pp. 77-97.

se presenta como defensor de la estructuración métrica, que pondría de manifiesto una jerarquía a través de formas «globalizadoras» y «englobadas», si bien contempla el criterio espacial como criterio subordinado a éste; su terminología básica en orden decreciente es: «macrosecuencia», «mesosecuencia», «microsecuencia» y «subsecuencia». Sin embargo, se ha discutido esta segmentación por parte de estudiosos como Ruano de la Haza, quien destaca el vacío en escena como elemento prioritario en una estructura basada en los «cuadros». Por otra parte, hay revisiones del concepto de «escena a la francesa», basado en la segmentación de una obra a partir de la entrada y salida de personajes. Así, Reyes Peña<sup>58</sup> distingue entre «acto», «escenas» y «secuencias», dando cabida en el concepto intermedio tanto el cambio de lugar y tiempo como la entrada y salida de personajes relevante en la acción principal. Javier Rubiera, por su parte, señala este último elemento fundamental. Así, relaciona la acción con las formas de agrupamiento de los personajes en la escena, su «espacialización», como hemos señalado más arriba al hablar de «la escena compleja barroca».

Los desajustes que puedan presentar estos métodos de segmentación considerados de forma aislada nos hacen pensar en la necesidad de partir del propósito de nuestro proyecto, para ver cuál de ellos se ajusta mejor a las necesidades de análisis concretas de las obras seleccionadas. La descripción estructural de las obras nos ha de permitir observar los procedimientos de progresión de la acción a partir de los espacios imaginados. Se trata de la perspectiva que Oleza señala como «proyecto de espectáculo»<sup>59</sup>, para lo cual, mantendremos el criterio y la terminología de Rubiera Fernández como herramientas de segmentación: «escenas» y «subescenas» (en el caso de «escenas múltiples barrocas» y otras afines) y «cuadros».

#### **4. Unidades de análisis. Algunas precisiones terminológicas**

La ausencia de marcas en las comedias del Siglo de Oro que permitan segmentar los actos o jornadas y la diversidad de criterios que existen en la actualidad para este propósito han hecho que sea el tipo de obras que estudiamos, las comedias de corte (con su espectacularidad escenográfica), las que determinen nuestro método y terminología empleados. A continuación caracterizamos los términos empleados.

---

<sup>58</sup> Reyes Peña, M. del Valle Ojeda y J. Antonio Raynaud, 2010.

<sup>59</sup> Oleza, 2010, p. 130.

- «Escena»

Unidad de acción que viene determinada por la entrada y/o salida relevante de personajes o por la intervención de un personaje que está en un espacio patente pero que aún no se ha mostrado activo (un personaje que despierta) o que deja de estarlo (un desmayo). A veces una escena puede presentar una progresión temática, pero se trata del desarrollo de una misma acción. En tal caso, distinguiremos partes dentro de la escena, para evitar usar un término que no concuerde exactamente con el significado otorgado por un investigador concreto.

- «Cuadro»

Existen cinco criterios que pueden determinar un cuadro: «el escénico (tablado vacío), el geográfico (cambio de lugar), el escenográfico (cambio de decorado) y el métrico (cambio de metro). Su total conjunción no es forzosamente necesaria, porque estos cinco requisitos no están en situación de igualdad: sólo los tres primeros constituyen un terno discriminatorio fundacional»<sup>60</sup>.

Nosotros consideramos que un cuadro es una unidad que comienza tras un vacío escénico. Sin embargo, no todos tienen la misma importancia, pues a veces esos vacíos son momentáneos. Por ello, consideraremos que hay un cambio de cuadro cuando el vacío escénico vaya acompañado de un cambio en las estructuras de espacio y/o tiempo de la obra.

- «Jornada»

Es la unidad mayor dentro de una obra teatral fijada por el dramaturgo. Hay dos técnicas de construcción de espacios a las que prestaremos especial atención. Por un lado, las «escenas complejas barrocas» y, por otro, los «espacios itinerantes». Del mismo modo, estudiaremos otros mecanismos próximos a los descritos en estos conceptos. Hemos señalado más arriba que en una escena con una progresión, con unos elementos sucesivos, distinguiremos partes. Ahora bien, si se trata de acciones simultáneas, hablaremos de subescenas.

Identificaremos y analizaremos las escenas dinámicas de acciones paralelas e independientes («escenas complejas barrocas»), las de acciones paralelas en espacios escénicos distintos y las que presentan en el mismo espacio escénico una acción paralela a otra y dependiente de esta.

Consideraremos el espacio escénico único en las subescenas en las que los

---

<sup>60</sup> Casa, 2002, p. 110.

personajes estén en el tablado. El espacio múltiple lo reservaremos para las subescenas que se dan en el escenario y fuera de él (aire, patio) o las que se producen en espacios latentes y patentes, siempre que se desarrollen acciones distintas. En cambio, si existe un diálogo entre un personaje situado en el tablado y otro que habla desde «dentro», juzgaremos que se trata de una misma acción y que, por tanto, no hay subescenas. Hablaremos en este caso de «diálogo en espacio múltiple». Tampoco serán analizadas las siguientes situaciones: la reproducción de los criados de una acción realizada por sus amos y el intercambio de apartes entre varios personajes dentro de una conversación. En ambos casos no se aprecia ninguna subescena separada del conjunto. Por ello, deberemos estar atentos a los «espacios interlocutivos»<sup>61</sup> a la hora de determinar si una escena puede subdividirse en unidades menores.

Si una escena está caracterizada como escena dinámica señalaremos las subescenas que la componen, el espacio en el que se desarrolla y la técnica empleada. Entendemos que, en cuanto a este último aspecto, habrá alternancia si en cada subescena hay un mensaje completo y se van sucediendo los conjuntos de personajes de forma sucesiva. En cambio, habrá entrecruzamiento si tras la intervención de algún personaje de una subescena se presenta otra de una subescena distinta, dejando inconclusa la anterior o dándole una respuesta que haga que se asimilen los conjuntos como uno solo o que se plasme la idea de confusión o enredo. Lo anterior se da con mayor nitidez cuando cada subescena presenta dos o más personajes. Si esto no se produce o no encontramos un esquema estable en el diálogo, precisaremos en cuanto a la técnica si no hay intervenciones suficientes de un subconjunto, si alguna subescena es muda o si la estructura de la interacción es indeterminada. Asimismo, es interesante observar en qué momento de la obra se sitúan y concentran este tipo de escenas, cuántos personajes conforman las subescenas y si los recursos de dinamismo espacial aparecen con mayor frecuencia en espacios concretos<sup>62</sup>.

Por lo que respecta a los «espacios itinerantes», que evitan el vacío escénico, al estar vinculados con el dinamismo espacial, hemos de tener en cuenta en las acotaciones y en el discurso de los personajes estas informaciones: el lugar de origen, el de destino y el momento en el que se llega. Del mismo modo, el recorrido se hará explícito por el movimiento y las intervenciones de los personajes. Si esto último se sobreentiende,

---

<sup>61</sup> Maestro, 1994, pp. 51-72.

<sup>62</sup> Acerca de los elementos de análisis, Rubiera Fernández, 2005, p. 140; sobre los recursos de construcción del espacio, el autor subraya la novedad y el interés que supondría estudiar el arranque de las comedias de un mismo dramaturgo, p. 131.

estaríamos ante un «espacio itinerante implícito». Junto a lo anterior, destacaremos aquellas secuencias de interés que contribuyan a estructurar el espacio de la obra y que presenten peculiaridades con respecto a los conceptos anteriores.

Por último, como precisábamos más arriba, hemos reflejado en la fragmentación de las obras las escenas con alguna subescena en espacio latente. En algunos de estos fragmentos encontramos subescenas que evolucionan desde «dentro» hasta llegar al tablado, con ticoscopias e intervenciones de los personajes, que a veces indican no solo lo que ocurre sino también el trayecto o la progresión que realizan. Para subrayar estas peculiaridades, hablaremos de «subescenas de transición al espacio patente». De forma análoga, podremos encontrar subescenas con una trayectoria inversa («subescenas de transición al espacio latente»), que generan una acción de interés «dentro», de la que se nos informa con las voces que se emiten desde allí y que conlleva un retorno. Lo interesante de estas estructuras es observar si se asocian a un espacio concreto, pues mientras la acción principal sucede en un lugar no visible, los personajes que permanecen en el tablado sostienen la escena para impedir un cambio de cuadro.



---

*PARTE II*  
*ANÁLISIS DEL ESPACIO*  
*EN LAS OBRAS*

---



1. *El mayor encanto, amor*. El espacio y la magia



Juan de la Corte  
*Ulises y Circe*  
Banco de Urquijo, Madrid

---

CIRCE

En hora dichosa venga  
hoy a este palacio hermoso  
el griego más generoso  
que vio el sol, donde prevenga  
blando albergue y donde tenga  
dulce hospedaje; y, atento  
a sus fortunas, contento  
pueda en la tierra triunfar  
de la cólera del mar  
y de la saña del viento.  
(I, p. 22)

---



## 1.1. Consideraciones previas

Esta fue la primera comedia mitológica que Calderón ideó como dramaturgo oficial de la Casa de Austria. El tema ya lo había tratado en una obra escrita en colaboración con Mira de Amescua y Pérez de Montalbán, *Polifemo y Circe* (h. 1630), y sería retomado en su auto *Los encantos de la culpa*. Más tarde, continuaría el periplo de Ulises con *El golfo de las sirenas*. Fue representada en 1635, en un momento en el que el país estaba en guerra con Francia, mientras el rey disfrutaba, ajeno a todo, de los espectáculos del Buen Retiro. Por este motivo, se ha señalado que los personajes de Ulises y Circe sean un trasunto de Felipe IV y del Conde-duque de Olivares, respectivamente, como afirma Barciela<sup>63</sup>. Fernández Mosquera<sup>64</sup>, en cambio, duda de esta interpretación, pues las técnicas empleadas coexistirían, paradójicamente, con la adulación intrínseca a este tipo de obras y serían difícilmente advertidas por el receptor de su tiempo.

## 1.2. Espacios patentes y latentes

Una serie de términos marineros sitúan al receptor a bordo de una nave en medio de una tormenta. Esta recurrente situación como inicio de comedia da paso al desembarco en una tierra hechizada, Trinacria, gobernada por la atrayente Circe. Ulises recorre un camino de transformaciones zoomorfas y vegetales, pide ayuda a los dioses y recibe a Iris con un ramillete de flores para desvanecer embrujos. A continuación, guiado por Antistes, conoce a la maga y le exige, al mostrarle su espada, restablecer la forma humana a su tripulación y a dos árboles del bosque (los enamorados Flérida y Lísidas). A partir de ese momento, comienza un proceso gradual de embeleso por parte del héroe.

La obra se ralentiza en la jornada II, con la aventura del gracioso Clarín, que acaba siendo convertido en una mona. Circe, enamorada de Ulises, le pide a Flérida que sea cariñosa con este de día, para que por la noche la hechicera pueda hacerse pasar por ella y seducirlo. Además, quiere que su incondicional pretendiente Arsidas, príncipe de Trinacria, disimule su amor mientras que Ulises finja este sentimiento. Circe pone a prueba a los dos caballeros y da muestras de su magia en una cena que organiza en el

---

<sup>63</sup> Barciela, 2012.

<sup>64</sup> Fernández Mosquera, 2008.

campo, donde crea imágenes de fieras para ver sus reacciones.

Este juego de apariencias prepara el terreno para la última jornada, donde el engaño de los sentidos sustenta el conflicto del guerrero, que no sabe si dejarse dominar por el deseo o tomar las armas y reanudar su viaje. Los estímulos creados por sus compañeros y la aparición de Aquiles, que se entremezclan con la intención real de Arsidas de batallar contra Circe, serán vitales para que Ulises salga de su enajenación y sea dueño de su destino.

En la jornada I Ulises y sus marineros arriban a un lugar inhóspito, con arroyos turbios y exentos de presencia humana; tan solo el lamento de unas fieras revela la existencia de vida. Los griegos se van abriendo paso entre la maleza con sus espadas hasta que escuchan la queja de dos árboles. Para mayor realce del carácter mágico de la selva, aparecen unas fieras lideradas por un león que parecen advertir a Ulises del peligro que corre en esa tierra. Lo peculiar de estos seres es que son racionales, pues unos se comunican verbalmente y otros comprenden las palabras del griego y expresan mediante gritos su exhortación. Más adelante, será Circe quien confirme esta observación, al afirmar «que los troncos y las fieras/ viven aquí con instinto,/ pues árboles racionales,/ son hombres vegetativos» (I, p. 32). La idea, que ya aparece en *La Odisea*<sup>65</sup>, se hace más compleja con la incorporación de los árboles enamorados: Lísidas y Flérída lanzan sus quejas a Circe por haberles transformado, al tiempo que revelan la teoría de las tres facultades del alma, desarrollada por Calderón en sus autos sacramentales.

Los dos sonetos muestran la dualidad alma-cuerpo y la superioridad de lo inmaterial. Lísidas ha visto limitadas las facultades del alma por la acción de Circe; sin embargo, nada puede hacer la hechicera sobre su voluntad ni contra su destino: su amor es lo que mantiene con vida el alma<sup>66</sup>. Confluyen en este sentimiento dos fuerzas que, pese a que normalmente las hallamos en conflicto, aquí se unen para vencer la acción de Circe: la predestinación y el libre albedrío (la decisión de seguir amándose). En otras

---

<sup>65</sup> En *La Odisea* esta propiedad también aparece, como se observa de esta descripción de los compañeros de Ulises transformados: «[...] ya tenían la cabeza y la voz y los pelos de cerdos/ y aun la entera figura, guardando su mente de hombres» (Homero, *La Odisea*, Canto X, vv. 239-240).

<sup>66</sup> Frutos, 1981, pp. 147-326, explica en qué consisten las potencias del alma a partir de los textos de Calderón y establece que, tal y como afirma Lísidas, son tres: las aprehensivas, la Memoria y la Voluntad. Los sentidos son otorgados al cuerpo, pero son usados tanto por este como por el alma, que aporta a dicha unión las tres facultades. Aclara, además, que dentro de las facultades aprehensivas se encuentran: el Entendimiento (la razón moral), el Ingenio (la imaginación o duda), el Pensamiento (identificado en Calderón con la Imaginación, el Entendimiento o la Función del Entendimiento), la Razón Natural (el instinto, que aclara los sentidos y el Entendimiento y domina el Apetito sensible).

palabras, la voluntad divina y la humana se oponen a la magia<sup>67</sup> y son superiores a ella.

#### LÍSIDAS

Torpe el discurso, atado el pensamiento,  
la razón ciega, el ánimo oprimido,  
sin uso el alma, el corazón rendido,  
muda la voz y tímido el aliento;  
sin voluntad, memoria, entendimiento,  
vivo cadáver deste tronco he sido.  
Ya, pues me quitabas el sentido,  
quitárasme también el sentimiento.  
Si de amar, ¡ay de mí!, a Flérída bella  
castigo fue esta forma, en vano quieres  
que yo me olvide, porque vivo en ella.  
Los troncos aman; luego mal infieres  
que por ser tronco venceré mi estrella,  
pues no la vences tú y más sabia eres

#### FLÉRIDA

Racional, vegetable y sensitiva  
alma el cielo le dio al sujeto humano;  
vegetable y sensible al bruto ufano,  
al tronco y a la flor vegetativa.  
Tres almas son; si de las dos me priva  
tu voz, porque amo a Lísidas, en vano  
solicitas mi olvido, pues es llano  
que, aun tronco, alma me dejas con que viva.  
No de todo mi amor tendrá la palma  
la parte en que has querido conservarme;  
de aquella sí que permitió esta calma.  
Luego mudarme en tronco no es mudarme,  
porque, si no me quitas toda el alma  
todo el amor no has de poder quitarme.  
(I, p. 35)

Calderón incorpora facetas de otros personajes mitológicos al de Circe para enredar la trama. Como si se tratara de la diosa Diana, castiga a una de sus damas, Flérída, por haber profanado su «templo». Además, al final de la obra, la reacción de Circe será la de una Dido enfurecida por la marcha de su amado. En relación con lo anterior, De Armas señala que las representaciones de Circe del pintor cortesano Dosso Dossi eran conocidas por Lotti y que en la ambientación de la obra teatral se tuvieron en cuenta, como lo prueban las anotaciones del escenógrafo acerca de la vestimenta de la maga. La pintura de mayor trascendencia en este sentido se conocía en un principio como *La maga Circe*; después se asoció a la maga Alcina y, por último, a Melissa, nombre, este último, con el que se le conoce actualmente. Las dos últimas hechiceras aparecen en *Orlando Furioso*, obra bien conocida por el pintor italiano. El hecho de que las transformaciones generadas por Circe sean más variadas en *El mayor encanto, amor* que en la *Odisea* sugieren a De Armas que Calderón pudo inspirarse en estos personajes

---

<sup>67</sup> En la época de Calderón, existía un gran interés por conocer las ciencias ocultas. El propio dramaturgo, como afirma Valbuena Briones, 1977, pp. 155-57, trata el tema de la superstición y se burla de ello en *La dama duende*. Además, el estudioso afirma que en la década de 1620 eran abundantes los escritos que acusaban al Conde-duque de hechicero.

épicos femeninos para crear el de su maga<sup>68</sup>. La propia Circe calderoniana nos explica el alcance de su poder:

Esta soy y, con mirar	caducar los edificios,
el sol a mi voz rendido,	titubear todo ese mar
la luna a mi acción atenta,	y penetrar los abismos,
obediente a mi suspiro	y finalmente trocarse
toda la caterva hermosa	los hombres sin albedrío
de los astros y los signos,	en varias formas, teniendo
con saber que, cuando quiero,	ya en las peñas obeliscos,
el cielo empañó, que vibro	ya en las cortezas sepulcro,
los rayos, que de las nubes	y ya en las grutas asilo,
aborto piedra y granizo,	hoy a tus plantas me postro,
que hago estremecer los montes,	hoy a tu valor me rindo

(I, p. 32)

La ampliación de los poderes de Circe permite incorporar a Lísidas y a Flérida, cuya primera aparición en la obra recuerda, como ha señalado la crítica<sup>69</sup>, al pasaje del libro III de *La Eneida* en el que el héroe troyano arriba a Tracia y, al cortar las ramas de un árbol, descubre que se trata de Polidoro, quien le advierte de que corre peligro allí<sup>70</sup>.

De todo lo anterior emana la imagen de un bosque encantado fundado en la épica clásica con resortes de la renacentista. Ahora bien, si Calderón construye este espacio mediante un haz de referencias literarias, Circe crea un paisaje nuevo, con apariencia salvaje, pero en realidad, dominado por ella, integrado por seres transformados a su antojo.

El segundo espacio que se incorpora a la escena es el del palacio. Antistes, el único compañero de Ulises que ha escapado del sortilegio de Circe, nos lo describe:

discurrimos ese monte  
hasta que, hallándonos dentro,  
vimos un rico palacio

---

<sup>68</sup> De Armas, F., 2000, pp. 175-92. Añadimos que en *Orlando Furioso*, si Alcina convierte a los personajes en vegetales, rocas o animales, el hada buena Melisa restablece su forma original. Melisa deshace los hechizos de Alcina: «[...] luego, cruzando el valle y la ribera/ a sus viejos amantes que allí en forma/ vivían de fuente, planta, piedra o fiera/ hizo volver a su primera forma.» (Ariosto, *Orlando furioso*, canto VIII, estr. 15).

<sup>69</sup> Ver, por ej. Ulla Lorenzo, ed. de *El mayor encanto, amor*, 2013, p. 25.

<sup>70</sup> Virgilio, *La Eneida*, libro III, vv. 57-68.

tan vanamente soberbio  
que, embarazando los aires  
y los montes afligiendo,  
era para aquellos nube  
y peñasco para estos,  
porque se daba la mano  
con uno y con otro extremo;  
pero, aunque viciosos eran,  
la virtud no estaba en medio.  
(I, p. 17)

El palacio, a diferencia del que aparece en *La Odisea*, que se encuentra en una zona despejada, es artificioso y se erige oprimiendo, causando dolor a los aires y los montes, desarmonizando los elementos naturales. Podríamos decir que causa el mismo efecto que su dueña en el entorno, quien también es «vanamente soberbia».

Tras la escena en la que la diosa Iris le entrega a Ulises un ramillete de flores para neutralizar la magia de Circe, este llega al palacio. La conversación que mantienen el héroe y la maga informa de su recorrido. Así, Ulises menciona dos lugares hacia donde el mar y los dioses le han llevado desde que saliera de Troya: tras referirse al episodio de las sirenas, evoca la historia de Polifemo y Galatea en el Lilibeo.

Circe, por su parte, menciona su lugar de origen, Tesalia, donde, junto con su prima Medea, aprendió las artes mágicas de la quiromancia, la «geomancia» y la nigromancia, además de la interpretación del canto de las aves y de las señales de la naturaleza. El segundo espacio que menciona es Trinacria, donde decidió instalarse para desarrollar sus poderes:

a Trinacria vine, donde  
en este apartado sitio  
del Etna y del Lilibeo  
estos palacios fabrico,  
deleitosas selvas fundo  
y montes incultos finjo.  
(I, p. 31)

Los tres últimos versos confirman la idea que señalamos más arriba sobre cómo

Circe redibuja el entorno de la isla, desde la selva hasta el palacio, y lo hace construyendo («fabrico», «fundo») y dando apariencia de realidad a algo que no lo es («finjo»). De esta primera conversación entre la hechicera y el héroe griego inferimos su asociación respectiva a los elementos de tierra y agua: Circe está ligada a un entorno geológico que controla y Ulises se mueve en otro tipo de espacio, el de las «salobres campañas de agua», pero no ejerce ningún dominio sobre él. El personaje de Arsidas aparece al final de la jornada I y sugiere la alteración del orden natural del espacio provocado por Circe, al presentarse como príncipe de Trinacria sin potestad sobre su reino y ni palacio en él. Circe, al afirmar que tiene influencia sobre el sol, la luna, los astros, los signos y el cielo se considera dueña del universo, en lugar de una parte integrante de él. Esto supone una perturbación de la relación entre el macrocosmos y el microcosmos propugnada por Ficino y asumida por Calderón.

Valbuena Briones explica claramente este hecho aplicado a los textos del dramaturgo. Según este autor, el neoplatonismo incide en la doble naturaleza tanto del hombre como del universo, que constan de una parte material subordinada a otra espiritual, y en cómo el microcosmos que es cada ser humano ha de ser gobernado por la razón. Así, se incurre en una falta de armonía en estos casos: cuando lo corporal prevalece sobre lo espiritual o cuando la razón se ve ofuscada por el orgullo. El alma, afirma el crítico, «pierde, entonces, el equilibrio racional y se precipita en una situación de desorden y fealdad destructora»<sup>71</sup>. La situación en la que el personaje es dominado por el orgullo la ilustra con las obras *La hija del aire* y *El mayor monstruo del mundo*, pero es evidente que también podemos aplicarla al personaje de Circe, que acaba aniquilando el lugar encantado que había creado y destruyéndose a sí misma. Así se explicaría el distanciamiento por parte de Calderón del final que Homero dispuso para la maga, quien dejó marchar a Ulises.

Si *El mayor encanto amor* ejemplifica un tipo de falta de armonía, consideramos que, aunque en esta comedia también se advierte el predominio de los sentidos sobre la razón en la actitud inicial de Ulises, el auto *Los encantos de la culpa* ilustra este hecho con mayor claridad. Ulises representa al hombre y sus compañeros son los cinco sentidos y el Entendimiento, que deben hacer frente a Circe, la Lascivia. El hombre necesita sus sentidos para percibir lo que le rodea y discernir, por medio de la razón natural la conveniencia de dejarse llevar por ellos o de considerar que sean engañosos:

---

<sup>71</sup> Valbuena Briones, 1977, p. 79.

todo es tiniebla y sombras  
 para mí el mundo porque  
 sin los Sentidos no puedo  
 actos de razón hacer;  
 seguirélos, pues sin mí  
 se queda el Hombre la vez  
 que duerme, y que sepultado  
 temporal cadáver es.<sup>72</sup>

Cuando Ulises disfruta del palacio y los jardines de Circe, lo hace acompañado de sus sentidos, una vez que el Entendimiento (la razón moral) no está en la escena. Sin embargo, sólo cuando aparece el Entendimiento y arroja luz sobre el falso deleite de sus sentidos, el hombre es capaz de reaccionar y de seguir su estrella.

En la jornada II se introduce el jardín y la imagen del monte va afianzando sus referencias épicas y caballerescas, además de incorporar elementos cómicos. Los dos espacios tienen paralelismos de contenido.

**Figura 3: Monte y jardín en *El mayor encanto, amor***

<b>Temas</b>	<b>Jardín</b>	<b>Monte</b>
Confidencias	Las cuitas de Circe	-----
Comicidad	Las críticas de Clarín	El gigante Brutamonte
El diálogo entre Circe y Ulises	El lenguaje amoroso	El lenguaje de la caza (el jeroglífico)
La estrategia de Circe	El juego de las apariencias	La cena

Circe confiesa a sus damas que se siente afligida y le habla a Flérida de la pasión que siente hacia Ulises en términos de una gran fuerza visual:

como si fuera mi vida  
 Troya, ha introducido en ella  
 tanto fuego que en cenizas  
 no dudo que se resuelva,  
 y con razón, porque ya,  
 en callado fuego envuelta,  
 cada aliento es un Volcán,  
 cada suspiro es un Etna.  
 (I, p. 40)

<sup>72</sup> Calderón de la Barca, *Obras completas III. Autos sacramentales*, p. 409.

El espacio de intimidad, de revelación de los sentimientos, es aquí privativo del jardín. No obstante, el encuentro de los enamorados, las situaciones cómicas y el juego de las apariencias se dan en ese orden tanto en el jardín como en el monte. Veamos las coincidencias y divergencias en cada una de ellas.

En cuanto a la parte humorística, una conversación entre los graciosos Clarín y Lebrel, en la que el primero deja en mal lugar a la maga, da pie a esta a burlarse de él haciéndole creer que ha escuchado sus elogios y que va a premiarlo, pero que para ello ha de ir al bosque y llamar a un tal Brutamonte. Clarín, una vez en el bosque, consigue que Brutamonte, un gigante, se presente ante él y le entregue una caja, pero esta no contiene nada de valor, sino una dueña y un enano. Ahora bien, el «tesoro» se transforma en uno real cuando lo descubre Lebrel, quien sí había hablado bien de Circe. Clarín, agobiado por no poder desprenderse de su «premio», declara que desearía convertirse en una mona antes de seguir así y Circe hace realidad sus imprudentes palabras<sup>73</sup>.

Lo anterior muestra la apropiación de Clarín de la opinión de Lebrel y la conversión de un tesoro en algo positivo o negativo según quien lo posea. Esto no es más que un reflejo cómico del dilema apariencia-realidad que se plantea más adelante, con el juego de atribución de sentimientos a Arsidas y a Ulises en el jardín y la invención de imágenes durante la cena en el campo.

Por lo que respecta al diálogo entre Circe y Ulises, en el jardín la maga potencia la belleza del entorno, colmado de flores, entre los que la rosa es reina indiscutible. Le insufla, además, aires mitológicos y épicos, al referirse a Venus y a Grecia en su descripción y al invitar al héroe a descansar bajo un laurel, símbolo del triunfo. Circe utiliza sus más sutiles artes en el jardín, se sirve del poder insinuante de sus palabras para atraer hacia sí a Ulises, quien celebra la belleza y discreción de la anfitriona. Más compleja es la conversación que mantienen los dos en el monte, donde Ulises, haciendo uso del enigma, le da a entender cómo se siente. Para ello utiliza como símbolos una garza y dos halcones que la persiguen, con una larga tradición literaria amorosa. La garza asciende para luego caer y verse hostigada por una lucha de contrarios (razón-corazón).

En relación con la estrategia de Circe, la magia natural del jardín le permite organizar una academia, como hará Medea en *Los tres mayores prodigios*, acerca de si

---

<sup>73</sup> Para un mayor análisis sobre la influencia del entremés en las comedias palaciegas, ver Trambaioli, 1998.

es más difícil fingir el amor o disimularlo. A partir de ello, se generan situaciones de confusión y de enredo, como cuando Flérida sigue las indicaciones de Circe de seducir al griego y esto genera los celos de Lísidas y de la propia maga. De este modo, vemos cómo en el jardín se produce una influencia psíquica sobre los personajes, a diferencia de lo que ocurre en el monte, donde el encantamiento es físico. En este último espacio, dispone Circe una mesa para la cena y crea la ilusión de unos cíclopes que, según informa la dama Libia, se dirigen hacia donde se encuentran cenando. La batahola hace que Ulises salga a luchar contra ellos en lugar de permanecer con Circe, algo que sí hace Arsidas. La jornada se cierra con la formación de dos bandos: Arsidas y las fieras del monte, por un lado, y Ulises y los griegos, por otro. Ambos emprenden una lucha hasta que se desvanece todo. El bosque, por tanto, alberga transformaciones perceptibles por los sentidos y ofrece una mayor evocación visual al receptor.

La acción en la jornada III transcurre casi por completo en el jardín de Circe. Es aquí donde Antistes nos informa de que Arsidas se marchó de la isla y de que Ulises está «siempre en los brazos de Circe/ y asistido de sus damas/ en academias de amores,/ saraos, festines y danzas» (III, p. 76). Los dos disfrutan del jardín, del que los narcisos reflejados en el agua son muestra de su enamoramiento. Destacamos de nuevo el poder sugerente de las palabras de Circe, quien construye verbalmente un jardín que se funde con las selvas y el mar y donde están presentes el aire, la tierra y el agua, como una esfera<sup>74</sup> que reproduce todo lo existente:

En esta florida margen	y allí en selvas de esmeraldas
desde cuya verde estancia	unas mismas ondas hacen
se juzgan de tierra y mar	las espumas y las matas,
las dos vistosas campañas	a los suspiros del noto
tan contrariamente hermosas	y a los alientos del aura
y hermosamente contrarias	puedes descansar, Ulises,
que neutral la vista duda	las fatigas de la caza
cuál es la yerba o el agua,	en mis brazos.
porque aquí en golfos de flores	(III, pp. 80-81)

<sup>74</sup> Sobre el valor de las esferas en Calderón, ver Suárez Miramón, 2001.

La esfera del jardín de Circe recuerda al de la princesa Fénix del *Príncipe constante*: «porque el jardín, envidioso/ de ver las ondas del mar, / su curso quiere imitar; / y así, al céfiro amoroso/ matices rinde y olores/ que soplando en ellas bebe,/ y hacen las hojas que mueve/ un océano de flores;/[...] cuando el mar, triste de ver/ la natural compostura/ del jardín,/ [...] compite con dulce efeto/ campo azul y golfo verde,/ siendo ya con rizas plumas,/ ya con mezclados colores,/ el jardín un mar de flores,/ y el mar un jardín de espumas». Calderón de la Barca, *El príncipe constante*, vv. 77-96.

Los compañeros del griego, para hacerlo despertar del estado en el que se encuentra acuden al toque de armas, que interrumpe un nuevo diálogo entre la maga y el griego. El recurso de las cajas y trompetas consigue que Ulises reaccione, al devolverle atisbos de su pasado:

ULISES

Torpes mis sentidos tuve,  
ciego estuve, sordo estuve,  
mas, ya que estas voces son  
recuerdos de mi osadía  
las prisiones romperé.

CIRCE

¿Tan ingrata prisión fue,  
Ulises, la prisión mía?  
(III, p. 84)

Sin embargo, rápidamente Circe contrarresta ese sonido con el del amor y el héroe vuelve a sumirse en ese estado de enamoramiento. El recuerdo es lo único que puede hacerlo despertar del sueño y devolverle su propia identidad, pero hasta el momento no ha sido suficiente el recurso de sus compañeros, razón por la que optarán por otro visual: las armas de Aquiles.

El plano se desplaza desde el jardín hasta el monte, donde Arsidas y Lísidas deben lidiar contra los seres imaginarios ideados por Circe para proteger su isla. De forma secuenciada se va resolviendo el episodio cómico de Clarín, quien, atrapado por Lebrél para llevárselo consigo, acaba recuperando su forma humana al mirarse al espejo. Este símbolo anticipa el despertar de Ulises, pues, al igual que el gracioso toma conciencia de sí mismo al ver su imagen reflejada, el héroe hace lo propio al ver primero las armas de Aquiles y luego a este mismo, que le infunde valor.

Cuando Ulises despierta, la ausencia de Circe es la privación de la luz del sol<sup>75</sup>, símbolo aquí de su hermosura. Pero el amor que siente el griego hacia la maga está limitado a lo meramente físico. Este sentimiento, que queda fuera de los presupuestos neoplatónicos, se desvanece cuando el espectro de Aquiles le insta a salir de Trinacria para depositar sus armas, que, según aparece en *La Odisea*, había ganado tras una disputa con Áyax. A este respecto, es significativa la anticipación y transformación que

---

<sup>75</sup> Para el desarrollo del tema del sol, ver Valbuena Briones, 1977, pp. 106-118.

hace Calderón de este episodio, donde Ulises, por indicación de Circe, habría de ir al Hades para ver a Tiresias y allí encontraría la sombra de Aquiles, entre otros guerreros. El dramaturgo hace que quien se desplace sea el espíritu de Aquiles.

Esta sombra, que ha recorrido un largo viaje desde el Hades, le revela que vive una situación irreal:

que entre las delicias dulces  
del amor, de negras sombras  
tantos esplendores cubres  
no entre amorosos encantos  
las tengas ni las deslustres  
sino rompiendo de amor  
las mágicas inquietudes  
(III, p. 98)

Paradójicamente, esa ilusión a la que ha asistido Ulises le ha mostrado la situación quebradiza e inconsistente en la que Circe lo tiene sumido<sup>76</sup>. El héroe da por ciertas las palabras de Aquiles; se trata de un sueño que le produce certeza: «Ulises... Pesada imaginación/ fue la que en mis sueños tuve/ pero, aunque soñada, es bien/ que la crea y no la dude» (III, p. 99).

Esta idea de raíz platónica tan recurrente en Calderón muestra el engaño que supone lo percibido por los sentidos, que se manifiesta en las sombras. Aquiles le evoca el recuerdo de un pasado glorioso, el valor de unas armas que un día mereció. Esto hace que Ulises tome conciencia de sí mismo y de su capacidad de decisión. En relación con lo anterior, Pascual Barciela señala acertadamente que en la obra se presentan dualidades como vida-sueño, razón-pasión o amor-guerra sobre las que se construye el proceso de anagnórisis. Detiene su atención en estas dos escenas: en el reconocimiento de Aquiles por Ulises al quitarle el velo que cubría su rostro y en el de la propia identidad de Ulises, quien, estimulado por la imagen y las palabras de Aquiles, activa su memoria y se recupera a sí mismo<sup>77</sup>. Greer, por su parte, da un paso más y, sobre la simbología del espejo en el que se mira Clarín como elemento para descubrir la propia identidad, interpreta que las armas y la imagen de Aquiles son su «espejo» y, en última

---

<sup>76</sup> Advertimos una similitud entre Ulises y Segismundo en el sentido de que ambos son inducidos al sueño y ese hecho les hace dudar de su propia identidad. Además, ambos se encuentran en un espacio ascensional (una torre, un palacio que llega al cielo) en el que son privados de la luz del entendimiento.

<sup>77</sup> Barciela, 2012, p. 99.

instancia, Felipe IV se vería reflejado a sí mismo en la comedia<sup>78</sup>.

La obra termina con la destrucción del imperio de Circe, de quien destacamos sus últimas intervenciones:

Estos palacios,	Y tras hundirse el palacio:
que mágico el arte finge,	Cuantos espíritus tuve
desvanecidos en polvo los derribe.	presos, sujetos y humildes,
Su hermosa fábrica caiga	inficionando los aires
deshecha, rota y humilde,	huyan a su centro horrible <sup>79</sup>
y sean páramo de nieve	y yo, pues de mis encantos
sus montes y sus jardines.	a saber que es mayor vine
Un Mongibelo suceda	el amor, pues el amor,
en su lugar, que vomite	a quien no rindieron, rinde,
fuego, que a la luna abrase	muera también y suceda
entre el humo que al sol eclipse.	a mi fin la noche triste <sup>80</sup> .
	(III, p. 105)

El palacio queda reducido a polvo y sus montes y jardines ven sepultada su primavera eterna con la blanca nieve. Sobre este manto frío, acromático, se enclava un volcán que alza su fuego hasta el cielo y que desprende un humo que va difuminando el paisaje hasta extinguir su luz, con la única ruptura del claroscuro que las tonalidades rojizas de las llamas que hacen arder la luna. El uso de la antítesis nieve-fuego, muy del gusto de la poesía barroca, produce un impacto visual que se une al nihilismo de las palabras polvo y humo. Estos nos remiten a los célebres versos de Góngora donde la belleza física y la juventud se ven convertidos «en tierra, en sombra, en polvo, en nada». No obstante, Calderón parece otorgarles a estos términos un significado distinto, como podemos observar en *Los encantos de la Culpa*. El auto sacramental se acerca a su fin con la llegada de la Penitencia, que anula todas las viandas que ofrece la Culpa al Hombre, lo que supone la afirmación de que los placeres terrenales no son nada, la vida

---

<sup>78</sup> Greer, 1992.

<sup>79</sup> Se alude aquí a la concepción circular del cosmos, que se explicita en los versos de *El príncipe constante* «el hombre que de su centro salió,/ vuelva a su centro». La idea se observa claramente en la estructura de *La devoción de la cruz*: la cruz donde nació Eusebio es la cruz a la que llega su padre, quien lo recibe al final de la obra, moribundo, en sus brazos.

<sup>80</sup> Escribimos, a continuación, otro final que Calderón creó para esta obra unas décadas más tarde, donde Circe se arroja al mar, según comentan sus damas, tras pronunciar estos versos:

«Si del mar eres deidad,/ cuando en él mis fuerzas quites,/ ya que no pudo mi ciencia/ vengarme en quien huyó libre,/ en mí podré. Estos palacios,/ que mágico el arte finge,/ desvanecido sin polvo/ sola una voz los derribe». (Reconstrucción de Sánchez Mariana tomada de Rodríguez-Gallego, 2008, p. 310).

verdadera se funda en los valores cristianos:

Y para que el Hombre vea  
que solas a vencer bastan  
tus encantos, hoy verás,  
todas aquestas viandas  
del viento desvanecidas  
en humo, en polvo y en nada;  
pues el manjar solamente  
que es eterno es el del Alma.<sup>81</sup>

La idea de eternidad y el conocimiento verdadero, según el neoplatonismo, se alcanzan con la contemplación del sol. Pero cuando su luz no se proyecta, no se llega a comprender la armonía del universo, como le sucede a Segismundo mientras está encerrado en su torre. Circe, al conjurar un eclipse, elimina toda posibilidad de conocimiento y condena a muerte a todos los seres que en su imperio viven, incluyéndose a sí misma. Tras esta visión apocalíptica, Trinacria, sobre la que han actuado en su demolición el fuego, el aire y la nieve, queda oculta con el velo aciago de esa noche.

**Figura 4: Recreación del espacio de *El mayor encanto, amor***



### 1.3. Escenas dinámicas y espacios itinerantes

*El mayor encanto amor* se incluye en un estudio realizado por Arellano acerca de las comedias «con magos y magias», término que diferencia de las «comedias de magia», propias del s. XVIII. La obra presenta una serie de mutaciones escénicas y

<sup>81</sup> Calderón de la Barca, *Obras completas III. Autos sacramentales*, p. 420.

efectos especiales que edifican el argumento de la fiesta teatral<sup>82</sup>, pero tiene, en cambio, una construcción sencilla en lo que a escenas dinámicas se refiere, en consonancia con el clima de ensoñación o encantamiento de la isla.

Así, Ulises y sus compañeros arriban a Trinacria y a partir de ese contacto con un espacio mágico suceden transformaciones y situaciones que crean una atmósfera irreal. La jornada II presenta dos partes diferenciadas: la del jardín y la del monte. En el jardín, el cortejo de la maga hacia Ulises pasa por dos escenas dinámicas con una (II, 1, 2) o dos (II, 1, 4) acciones dependientes de otra principal, donde unos personajes que están apartados escuchan y comentan lo que ocurre en la subescena central. Junto a ello, señalamos la figura creada por los personajes en el tablado, cuando las damas y los galanes hacen un círculo que sitúa a Ulises entre Circe y Flérida. A partir de ahí se inicia el juego de la maga sobre el fingimiento y el disimulo del amor y las pruebas a Ulises y a Arsidas.

Solo hallamos una ECB (II, 1, 4B), con acciones paralelas e independientes, construida sobre el siguiente esquema: Flérida y Ulises (S1) dialogan mientras son escuchados por Circe (S2) y por Lísidas (S3), que están apartados sin saber el uno de la existencia del otro. Se trata, por tanto, de una ECB incrustada dentro de una estructura mayor que hace a dos subescenas dependientes de otra. Pese a esta tripartición, el lector percibe dos conjuntos: el que observa y el observado. Las escenas en el monte tampoco revelan complejidad: la acción es única en cada escena.

En la jornada III continúa el esquema dramático sencillo, solo alterado por la música que anuncia guerra, que se contrapone a la ideada por Circe, de tipo amoroso. Con todo, hallamos dos escenas similares: una en el jardín (III, 1, 3) y otra en el monte (III, 2, 4). En la primera, Circe y sus damas escuchan dentro los gritos de guerra de Arsidas; en la segunda, es este el que escucha cómo se aproximan las mujeres contraatacando. El sueño en el que sume la maga a Ulises da paso a la visión de Aquiles, impulso definitivo que rompe el enredo de las artes mágicas y dirige la acción por otros derroteros. Finalmente, todo lo vivido en ese espacio desaparece como si nunca hubiera existido.

---

<sup>82</sup> Arellano, 1996, p. 17.

## 1.4. Segmentación de la estructura dramática

JORNADA I. Cuadro 1. Marina.			
Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI
1	<i>A-B Tocaban un clarín y descúbrese un navío, y en él, Ulises, Antistes, Arquelao, Lebrel, Polidoro, Timantes, Floro y Clarín.</i>	Nafragio.	<b>Parte A</b> Súplicas a los dioses ante la tempestad. <b>Parte B</b> Se aplaca la tormenta.
2	<i>A-B Llega el bajel y desembarcan todos C Da (Ulises<sup>83</sup>) en un árbol y dice dentro Lísidas.</i>	Los compañeros de Ulises llegan a tierra firme.	<b>Parte A</b> Impresiones del lugar. <b>Parte B</b> Deciden separarse. <b>Parte C</b> Lísidas-árbol.
3	<i>Vanse todos y quedan Ulises y Clarín.</i>	El bosque encantado.	
4	<i>A Sale huyendo Antistes. B Tocaban chirimías y sale en un arco Iris, ninfa, y canta la música. C Desaparece con chirimías el arco y la ninfa.</i>	Ulises se prepara para vencer la magia de Circe.	<b>Parte A</b> Se informa de la transformación de los compañeros de Ulises. <b>Parte B</b> Iris aparece y le da a Ulises un ramillete. <b>Parte C</b> Los astros están de parte de Ulises.
5	<i>A Salen Circe, Astrea, Libia, Casimira, Tisbe, Clori y todas las músicas y músicos. Trae Astrea un vaso y salva y Libia una toalla, y cantan. B Moja el ramillete y sale fuego del vaso.</i>	Ulises llega al palacio de Circe.	<b>Parte A</b> Presentación de Ulises. <b>Parte B</b> El ramillete anula el embrujo de Circe.
6	<i>A-E Salen cada uno de por sí (los compañeros de Ulises). (...) F Ábrense dos árboles y salen Flérida y Lísidas.</i>	Circe deshace sus hechizos.	<b>Parte A</b> Los marineros vuelven a su forma original. <b>Parte B</b> Relato de Ulises. <b>Parte C</b> Relato de Circe. <b>Parte D</b> Deseo de huir de Ulises y los suyos. <b>Parte E</b> Ulises pide que dos árboles sean restituidos a sus formas originales. <b>Parte F</b> La transformación en Flérida y Lísidas.
7	<i>A-B Sale Arsidas.</i>	Ulises decide permanecer en Trinacria.	<b>Parte A</b> El sufrimiento de Arsidas. <b>Parte B</b> Formación del triángulo

<sup>83</sup> Las aclaraciones entre paréntesis son nuestras.

Ulises-Circe-Arsidas y de las parejas de graciosos. El amor de Lísidas y Flérida.

## JORNADA II. Cuadro 1. Palacio y jardín.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI			
1	<b>A-B</b> Descúbrese un palacio muy suntuoso y van saliendo todas las damas por diferentes partes y llegan a la puerta y sale Circe.	Las confidencias de Circe.	<b>Parte A</b> La tristeza de la maga. <b>Parte B</b> Artimaña para conseguir a Ulises a través de Flérida.			
2	<b>A-B</b> Retíranse (Circe y Flérida) y salen Lebrél y Clarín.	Opiniones sobre Circe.	<b>Parte A</b> Críticas de Clarín a Circe.  <b>Parte B</b> Circe castiga a Lebrél.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Clarín y Lebrél. <b>S2:</b> Circe y Flérida. Apartadas.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio único y posiciones en el tablado.	<b>Técnica</b> Alternancia.
3 Jardín	<b>A</b> Sale Astrea. <b>B</b> Van tomando lugares las damas y los galanes, y Ulises se sienta en medio de Circe y Flérida.	El juego de las apariencias.	<b>Parte A</b> El cortejo entre Circe y Ulises. <b>Parte B</b> Juego: disimular el sentir y fingir el amar.			
4 ECB	<b>A</b> Vanse todos y Flérida detiene a Ulises. <b>B</b> Abrázanse y salen por dos puertas Circe y Lísidas <b>C</b> Vase (Ulises). <b>D</b> Vase (Circe).	Las consecuencias de la artimaña de Circe.	<b>Parte A</b> Agradecimiento de Flérida a Ulises. <b>Parte B</b> El afecto de Flérida hacia Ulises. Los celos de Circe y Lísidas.  <b>Parte C</b> Lísidas ve a Circe. La maga pide a Flérida que cese su fingimiento. <b>Parte D</b> Lísidas se enfada con Flérida.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Flérida y Ulises. Apartada. <b>S2:</b> Circe. Apartada. <b>S3:</b> Lísidas. Apartado.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	<b>Técnica</b> <b>S2-S3:</b> Alternancia. Son dependientes de <b>S1</b> .

## JORNADA II. Cuadro 2. Monte.

5	<b>A</b> Vase (Flérida) y sale Clarín. <b>B</b> Abre la caja y sale una dueña. <b>C</b> Sale Lebrél. <b>D</b> Sale la dueña no más que el medio cuerpo. <b>E</b> Salen Astrea y Libia y Lebrél.	Clarín y su premio.	<b>Parte A</b> El gigante Brutamonte. <b>Parte B</b> Una caja con una dueña y un gigante en su interior. <b>Parte C</b> Clarín trata de darle a Lebrél la caja. <b>Parte D</b> En la caja hay joyas para Lebrél. <b>Parte E</b> La dueña y el enano para Clarín. Circe se aproxima.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Astrea, Libia, Clarín y Lebrél. <b>S2:</b> Circe. Dentro.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.	<b>Técnica</b> Una sola intervención de <b>S2</b> .
---	---	---------------------	--	--	---	--

6	<p><i>A Vanse las dos mujeres y sale Circe.</i>  <i>B Sale Ulises.</i>  <i>C Salen todos.</i>  <i>D De debajo del tablado sale una mesa muy compuesta y con luces, y siéntanse Ulises y Circe y Arsidas, y las demás en el suelo.</i>  <i>E Ulises va hacia la puerta y Arsidas acude a Circe.</i>  <i>F Salen todas las fieras y pónense al lado de Arsidas y los griegos al lado de Ulises.</i></p>	La magia de Circe.	<p><b>Parte A</b> La queja de Clarín y su conversión en mona.</p> <p><b>Parte B</b> Prosigue el juego. Circe y Ulises.</p> <p><b>Parte C</b> Los personajes se disponen a cenar.</p> <p><b>Parte D</b> Ante el peligro de unos cíclopes, Arsidas socorre a Circe y Ulises acude a la lucha.</p> <p><b>Parte E</b> Todos pelean a oscuras.</p> <p><b>Parte F</b> Ulises acude a la lucha.</p>	
---	---	--------------------	--	--

### JORNADA III. Cuadro 1. Jardín.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI	
1	<p><i>A Salen Antistes, Arquelaos, Floro, Polidoro, Timantes y Lebrel.</i>  <i>B Vanse todos y quédase Lebrel.</i></p>	Los compañeros de Ulises preparan el viaje a Grecia.	<p><b>Parte A</b> Un plan para que Ulises se aleje de Circe.</p> <p><b>Parte B</b> Lebrel atrapa a Clarín-mona.</p>	
2	<p><i>A Salen Circe y Ulises y todas las mujeres.</i>  <i>B Tocan cajas dentro a un lado.</i></p>	¿Amor o guerra?	<p><b>Parte A</b> Circe se confiesa enamorada ante Ulises y desconfía de la sinceridad de este.</p> <p><b>Parte B</b> Señal sonora de guerra, contrarrestada con la música de Circe, que proclama el amor.</p>	
3	<p><i>Vanse todos cantando y en otra parte suena arma y dice Arsidas.</i></p>	Circe y sus damas toman las armas.	<p><b>Subescenas</b>    <b>Espacios escénicos</b>    <b>Técnica</b></p> <p><b>S1:</b> Ulises, Circe y damas.  <b>S2:</b> Arsidas. Dentro.</p> <p>Espacio múltiple: patente y latente.  Técnica: Una sola intervención de <b>S2</b>.</p>	

### JORNADA III. Cuadro 2. Monte.

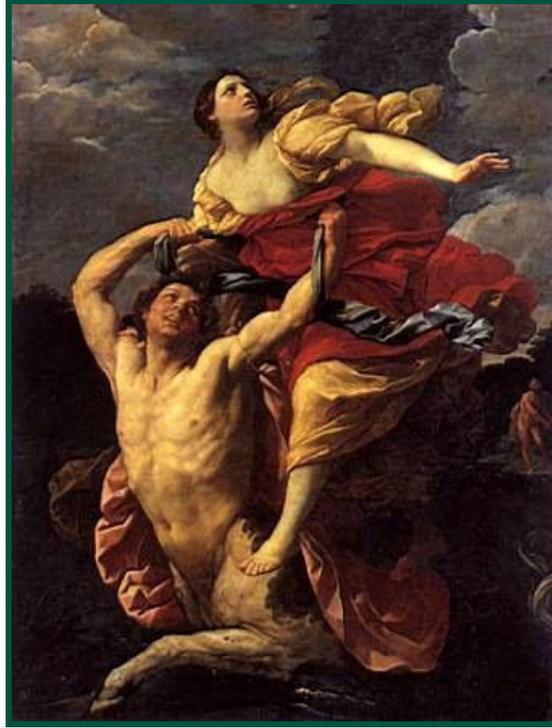
4	<p><i>A Salen por otra puerta Arsidas y Lísidas y soldados.</i>  <i>B Las mujeres. Dentro</i>  <i>C Sale Circe y las mujeres con espadas.</i></p>	Arsidas y Lísidas se disponen a atacar el palacio de Circe.	<p><b>Parte A</b> El propósito de Arsidas.</p> <p><b>Parte B</b> Se aproximan las mujeres.</p> <p><b>Parte C</b> Lucha entre hombres y mujeres.</p>	<p><b>Subescenas</b>    <b>Espacios escénicos</b>    <b>Técnica</b></p> <p><b>S1:</b> Arsidas y soldados.  <b>S2:</b> Circe y mujeres. Dentro.</p> <p>Espacio múltiple: patente y latente.  Técnica: Dos intervenciones de <b>S2</b>.</p>
---	---	---	---	---

### JORNADA III. Cuadro 3. Jardín y alrededores.

5	<p><i>Dase la batalla y retíranse los hombres y luego sale Lebrel y Clarín de mona.</i></p>	Clarín deja de ser mona.		
6	<p><i>A Sale Antistes y los demás con unas armas</i>  <i>B Vanse y despierta Ulises.</i></p>	Ulises despierta del sueño inducido por	<p><b>Parte A</b> Antistes prepara unas insignias de valor a</p>	

		Circe	Ulises. <b>Parte B</b> La aparición de Aquiles.
7	<i>Salen los griegos.</i>	Ulises y sus compañeros se marchan.	
8	<i>A Vanse (Antistes, Ulises, Lebré...), y salen marchando todas las damas y traen presos a Arsidas y Lisidas. B Suena una trompeta.</i>	La aparente victoria de Circe.	<b>Parte A</b> La ausencia de Ulises. <b>Parte B</b> Las palabras de Ulises y la reacción de Circe.
9	<i>A Serénese el mar y sale por él en un carro triunfal Galatea; tiránle dos sirenas y alrededor muchos tritones con instrumentos B Húndese el palacio como mejor pareciere.</i>	El desenlace.	<b>Parte A</b> Galatea aparece en su carro: la maga ha perdido. <b>Parte B</b> El fin de Circe y de todo su imperio.

## 2. Los tres mayores prodigios. La variedad locativa



Guido Reni  
*Rapto de Deyanira*  
Museo del Louvre, París

---

### DEYANIRA

[...]

¿Ves el monte que dices o el Atlante  
que, atalaya del sol, al sol se atreve  
dando batalla en derretida nieve  
al mar que espera menos arrogante?  
Pues ya sobre las nubes se levante  
o ya se atreva al que sus ondas bebe,  
comparado al honor que a mí me mueve  
menos firme será, menos constante.  
La cuenta de las horas y los días,  
de semanas y meses los engaños,  
no te han de mejorar de desengaños,  
porque no han de vencer las ansias mías  
horas, días, semanas, meses y años.  
(III, pp. 1096-1097)

---



## 2.1. Espacios patentes y latentes

Aunque no es objeto de nuestro trabajo el estudio de la loa que encabeza algunas comedias, en este caso debemos destacarla, pues señala los espacios y la historia que se van a tratar.

Dividido el escenario en tres teatros, por cada uno de los laterales aparecen las ninfas Pales y Flora, que le piden a la Noche, quien se eleva por encima del escenario central, una fiesta que dé esplendor y que recree los sentidos. Esta última accede y permite la salida por el escenario central de los personajes de Hércules, Jasón y Teseo. Tras intentar calmar al primero por el rapto de Deyanira, acuerdan ir en su busca cada uno por su lado, al ser tres las partes del mundo conocido (Asia, África y Europa). Esbozado el argumento, los tres personajes salen y vuelven la Noche y las ninfas para dar inicio a la comedia, no sin antes elogiar a la monarquía española.

La jornada I se representa en el escenario de la derecha y se sitúa en la Cólquida, que aquí aparece como «isla de Colcos», quizá por alusión a la isla Eea, donde vivía el rey Eetes, que, según los griegos, gobernaba el citado país.

La furia de Medea ante unas voces que la informan de la ofrenda de Friso a Marte, el vellocino de oro, es el punto de partida de la obra. La ubicación de la jornada, «la gran isla de Colcos», y el desplazamiento de un grupo de gente al templo de Marte, se repiten en la primera escena, creando así una atmósfera tensa con la que arranca la acción. Este lugar es definido por Medea como una región abrupta vinculada a ella:

¿Qué ajena deidad celebra  
en este monte, que solo  
es templo de mi deidad  
y de mi belleza adorno?  
Astrea: Como es consagrado a Marte  
este ameno bosque umbroso,  
vendrán todos a su templo.  
(I, p. 1009)

Una vez presentados los personajes que se dirigen al templo de Marte, se realiza la ofrenda, de lo que tenemos constancia más adelante, gracias a Absinto, que narra cómo Friso ha dejado el vellocino sobre un roble, custodiado por una serpiente y dos toros de metal. Asimismo, guarda el tesoro un salvaje. El templo de Marte es, pues, un

espacio latente.

Poco después, los personajes, atónitos, anuncian la llegada de una nave que se acerca a sus costas mediante una ticoscopia: se trata de Jasón, que, al bajar de «Argos», explica que ha llegado a Asia en busca de Neso.

La visión de la insólita nave hace que los personajes no encuentren nada conocido con que se le pueda comparar:

MEDEA

Todos han dicho bien: montaña ha sido,  
pues con árboles tantos ha vagado;  
nube, pues con el viento se ha movido  
hidrónica a beberse el mar salado;  
pájaro, pues las alas ha batido<sup>84</sup>;  
pez, pues sobre las ondas ha nadado;  
y montaña, nube, ave y pez engaña,  
pues no es pez, ave, nube ni montaña.  
(I, p. 1020)

El propio Jasón sublima las referencias anteriores vinculadas a los elementos de agua, aire y tierra para crear otras imágenes y elevarlas a las estrellas, con la clara alusión final a la constelación Argo Navis<sup>85</sup>:

Esa águila de lino,	zonas discurre diversas,
ese delfín de madera,	remotos mares trasciende
ese peñasco de troncos,	y ignotos senos penetra;
esa montaña de velas,	sus pisadas en las ondas,
ese portátil pensil	sin dejar ninguna huella,
de flámulas y banderas,	dejan el camino abierto
esa población de jarcias	por donde seguros vengan
y república de cuerdas	los que quisieren seguirle,
marítima casa es:	que de sus borradas sendas
en sus entrañas alberga	cuanto pisó por espumas
varios huéspedes que, errando	deja escrito en las esferas.
con sus familias enteras,	(I, p. 1022).
extraños climas visita,	

Es pertinente marcar el espacio asociado a los dos personajes principales: por un

---

<sup>84</sup> En alusión a las velas y quizá también al movimiento de los remos, al tratarse de una pentecontera.

<sup>85</sup> Esta constelación fue descrita por Ptolomeo y en el siglo XVIII se dividió en tres: Carina, Puppis y Vela. Johannes Hevelius realizó un dibujo de la constelación; los pintores renacentistas Ercoli de Roberti y Dosso Dossi también idearon ilustraciones de Argo.

lado, Medea y el entorno selvático, en tierra; por otro, Jasón y su embarcación en el mar («Ven a este imperio de vidrio», I, p. 1044). Frente a este paralelismo, destacamos el carácter errante de la nave, las ideas de aventura y de misterio que se desprenden de su itinerario desde que saliera de su lugar de origen.

Tras una conversación entre Medea y Jasón, unos soldados sacan, mareado, a Sabañón, el gracioso que acompaña al héroe. Se encuentra en la selva, donde observa con verdadero asombro el vellocino y un salvaje le explica la imposibilidad de alcanzarlo. A continuación se dispone a entrar por una puerta, de donde sale Astrea para pedirle que informe a su amo de que asista esa tarde a una academia que tendrá lugar en el jardín de Medea.

Egido<sup>86</sup> señala que el jardín estuvo ligado primero a las academias, las cuales se desarrollaron en su marco y eran lugares propicios para el descanso y la reflexión. En el texto hemos de considerar el término «academia» no como una asociación periódica regida por unos estatutos, sino como una tertulia sin unas bases preestablecidas y auspiciada, en este caso, por Medea.

Yo a los dos mandé llamaros,  
porque en esta verde esfera  
donde siempre es primavera  
ya que os ofrecí hospedaros,  
quiero a los dos festejaros  
haciendo entre su verdor  
una academia de amor  
con mis damas, porque intento  
dar algo al entendimiento:  
no todo ha de ser valor.  
(I, p. 1036)

La maga festeja la llegada de los huéspedes y se produce un juego para suscitar los celos de Jasón: ella le entrega una banda a Friso y solicita de Jasón otra. A partir de ese momento, se produce una discusión acerca de lo que es máspreciado, dar o recibir, que se traduce en cuál de los dos tiene el favor de la joven. Medea detiene la discusión y la encauza hacia su propósito: conquistar el vellocino de oro, a lo que sólo está

---

<sup>86</sup> Egido, 1990, pp. 116-117.

dispuesto Jasón.

El amor que siente la hechicera suaviza su carácter y tiene resonancias neoplatónicas, lo que se advierte en las palabras de Astrea, quien le explica a su ama que el fuego nace en su pecho y se refleja en sus ojos, algo que la maga no puede ocultar.

El juego amoroso iniciado por Medea, al entregar una banda a Friso y hacer que Jasón se la entregue a ella, genera una discusión acerca de si es mejor dar o recibir, lo que nos recuerda a un artificio similar que utiliza Circe sirviéndose de Flérida (*El mayor encanto, amor*), cuando Ulises y Arsidas explican qué les parece más difícil: fingir el amor o disimularlo.

El que Medea utilice una banda para el juego nos remite a la tradición literaria amorosa cancioneril, donde la dama entrega una prenda, un regalo al galán, recurso que ya había utilizado Calderón en su obra *La banda y la flor*<sup>87</sup>. No obstante, este juego de dar y recibir nos resulta especialmente interesante, pues en él ejerce un gran papel el lenguaje gestual. De este modo, en la escena sexta, la acotación nos informa de que galanes y damas se sientan, mientras Medea queda en medio. Ella le entrega a Friso una banda; suscitados los celos de Jasón, pide a éste que se la entregue a ella. La posición de las manos de Medea al entregar es boca abajo, mientras que al recibir es boca arriba. Esto nos remite a la representación de las dos mitades del cosmos<sup>88</sup>: las palmas de las manos hacia arriba dibujan una cuna, representan el nacimiento; las manos hacia abajo simulan la sepultura, la muerte. Con este gesto, Medea subraya esa influencia no sólo sobre los vivos, sino sobre los muertos, pues ya en el fragmento donde habla de la

---

<sup>87</sup> En *La banda y la flor*, don Enrique juega con dos hermanas, Lísida y Clori, pero cuando éstas, tapadas, le entregan, respectivamente, una flor y una banda. El galán no puede identificar quién le ha dado cada uno de los regalos y esto genera la confusión en la trama. Este regalo, por otra parte, no siempre es recibido con entusiasmo por el galán. Obsérvese, por ejemplo, la copla VI de Garcilaso de la Vega: «A una señora que, andando, él y otro/ paseando, le echó una red empezada/ y un huso comenzado a hilar en él,/ y dijo que aquello había trabajado todo el día». En ella se observa el detenimiento que se hace del tejido, el tiempo que se dedica a su labor, algo en lo que podríamos reparar a propósito de la banda que usa Medea en su juego. Así, el trenzado de sus hebras, su red, nos lleva a pensar en que dicho juego no es algo espontáneo, nos hacen pensar en su verdadera intención: elegir a la persona que servirá a la maga para conseguir el vellocino.

<sup>89</sup> Ver a este respecto Cancelliere, ed. de *El príncipe constante*, 2000, notas al pie, p. 265. De dicha obra reproducimos los versos que mueven a la reflexión de la editora: «Acción nuestra es natural/ cuando recibir procura/ algo un hombre, alzar las manos/ en esta manera juntas;/ mas cuando quiere arrojarlo,/ de aquella misma acción usa,/ pues las vuelve boca abajo/ porque así las desocupa./ El mundo cuando nacemos,/ en señal de que nos busca,/ en la cuna nos recibe,/ y en ella nos asegura/ boca arriba; pero cuando,/ con desdén o con furia,/ quiere arrojarnos de sí,/ vuelve las manos que junta,/ y aquel instrumento mismo/ forma esta materia muda,/ pues fue cuna boca arriba/ lo que boca abajo es tumba» (Calderón de la Barca, *El príncipe constante*, vv. 2391-2410). Esta idea, como subraya Cancelliere, también se repite en *El gran teatro del mundo*.

«nigromancia», señala: «examino/ en cadáveres que encierra/ el centro cuando a mi voz/ los esqueletos despiertan» (I, p. 1026).

El jardín donde sucede este encuentro tiene unas características especiales. Medea contrapone sus palacios a la corte del rey. El espacio que la maga gobierna no está sujeto al artificio, sino que es pura naturaleza. En consecuencia, su jardín se opone a la visión tradicional de lugar cercado donde el hombre, basándose en unos criterios artísticos, selecciona y combina algunos elementos naturales. La esencia de su jardín la hallamos, por tanto, no en la forma, sino en las funciones que tiene, como espacio femenino para el enredo, el amor y la reflexión. La propia Medea nos revela las peculiaridades de sus dominios:

es mi patria aqúeste monte  
y mi palacio esta selva.  
En él tengo mis imperios  
y mi majestad en ella,  
donde son vasallos míos  
esos troncos y esas peñas.  
(I, p. 1026)

El conjunto palaciego de la maga se completa con unas damas, Astrea, Sirene y Libia que le anuncian el castigo divino de su soberbia<sup>89</sup>:

LIBIA

Si fue voto que ofreció  
cuando no te conocí...

MEDEA

Que nunca el voto cumpliera  
pues Marte no le ofendiera  
cuando le amparara yo.

ASTREA

No desprecies con rigor  
la deidad de Marte fuerte,  
que castigará tu error.

SIRENE

---

<sup>89</sup> Las tres damas se han asociado en algunos estudios a las Parcas de *La fiera, el rayo y la piedra*. Ver, p. ej., Trambaioli, 1995, p. 236.

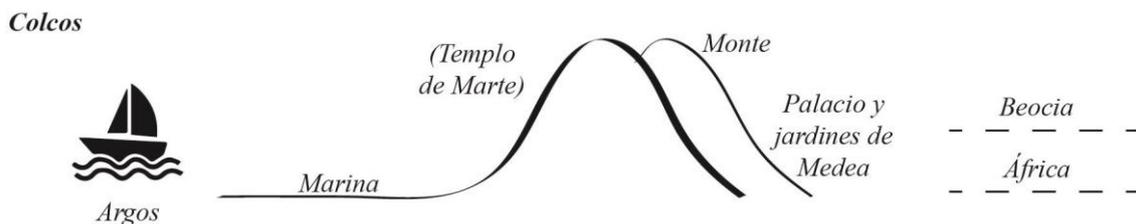
Que en Marte ofendes advierte  
a Marte, a Venus y a Amor.  
(I, p. 1016)

Destacamos de lo anterior que, frente a la contraposición entre el palacio (mundo civilizado, la razón) y el monte (el desorden, la pasión) de obras como *La vida es sueño*, en la comedia que estudiamos la corte se encuentra en una zona salvaje. Esto hace que pierda su significado habitual y se integre en el simbolismo de lo agreste.

De nuevo en el bosque, Sabañón y el salvaje relatan cómo Jasón consigue el vellocino, mediante una ticoscopia. El núcleo de acción transcurre «dentro», por lo que el templo sigue siendo espacio latente.

Cuando Jasón sale victorioso, le aguarda su criado, que ancla la acción sin que se produzca un cambio de cuadro. A continuación, se van incorporando personajes en la escena y, mientras se siembra la confusión entre todos, Jasón y la maga se marchan llevándose consigo la valiosa piel.

**Figura 5: Recreación del espacio de *Los tres mayores prodigios*. Jornada I**



La jornada II se sitúa en un paisaje abierto y rústico latente, Ariadna y Fedra son salvadas de un peligro por Teseo y Pantuflo. Al salir a escena, el receptor conoce la situación: las dos hermanas debían haber permanecido en la torre donde su padre, ausente, las había recluido bajo el cuidado de Dédalo, pero decidieron alejarse y estuvieron a punto de ser atacadas por un oso. Hallamos entonces la recurrente contraposición entre el castillo como lugar seguro y el exterior lleno de peligros.

Teseo les cuenta el motivo de la llegada a la isla de Creta, pero la conversación se ve interrumpida por Lidoro y sus soldados, que buscan a unos presos que se han escapado. Las dos hermanas huyen antes de que salgan los nuevos personajes. Lidoro, que protege el reino de los extranjeros, quiere darle muerte al héroe, pero antes le explica cómo el rey Minos tuvo un ser monstruoso con Pasifae. Su esposa murió al dar a

luz y él se encargó de encerrar el engendro en un laberinto diseñado por Dédalo, donde periódicamente son sacrificados algunos hombres.

Teseo y Pantuflo son encarcelados y Ariadna, guiada por el deseo de ser agradecida, busca la ayuda de Dédalo, pero teme que el héroe no sepa valorar justamente sus actos. Así, el arquitecto entra en los calabozos con la excusa de arreglar un desperfecto y le entrega al protagonista un ovillo de hilo de oro, una caja con polvos y un puñal<sup>90</sup>. A continuación, Teseo y Pantuflo penetran en el laberinto, que ya había sido descrito por Lidoro con anterioridad:

Dédalo, ingenioso entonces,	tantas calles, tantos senos
hizo solo de madera	que no es posible que pueda
una oscura horrible casa	el que por su puerta entrare,
donde apenas el sol entra,	volver a topar la puerta;
y es verdad, pues, aunque entrara	a cuyo intrincado espacio,
libremente, entrara apenas.	a cuya fábrica ciega
Esta tiene por de dentro	la fama le ha dado nombre:
de vueltas y de revueltas	el laberinto de Creta.

(II, p. 1053)

La entrada es anunciada por Libio con la metáfora del laberinto como «sepulcro de vivos» (II, p. 1068). La descripción del lugar se completa con las sensaciones que transmite Teseo «la lóbrega noche aquí/ pavorosamente yace», «son ataúdes las calles,/ angostas y de madera» (II, p. 1069).

Pantuflo pierde el hilo, se detiene y muestra su temor a ser devorado por el laberinto, mezclando reflexiones serias («una vez perdido el hilo/ de la dicha, no es muy fácil/ de hallar después», II, p. 1070) con otras graciosas («¡Que sean tan descortes/ estos muertos que no saquen / una luz oyendo ruido/ en la vecindad! Mal hacen», II, p. 1070). Este hecho fortuito permite, por un lado, anclar la escena en el lugar donde se encuentra el gracioso, dejando para el espacio latente la estancia donde Teseo da muerte al Minotauro y las galerías que le conducen a él. Por otro lado, genera en el receptor la confusión que siente Pantuflo. Aclaramos que la impresión no proviene de la enrevesada estructura espacial que cabría esperar de un laberinto, puesto que Pantuflo no lo recorre

---

<sup>90</sup> En el auto calderoniano *El laberinto del mundo*, es la Verdad, Fedra, la que le entrega a Teseo los instrumentos que le van a permitir alcanzar la victoria sobre el monstruo y que tienen un sentido claramente eucarístico: una cruz en forma de daga, hilo «de sangre» y un manjar («un panecillo»).

físicamente ni puede informarnos del itinerario de su amo, sino de la oscuridad y del miedo que tiene.

Además, el discurso del gracioso deja la escena suspendida en un submundo trasunto del infierno y en una oscuridad inquebrantable por la luz natural, lo que anula cualquier referencia temporal del mundo exterior.

La situación se resuelve sin mayores dificultades: Teseo derrota a la bestia, se dirige hacia donde está Pantuflo, quien sigue en un estado de turbación que no le deja reconocer la voz de su amo, y consigue salir del laberinto. Después de este momento de tensión, la historia se ubica en el jardín de Ariadna, donde la joven se retira a descansar y a reflexionar sobre sus sentimientos:

Huyendo de Fedra hermosa  
me vengo a esta soledad  
por dar a mi voluntad  
esfera más anchurosa,  
que, por que a solas me deje  
llorar, padecer, sentir,  
quise a este campo salir  
adonde a solas me queje.  
(II, p. 1073)

Estas emociones, que tienen como confidente a Flora, se relajan con la música. Ariadna acaba durmiéndose por el canto de su dama, quien, tras asociar sueño y muerte («solo aquesta pasión fuerte,/ como a imagen de la muerte,/ sus tristezas ha vencido», II, p. 1074), subraya cómo solo el sueño alivia los pesares<sup>91</sup>.

El sueño nos remite no solo a un proceso vinculado al Barroco desde un punto de vista simbólico, sino al abandono de Ariadna por Teseo en la isla de Naxos mientras esta

---

<sup>91</sup> Son frecuentes en la literatura barroca las ideas expuestas en el párrafo:

a) El tratamiento de la tristeza con la música. A continuación mostramos un ejemplo del tratamiento cómico de este tema, en Calderón de la Barca, *Las manos blancas no ofenden*, p. 164: «Salen dos damas con instrumentos, y TEODORO, viejo/ TEODORO: ¿Traéis instrumentos?/ DAMA 1: Sí./ TEODORO: Pues para aliviar su triste/ pena, en tanto que se viste,/ podéis cantar desde aquí,/ ya que experiencia tenemos/ que nada pasión tan fuerte,/ sino el canto, le divierte./ DAMA 1: ¿Qué tono, Flora, diremos?/ DAMA 2: El de Aquiles, cuando está/ sirviendo a Deidamia; pues/ su letra otras veces es/ la que más gusto le da».

b) Sueño como alivio del dolor. Obsérvese, por ejemplo en Shakespeare, *Sueño de una noche de verano*, p. 167: ELENA: ¡Oh noche fatigosa! ¡Oh larga y pesada noche! ¡Abrevia tus horas!... Y tú, sueño, que a veces vienes a cerrar los ojos del dolor, róbase por algún tiempo mi propia compañía.

c) Sueño como amago de la muerte es recurrente en obras como *El purgatorio de San Patricio*.

dormía, lo que puede entenderse como una anticipación de la historia. En el jardín el tiempo parece detenerse, hasta que Ariadna sorprende a Lidoro contemplándola mientras duerme, con la intención de forzarla a que lo ame. Ella se defiende con su espada, pero será Teseo quien irrumpa en el jardín le dé varias puñaladas.

El héroe se dispone a marcharse en su caballo, pero debe elegir entre llevarse a Ariadna o llevarse a Fedra, entre corresponder la acción de Ariadna y ser agradecido o dejarse llevar por el gusto, por lo que en realidad desea. El jardín se convierte, entonces, en un espacio de discusión y de toma de decisiones para Teseo. En este proceso, la argumentación de Fedra es emocional, frente a la de Ariadna, más racional —pues señala cómo Teseo ha de vencer sus pasiones— y sujeta al cumplimiento del honor de la época, vinculado a la virtud personal y a las apariencias, al de las suspicacias de los demás.

Lo cierto es que el diálogo nos recuerda a la contienda barroca entre las potencias de la Voluntad y el Entendimiento, donde se produce la elección inicial de una para después escoger la otra. El ejemplo más claro es el que se produce en *El pleito matrimonial del cuerpo y el alma*, donde, tras preferir primero el Cuerpo a la Voluntad, acaba escogiendo, por mediación del Alma, al Entendimiento, como viene siendo habitual en los autos sacramentales de Calderón<sup>92</sup>.

Sin embargo, aunque podríamos aducir que Fedra coincidiría con la caracterización que la propia Voluntad hace de sí misma en el citado auto sacramental: «Yo soy la que en libertad/ poner tus acciones fío» o que la elección de Fedra, como Voluntad, estaría motivada por el Amor, no disponemos de suficientes argumentos como para afirmar la correspondencia entre los dos personajes y las dos facultades del alma. Por este motivo, tan sólo afirmaremos que los dos personajes femeninos ponen de manifiesto el proceso previo del ejercicio del libre albedrío por parte de Teseo.

---

<sup>92</sup> En relación con esto, Frutos, 1981, pp. 147-326 señala un auto sacramental en el que no vence el Entendimiento; se trata de la loa de *El valle de la Zarzuela*, donde el Ángel proclama vencedora a la Voluntad, frente a la Memoria y al Entendimiento. El motivo de la superioridad de la Voluntad es el Amor. El simbolismo de los personajes lo hallamos de manera evidente en *El laberinto del mundo*, al representar Fedra y Ariadna una de las parejas antitéticas barrocas más frecuentes: la Verdad y la Mentira, respectivamente. Es interesante este diálogo donde se explica su origen común: «VERDAD: ¿Quién engendra/ a la Mentira?/ MENTIRA: El concepto/ que uno quiere formar de ella./ VERDAD: ¿Quién la concibe?/ MENTIRA: La mente./ VERDAD: ¿Quién la alimenta?/ MENTIRA: La idea./ VERDAD: ¿Quién la pare?/ MENTIRA: La lengua es/ quien la pare./ VERDAD: Luego es cierta/ cosa./ Mentira, y Verdad/ nacer de una Madre mesma,/ pues a la Verdad también/ el concepto es quien la engendra,/ la mente quien la concibe,/ la idea quien la alimenta,/ y hermana de la Mentira,/ es quien la pare la lengua:/ y así, el que hermanas seamos,/ no desdice a esta sentencia,/ pues para nacer hermanas,/ no implica nacer opuestas». (Calderón de la Barca, *Obras completas III. Autos sacramentales*, p. 1562).

La libertad para decidir de Teseo se funda en lo que estima mejor, siendo coherente con sus sentimientos. Así, elige a Fedra, pero esto genera la desesperación de Ariadna. El discurso de la dama que se cree burlada termina de perfilar su carácter y trasciende los límites del jardín. El ritmo del discurso se va acelerando progresivamente, en consonancia con la toma de consciencia de su honda aflicción. Su desesperación llega a su más alto grado hacia la mitad del monólogo, donde destaca la imagen fatalista del caballo desbocado, dominado por la pasión.

La velocidad con la que se aleja intensifica los sentimientos de Ariadna. Pero este clímax va descendiendo para dar paso al deseo de que el caballero sea feliz con su amante, ya que todo es culpa del destino, fuerza que convive y se enfrenta con el libre albedrío. Su discurso se serena («despacio tus dichas goces/ correspondido y amante/ de una beldad con dos soles», II, p. 1083). Poco después, va subiendo la intensidad de su pena, que llega a la petición de venganza al rey y a la totalidad del mundo:

fieras deste inculto monte,  
aves destos blandos aires,  
troncos deste verde bosque,  
ondas deste claro río,  
deste ameno jardín flores,  
luces de esa azul esfera,  
estrellas de ese alto móvil,  
espumas de ese ancho mar.  
(II, pp. 1083-1084).

Los motivos citados —si bien referidos a la queja por la ausencia de libertad y no a las ansias de venganza por el abandono— sugieren los elementos de aire, tierra y agua, evocados por Calderón en uno de los monólogos de Segismundo, en *La vida es sueño*<sup>93</sup>, donde se concreta la naturaleza a partir del ave, el bruto, el pez y el arroyo.

Por otra parte, la generalidad con la que concluye el discurso Ariadna y, con él, el segundo acto, muestra cómo el personaje parte de un dolor propio para extender su venganza a «los ingratos hombres», en nombre de «las mujeres burladas».

En relación con lo anterior, es necesario referimos a la forma como los límites del propio personaje son rebasados por sus emociones. Este movimiento de indagación del personaje hacia el exterior podemos hallarlo en los monólogos de Segismundo

---

<sup>93</sup> Calderón de la Barca, *La vida es sueño*, p. 78.

acerca de la libertad, de la vida o del poder igualatorio de la muerte; sin embargo, mientras que son los sentimientos de Ariadna los que imprimen el ritmo al discurso, Segismundo es quien, siguiendo una estructura lógica, da forma a su propio sufrimiento, para convertirlo en un pensamiento universal.

Finalmente, hemos de señalar cómo en esta jornada II se concentran elementos asociados al pensamiento barroco, tales como el mundo como laberinto, el proceso de libre albedrío o la presencia de elementos antitéticos a través de Fedra y de Ariadna. El personaje de Ariadna es el más activo e interviene en la acción principal, ayudando a Teseo, pero acaba siendo víctima de sus propias acciones. Así, tendremos que esperar al desenlace de la obra para saber si la joven lleva a cabo sus ansias de venganza, pues esta abandona la escena y la deja abierta, inacabada.

**Figura 6: Recreación del espacio de *Los tres mayores prodigios*. Jornada II**



En la jornada III, en una zona rústica previa a la selva y al monte, aparece Hércules rodeado de otros personajes, como Danteo, Anfriso, Narcisa o Licas. El primero le informa de que cree haber visto al centauro Neso con una dama en un bosque apacible por donde discurre el río Etmo, al que se accede atravesando una enmarañada selva<sup>94</sup>.

Esto se confirma cuando asistimos al diálogo entre Neso y Deyanira, donde la fiera le pide a Deyanira que lo ame y ella lo rechaza amenazándolo con quitarse la vida. Cuando aparece Hércules, Neso toma a la joven como escudo, pero nada impide que le alcance la flecha envenenada del héroe. Momentos antes de morir el centauro, le entrega la túnica teñida de su sangre emponzoñada y, esperando vengar su muerte, le dice a Deyanira que la prenda mágica restaurará su amor por ella. Frente a la sensibilidad del

---

<sup>94</sup> La acción se localiza en las montañas del Oeta, pero un error geográfico las sitúa en África y no en Grecia; junto a ello, el río donde se descubre al raptor en la mitología es Eveno.

centauro, Hércules trata con crudeza a Deyanira, pues, ante los ojos de los demás, se cree deshonrado.

En relación con lo precedente, conviene tener en cuenta el trabajo de Rodríguez López-Vázquez<sup>95</sup>, quien estudia el tercer acto de la obra dividiéndola en dos partes, marcadas por la muerte de Neso. Las conclusiones extraídas por el autor se derivan de un análisis de microestructura basado en el estudio del léxico utilizado. Así, afirma que los protagonistas están vinculados al ámbito trágico, que desemboca en la muerte y desarrollan, en el ámbito ideológico, el tema de la honra. La primera parte comprende los 755 primeros versos y tiene como protagonistas a Neso, Hércules y Deyanira; la segunda se extiende durante los 653 versos siguientes y se centra en los dos últimos personajes. Las variaciones anímicas- estudiadas dentro del ámbito psicológico-, permiten al autor determinar las claves léxicas de la relación de Deyanira con Neso y con Hércules.

Así, en el primer caso, las ideas dominantes son el tiempo y el respeto; en el segundo, la culpa y la esperanza, asociadas a la muerte<sup>96</sup>. Los celos se advierten en Hércules tanto en la primera como en la segunda parte. El ámbito trágico es el que en última instancia domina sobre el ideológico y el psicológico.

El infante de África, Floro, aparece cuando muere Neso. Tras explicarle Hércules la pronta visita de sus amigos, quiere ofrecer un sacrificio en honor a Júpiter para festejar que el héroe les ha librado del centauro.

Hasta aquí, solo vemos bien definido el espacio del bosque donde Hércules encuentra a Neso y a Deyanira. En este lugar los personajes vierten sus quejas, sus deseos y sus intenciones con total sinceridad. De él se desprende la idea del «locus amoenus», creado a partir del lenguaje poético de los personajes. Así, Neso resalta el paso de los días, de los meses, el cambio de estaciones que ha vivido con Deyanira respetando su libre albedrío, sin emplear la fuerza, para conseguir su amor, algo que no ha llegado a conseguir. Esta idea destaca cómo esa mudanza exterior no ha conllevado una mudanza interna en Deyanira.

Incluso en el trágico final de Neso, que ocurre en un espacio latente, la ticoscopia de unos personajes nos lleva de nuevo a un lugar cargado de lirismo: «Los

---

<sup>95</sup> Rodríguez López-Vázquez, 1983.

<sup>96</sup> La disposición de los campos semánticos según la frecuencia de uso de los personajes en cada una de las partes es, según Rodríguez López-Vázquez, 1983, p. 583, la siguiente:

Hércules: tiempo (10% y 11,8%), celos (18% y 18,5%).

Deyanira: tiempo (25,4% y 8%), culpa (15% y 16,7%).

Neso: tiempo (31%), culpa (8,1%).

verdinegros cristales,/ teñidos en la espumosa/ sangre, sendas de carmín/ dejan» (III. p. 1103).

Lo mismo cabe decir del lamento de Deyanira, tras morir su raptor, quien expresa a partir de metáforas su desamparo, pues no halla su estrella entre las que adornan el cielo:

¡Cielos! ¿Qué estrella de cuantas  
aqueste azul manto bordan,  
desperdiciadas cenizas  
de la más luciente antorcha,  
es la mía?  
(III, p. 1105)

Su lenguaje es distinto al de los otros personajes femeninos estudiados, pues en los momentos de mayor desesperación sus discursos se generan desde la belleza.

Una vez muerto Neso, Hércules muestra su preocupación por lo que opinen los demás: «No temo, no, de mi agravio/ la ejecución rigurosa,/ [...] mas, como en el mundo nadie/ consigo se vive a solas/ es menester que uno viva/ con los demás» (III, p. 1108). Hércules le pide a Deyanira que, puesto que todos creen que le alcanzó la flecha, que viva lejos de él. Como respuesta, Deyanira elabora un discurso en el que critica el concepto de honor de Hércules, a partir de interrogaciones retóricas que buscan la seguridad, la confianza, del héroe en sí mismo, no la dependencia de lo que piensen los demás: «Ten de ti satisfacción;/ tendranla las gentes todas,/ porque, si tú tu honra dudas,/ ¿quién ha de creer tu honra?» (III, p. 1110) Sin embargo, de nada sirve la argumentación de la joven, pues Hércules quiere alejarse de ella.

Frente a este espacio idílico e individual, en tanto que cada personaje expresa sus verdaderos sentimientos, el resto de los que aparecen en la jornada III son lugares marcados por la presencia de más personajes y las implicaciones morales de vivir en comunidad. Es por ello que podemos establecer una distinción entre el espacio individual y de libertad y el espacio social. Este último lo observamos en el inicio de la jornada, donde sale a escena un nutrido grupo de personajes: Anfriso, Licas, Danteo, Narcisa, Laura, Nise, Clarín, Clorinda, villanos y Hércules. También se advierte después del episodio de la muerte de Neso, en el campo, lugar en el que concurren los villanos y villanas; y llega a su mayor expresión en el monte en el que se produce el sacrificio, desde donde se avista la llegada de los amigos de Hércules, que se suman a la multitud

congregada allí.

En la cumbre de la montaña donde se va a producir el sacrificio, Deyanira expresa su deseo de recuperar el amor de Hércules con la túnica de Neso. El momento del hechizo es descrito en movimiento, dentro de un entorno retratado por la protagonista, donde todos, engalanados, se acercan para dar comienzo al sacrificio. Tras ellos, se puede ver a Hércules, vestido ya con la piel del centauro.

Con la llegada de Jasón y de Teseo, Hércules empieza a sentir la acción del veneno en su piel, que le abrasa las entrañas. Su dolor se intensifica mientras Jasón le explica su hazaña, acompañado de Medea, y Teseo realiza lo propio, acompañado de Fedra y de Ariadna, quien les había seguido buscando venganza.

Hércules y Deyanira utilizan en los espacios sociales el recurso del aparte, dando por supuesto que los demás no les oyen, algo fundamental para mantener las apariencias. De los apartes de Hércules se infiere la tensión entre cómo se siente y cuál es la imagen que quiere proyectar a los demás, que hace que aumente cada vez más su dolor. Esto se aprecia especialmente a partir del momento en el que se pone la túnica de Neso (III, 4, 7B), de ahí la abundancia de apartes en las escenas siguientes. No obstante, como decimos, este elemento acelera el proceso, pero no lo provoca, pues el fuego que siente procede de su interior. Así, cuando Teseo le pregunta a Hércules que dónde nace el dolor que siente, éste le responde: «En el alma./ Los vestidos me parece que me aprietan» (III, p. 1123). Un poco antes, observamos cómo su dolor ha ido ganando en intensidad, para acabar identificándolo con el fuego, sensación que acaba transformándose en un fuego real, al arrojarse a la pira:

Sólo sé que el corazón  
a pedazos se me arranca  
del pecho y que pavorosa  
no me cabe dentro el alma.  
¡Ay de mí! ¡Todo soy fuego!  
¡Ay de mí! ¡Todo soy rabia!  
(III, p. 1122)

Deyanira, tras escuchar a Medea decir que Hércules se está abrasando con la

sangre de la hidra, echa la culpa a su deseo por recuperar su amor, a sus celos<sup>97</sup>, que la llevaron a usar la túnica de Neso. Así, venga a su esposo en ella misma, echándose también a las llamas. De este modo, el ofendido muere, pero al final se cumple lo requerido cuando se deteriora el honor conyugal: la muerte del hombre y de la esposa que ofende.

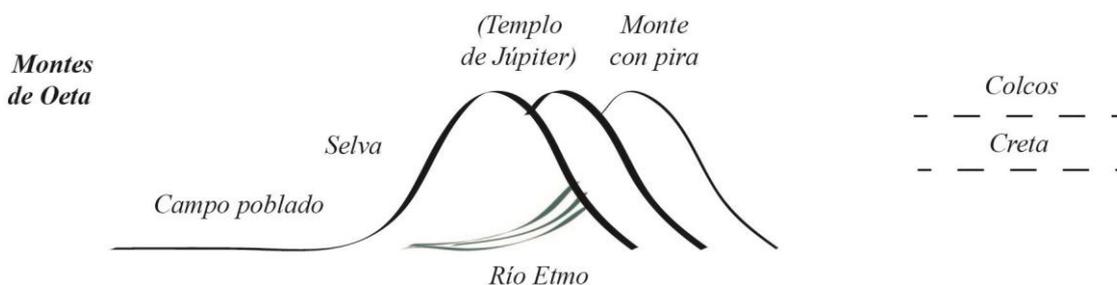
En relación con lo anterior, López Zárate, según señalan Colahan y Rodríguez, observa cómo la túnica de Neso representa la vergüenza y, al portarla Hércules, queda fijado en él «el defecto moral que ha de producir una muerte purgativa y preceptivamente trágica»<sup>98</sup>.

En realidad, Hércules ve perdida su honra, mientras que Deyanira ve agotado el amor de Hércules. Sin embargo, sólo Deyanira lucha por recuperar lo que ha perdido, para lo cual utiliza un elemento que cree mágico, la túnica de Neso. Hércules, en cambio, tiene una lucha interna, pero no lleva a cabo ninguna acción para restaurar completamente su honra. Es la culpa de Deyanira, el acto de vengarse con su propia muerte, lo que hace que Hércules recupere su honor.

Hércules se arroja a la hoguera del sacrificio y Deyanira se une a él para morir abrasados, algo que permite la parodia de los graciosos y de lo que se lamenta Jasón.

Concluida la historia, se pone fin a la obra con un breve epílogo puesto en boca de Medea, que pide disculpas por las posibles faltas de aquella.

**Figura 7: Recreación del espacio de *Los tres mayores prodigios*. Jornada III**



<sup>97</sup> Aunque esta idea no aparece justificada con un léxico específico asociado a los celos, según se desprende del trabajo de Alfredo Rodríguez López-Vázquez, 1983, pp. 579-86, es evidente la desesperación ante la falta de interés de Hércules hacia ella, que le arrastra a usar la túnica de Neso.

<sup>98</sup> Rodríguez, A. y C. Colahan, 1983, p. 1275.

## 2.2. Escenas dinámicas y espacios itinerantes

La singularidad de esta obra deriva de su condición de comedia triple<sup>99</sup>, con tres historias ambientadas en tres lugares distintos y con una dependencia débil del tema principal. La excusa argumental que supone la búsqueda de Deyanira carece de importancia en el desarrollo de las historias de Jasón y de Teseo. Las dos primeras jornadas se producen al inicio del año fijado por Hércules para encontrar a su esposa, pues cada una señala el momento de llegada al lugar que deben explorar.

En la jornada III hay un diálogo entre Neso y Deyanira donde se insiste en el transcurso temporal desde que se produjo el rapto. El lapso de tiempo lo podemos percibir mediante la distancia espacial<sup>100</sup>. Así, el viaje de Jasón a Europa y el de Teseo a Asia y su retorno al lugar de partida, África, donde se encuentra Hércules, producen en el receptor la sensación de que ha pasado el tiempo establecido para reencontrarse, un año.

En la jornada I se anticipa la llegada de Jasón mediante una ticoscopia del acercamiento de su nave a la costa. El héroe aparece ante Medea y explica el motivo de su viaje. Sin embargo, Calderón no prescinde en la obra de la llegada del extranjero aturdido por los vaivenes del mar: en el cuadro 2, el gracioso Sabañón es llevado por unos soldados a tierra. Allí avista «dos fábricas inmensas» e inicia un breve EI que le lleva primero al templo, donde se topa con un salvaje, y después, al palacio de Medea, a cuya puerta sale Astrea. El trayecto presenta indicaciones verbales del lugar de partida y de la llegada a los dos espacios mencionados; la distancia entre los dos edificios es mínima, a juzgar por los versos que pronuncia el gracioso en el transcurso de uno a otro.

La jornada se acerca a su desenlace con una escena en la que, de nuevo, la pareja cómica de Sabañón y el salvaje nos relata mediante una ticoscopia cómo Jasón consigue el vellocino (I, 3, 7C). El episodio se cierra con una secuencia en la que el Rey, Absinto y Friso se aproximan desde el espacio latente hasta entrar en escena (I, 3, 8BC), donde, en lugar de encontrar a Jasón y a Medea, ven cómo se alejan en el mar.

---

<sup>99</sup> Ver Sáez, 2014.

<sup>100</sup> La idea nos reenvía a estas palabras de Orozco, 1983, p. 57: «el verdadero protagonista del drama del Barroco es el tiempo. Así, si la pintura ha buscado y hallado esa visión y sentimiento de profundidad que nos atrae y arrastra hacia el fondo del cuadro, si nos lleva hacia esos lejos de que tantas veces nos hablan los poetas, si nos obliga a sentirnos envueltos en ese espacio continuo, es porque esta visión espacial es la única en que puede ser representado plásticamente el tiempo. Esta visión de profundidad es la forma visual sobre la que se puede proyectar la sucesión de los actos como se desarrollan en la conciencia».

En la jornada II, las dos primeras escenas contienen secuencias en las que Lidoro y sus soldados en espacio latente van en busca de unos personajes, mientras, están asustados en el tablado, Ariadna, Fedra, Teseo y Pantuflo, primero, y los dos últimos después.

Sin duda, la secuencia más interesante es la del laberinto. Libio traslada a Teseo y a Pantuflo desde la prisión hasta la puerta del laberinto en un breve intervalo de tiempo (II, 3, 6A). En el cuadro siguiente, el héroe y el gracioso están ya dentro de este espacio. Mientras Pantuflo sostiene la escena desde el tablado, Teseo se dispone a vencer al Minotauro con los objetos proporcionados por Dédalo y se desplaza hacia el interior del laberinto. Su voz nos informa de cuándo ejecuta la acción, para, poco después, dirigirse hacia donde está Pantuflo (II, 4, 7C).

Es significativo que Teseo confiese que siente amor hacia una de las hijas del Rey, ya que esto aporta una situación de equilibrio estructural con respecto a la jornada primera, donde era Medea la que sentía amor hacia uno de los dos extranjeros. En la jornada II, es el personaje masculino el que ha de elegir entre dos mujeres, como apunta Rull<sup>101</sup>; además, se produce otra inversión, pues es el personaje foráneo el que ha de elegir entre dos femeninos ubicados en el lugar al que llega, Creta. A lo anterior hay que añadir la presencia del pretendiente de Ariadna, Lidoro, rechazado por ella y a quien da muerte Teseo, lo que imposibilita el idilio y hace que las dos hermanas queden en igualdad de condiciones para la elección del héroe.

La jornada III concentra las escenas dinámicas en el cuadro 2, ambientado en la selva, donde Hércules encuentra a Neso y a Deyanira. Aquí es constante la noción de tiempo. Frente a los personajes de Medea, fuertemente caracterizada dentro de su entorno físico, y de Ariadna, ligada a Creta, a su laberinto, Deyanira no está vinculada a un espacio, sino al tiempo, que parece estar simbolizado en el personaje de Neso. Obsérvese la afirmación de Hércules en la conversación con su esposa tras la muerte del centauro: «Un año ha ya, ¡qué congoja! que te perdí, y donde acaba/ una duda empieza otra» (III, p. 1108).

Floro, acompañado de otros personajes, busca a la fiera y se acerca desde dentro hasta donde se encuentran Deyanira, Hércules y Neso. El héroe lanza una flecha al raptor, que resulta herido en el espacio latente. La descripción verbal de este hecho que realizan Floro, Licas y otros precede a la STP de Neso, instantes antes de su muerte, y

---

<sup>101</sup> Rull, 2005, pp. 1529-1542.

de Deyanira (III, 2, 3D).

Por último, destacamos el predominio de lo verbal en escenas de mayor tensión: la consecución del vellocino y las muertes del Minotauro y de Neso, que suceden «dentro».

## 2.3. Segmentación de la estructura dramática

### JORNADA I. Cuadro 1. Monte (A las puertas del templo).

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI
1	<i>A Representola Tomás Fernández en el tablado de mano derecha. Cantan dentro, y sale Medea como escuchando y con ella Astrea, Sirene y Libia. B Suenan chirimías y sale todo el acompañamiento, y detrás el Rey y Absinto, príncipe de Colcos, y luego Friso, galán, y delante de él trae una en una fuente el vellón de oro</i>	Presentación del conflicto.	<b>Parte A</b> Rabia de Medea por la consagración a Marte del vellocino de oro. La Música anuncia la llegada del peregrino y gente al templo de Marte.  <b>Parte B</b> Ofrenda del peregrino Friso a Marte y ofensa de Medea.
2	<i>Vanse todos los hombres</i>	Cólera de Medea y advertencia de las damas ante un posible castigo divino (Marte, Venus y Amor).	
3	<i>A Sale Absinto alborotado B Vuelven a salir todos</i>	Información sobre lo que ha ocurrido en el templo.	<b>Parte A</b> Absinto informa de la aceptación del vellocino por parte de Marte, quien lo coloca en un árbol, custodiado por una serpiente y dos toros.  <b>Parte B</b> Festejo tras la ofrenda.
4	<i>A Estando cantando suena un clarín B Pónense ellas con arcos y ellos con las espadas, y sale Jasón y gente. C Vanse los hombres</i>	La llegada de Jasón	<b>Parte A</b> Asombro de todos al avistar una nave insólita que se acerca a sus costas. <b>Ticoscopia.</b> <b>Parte B</b> Jasón aparece y explica el motivo de su llegada. <b>Parte C</b> Intuición de Medea: los dioses le han provocado un estado de enamoramiento.

### JORNADA I. Cuadro 2. Lugar próximo al templo y al jardín de Medea.

5	<i>A Vanse (Medea y Astrea). Sacan mareado dos soldados a Sabañón B Vanse los dos (soldados) C Sale un salvaje vestido de hiedra con su maza D Sale Astrea</i>	La aparición de Sabañón, el gracioso.	<b>Parte A</b> El traslado a tierra de Sabañón.  <b>Parte B</b> Sabañón, desorientado.  <b>Parte C</b> Un salvaje le habla de la imposibilidad de acceder al vellocino.  <b>Parte D</b> Alusiones de Sabañón y de Astrea a sus respectivos amos.	EI: Sabañón se desplaza desde el templo hasta las puertas del imperio de Medea.
---	--	---------------------------------------	--	---

6 Jardín	<p><i>A Vase (Sabañón). Sale Medea</i></p> <p><i>B Sale por una puerta Jasón y los hombres, y por otra Friso y las damas</i></p> <p><i>C Vase (Friso)</i></p> <p><i>D Vanse (Jasón y Sabañón)</i></p>	La prueba de Medea.	<p><b>Parte A</b> Sentimiento amoroso de Medea hacia uno de los dos jóvenes extranjeros que han llegado a su isla.</p> <p><b>Parte B</b> El juego de la banda entre Jasón y Friso: Jasón conquistará el vellocino.</p> <p><b>Parte C</b> El riesgo de Jasón revela su amor hacia Medea.</p> <p><b>Parte D</b> Invocación de Medea a los dioses infernales para favorecer a Jasón.</p>
-------------	---	---------------------	---

### JORNADA I. Cuadro 3. Lugar próximo al templo.

7	<p><i>A Vase (Medea). Sale Jasón con escudo y espada, y Sabañón</i></p> <p><i>B Sale el salvaje</i></p> <p><i>C Vase Jasón</i></p>	La hazaña de Jasón	<p><b>Parte A</b> Sabañón advierte del peligro a Jasón.</p> <p><b>Parte B</b> Jasón se dispone a vencer él solo a los monstruos que cuidan del vellocino.</p> <p><b>Parte C</b> Narración de Sabañón y del salvaje de cómo Jasón va consiguiendo su hazaña.</p> <p><b>Ticoscopia.</b></p>	
8	<p><i>A Sale Jasón con escudo y espada, y Sabañón</i></p> <p><i>B Sale Medea</i></p> <p><i>C Salen todos riñendo unos con otros sin ver a Jasón.</i></p>	Desenlace	<p><b>Parte A</b> Intención de Jasón de entregarle el vellocino a Medea.</p> <p><b>Parte B</b> Enfado y búsqueda de Jasón y de Medea, por la traición de esta última.</p> <p><b>Parte C</b> Confusión de todos, mientras Medea y Jasón se disponen a abandonar la isla en la nave Argos.</p> <p><b>Ticoscopia.</b></p>	<p><b>Subescenas    Espacios escénicos    Técnica</b></p> <p><b>S1:</b> Jasón, Sabañón y Medea (primero dentro). <b>S2:</b> Rey, Absinto y Friso. Dentro.</p> <p><b>Subescenas    Espacios escénicos    Técnica</b></p> <p><b>S1:</b> Jasón y Medea. <b>S2:</b> Rey, Absinto y Friso, Sabañón. Dentro.</p>

### JORNADA II. Cuadro 1. Monte.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI
1	<p><i>A Que representó la compañía de Pedro de la Rosa</i></p> <p><i>B Hasta aquí ha sido adentro y ahora salen.</i></p> <p><i>C LIDORO Dentro.</i></p>	Presentación de la trama.	<p><b>Parte A</b> Teseo y Pantuflo socorren a Ariadna y a Fedra. Dentro.</p> <p><b>Parte B</b> Salvación de las</p>

		jóvenes del ataque de un oso.	
		<b>Parte C</b> Temor de Ariadna y Fedra. Lidoro y sus soldados persiguen a unos hombres.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Ariadna, Fedra, Teseo y Pantuflo. <b>S2:</b> Lidoro y soldados. Dentro.
2	<i>A Vanse (Fedra y Ariadna).</i> <i>B Sale Flavio, atadas las manos atrás, huyendo.</i> <i>C Salen Lidoro y soldados con armas.</i> <i>D Sale Libio.</i>	Encuentro de Lidoro con dos extranjeros.	<b>Parte A</b> Desconcerto de Teseo. Intención de Lidoro de dar muerte a unos hombres.  <b>Parte B</b> Huida de Flavio  <b>Parte C</b> Lidoro refiere el tributo de Minos.  <b>Parte D</b> Pantuflo y Teseo sustituirán a los presos. La historia del rey Minos.
			<b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.  <b>Técnica</b> Dos intervenciones seguidas de <b>S2</b> .  <b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.  <b>Técnica</b> Una sola intervención de <b>S2</b> .

### JORNADA II. Cuadro 2. Palacio y alrededores.

3	<i>A Llévanlos y sale Minos, viejo, y Dédalo y soldados marchando por otra parte.</i> <i>B Salen todas las damas.</i> <i>C Sale Lidoro.</i> <i>D Salen muchos, atadas las manos, y detrás Teseo y Pantuflo.</i> <i>E Vase (Minos).</i> <i>F Vase (Lidoro).</i>	La llegada al palacio.	<b>Parte A</b> Alabanza del rey Minos de sus hijas.  <b>Parte B</b> Recibimiento de Fedra y Ariadna.  <b>Parte C</b> Recibimiento de Lidoro por el rey y petición de que pasen por delante de él los cautivos.  <b>Parte D</b> Deseo de Ariadna y Fedra de salvar a Teseo y Pantuflo.  <b>Parte E</b> Lidoro muestra su interés por Ariadna.  <b>Parte F</b> Ariadna pide a Flora hablar con Dédalo.	
4	<i>A Vase (Flora).</i> <i>B Vase Fedra y sale Dédalo.</i> <i>C Vase (Dédalo).</i>	El sentimiento hacia Teseo.	<b>Parte A</b> Dudas acerca lo que sienten Fedra y Ariadna.  <b>Parte B</b> Dédalo le facilita lo necesario para vencer al Minotauro  <b>Parte C</b> Ariadna ansía que Teseo no le sea ingrato.	

## JORNADA II. Cuadro 3. Prisiones.

5	<p><i>A Vase (Ariadna). Salen Teseo y Pantuflo.</i>  <i>B Dédalo y Libio dentro y salen luego.</i>  <i>C Vase (Libio).</i>  <i>D Sale (Libio).</i></p>	<p>Momentos previos al sacrificio.</p>	<p><b>Parte A</b> al Teseo y Pantuflo, negados por las damas que salvaron.</p> <p><b>Parte B</b> Interés de Dédalo por ir a ver a Teseo y a Pantuflo.</p> <p><b>Parte C</b> Dédalo entrega a los prisioneros un ovillo de oro, una caja con polvos para rendir al Minotauro y un puñal para darle muerte.</p> <p><b>Parte D</b> Dédalo se dispone a salir de las prisiones.</p>	
6	<p><i>A Vase (Dédalo).</i>  <i>B Vase (Teseo).</i>  <i>C Vase (Pantuflo).</i></p>	<p>A las puertas del laberinto.</p>	<p><b>Parte A</b> Entrada de Teseo.</p> <p><b>Parte B</b> Entrada de Pantuflo.</p> <p><b>Parte C</b> Pena por la suerte de los dos extranjeros.</p>	

## JORNADA II. Cuadro 4. Laberinto.

7	<p><i>A Vase (Libio). Vuelven a salir a escuras, siguiéndose por el hilo de oro Teseo y Pantuflo.</i>  <i>B-E Éntrase (Teseo).</i>  <i>F Dentro y sale luego Libio; Teseo y Pantuflo entran por una puerta y salen por la otra.</i>  <i>G Dándole de puñaladas se entran todos.</i></p>	<p>La hazaña del laberinto.</p>	<p><b>Parte A</b> Descripción del laberinto.</p> <p><b>Parte B</b> Pantuflo pierde el hilo. Discurso que demuestra su miedo.</p> <p><b>Parte C</b> Interrupción del discurso de Pantuflo.</p> <p><b>Parte D</b> Confusión de Pantuflo al aparecer Teseo.</p> <p><b>Parte E</b> El relato de Teseo y la salida del laberinto.</p> <p><b>Parte F</b> Certeza de Libio de que ha habido traición.</p> <p><b>Parte G</b> Deseo de huir de Teseo y Pantuflo, ante las voces de dentro.</p>	<p><b>Subescenas</b>    <b>Espacios escénicos</b>    <b>Técnica</b></p> <p><b>S1:</b> Pantuflo. Espacio único y Alternancia.  <b>S2:</b> Teseo. patente.  Dentro.</p>
---	---	---------------------------------	---	---

## JORNADA II. Cuadro 5. Jardín.

8	<p><i>A Salen Ariadna y Flora</i>  <i>B Canta Flora y ella queda dormida.</i>  <i>C Vanse los soldados.</i>  <i>D Sale Teseo y Pantuflo, como cayendo.</i></p>	<p>Enredo en el jardín</p>	<p><b>Parte A</b> Ariadna teme por la vida de Teseo.</p> <p><b>Parte B</b> Ariadna se duerme. Lidoro la observa.</p>	<p><b>Subescenas</b>    <b>Espacios escénicos</b>    <b>Técnica</b></p> <p><b>S1:</b> Ariadna. Espacio único y <b>S1:</b> subescena  <b>S2:</b> Lidoro y patente: tablado. muda.  soldados.</p>
---	--	----------------------------	--	---

			<p><b>Parte C</b> Despertar de Ariadna, que se defiende de Lidoro sacando una espada.</p> <p><b>Parte D</b> Teseo aparece y le da puñaladas a Lidoro.</p>	
9	<p><i>A Sale Fedra.</i> <i>B Sale Flora.</i> <i>C Vase (Pantuflo).</i></p>	<p>La traición de Ariadna. Desenlace.</p>	<p><b>Parte A</b> Ariadna y Fedra le piden a Teseo que huya.</p> <p><b>Parte B</b> Flora informa de que el rey sabe de la traición de una de sus hijas.</p> <p><b>Parte C</b> Teseo ofrece su caballo para que escapen las dos damas. Ariadna propone que mueran los tres. El héroe elige llevarse a Fedra.</p>	
10	<p><i>Vase (Teseo) y llévase a Fedra.</i></p>	<p>El soliloquio de Ariadna.</p>		

### JORNADA III. Cuadro 1. Montes del Oeta. Campo poblado.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI
1	<p><i>A Representola Prado en el tablado de en medio. Dentro voces y salen huyendo Anfriso, Licas, Danteo, Narcisa, Laura, Nise, Clarín y Clorinda, villanos, y tras ellos Hércules.</i> <i>B Vanse todos. Hércules coge a Clarín.</i></p>	<p>Introducción de la historia.</p>	<p><b>Parte A</b> Llegada de Hércules al Oeta, con noticias sobre Deyanira, ampliadas por algunos de estos personajes.</p> <p><b>Parte B</b> Determinación de Hércules de que Clarín lo acompañe en su empresa.</p>

### JORNADA III. Cuadro 2. Selva.

2	<p><i>Vanse (Hércules y Clarín). Sale Neso vestido de pieles y Deyanira.</i></p>	<p>Queja de Neso por no haber conseguido a Deyanira y amenaza de esta hacia sí para no ser deshonrada. Deseo de Neso de vencerla con amor.</p>		
3	<p><i>A Salen Hércules y Clarín</i> <i>B Dentro Floro y gente</i> <i>C Neso coge a Deyanira en brazos y se entra y, al seguillos Hércules, salen el príncipe Floro y Licas y criados.</i> <i>D Tira adentro la flecha y luego vase (Hércules).</i></p>	<p>Hércules los encuentra.</p>	<p><b>Parte A</b> Ante la presencia de Hércules, Neso toma a Deyanira como escudo para que no intente herirlo.</p> <p><b>Parte B</b> Neso se va a llevar a Deyanira.</p> <p><b>Parte C</b> Hércules les cuenta lo sucedido a Floro y a Licas y se dispone a lanzar una flecha.</p>	<p><b>Subescenas</b>    <b>Espacios escénicos</b>    <b>Técnica</b></p> <p><b>S1:</b> Hércules, Clarín, Deyanira y Neso. <b>S2:</b> Floro y gente. Dentro.</p> <p><b>Espacio múltiple:</b> Entrecruzamiento patente y latente.</p>

			<b>Parte D</b> Neso es alcanzado por la flecha envenenada de Hércules. <b>Ticoscopia.</b>	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Floro, Licas, Clarín y gente. <b>S2:</b> Neso y Deyanira. Dentro. <b>STP: S2.</b>	<b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.	<b>Técnica</b> Indeterminada.
<b>4</b>	<i>A Vanse. Sale Neso herido con Deyanira en los brazos.</i> <i>B Cae dentro (Neso).</i>	La muerte de Neso.	<b>Parte A</b> Neso ofrece su túnica impregnada de sangre envenenada a Deyanira.  <b>Parte B</b> Deyanira se lamenta de su situación y llama a Hércules.			
<b>5</b>	<i>A Sale Hércules.</i> <i>B Dentro Floro, Licas y gente.</i> <i>C Vase Floro.</i>	El encuentro de Hércules y Deyanira.	<b>Parte A</b> La honra de Hércules. Recriminación de Deyanira.  <b>Parte B</b> Alegría de Floro, Licas y gente (primero dentro) por haber encontrado bien a Deyanira.  <b>Parte C</b> Falsos halagos de Hércules a Deyanira.			
<b>JORNADA III. Cuadro 3. Campo habitado.</b>						
<b>6</b>	<i>Vanse todos y salen todos los villanos y villanas.</i>	Festejo por la muerte de Neso. Preparación del sacrificio.				
<b>JORNADA III. Cuadro 4. Monte Oeta.</b>						
<b>7</b>	<i>A Vanse los labradores y salen Deyanira y Licas.</i> <i>B Sale toda la compañía con guirrnaldas y ramas y con instrumentos, y detrás Floro y Hércules, y trae vestido las pieles de Neso.</i> <i>C Suene, mientras cantan, un clarín en el tablado del mar y cajas en el de tierra.</i>	El sacrificio.	<b>Parte A</b> Deyanira pide a Licas que cambie la túnica de Hércules por la de Neso.			

3. *La fiera, el rayo y la piedra. La densidad simbólica de los espacios*



Diego Velázquez  
*Las hilanderas*  
Museo del Prado, Madrid

---

LAS TRES  
*cantando muy triste*  
Dolores de parto han sido  
con que ha nacido a la tierra  
su mayor ruina.  
CÉFIRO  
Pues ¿quién  
a ella ha nacido?  
LAQUESIS  
Una fiera.  
IFIS  
Y tú, ¿quién dices?

CLOTO  
Un rayo  
PIGMALEÓN  
Y ¿quién dices tú?  
ATROPOS  
Una piedra.  
CÉFIRO  
¿Fiera?  
IFIS  
¿Rayo?  
PIGMALEÓN  
¿Piedra?  
LAS TRES Sí.  
(I, pp. 1080-1081)

---



### 3.1. Espacios patentes y latentes

Una tormenta de resortes homéricos arrastra el esquife de Ifis a las costas de Trinacria y desorienta a Pigmaleón y a Céfiro en tierra. Las voces se escuchan desde dentro y acrecientan el miedo de Irífle, personaje montaraz que actúa como centro desde el que se descubre la geografía de la isla. Así lo revelan las palabras de la fiera cuando los galanes se acercan para escucharla:

Dígalo allí de Anajarte	la fundición de los rayos.
el alcázar, donde presa	Y allí, entre las duras quiebras
la tiene Argante, su tío,	de pardo escollo, lo diga
sepultada antes que muerta.	lóbrega gruta funesta,
La fragua allí de Vulcano	rudo templo consagrado
lo diga, en cuya violenta	en mal fabricada cueva
forja de Estérope y Bronte	a la deidad de las Parcas
es martillada tarea	(I, p. 1074-1075)

Inmediatamente después, será Irífle quien, en su huida, los llevará hasta la gruta de las Parcas, en el monte, con claras evocaciones al mundo de la pintura, como señala A. Egido. La estudiosa subraya el descenso de la mitología al plano cotidiano y sugiere que Calderón superpuso dos referencias culturales para crear la escena: el cuadro de *Las Hilanderas*, de Velázquez, y la alusión costumbrista de la calle Hileras de Madrid — hecha por el gracioso Lebrón—, que, además, comenzaba en la plazuela Herradores, que evoca la fragua de Vulcano<sup>102</sup>.

Al despejar la entrada de la gruta de las tejedoras del destino, Pigmaleón, Céfiro e Ifis son conscientes del espacio mágico al que acceden, pero el miedo que sienten es vencido por la necesidad de conocer lo que les depara su estancia en la isla.

La información dada por las Parcas anticipa un momento de tensión protagonizado por Anteros y Cupido, que, por una parte, resuelve el enigma del nacimiento de un ser que es fiera, rayo y piedra y, por otra, plantea el binomio amor correspondido-amor absoluto. Esta escena dará paso a un hecho concreto que desencadenará la acción: la ofensa de Cupido ante la indiferencia de los tres galanes y su posterior venganza, como queda expuesto en el soliloquio que sigue del dios niño.

---

<sup>102</sup> Egido, ed. de *La fiera, el rayo y la piedra*, 1989, p. 40.

Ifis, Céfiro y Pigmaleón se separan para buscar a Irífile y toman como lugar de referencia para su reencuentro el humo de la fragua de Vulcano, anticipando así un nuevo espacio de signo pictórico habitado también por tres personajes mitológicos.

El cuadro siguiente instala la escena en el bosque, donde Anajarte y sus damas buscan a dos fieras. A diferencia de Irífile, que con sus palabras despliega la orografía de Trinacria, Anajarte deja tras de sí el espacio físico que la rodea para centrarse en uno íntimo, que está limitado a un exiguo lugar:

Ya de Trinacria sabéis	[...]
que había nacido heredera,	Me prende en estos palacios
si mi estrella no estorbara	que, convecinos del Etna,
lo que disponía mi estrella...	son prisión y sepultura
En poder de Argante, hermano	donde, teniéndome presa,
de mi padre, quedé en tierna	satisfago como viva
edad, de su confianza	y aseguro como muerta.
entregada a la tutela.	(I, p. 1088)

La contraposición en la naturaleza de los discursos anticipa el enfrentamiento entre la princesa con aspiraciones frustradas e Irífile que sucede poco después. Este guarda cierta simetría con el de Cupido y Anteros, separados como en el caso de ellas por los galanes. Ambas situaciones manifiestan el choque entre dos personajes opuestos. La fuerza de estos personajes toma relevancia cuando observamos que en la jornada siguiente se produce una disputa entre Céfiro e Ifis y esta se diluye en el reflejo caricaturesco de otra protagonizada por sus criados o en la burla de Lebrón cuando asoma de nuevo la rencilla. El choque entre Ifis y Céfiro solo es relevante cuando intervienen en él Anajarte, alentando al primero, e Irífile, defendiendo al segundo, con un grupo activo y otro pasivo, que huye del anterior.

El momento en el que se disponen a luchar las dos mujeres desencadena una situación en la que se pondrá sobre el tablado un segundo conflicto que se añade a la ejecución de la venganza de Cupido: la legitimidad del trono para Anajarte.

Hemos de destacar la escena cinagética previa a esta lucha, en la que Irífile escucha el canto de las damas de Anajarte procedente de distintas direcciones. La música ejerce un poder de atracción y confusión similar al que experimenta Narciso al escuchar las voces de las ninfas en la jornada II de la comedia calderoniana de la que es

protagonista.

Más adelante, Cupido acudirá a la fragua de Vulcano con Venus, para que le fabriquen las armas de amor y de olvido que esparcirá sobre los personajes ya presentados.

A juzgar por el deíctico empleado por Venus, podríamos suponer que este nuevo topos se muestra al público: «Ahí tienes paveses, lanzas,/ yelmos, venablos, escudos,/ arcos, saetas y aljabas» (I, p. 1106). Sin embargo, como afirma A. Egido<sup>103</sup>, en la edición que utilizamos, de 1664, los cíclopes no intervienen como «*dramatis personae*». Además, cuando se incorpora a la escena el resto de personajes, estos no aluden a dicho espacio, por lo que solo existe como espacio latente.

La fragua se presenta en un principio como espacio oculto asociado al sonido de los martillos, algo que en pintura se consigue con el trabajo incesante de los cíclopes, ilustrado, por ejemplo, en *La fragua de Vulcano* de Jacopo Bassano. Velázquez consiguió captar un instante de silencio, el movimiento interrumpido, al introducir a Apolo en escena para informar del adulterio de Venus.

«Las selvas encantadas», en palabras de Lebrón, hasta donde llegan los personajes en la penúltima escena recuerdan el desorden de la jornada II del *Sueño de una noche de verano*, obra escrita y estrenada a finales del siglo XVI, donde el duende Puck vierte el líquido de una flor atravesada por una flecha de amor de Cupido sobre los ojos de Lisandro, quien, al despertar, queda enamorado de Elena (algo que le ocurrirá también a Demetrio) y aborrece a Hermia. La asociación de las dos obras en el aspecto mencionado muestra de la elección de los espacios retirados y agrestes para escenificar lo mágico e inverosímil, recurso muy utilizado en la cuentística tradicional.

La jornada II retoma lugar del bosque donde se encontraron galanes y criados por primera vez, desde donde se puede ver el palacio de Anajarte, en cuyo jardín transcurre el resto de las acciones. Es aquí donde vemos la evolución de los afectos de los personajes y la de Irífile en palacio, quien se siente cada vez más cortesana que montaraz. Por tanto, observamos la progresión de los dos conflictos planteados en la jornada anterior, solo que entramos en una complejidad mayor, debido al protagonismo que va cobrando Irífile en palacio.

A simple vista podríamos considerar que los dos personajes femeninos de forma complementaria recuerdan a Segismundo: debido al carácter salvaje de Irífile y su

---

<sup>103</sup> Egido, ed. *La fiera, el rayo y la piedra*, 1989, p. 44.

traslado a un entorno cortesano y al encierro de Anajarte para impedir su gobierno. No obstante, cuando ahondamos un poco en esta idea, hallamos significativas diferencias con respecto al protagonista de *La vida es sueño*.

Irífile se presenta como una mujer libre y conocedora de la realidad que la rodea cuando está en su entorno primario, lo que aumenta su distancia con respecto a Segismundo. Cuando llega a palacio, le parece vivir un sueño, al sorprenderse de lo cómoda que se siente en este lugar: «¿Qué profundo sueño es/ este de que yo despierto/ al mirarme entre mis ansias/ en palacio tan soberbio?» (II, p. 1119). Esto llevará a Irífile a querer modificar su conducta y a ser obediente con tal de no alejarse de allí:

Desde el punto que vi  
deste edificio soberbio  
los reales aparatos  
de tus doseles supremos  
me parece que entre pompas  
reales estoy en mi centro,  
que como a humana me trates,  
pues lo soy; que si el despecho  
soberbia me hizo en los montes,  
humilde me hará el consejo  
en los poblados.  
(II, p. 1122-1123)

Pese a tener momentos de desvarío, pronto toma conciencia de sus actos y se hace más prudente. En el pasaje siguiente, Isbella comenta a Anajarte la actitud soberbia de Irífile y esta acaba refrenándose:

ISBELLA	perdió el poco entendimiento
Es, señora,	que debía de tener;
que apenas se miró dentro	[...]
de tu cuarto esa fantasma,	IRÍFILE
que a ser trasto palaciego	[...]
te han enviado los montes,	Mal servida estoy de
cuando sus adornos viendo,	vuestra desatención. Pero ¡cielos!,
doseles, camas y estrados,	¡ay de mí!, ¿qué es lo que digo?
después de haberla yo puesto	¡Ay de mí!, ¿qué es lo que pienso?
no sé qué galilla tuya,	(II, pp. 1128-1129)

Anajarte se muestra comprensiva con Irífle y le explica que es natural que se ofusque al ver tanta suntuosidad y la invita a que se relaje en el jardín, cuyos umbrales tratan de traspasar Céfiro, Pigmaleón, Ifis y sus criados. En este espacio esencialmente femenino confirmamos que no existe en la «fiera» un conflicto por su incapacidad para comprender la realidad ni por descubrir más datos sobre su identidad. De hecho, al preguntarle Anajarte por ella, Irífle contesta con cierta despreocupación, asumiendo el cumplimiento del hado:

cuanto decirte puedo  
de mí, es que mi nombre es  
Irífle, que el primero  
rayo del sol vi en el monte,  
adonde un anciano viejo  
padre mío, me ha criado  
allá, por no sé qué agüeros  
que vio en las ocultas ciencias  
de estrellas y luceros,  
de quien yo, para cumplirlos,  
he estudiado el entenderlos.  
(II, p.1129-1130)

La tensión que se da en Irífle proviene del exterior: el paso del monte al palacio no es asumido por su padre, Anteo, quien la empuja hacia su lugar inicial. Él insiste en que regrese a lo salvaje y se posiciona al lado de Anajarte en su lucha por gobernar Trinacria.

Tanto Irífle como Anajarte parecen tener plena conciencia de su identidad personal, pero mientras que la primera tiene una capacidad de apropiación de los lugares que habita, Anajarte, siendo dueña legítima de Trinacria y viviendo en la corte, está privada de ella, porque no tiene libertad. Está constreñida a un lugar desvirtuado (un palacio para una no-reina) y a una pretensión que acaba siendo irrealizable. Por eso, de la misma manera que Irífle se deslumbra con los objetos de la corte, Anajarte lo hace con el albedrío de esta.

Estos desajustes entre las dos mujeres y sus respectivos lugares de origen nos hacen dudar de las apariencias y nos predisponen a pensar en un trueque entre ellas para que se produzca un equilibrio. Se trata de una anticipación de lo que Anteo revelará al

final de la obra.

El jardín en esta parte sirve de marco para la reflexión y es imprescindible en el apaciguamiento de la «fiera», que lo siente como un lugar de refugio de sus contradicciones:

ANAJARTE

¿Qué te ha parecido, di.

Irífile, desta esfera?

IRÍFILE

¿Qué me preguntas a mí,

si no hay rasgo, no hay amago,

si no hay línea, no hay perfil,

señora, que no me vuelva

al pasado frenesí,

absorta, admirada y muda?

(II, p.1140-1141)

La redondez del jardín apela a su condición de lugar cerrado, dentro del cual destaca la princesa una fuente, lo que nos remite al *hortus conclusus* del *Cantar de los Cantares*, donde la esposa es «jardín cercado, fuente sellada».

Llegados a este punto, galanes y criados, quienes habían entrado en el jardín y permanecían escondidos en él, son descubiertos y la música, que había generado un apacible diálogo entre las dos mujeres, lleva a Anteo hasta allí. Esta es la situación que genera un mayor nerviosismo en este acto central: Anajarte sorprende a los hombres en el jardín y preceptúa el destino de ellos y de Irífile, cada vez más celosa de sus riquezas.

La jornada III se inicia con una escenografía de monte y jardín, hacia donde se dirigen, Céfiro, en busca de Irífile, y Pigmaleón, en busca de su estatua. La última acción muestra cómo se materializa el propósito de la princesa de erradicar del jardín su función como marco ideal para el amor: al echar la estatua al monte no ve «a quien podía/ ser objeto de otro amor» (III, p.1161). Esto generará una alteración en la composición tradicional de lugares: primero, el jardín de Anajarte es desprovisto de un elemento artístico que pasa a estar en un entorno salvaje; y segundo, se convierte en espacio para diseñar la estrategia militar librada en el monte que permita derrocar a Céfiro. Así, monte y jardín no se contraponen, sino que se transfieren algunas de sus propiedades.

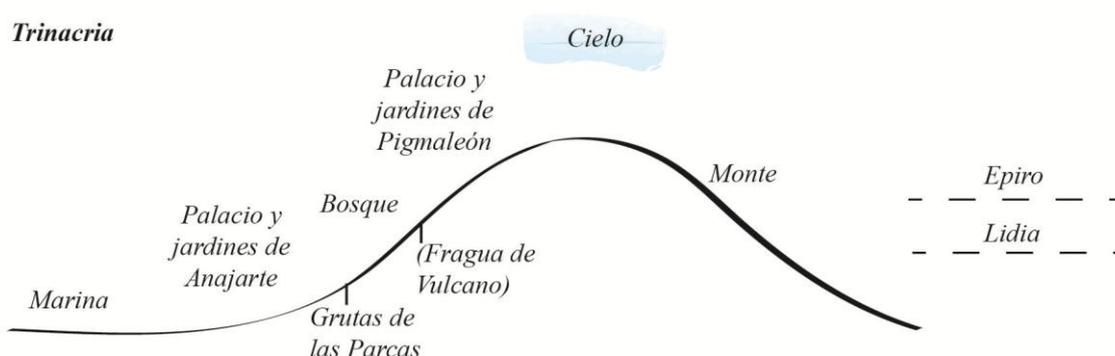
Ante esta situación, es necesario otro espacio para enmendar la arbitrariedad sembrada por Cupido y hacer que triunfe el amor correspondido: el palacio de Pigmaleón. En la jornada III se resuelve el doble conflicto planteado en la primera (la venganza de Cupido y la entronización de Anajarte) con estos dos momentos: la contienda en el monte, victoriosa para Ifis, y la transformación de Anajarte en mármol y de la estatua en mujer.

La obra se cierra con el espacio recreado por los personajes en el tablado y otro situado en el cielo, al que dirigen todos la mirada. Entonces se descubren las figuras de Venus, Cupido y Anteros y, más adelante, tras mostrarse la máscara, Fortuna ocupa un lugar preferente. Este recurso se asemeja al «rompimiento de gloria», utilizado en la pintura de tema religioso para ofrecer una imagen celestial tras abrirse las nubes.

Por último, una vez hecho el recorrido por los lugares donde transcurre la acción, observamos una visión progresiva y ascendente de la isla, esbozada en la Jornada I (marina-bosque-monte). Después se regresa a uno de esos espacios, el bosque, próximo al jardín de Anajarte. Un poco más cerca del monte hallamos el palacio de Pigmaleón «en medio de monte y corte» (III, p. 1156).

La configuración espacial se completa, por un lado, con los lugares ausentes, referidos tan solo en el discurso de los personajes (Epiro, región gobernada por Ifis, y Lidia, patria de Pigmaleón) y, por otro, con la creación de un espacio situado en el cielo.

**Figura 8: Recreación del espacio de *La fiera, el rayo y la piedra***



### 3.2. Escenas dinámicas y espacios itinerantes

La obra presenta escenas dinámicas en todos los actos, pero es en la jornada II,

en la zona del jardín, donde hallamos la parte más interesante. Por otra parte, destacamos la presencia de este tipo de secuencias que incluyen una o más STP.

La noche de un eclipse cede paso a una luz tenue que va restaurando el día. Es entonces cuando se descubre un lugar geométrico de llegadas y de encuentros: la marina. Irífile, la primera en salir a escena, avizora tres grupos de personajes que se aproximan a ella desde distintos puntos de la isla. Aquí tenemos una escena dinámica (I, 1, 2) formada por las subescenas S2, S3 y S4, independientes, en espacio latente. La secuencia contiene tres subescenas latentes que el espectador percibe como una sola dado el paralelismo de los diálogos entre galán y criado, pero con una localización múltiple<sup>104</sup>. El movimiento de estas subescenas, que representan la acción o acciones principales, es observado por Anajarte en la S3, situada en un espacio patente y que conforma con el resto una estructura mayor:

PASQUÍN <i>dentro</i>	LOS DOS PRIMEROS
¿Qué se nos hizo el día?	¡Al monte!
[...]	LOS SEGUNDOS
LEBRÓN <i>a otra parte</i>	¡Al llano!
¿Qué se nos hizo el sol?	LOS TERCEROS
[...]	¡Al puerto!
BRUNEL <i>a otra parte</i>	(I, p. 1069)
¿Qué se nos hizo de la hermosa lumbre el esplendor?	

Observamos que las subescenas que transcurren «dentro» tienen profundidad, existe una progresión en ellas: primero escuchamos las voces, después Irífile realiza una ticoscopia desde el tablado y por último, van apareciendo sucesivamente los tres conjuntos. Podemos señalar el lugar de origen, que es latente, el recorrido de los personajes y el momento en el que llegan a otro lugar. Todo ello se crea a partir de sus comentarios y de la observación de Irífile, de la que destacamos el momento de llegada:

¡Ay infeliz de mí!, que ya la orilla  
costeando surca mísera barquilla  
con poca gente en ella,

---

<sup>104</sup> Acerca del uso de las correlaciones en Calderón, ver Alonso, 1970.

a tiempo que, sin norte de otra huella,  
cada tropa se inclina  
a la tranquilidad de la marina  
donde estoy. ¡Quién sin ser vista, pudiera  
de aquí escapar!  
(I, p. 1072)

De los tres casos, el más interesante es el de Ifis y Brunel, cuyo recorrido hasta el espacio patente se puede ver con el acercamiento de bajeles a la costa. En el cuadro 3 hallamos otra secuencia de cierta complejidad si partimos de la idea de que la fragua de Vulcano solo existe como espacio latente. Venus le muestra a Cupido el taller, configura un decorado verbal donde aparecen los instrumentos que allí se fabrican. Se trata de acciones simultáneas en espacio múltiple, patente y latente, donde unos observan y otros, los cíclopes, trabajan. Lo interesante es que este lugar queda abierto después de retirarse Venus y de llegar el resto de personajes, para permitir la comunicación con Cupido. Así, mientras en una parte del tablado todos tratan de detener a Irífle, Cupido, como si de un aparte se tratara, forma otra subescena que se extiende hacia el espacio latente.

En la jornada II, la conversación entre Pigmaleón y Lebrón queda interrumpida por la aparición de Céfiro y Pasquín (II, 1, 2). Desde el lugar del bosque donde se encontraron por primera vez, estos personajes se desplazan hacia el palacio de Anajarte, a cuyos umbrales llegan. El trayecto que realizan queda patente cuando Céfiro le pide a Pigmaleón que le cuente su historia por el camino:

Hablad, pues, claro conmigo,  
que para todo os ofrezco  
segunda vez mi favor,  
en tanto que al cuarto llego  
de Anajarte, a quien hoy busco.  
(II, p. 1116)

Estamos, pues, ante un EI que nos introduce en uno de los lugares más productivos en la formación de espacios simultáneos, el jardín. Una vez que los galanes y Lebrón han penetrado en este espacio, se esconden cada uno en un sitio distinto y escuchan la conversación de Anajarte con sus damas y con Irífle (II, 2, 14).

Adquiere interés la manera como Lebrón provoca un momento de tensión para después, con ayuda de Isbella, ocultarse tras un cenador. Esto aviva las subescenas de los tres caballeros escondidos, que observan a sus respectivas amadas y suspiran por ellas (II, 2, 15). Los pensamientos de Ifis, Céfiro y Pigmaleón armonizan con la música que se escucha, lo que facilita la simplificación de la escena, pues se trata de tres personajes con un mismo sentimiento.

Con la llegada de Anteo, se crea un nuevo espacio al hablar a escondidas con su hija, que se rompe poco después cuando Anajarte lo descubre y solicita ayuda: «¿No hay quien me defienda?» (II, 2, 16C). Esto provoca la respuesta inminente de los personajes que permanecían escondidos, con la consiguiente unificación de todas las subescenas.

La jornada III se abre con un EI en el que Pigmaleón y Céfiro, con sus respectivos criados, se hallan en el monte y comparten una parte del trayecto, pues mientras Pigmaleón se dirige al jardín, Céfiro se adentra en el monte. El recorrido se focaliza en Pigmaleón, quien marca verbalmente el momento de llegada al jardín de Anajarte. Este personaje nos revela con una ticoscopia cuál es el tumulto de voces que se escuchan desde dentro. De nuevo, hallamos un espacio latente que se va aproximando al patente por medio del sonido, seguido de una explicación o ticoscopia de lo que uno o varios personajes pueden observar desde el tablado. Así, la llegada de Ifis se relata mediante dos ticoscopias: la de Pigmaleón y la de Laura, una de las damas de Anajarte (III, 1, 3). Entendemos que se trata de una STP, con voces «dentro» y una ticoscopia, que indican el lugar de origen y cómo avanzan hacia el jardín:

<p>PIGMALEÓN [...] que de aquella cumbre baje inmenso escuadrón, ni que de aquel mar la riza espuma ser vaga ciudad presuma, con la armada que se ve que sobre sus ondas yerra (III, p. 1162)</p>	<p>IFIS <i>dentro</i> La gente baje, como desembarque en ese playazo, donde no se lo resista nadie, doblándose en escuadrones, y en ellos mi orden aguarde, en tanto que a estos jardines solo es en que me adelante. (III, p. 1163)</p>
---	--

Ifis y Anteo pretenden utilizar a Irífle, sin que ésta lo sepa, para atrapar a Céfiro. Así, todos se esconden y esperan a que la joven acuda a la llamada de su padre, lo que

asegurará también la llegada de Céfiro. Esta escena dinámica no muestra pertinencia en su estructura y sucede con rapidez (III, 1, 9), aunque sí es significativo un cierto paralelismo con la escena de caza en la que Anajarte y sus damas pretendían atrapar a Irífile con el hilo de sus voces.

A lo largo de la obra, Céfiro ha mostrado una atracción hacia esta última y hacia el espacio que la define, razón por la que siempre se dirige hacia el bosque o monte. En esta escena, a Céfiro se le tiende una emboscada como si se tratara de atrapar a una fiera, como si ya hubiera asimilado las características de Irífile.

La ubicación en el cielo del siguiente cuadro genera una verosimilitud espacio-temporal para introducir un nuevo espacio, el palacio de Pigmaleón. Este personaje acude a rescatar a una mujer despeñada de un caballo en el espacio latente, imagen recurrente en Calderón que anticipa el destino de Anajarte. Cuando esta se encuentra ya descansando, todos los personajes que habían intervenido en la escena cinagética salen a escena (III, 2, 11).

Finalmente, es interesante destacar cómo un momento de conflicto transcurre en un espacio latente, mientras en el escenario se representa otro secundario de forma simultánea. Así, una vez que escapa Céfiro a la trampa preparada por Ifis, la ofensiva contra él transcurre dentro y solo conocemos el resultado cuando los personajes salen a escena. La ticoscopia de Lebrón, con la localización de los personajes que se aproximan, nos permite hablar de una STP (III, 3, 14C; III, 3, 16B): «LEBRÓN: A lo que se ve,/ huyendo viene del monte/ un derrotado tropel/ que hacia la corte camina» (III, p. 1184).

### 3.3. Segmentación de la estructura dramática

JORNADA I. Cuadro 1. Marina.			
Esc.	Justificación	Tema	Escenas dinámicas y EI
1	<i>Oscurécese el tablado y, mientras se dicen los primeros versos, se descubre la perspectiva del mar, con truenos y relámpagos.</i>	Naufragio en un espacio latente con distintas posiciones que inciden en la confusión del momento.	
2	<i>A Sale Irífie, vestida de pieles, suelto el cabello B Descúbrese el esquiife, y va pasando con Ifis, Brunel y otros.</i>	Nueva perspectiva del naufragio.  <b>Parte A</b> Observación del naufragio. <b>Ticoscopia.</b>  <b>Parte B</b> Acercamiento de bajeles. Movimiento de éstos frente a la impotencia de Irífie. <b>Ticoscopia.</b>	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Irífie. <b>S2:</b> Céfiro y Pasquín. Dentro. <b>S3:</b> Pigmaléon y Lebrón. Dentro. <b>S4:</b> Ifis y Brunel. Dentro.  <b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Irífie. <b>S2:</b> Céfiro y Pasquín. Gente. Dentro. <b>S3:</b> Pigmaléon y Lebrón. Gente. Dentro. <b>S4:</b> Ifis y Brunel. Gente. Primero dentro. <b>STP: S2, S3, S4.</b>
3	<i>ACúbrese el rostro con el cabello, y al irse a entrar, salen Céfiro y Pasquín. B Al entrarse, por otra parte, huyendo salen Pigmaléon y Lebrón. C-D Al irse a entrar, por otra parte salen Ifis y Brunel.</i>	El encuentro de todos los personajes.  <b>Parte A</b> Irífie intenta huir de Céfiro.  <b>Parte B</b> Pigmaléon frena a Irífie, quien trata de huir de nuevo.  <b>Parte C</b> Ifis obstaculiza el paso a Irífie.  <b>Parte D</b> Céfiro, Ifis y Pigmaléon se acercan a Irífie para escuchar la historia que esconde Trinacria.	
4	<i>A Vase (Irífie). B Vanse los tres (Céfiro, Pigmaléon e Ifis).</i>	Irífie se marcha. Salida escalonada de personajes.  <b>Parte A</b> Los tres galanes siguen a Irífie.  <b>Parte B</b> Los tres graciosos siguen a sus amos.	
JORNADA I. Cuadro 2. Bosque.			
5	<i>A Vanse los tres (Lebrón, Brunel y Pasquín) y vuelven a salir, por partes diferentes, Pigmaléon, Ifis y Céfiro. Cúbrese el mar y descúbrese el bosque.. B-C Salen Lebrón, Pasquín y Brunel.</i>	Irífie, huyendo de ellos, conduce a galanes y graciosos a la gruta de las Parcas.  <b>Parte A</b> Los galanes siguen a Irífie. <b>Diálogo en espacio múltiple.</b>  <b>Parte B</b> Se incorporan los graciosos.	

6	Gruta de las Parcas <i>Ábrese la gruta y vense en lo más lejos de ella las tres Parcas, como las pintan: la primera con una rueca, cuyo hilo va a dar a la tercera que le devana, dejando en medio a la segunda, con unas tijeras en la mano.</i>	Las Parcas tejen y anuncian el nacimiento de un rayo, una fiera y una piedra.	<b>Parte C</b> Aproximación a la gruta de las Parcas.	
7	<b>A-B</b> <i>Ciérrase la gruta.</i>	Inicio de la profecía.	<b>Parte A</b> Comentario de lo dicho por las Parcas.  <b>Parte B</b> La riña entre Cupido y Anteros interrumpe la conversación.	<b>Subescenas</b> <b>Espacios escénicos</b> <b>Técnica</b> <b>S1:</b> Galanes y Espacio múltiple: Entrecruzamiento. criados. patente y latente. <b>S2:</b> Cupido y Anteros. Dentro.
8	<i>Salen luchando Anteros y Cupido.</i>	Pelea detenida por los galanes, que salvan a Anteros.		
9	<i>Vase (Anteros).</i>	Céfiro, Pigmaleón e Ifis se retiran con rumbos distintos para encontrar a Irífle, tras escuchar con indiferencia a Cupido. Salida escalonada de personajes.		
10	<b>A</b> <i>Vase(Lebrón).</i> <b>B</b> <i>Vase (Cupido).</i>	Cupido anuncia su venganza para demostrar a todos su poder.	<b>Parte A</b> Soliloquio de Cupido.  <b>Parte B</b> Interrupción del discurso por las voces de Anajarte y sus cuatro damas.	<b>Subescenas</b> <b>Espacios escénicos</b> <b>Técnica</b> <b>S1:</b> Cupido. Espacio múltiple: Entrecruzamiento. <b>S2:</b> Anajarte y sus cuatro damas. Dentro.
<b>JORNADA I. Cuadro 3. Monte y fragua.</b>				
11	<i>Salen Lisi, Clori, Laura y Isbella por una parte, con arco y flechas y varios instrumentos en las manos, y por otra Anajarte, vestida de cazadora, con venablo.</i>	Anajarte narra su origen y pide a sus damas que se escondan en distintos puntos del bosque para cazar a una fiera.		
12	<b>A-B</b> <i>Pónense las cuatro a las cuatro puntas del tablado. Retírase Anajarte y, mientras cantan, sale Irífle.</i> <b>C</b> <i>Vanse (Lisi, Clori, Laura).</i>	Anajarte le tiende una emboscada a Irífle.	<b>Parte A</b> El canto atrae a Irífle.  <b>Parte B</b> Anajarte reconoce al monstruo y llama a sus damas a las armas.  <b>Parte C</b> Retirada de las damas.	
13	<i>Vase (Isbella).</i>	Duelo entre Irífle y Anajarte.		
14	<i>Al embestirse las dos, sale Ifis por un lado, y abrázase con Anajarte, y Céfiro por otro, y abrázase con Irífle.</i>	Irífle y Anajarte son separadas. Anteo acude en busca de Irífle. <b>Diálogo en espacio múltiple.</b>		
15	<i>Sale Anteo, vestido de pieles, con barba larga.</i>	Anteo y Céfiro se disponen a pelear.		

16	<i>A Salen los que pudieren, Pasquín y Brunel. B Vanse (Anteo e Irífle).</i>	Huida al monte de varios personajes.	<b>Parte A</b> Retirada de Irífle y Anteo. <b>Parte B</b> Anajarte los sigue.	
17	<i>Vase (Anajarte). Salen Lebrón y Pigmaleón.</i>	Todos confirman el anuncio de las Parcas.		
18	<i>Vanse (Ifis y Céfiro).</i>	Cercanía de la fragua de Vulcano.		<b>Subescenas</b> <b>Espacios escénicos</b> <b>Técnica</b> <b>S1:</b> Pigmaleón y Lebrón. <b>S2:</b> Gente huyendo. Dentro. <b>S3:</b> Cíclopes. Dentro.
19	<i>A-B-C Salen Venus y Cupido.</i>	Venus reprocha su soberbia a Cupido.	<b>Parte A</b> Cupido pretende a que le fabriquen armas para conseguir olvido y amor. <b>Parte B</b> Venus muestra a Cupido la fragua de Vulcano. <b>Parte C</b> Prosigue la conversación. Nuevas voces.	<b>Subescenas</b> <b>Espacios escénicos</b> <b>Técnica</b> <b>S1:</b> Venus y Cupido. <b>S2:</b> Gente. Dentro.
20	<i>A Vase (Venus). Sale Anteo con Irífle en los brazos, y tras él todos. B Vase (Anteo).</i>	Venganza de Cupido.	<b>Parte A</b> Anteo busca la protección de Irífle en Cupido. <b>Parte B</b> <b>Diálogo en espacio múltiple</b> entre Cupido y los cíclopes. Cupido esparce desordenadamente flechas de amor y odio.	
21	<i>Vanse (las mujeres).</i>	Contraposición de los deseos de Cupido y de Anteros.		

### JORNADA II. Cuadro 1. Bosque (el mismo lugar de su primer encuentro) y palacio de Anajarte.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI
1	<i>[Salen Lebrón y Pigmaleón].</i>	Pigmaleón revela a Lebrón su amor a una estatua.	
2 ECB	<i>A-B Salen Pasquín y Céfiro.</i>	Encuentro de los cuatro personajes. Conversación entre ellos.	<b>Subescenas</b> <b>Espacios escénicos</b> <b>Técnica</b> <b>S1:</b> Céfiro y Pasquín. <b>S2:</b> Pigmaleón y Lebrón. <b>Unificación de subescenas.</b> <b>EI:</b> Los dos galanes y sus criados llegan del monte al palacio.
3 Palacio	<i>Salen Anajarte, Clori, Lisi, Laura y Isbella.</i>	Céfiro le pide a Anajarte que viva en el palacio.	

4	<i>Sale Ifis con Irífile y Brunel.</i>	Irífile despierta. Anajarte niega su agrado, piedad y agradecimiento a Irífile, Céfiro e Ifis, respectivamente.			
5	<i>Vase (Anajarte).</i>	Duelo entre Ifis y Céfiro. Los criados reproducen la pelea de los galanes.			
6	<i>A Salen Anajarte y las damas. B Vase (Pasquín).</i>	Anajarte interrumpe la pelea.	<b>Parte A</b> Demanda de explicaciones a los galanes y Retirada progresiva de estos. <b>Parte B</b> Demanda de explicaciones a los criados y retirada progresiva de estos.		
7	<i>A Sale Isbella. B Sale Irífile.</i>	Desequilibrio emocional de Irífile.	<b>Parte A</b> Isbella advierte a Anajarte del comportamiento de Irífile. <b>Parte B</b> Tristeza de Irífile.		
8	<i>Vanse las dos (Irífile y Anajarte).</i>	Escena humorística de Lebrón enamorado. Salida progresiva de las damas.			
9	<i>A Sale Pigmaleón. B Vase (Pigmaleón).</i>	Pigmaleón se dispone a entrar en el jardín.	<b>Parte A</b> Pigmaleón busca a Céfiro y a Ifis. <b>Parte B</b> Lebrón escucha a Cupido llamar a Anteros.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Lebrón. <b>S2:</b> Cupido. Dentro.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente. <b>Técnica</b> Alternancia.
10	<i>Vase (Lebrón) y sale Cupido.</i>	Cupido reafirma su intención de que no prospere el amor correspondido. Comunicación con la Música para reforzar su discurso.			
<b>JORNADA II. Cuadro 2. Jardín.</b>					
11	<i>A Vase (Cupido) y salen Ifis y un jardinero. B Vase (Ifis) y sale Pigmaleón.</i>	El jardinero permite la entrada de los dos galanes, que le gratifican por ello.	<b>Parte A</b> Ifis, disfrazado de jardinero, desea encontrarse con Anajarte. <b>Parte B</b> Pigmaleón quiere recrearse contemplando una estatua a escondidas de Anajarte.		
12	<i>A [Vase (el jardinero)]. B Sale (Lebrón).</i>	El amor de Pigmaleón.	<b>Parte A</b> Pigmaleón le declara su afecto a la estatua. <b>Parte B</b> Burla de Lebrón.		
13	<i>A Sale Céfiro. B Sale Ifis.</i>	Pigmaleón y Lebrón tratan de esconderse, al aproximarse Anajarte.	<b>Parte A</b> Céfiro, al no encontrar a Ifis, se esconde tras un jazmín.		

			<b>Parte B</b> Ifis también se oculta.			
14	A-C Salen Anajarte, Irifile y las cuatro damas.	Lebrón es descubierto por Anajarte.	<b>Parte A</b> Anajarte le muestra su jardín a Irifile.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Anajarte, Irifile y damas. <b>S2:</b> Ifis. <b>S3:</b> Céfiro. <b>S4:</b> Pigmaleón. <b>S5:</b> Lebrón	<b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	<b>Técnica</b> Intervenciones seguidas de <b>S2, S3</b> y <b>S4</b> .
			<b>Parte B</b> Anajarte quiere echar a Lebrón a las focas.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Anajarte, sus damas y Lebrón. <b>S2:</b> Ifis. <b>S3:</b> Céfiro. <b>S4:</b> Pigmaleón.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	<b>Técnica</b> <b>S2, S3</b> y <b>S4:</b> subescenas mudas.
			<b>Parte C</b> Isbella lo salva diciéndole que se esconda en un cenador.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Anajarte y tres damas. <b>S2:</b> Ifis. <b>S3:</b> Céfiro. <b>S4:</b> Pigmaleón. <b>S5:</b> Isbella y Lebrón.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	<b>Técnica</b> <b>S1, S2, S3</b> y <b>S4:</b> subescenas mudas.
15	[Vase (Isbella)].	Recreación de Anajarte con la música ante la mirada de los galanes.		<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Anajarte e Irifile. <b>S2:</b> Ifis. <b>S3:</b> Céfiro. <b>S4:</b> Pigmaleón. <b>S5:</b> Lebrón	<b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	<b>Técnica</b> Alternancia entre <b>S1</b> y <b>S2, S3, S4</b> y <b>S5</b> , cuyas intervenciones son seguidas.
16	A-B-C Sale Anteo.	Reencuentro de todos los personajes.	<b>Parte A</b> Anteo busca a Irifile.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Anajarte e Irifile. <b>S2:</b> Anteo. <b>S3:</b> Ifis, <b>S4:</b> Pigmaleón. <b>S5:</b> Céfiro. <b>S6:</b> Lebrón.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	<b>Técnica</b> <b>S3, S4, S5</b> y <b>S6:</b> subescenas mudas.
			<b>Parte B</b> Irifile se percata de la presencia de Anteo.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Anajarte. <b>S2:</b> Anteo e Irifile. <b>S3:</b> Ifis, <b>S4:</b> Pigmaleón. <b>S5:</b> Céfiro. <b>S6:</b> Lebrón.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	<b>Técnica</b> Alternancia. Intervención simultánea de <b>S3-S4</b> y <b>S5</b> .
			<b>Parte C</b> Los personajes ocultos se descubren e Ifis y Céfiro intentan repetir el enfrentamiento en defensa de Anajarte, con Pigmaleón en medio.			
17	Vase (Ifis).	Anajarte apoya a Anteo en la marcha de su hija de palacio.				
18	A Vase (Irifile). B Vase (Anteo).	Céfiro quiere seguir a Irifile.	<b>Parte A</b> Anajarte y Anteo tratan de impedir la marcha de Céfiro.			

		<b>Parte B</b> Céfiro va a buscar a Irífle.	
19	Vase (Céfiro).	Anajarte le ofrece a Pigmaleón la estatua de su jardín.	
20	[Vase (Pigmaleón)].	Anteros anima a Anajarte a amar y esta afirma ser rayo.	

### JORNADA III. Cuadro 1. Monte y jardín.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI
1	Salen Céfiro y Pasquín, Pigmaleón y Lebrón.	Céfiro y Pigmaleón comparten preocupaciones amorosas. Céfiro se adentra en el monte.	<b>EI:</b> Pigmaleón se desplaza desde el monte hacia el jardín de Anajarte.
2	Vanse los dos (Céfiro y Pasquín).	Pigmaleón entra en el jardín de Anajarte y no encuentra la estatua.	
3	<b>A-B</b> Sale Anajarte.	Indignación de Pigmaleón por el destino de la estatua.	
		<b>Parte A</b> Anajarte le cuenta a Pigmaleón que arrojó la estatua al monte.	
		<b>Parte B</b> Pigmaleón describe lo que ve a lo lejos ( <b>ticoscopia</b> ) y se marcha en busca de la estatua. Voces desde mar y tierra.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Pigmaleón y Anajarte. <b>S2:</b> Personaje indeterminado. Dentro. <b>STP:</b> S2.
4	<b>A</b> Vase (Anajarte) y salen Laura y Isbella. <b>B</b> [Vase ](Lebrón). <b>C</b> Sale (Ifis).	Acercamiento progresivo de esas voces: Ifis quiere restaurar el trono a Anajarte.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Anajarte y damas. <b>S2:</b> Lebrón.
		<b>Parte A</b> Gran admiración de Anajarte y damas.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio único y distintas posiciones en el tablado.
		<b>Parte B</b> Las damas ven a Ifis. <b>Ticoscopia.</b>	<b>Técnica</b> Una sola intervención en <b>S2</b> .
		<b>Parte C</b> Ifis cuenta a Anajarte su intención de entronizarla. Ella acepta.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Anajarte y damas. <b>S2:</b> Ifis. Dentro. <b>STP:</b> S2. Continuación de la escena anterior.
5	Salen Anteo y Brunel.	Anteo se posiciona a favor de Anajarte y le pide a Ifis que le siga con más gente para hallar a Irífle.	
6	Vase (Anteo).	Todo se dispone para comenzar el plan. Ifis no le hablará de amor a Anajarte mientras dure la guerra.	
7	Vase (Ifis).	La complicidad entre Anajarte y sus damas.	
		<b>Parte A</b> Las damas preguntan a Anajarte si se sentirá presionada a pagarle con amor a Ifis.	
		<b>Parte B</b> Conversación interrumpida por un nuevo foco de atención: las voces de Anteo.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Anajarte y damas. <b>S2:</b> Anteo. Dentro.
			<b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.
			<b>Técnica</b> Una sola intervención en <b>S2</b> .

8	<i>Vanse las tres (Anajarte, Isbella, Laura) y salen Anteo e Ifis, Brunel y otros.</i>	Irífle se aproxima hacia donde está Anteo. <b>Diálogo en espacio múltiple.</b> Los demás se esconden.	
9 ECB	<i>A Sale Céfiro B-C IRÍFILE sale.</i>	La emboscada a Céfiro.  <b>Parte A</b> Céfiro se dispone a buscar a Irífle.  <b>Parte B</b> Irífle sale a la llamada de Anteo. Encuentro de Irífle y Céfiro.  <b>Parte C</b> Todos salen a atrapar a Céfiro; Irífle los detiene.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Céfiro. <b>S2:</b> Anteo. <b>S3:</b> Ifis, Brunel y gente. Escondidos en distintos sitios.  <b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.  <b>Técnica</b> Indeterminada.  <b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Céfiro e Irífle. <b>S2:</b> Anteo. <b>S3:</b> Ifis, Brunel y gente. Escondidos en distintos sitios.  <b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.  <b>Técnica</b> <b>S2</b> y <b>S3:</b> subescenas mudas.
10	<i>Vase (Céfiro).</i>	Todos recriminan a Irífle lo que ha hecho.	
<b>JORNADA III. Cuadro 2. En el cielo.</b>			
11	<i>[Vase (Irífle)] Vense en lo alto Venus a un lado, Anteros con un coro de música, y a otro, Cupido, con otro coro [...].</i>	Anteros y Cupido le piden cada uno un favor a Venus, que se resuelve en transformar en mármol a quien no ama, y darle vida a quien ama.	
<b>JORNADA III. Cuadro 3. Teatro regio.</b>			
12	<i>Al irse esta apariencia, se descubre el teatro regio. [...].</i>	Los criados hablan sobre el enamoramiento de sus amos.	
13	<i>Salen los que pueden, vestidos de villanos, mujeres y hombres, cantando y bailando, con instrumentos diferentes [...].</i>	Ubicación de la estatua.	
14	<i>A-C [Vanse] (mujeres y hombres que cantan y bailan).</i>	Observaciones de Lebrón y Pigmaleón sobre la estatua.  <b>Parte A</b> Alabanza de Lebrón a la estatua.  <b>Parte B</b> Alabanza de Pigmaleón a su estatua.  <b>Parte C</b> Lebrón y Pigmaleón narran un enfrentamiento <b>Ticoscopia.</b>	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Pigmaleón y Lebrón. <b>S2:</b> Personaje indeterminado, Anajarte e Ifis. Dentro. <b>S3:</b> Céfiro e Irífle. Dentro. <b>STP:</b> <b>S2</b> y <b>S3.</b>  <b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.  <b>Técnica</b> Entrecruzamiento.
15	<i>Vase (Pigmaleón).</i>	Lebrón escucha hablar a la estatua.	
16	<i>A Sale Pigmaleón con Anajarte en brazos. B Vase (Pigmaleón).</i>	Aviso del destino funesto de Anajarte, frente al asombro de Ifis y los suyos.  <b>Parte A</b> Lebrón se queda con Anajarte, que recobra el sentido y habla con él.	

			<b>Subescenas</b>	<b>Espacios escénicos</b>	<b>Técnica</b>
			<b>Parte B</b> Contraposición entre la estatua, que es amada, y Anajarte, que desprecia al que la ama. Voces.	<b>S1:</b> Anajarte y Lebrón. <b>S2:</b> Pigmaleón y gente. Dentro.	Espacio múltiple: Entrecruzamiento. patente y latente.
<b>17</b>	<i>Sale todo el acompañamiento que pudiere; detrás Céfiro, Irifile, Anteo, Ifis y Pigmaleón.</i>	Transformación de Anajarte en mármol.			
<b>18</b> Se agrega cielo	<b>A-B</b> <i>Vanse las dos (Irifile y Estatua) [...].</i> <b>B</b> <i>Se muestra un nuevo espacio: LEBRÓN Sobre el gran templo de Venus/ en nubes, al parecer/ se rasga el cielo.</i>	Celebración final.	<b>Parte A</b> Lebrón y otros retiran la estatua de Anajarte. <b>Parte B</b> Canto al amor correspondido. <b>Parte C</b> Se descubre el cielo. Cupido se une a Venus y a Anteros para festejar el desenlace.		
<b>19</b>	<i>Aquí se descubre la máscara, repartida en dos coros de música, de siete voces cada uno; cada uno con cuatro mujeres y tres hombres, y en una tropa de doce mujeres que son las que han de danzar, y en lo alto la Fortuna.</i>	Alabanza a la monarquía.			



#### 4. *Andrómeda y Perseo*. Los espacios subjetivos



Tiziano Vecellio  
*Perseo y Andrómeda*  
Wallace collection, Londres

---

#### PERSEO

Ya que la aleve cicuta  
de tu sangre la azul playa  
vuelve campaña purpúrea,  
huye vencido a mi acero;  
y por que en el mar te hundas  
a nunca más ver tu horror  
mira en la acerada luna  
deste escudo en quien impresa  
quedó la faz de Medusa.  
(III, p. 143)

---



#### 4.1. Espacios patentes y latentes

La obra se inicia con un lugar de encuentro entre personajes con remisiones hacia otros de mayor espesor dramático. La jornada I presenta tres nudos de acción, de los que nos informan tres personajes masculinos:

- Perseo: la preocupación por descubrir su verdadera identidad.
- Lidoro: las desgracias que padece su país por acción de Medusa.
- Fineo: el tormento de Andrómeda al tener que ser sacrificada.

Perseo será el que, motivado por las palabras reveladas en el templo de Júpiter, y con ayuda de Mercurio y Palas, irá hilando la trama. Tras conocer sus orígenes, dará muerte a Medusa y, gracias a ello, podrá rescatar a Andrómeda de la ira de Venus, enojada por la belleza de la princesa.

**Figura 9: Espacios de resolución de conflictos en *Andrómeda y Perseo***

Identidad de Perseo	Acaya ⇔ Gruta
Muerte de Medusa	País de África ⇔ Albergue
Liberación de Andrómeda	Trinacria ⇔ Marina

Las historias mitológicas aquí relacionadas y modificadas en su materia se localizan, según cuenta la tradición, en lugares distintos: los ascendientes de Perseo proceden de Argos; cuando Dánae y él fueron arrojados al mar por Acrisio llegaron a la isla de Sérifos —según otras fuentes, a las costas del Lacio— y Andrómeda era hija de Cefeo, rey de Etiopía<sup>105</sup>. Además, Calderón deja indeterminado el país de Lidoro y sitúa la procedencia de Perseo en Trinacria, haciéndolo coincidir con la de Andrómeda.

Aclarado lo anterior, nos centraremos en el lugar que ocupa toda la jornada I, un paisaje de caserías nevadas en Acaya desde el cual se hace referencia a otros lugares de la región: Gilote, uno de los villanos que huyen de Perseo señala que este quiso que entrara «en ese lóbrego seno,/ funesta gruta sagrada/ a la deidad de Morfeo,/ donde siempre andan visiones» (I, p. 32). Y unos versos más abajo hallamos la alusión de Perseo al templo de Júpiter, que «en las altas/ cumbres de este monte es opuesto/ rebellón contra los rayos,/ los relámpagos y truenos/ que Acaya padece» (I, p. 34).

---

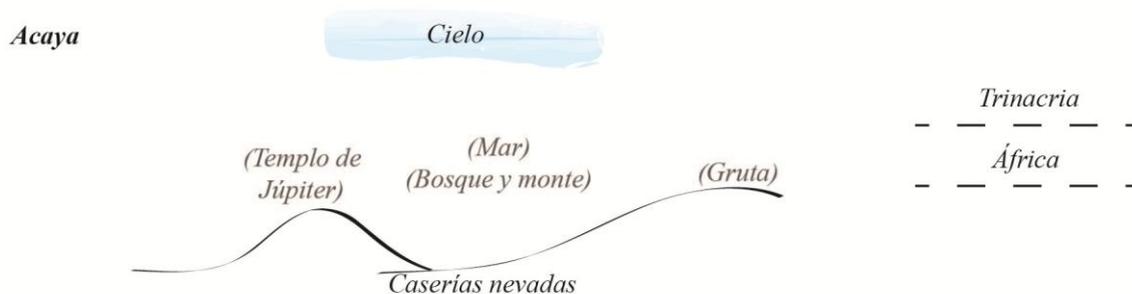
<sup>105</sup> Grimal, 2006, s.v. Perseo.

Políditos interrumpe su caza al advertir que llega gente a su reino: «¿qué gente es la que ve nuestro horizonte,/ sulcar el golfo y discurrir el monte?» (I, p. 50). Las expresiones «Al valle/ A la cumbre/ Al puerto» (I, p. 4), muy frecuentes en Calderón, reiteran esta idea y muestran la expansión de los personajes extranjeros en Acaya.

El mayoral Cardenio se extraña al ver al rey y le comenta «habiéndome contado/ vuestros monteros cómo habéis trocado/ el bosque por la aldea» (I, p. 52).

De este modo, encontramos una serie de espacios caracterizadores de la región que los personajes otean desde un mismo lugar. A estos añadimos los espacios, ausentes en la jornada I, que recrean Lidoro y Fineo con sus respectivas historias.

**Figura 10: Recreación del espacio de *Andrómeda y Perseo*. Jornada I**



La presencia de dioses y la alternancia entre cielo y suelo completan una escenografía imaginaria en la lectura que llena todo el espacio de representación, con los espacios que se mencionan y con la dirección de los movimientos: vertical (focalización en el cielo), horizontal (desplazamiento hacia el templo) y oblicuo (la caída de Discordia).

La jornada II prolonga la acción en Acaya, al retomar la escena de Perseo siguiendo a la «fingida sombra de Andrómeda», quien adelantó en la jornada anterior: «aquí me hallarás, pues soy/ la sombra de tu deseo» (I, p. 64). Una vez dentro, la gruta de Morfeo sumerge al protagonista en una atmósfera dominada por imágenes vagas y por una astenia que le impide formar razones y conceptos. El espacio creado aquí es onírico, está localizado en el subconsciente de Perseo y se nos muestra como segunda gruta, con la profundidad sugerida con el débil canto de Morfeo y la distancia de la habitación de Dánae.

Perseo, vencido por el sueño, conocerá su origen bajo la apariencia de una ilusión que se desvanecerá cuando despierte: «PERSEO: *en sueños* ¿Cómo es posible

(¡ay de mí!)/ que si yo una vez me informo,/vuelva a quedar con la duda?» (II, p. 69). El nivel de conocimiento del personaje se asemeja, dentro del conocimiento sensible o plano de la «doxa» platónico, a la imaginación. Perseo, llevado por el hilo de la sombra de una falsa Andrómeda, se adentra en un mundo dominado por figuras vagas, que lo acucian y confunden.

La escena del gabinete de Dánae se sitúa dentro de la gruta, lo que recuerda la historia mitológica original, donde Acrisio encierra a su hija en una cámara subterránea de bronce para evitar que tenga un hijo que acabaría con su vida<sup>106</sup>. Dicha escena sorprende por su suntuosidad, que se verá potenciada por la lluvia de oro de Júpiter sobre un águila.

Al leerse en la acotación «se transformó lo horroroso de la gruta en un rico retrete majestuosamente aderezado de preciosos menajes, colgaduras, camas, espejos, escritorios, sillas y estrados» (III, p. 69), imaginamos un contraste cromático similar al de un cuadro. En este sentido, si buscamos entre las interpretaciones pictóricas de Dánae existentes en la época donde aparezca otra figura humana junto a ella, encontramos las dos últimas versiones del mito de Tiziano, donde la princesa está recostada sobre una cama de sábanas blancas rodeada de una refinada cortina roja. En la comedia, Calderón acomoda a Dánae, vistosamente engalanada, en el estrado, acompañada de cortesanas. Con ello podemos imaginar que, al ampliar la estampa, que muestra la habitación de la princesa, y al multiplicar el número de personas atónitas por el suceso, el color dorado se esparciría más abundantemente. La ostentación sería, pues, la idea dominante del conjunto, frente a la sensualidad de los cuadros de la época, donde la lluvia cae sobre el cuerpo desnudo de Dánae.

La impresión de Perseo al despertar de nuevo bajo el fondo de caserías nevadas, se refleja en el *ubi sunt?* con el que inquiere a su madre para que confirme su sueño. Más tarde será Polídites el que despeje sus dudas, al conocer que es Dánae la mujer que traerá prosperidad a Acaya:

Porque has de saber, Perseo,  
que eres de sangre tan alta,  
que en aquesta obligación  
me pone el cielo, en venganza  
de la Trinacria de Acrisio,

---

<sup>106</sup> Grimal, 2006, s.v. Perseo.

tu abuelo: pues, derrotada,  
al mar contigo en los brazos  
la echó, sin velas ni jarcias,  
a perecer en las ondas.  
(I, pp. 85-86)

Perseo comienza entonces a dar forma a las imágenes del sueño e irá avanzando en el conocimiento sensible, pues acabará desplazándose al lugar físico de Trinacria y no cesará en su empeño de descubrir quién es. Este momento es interrumpido por los que subieron al templo de Júpiter, que traen la respuesta a sus desgracias, lo cual exige la muerte de Medusa.

En este punto, se retoma la acción de los dioses, esta vez en el mismo espacio de los humanos: Discordia, arrojada del cielo, conversa con Mercurio en la Tierra y este le pide a Bato que lo mantenga informado de los pasos de la diosa.

Un elemento mágico será el que posibilite la apertura de otro espacio: Juno, en un movimiento horizontal desde el cielo, entrega una vara a Discordia con la que podrá adentrarse en el infierno adormeciendo con su toque a los seres que se vaya encontrando hasta llegar al lugar donde se encuentran las Furias, de quienes habrá de conseguir su favor para perjudicar a Perseo en su empresa. En la acotación leemos: «Porque en un instante a la seña de la vara, con la que Discordia escribía vagos caracteres errados, se vio el teatro (desde sus más altas nubes hasta sus más retirados espacios) convertido en un volcán de fuego» (II, p. 91).

En el canto VI de *La Eneida*, la Sibila indica al héroe troyano que para adentrarse en el infierno debe cortar una rama de oro de un árbol consagrado a Juno. Ese árbol se encuentra oculto en un bosque. A partir de entonces, Eneas, acompañado de la adivina, realizará un peregrinaje hasta llegar a la sombra de su padre, Anquises. El camino descrito tras cruzar la laguna Estigia lo encontramos simplificado en la escenografía de la obra de Calderón, como sigue en la acotación:

Estaban, a una parte y a otra, vivamente representadas en animados bultos algunas de las penas que finge Virgilio, como son: el Sísifo, el Tántalo y el Ticio. Entre cuyos horrores, se vían disformes monstruos alimentados de las llamas. Atravesaba la Hidra de una parte a otra, moviendo las cabezas de sus siete cuellos; y el Cancerbero, al contrario de ella, abriendo las bocas de sus tres gargantas. Veíanse en los lechos las tres furias, ricamente al propósito vestidas.  
(II, p. 91)

El clima que se crea es similar al que observamos en el lienzo de Jan Brueghel el Viejo, *Eneas y la Sibila en el Inframundo*, no sólo por los monstruos y el castigo que sufren los que allí habitan, sino también por el paisaje abrupto y las montañas humeantes. Por otra parte, en la epopeya latina, se reproducen los avisos de algunas sombras, pero la sensación que se desprende de soledad y atonía viene dada por elementos visuales: la noche y las sombras.

Oscuros en la noche solitaria  
cruzaban entre sombras la vacía  
mansión de Dite, sus desiertos reinos,  
como senda de bosque en la que esparce  
amortiguada luz la luna incierta  
en el cielo invadido de penumbra,  
cuando la noche el mundo descolora.<sup>107</sup>

Calderón introduce un ambiente hipnótico similar cuando intervienen las Furias, según se desprende de la acotación: «Y sobre todo, lo que más admiró fue la disonancia con que cantaron apacibles y horrorosas; pudiendo la maestría hacer que los errores adrede ejecutados cumpliesen a un tiempo con la confusión de los ojos y de los oídos». (II, p. 91)

Aunque la función del sonido es importante en *Andrómeda y Perseo*, no llega a ser un elemento esencial en la caracterización del infierno, como ocurre en la *Divina Comedia*, el ambiente se hace más opresivo e irrespirable para el lector, algo que viene motivado por el sufrimiento desgarrador de los condenados:

Allí suspiros, llantos y altos ayes  
resonaban al aire sin estrellas,  
y yo me eché a llorar al escucharlo.  
Diversas lenguas, hórridas blasfemias,  
palabras de dolor, acentos de ira,  
roncos gritos al son de manotazos,  
un tumulto formaban, el cual gira  
siempre en el aire eternamente oscuro,  
como arena al soplar el torbellino.<sup>108</sup>

---

<sup>107</sup> Virgilio, *La Eneida*, Canto VI, vv. 386-392.

<sup>108</sup> Alighieri, *Divina comedia*, Canto III, vv. 22-30.

Sí que se aproxima a estas impresiones la experiencia de otro de los personajes calderonianos, Ludovico, en el *Purgatorio de San Patricio*, cuando su alma sueña un recorrido por los infiernos, antes de llegar a la «ciudad eminente,/ de quien era el sol remate/ a torres y chapiteles»<sup>109</sup>, donde San Patricio le estaba esperando. En esta obra, como en otras en las que aparece el infierno, como *El gran príncipe de Fez*, dicho lugar adquiere un tono serio y religioso y se muestra indeterminado, suspendido en el espacio y en el tiempo, al presentarse como un sueño o una visión.

Esto, en cambio, no ocurre en *Andrómeda y Perseo*, donde Bato quita dramatismo a la noción de infierno y cumple, por tanto, una función similar a la de Pantuflo, el gracioso que sigue a Teseo en en la aventura del laberinto de *Los tres mayores prodigios*.

Por otro lado, la presencia de Bato a lo largo de toda la escena sirve de vínculo entre el infierno y la realidad teatralizada. Así, el gracioso ancla la acción en Acaya, pero sobre ella se plasma otro espacio al que se ha accedido por un elemento mágico.

Si bien el acceso al infierno en *La Eneida* y la *Divina comedia* pasan por cruzar un bosque, en el primer caso, y una selva oscura, en el segundo, Calderón suprime este espacio en *Andrómeda y Perseo*. No obstante, el cuadro que sigue a este episodio es el de una frondosa selva en Trinacria. Nos encontramos pues, en un nuevo lugar, a cuyas costas arriban Fineo y Celio, primero, y Perseo y Bato, después.

Se trata de un entorno gobernado por los designios de Júpiter, donde los habitantes presionan al rey para que sacrifique a su hija Andrómeda, dadas las nefastas noticias traídas por Fineo y Celio desde Acaya. No obstante, el pueblo le concederá la moratoria de una luna antes de entregar a la princesa al monstruo marino.

Cuando Andrómeda se retira para dirigirse al monte, se encuentra con Perseo, quien destaca la aridez del lugar, sus riscos. Este momento reproduce la situación de la jornada I, donde Andrómeda-Mercurio se muestra huidiza. El galán afirma: «débote el primer aliento,/ para que imagine y piense que soy más de lo que soy» (II, p. 103). Perseo ve en Andrómeda el impulso que le llevará hacia la verdad. La belleza de la princesa se destaca desde que aparece como sombra, está en las palabras de Fineo y en las de Perseo. Calderón modifica este episodio mitológico, que originalmente sitúa a Casiopea, madre de Andrómeda, como la mujer que pretendía ser más hermosa que todas las Nereidas, que, celosas, hicieron que Poseidón condenara a Cefeo, haciendo

---

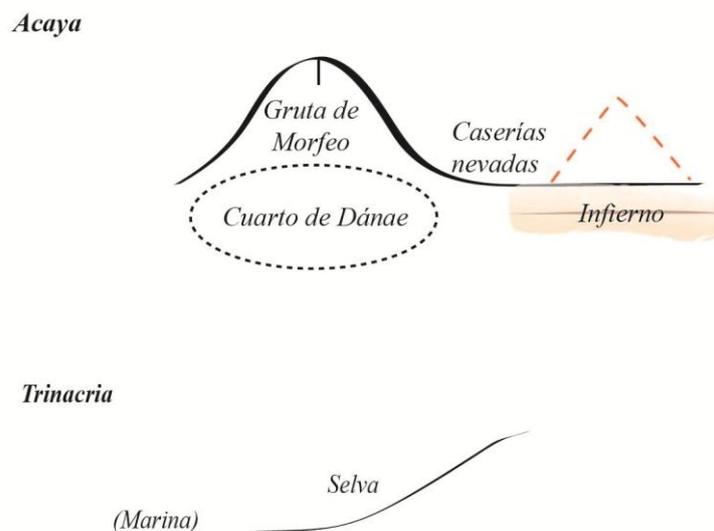
<sup>109</sup> Calderón de la Barca, *El purgatorio de San Patricio*, p. 189.

que este sacrificara a su hija a un monstruo que estaba devastando sus tierras. Además, Perseo se enamora de Andrómeda cuando esta es mera sombra, no cuando está encadenada a un escollo, lo que propicia una vinculación más natural entre las tres acciones que acomete Perseo, encauzadas por el tema del amor y de la belleza.

El joven sigue a la sombra de Andrómeda, que lo lleva hacia la cueva donde se le revelará su identidad, y liberará a la princesa por haber dado muerte a Medusa. Esta escena se representa en una selva, que asume la función de espacio para los juegos de amor, propia del jardín.

Una vez solo en el escenario Perseo, la atención se concentra en el cielo, donde Mercurio baja de una nube para entregarle un caduceo; a continuación, Palas, en un carro triunfal hace que se eleve para tomar un escudo. De nuevo, una jornada tiene como último lugar de representación el cielo, después de haber trazado otros itinerarios por tierra y por mar.

**Figura 11: Recreación del espacio de *Andróneda y Perseo*. Jornada II**



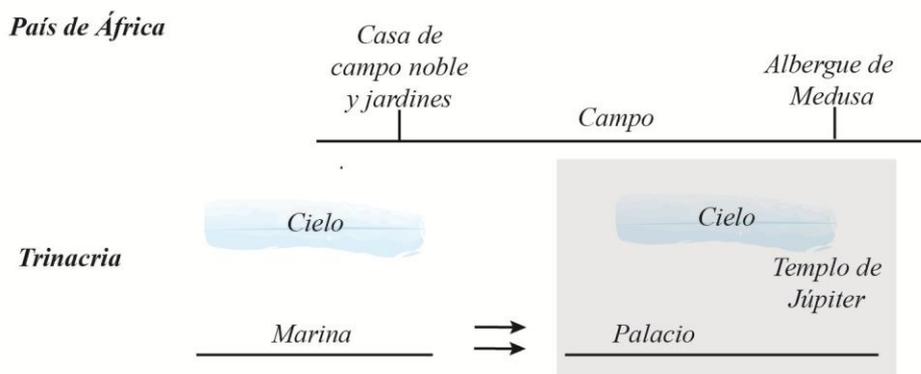
La jornada III se inicia con una mutación compleja, que representa a un lado una casa de campo noble y a otro un jardín. Perseo le recuerda a Bato todo el itinerario hecho hasta llegar allí y el motivo de su viaje y le pide que busque a alguien que le diga dónde vive Medusa. Será Lidoro quien le indique el camino:

«aquel edificio que/ a tierra en ruinas se avate/ es su albergue» (III, p. 118)<sup>110</sup>.

Perseo adormece con el caduceo a las hermanas de Medusa y hace que esta se mire en el espejo del escudo. Las dos gorgonas despiertan y huyen hacia el bosque, pero son detenidas por Lidoro. Cuando Medusa es vencida, se forma a partir de su sangre el caballo Pegaso y se retiran los personajes. A continuación sale Discordia, que amenaza con impedir la salvación de Andrómeda y muestra la transición hacia Trinacria. A este episodio le sucede la mutación del teatro del mismo modo que se había hecho para representar el infierno, con toda la escena descubierta, «pero con tal novedad que si antes fue de fuego, agora de agua» (III, p. 132).

Perseo se representa volando a lomos de Pegaso (y no con las sandalias aladas de Mercurio) en el momento en el que se enfrenta al monstruo marino, costumbre arraigada en los pintores de la época, como se advierte en *Perseo liberando a Andrómeda*, de Joachim Wtewael. Cuando el rey pregunta a Perseo por su origen, Lidoro aparece y explica cómo ha seguido por mar a Perseo y que le ha ido acompañando en el viaje el templo de Acaya, que se asienta en Trinacria al tiempo que se transmuta la escena en un palacio. Del templo saldrán Dánae, Polídites y otros. Dos nubes con los dioses Juno y Discordia y Mercurio y Palas completan la escena final.

**Figura 12: Recreación del espacio de *Andrómeda y Perseo*. Jornada III**



Llama la atención el edificio que vuela y que contiene personajes en su interior, recurso que también utilizará Calderón más adelante en su comedia de caballerías *El castillo de Lindabridis*. Este elemento hace que la acción se sostenga sobre un hilo de fantasía.

<sup>110</sup> Maestre, ed. de *El Faetonte*, 1994, p. 19, indica que a continuación se intercalaría una mutación de «el albergue de Medusa», escena síntesis de la fusión del foro «Infierno» y los bastidores de la «Froncosa selva».

En *Andrómeda y Perseo* la ilusión viene creada por distintos elementos que tienen un contacto con la historia que viven los personajes humanos de la obra:

La gruta de Morfeo es un espacio que causa temor a los habitantes de Acaya, razón por la cual nadie se atreve a penetrar en ella. Este halo de misterio queda descubierto cuando Perseo se adentra en ella y queda sumido en un sueño. El estado del personaje hace que el espectador pueda esperar cualquier transmutación de la escena: es entonces cuando se nos muestra el cuarto de Dánae.

El infierno aparece después de haber sido anunciado en una conversación entre Juno y Discordia y su aparición tiene un origen mágico. El paso del país de Lidoro en África a Trinacria se da a través de una tioscopia de la diosa Discordia, que nos sumerge en un nuevo espacio<sup>111</sup>.

En Acaya se concentran los espacios maravillosos. Incluso al final de la obra, su presencia nace de lo extraordinario. De este modo, instantes antes de aparecer el templo, Lidoro, que se incorpora a la escena final tras un largo viaje, comenta la existencia de este. Al comienzo de la obra el templo es solo un espacio aludido, después aparecerá como latente, con el traslado del rey y los extranjeros desde las caserías nevadas hasta allí, y al final se muestra patente. Hay pues, una progresión en el tratamiento de este lugar.

Finalmente, en las fuentes mitológicas, después de liberar a Andrómeda, Perseo regresa a Sérifos y salva a su madre del tirano Polidectes, abandona la isla y se dirige a su patria, Argos, donde se cumplirá el oráculo de Acrisio. Calderón aúna estos espacios que él ha modificado en las últimas escenas de su comedia: Acaya (lugar donde creció) y Trinacria (su patria) aparecen superpuestas, con la llegada del templo de Acaya —y todos los personajes vinculados a este sitio— sobre un fondo palaciego.

#### **4.2. Escenas dinámicas y espacios itinerantes**

Antes del tercer cuadro de la jornada II, las escenas dinámicas son escasas y están vinculadas a espacios ocultos que anuncian la llegada de personajes. Tan solo encontramos dos escenas de interés.

En la primera, Perseo se introduce en la gruta de Morfeo y entre sueños se

---

<sup>111</sup> La alternancia de los dos espacios, África y Trinacria, está presente también en la comedia caballerescas de ambiente exótico *Argenis y Poliarco*. Acerca del distanciamiento espacio-temporal y la influencia de la mitología en *Argenis y Poliarco*, ver Vara López, 2011.

muestra la habitación de su madre<sup>112</sup> en el momento en el que es fecundada por Júpiter (II, 1, 4C), esto genera la superposición de dos espacios que físicamente podemos ver sobre el escenario, pero que son de distinta naturaleza, pues uno subjetivo (el que enmarca el sueño) solapa a otro objetivo (la gruta).

En la segunda, por un lado, Perseo queda apartado de una conversación entre Dánae y Cardenio y, por otro, Polídites y Libio se esconden para escuchar a Lidoro y a Dánae (II, 1, 7AC). La estructura es similar, pero la actitud del segundo conjunto es distinta, pues solo en el segundo caso existe una intención de escucha.

A partir de ese momento, hay dos episodios que muestran una mayor complejidad en cuanto a la formación de acciones simultáneas:

- El encuentro entre Andrómeda y Perseo (II, 3, 15). Perseo y Bato salen a escena justo antes de que Andrómeda aparezca sobre el tablado tratando de dar muerte a una fiera (Discordia). Esta situación da lugar a una escena dinámica donde Fineo, siguiendo a la diosa, se detiene para escuchar la conversación entre el héroe y la princesa.

- El acecho y la derrota de Medusa (III, 1, 3-5). Perseo llega a los alrededores del albergue de Medusa (escena 3) y se esconde para observar a las hermanas de esta, a las que acaba sedando con la acción del caduceo. Se genera entonces un ambiente de tensión, en el que Medusa queda parcialmente inerte y sus hermanas pueden despertar en cualquier momento del letargo en el que se encuentran. Antes de llegar hasta el albergue de Medusa, Perseo ha construido un EI que le ha llevado a esconderse cerca de las puertas del recinto. Lidoro le muestra en la lejanía el edificio en ruinas del monstruo y Perseo se dirige en esa dirección revelando su miedo. En un momento del recorrido ve a las hermanas de Medusa y fija el momento de llegada: «Hasta mejor ocasión,/ estas ruinas me recaten» (III, p. 119).

A partir de entonces se configura una serie de escenas dinámicas que actúan de preámbulo de la muerte de Medusa. Perseo hostiga a la gorgona, utiliza su escudo para que se vea reflejada en él, momento en el que Sirene y Libia, ya despiertas, huyen de la escena.

En las partes A-C de la escena 4, Sirene y Libia duermen, con lo que estamos ante una subescena muda, pero es en la parte D donde se activa para evitar un vacío de actividad sobre el tablado. En las dos partes que siguen, las subescenas S1 y S2 se

---

<sup>112</sup> Ver Solera López, 2002.

alternan en el tablado, de modo que el espectador no puede ver los dos conjuntos sobre el escenario de manera simultánea. La llegada de Lidoro y Bato, que tratan de impedir la salida de las dos hermanas, refuerza el espacio visible, mientras dentro, las voces de Medusa nos informan de que tropieza y cae.

Cabría esperar que la muerte de Medusa se ubicara en una escena interior, algo frecuente en la tragedia griega, pero lo cierto es que la acotación que sigue a la parte A de la escena 5 nos indica: «con estos versos que dice Medusa dentro, se arrojó al tablado una estatua parecida a ella, así en el traje como en el tocado, de modo que fue fácil equivocarse el auditorio pensando que era ella la que había tropezado y caído, conque fue más admirada la tropelía de la cabeza, pues llegando Perseo y cortándola hizo pavor gusto, y más al ver los miedos de Bato viéndola saltar en el tablado» (III, p. 126).

No obstante, aunque Perseo decapita a Medusa en escena, se ficciona el cuerpo de Medusa, puesto que se trata de una estatua. Así, el efecto patético, el horror y la compasión se mantienen ubicados en una escena interior y representados en la caída. Perseo y Medusa se ubican en una escena interior para que se produzca un momento de clímax distinto al que se está viendo en el tablado. El efecto del sueño es quizá creado porque Perseo acabó con la vida de Medusa mientras esta dormía, con lo que ese elemento, de algún modo, estaría presente en la obra.

Discordia mueve a continuación el desplazamiento de un espacio a otro, pues traslada la acción de África a Trinacria mediante una ticoscopia, a la que después seguirán unas voces desde «dentro»:

y más cuando ya veo  
lograrse de mis cóleras el fruto,  
pues vestida de luto,  
*Tocan cajas destempladas y sordinas roncas.*  
al funesto compás de destempladas  
cajas, de triste canto acompañadas,  
Andrómeda camina  
al teatro fatal de la marina  
(III, p. 131)

Para terminar, las cinco últimas escenas de la obra tienen una división clara entre los dioses, situados en el cielo, y los personajes humanos, en el tablado, de forma que se crean escenas simultáneas sin que haya interacción entre los dos niveles.

### 4.3. Segmentación de la estructura dramática

#### JORNADA I. Cuadro 1. Paisaje con caserías nevadas.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y espacios itinerantes
1	<i>A-B En habiendo la máscara, que fue remate de la loa, desocupado el tablado, se vio toda la escena en un instante transformada en rústicas caserías, chozas y cabañas que, cubiertas de nieve, hermozeaban con desaliño y extrañeza los ribazos de sus riscos, montes y breñas [...].</i>	Cuatro villanos huyen de la soberbia de Perseo.	<p><b>Parte A</b> Perseo amenaza a los villanos. Dentro.</p> <p><b>Parte B</b> Los villanos salen a escena: no quieren obedecer a Perseo, que los necesita para atrapar a una fiera.</p>
2	<i>A Sale Perseo de villano. B Abrázanse con él (con Perseo) los tres (Gilote, Ergasto y Riselo).</i>	La lección de Bato.	<p><b>Parte A</b> Todos obedecen a Perseo, excepto Bato.</p> <p><b>Parte B</b> Bato le desvela a Perseo su verdadero origen, para que tenga humildad.</p>
3	<i>A Vanse los tres. B-C Sale Dánae de villana.</i>	La reacción de Perseo.	<p><b>Parte A</b> Ataque a Bato, interrumpido por Dánae.</p> <p><b>Parte B</b> Perseo pide explicaciones a su madre: confirmación de su origen extranjero.</p> <p><b>Parte C</b> Silencio de Dánae por miedo a un poder supremo.</p>
4	<i>A Vase (Dánae). B VOCES Dentro a una parte.</i>	Perseo implora a los dioses para saber quién es su padre.	<p><b>Parte A</b> <b>Diálogo en espacio múltiple</b> con la Música (dentro).</p> <p><b>Parte B</b> Interrupción. Voces nuevas.</p>
			<p><b>Subescenas</b>      <b>Espacios escénicos</b>      <b>Técnica</b></p> <p>S1: Perseo. Espacio múltiple: Alternancia. S2: Lidoro, Fineo y patente y latente. otros. Dentro.</p>

#### JORNADA I. Cuadro 2. Focalización en el cielo.

5	<i>Desde que Perseo dijo aquel pasado verso de la nube que en el último perfil del horizonte se terminaba y [...]no hizo de ella más aprecio que citarla, empezó a crecer en un hermoso nubarrón [...]al desaparecerse, dejar detrás de sí otro bello nubarrón de oro, coronado de rayos, que a manera de trono sustentaba en la última de sus gradas las dos deidades de Palas y Mercurio, ella en traje militar, con espada, pluma y bengala, y él en traje romano, con alas en el coturno y en el sombrero.[...].</i>		Intención de Mercurio de desvelarle a Perseo su historia en un sueño.
---	--	--	---

**JORNADA I. Cuadro 3. Paisaje con caserías nevadas.**

<p><b>6</b> <b>ECB</b></p>	<p><b>A</b> Desapareció Palas, fuese Mercurio y volvieron las voces a su primera confusión. <b>B</b> Sale el rey Polídates y criados. <b>C-D</b> Sale Dánae. <b>E</b> Sale Perseo. <b>F</b> Sale Cardenio, viejo venerable, vestido de mayoral, y con él los villanos.</p>	<p>Polídates conoce a Dánae.</p>	<p><b>Parte A</b> Voces de Polídates, Lidoro, Fineo y otros. Dentro. <b>Parte B</b> Polídates espera que se cumpla una profecía: el hijo de una bella mujer honrará sus tierras. <b>Parte C</b> Dánae busca a Perseo. <b>Parte D</b> Dánae no puede entretenerse hablando con Polídates. <b>Parte E</b> Perseo sale y resguarda a su madre de las preguntas de Polídates. <b>Parte F</b> Dánae descubre que Polídates es el rey.</p>	<p><b>Subescenas</b>      <b>Espacios escénicos</b>      <b>Técnica</b> <b>S1:</b> Dánae.      Espacio único: Una sola <b>S2:</b> Polídates, Lidoro, Fineo y otros.      distintas posiciones en el tablado.      intervención de <b>S1.</b></p>
<p><b>7</b></p>	<p><b>A-D</b> Sale Lidoro y gente por una parte, y por otra gente y Fineo. <b>E</b> Vase (Polídates).</p>	<p>Lidoro y Fineo explican para qué se dirigen al templo de Júpiter.</p>	<p><b>Parte A</b> Lidoro oculta que conoce a Dánae. <b>Parte B</b> Cardenio indica a Lidoro y a Fineo que están ante el rey. <b>Parte C</b> Fineo, primo de Andrómeda, explica que su hermosura ha enojado a Venus. <b>Parte D</b> Lidoro cuenta cómo Minerva transformó el cabello de Medusa en serpientes. <b>Parte E</b> Todos se marchan al templo de Júpiter para saber cómo liberar a las dos tierras de los extranjeros del enojo de las dos diosas.</p>	

<b>8</b>	<p><i>A Vanse(Gilote, Bato, Ergasto).</i>  <i>B ANDRÓMEDA Dentro</i>  <i>C Sale Mercurio en figura de Andrómeda, de cazadora, como asustada</i>  <i>D Vase (Andrómeda).</i></p>	<p>La identidad de Perseo. Andrómeda lo lleva hacia la gruta de Morfeo.</p>	<p><b>Parte A</b> Soliloquio de Perseo.</p> <p><b>Parte B</b> Interrupción. Voces nuevas.</p> <p><b>Parte C</b> Andrómeda pide a Perseo que la proteja de una fiera.</p> <p><b>Parte D</b> Perseo sigue a Andrómeda.</p> <p><b>Diálogo en espacio múltiple.</b></p>	<p><b>Subescenas</b></p> <p><b>S1:</b> Perseo.  <b>S2:</b> Andrómeda. Dentro.</p> <p><b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.</p> <p><b>Técnica</b> Alternancia.</p>
----------	---	---	---	--

### JORNADA I. Cuadro 4. Focalización en el cielo.

<b>9</b>	<p><i>Sale (Andrómeda), y sale en lo alto luchando Palas y la Discordia.</i></p>	<p>Discordia amenaza con contarle todo a Juno y Palas la arroja del cielo.</p>
----------	--	--

### JORNADA II. Cuadro 1. Gruta de Morfeo y caserías nevadas.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI
<b>1</b>	<p><i>Acabó la primera jornada el admirable deleitoso susto de la caída de la Discordia y, habiendo respirado el auditorio, divertido en un ingenioso sainete- que fue discreta folla de músicas, bailes y disfraces-, empezó la segunda, transformándose la escena en una horrorosa gruta de Morfeo, cuyo lóbrego espacio guarnecían peladas peñas con algunos troncos pálidos beleños y cipreses. Estaba en lo profundo della la deidad del sueño, significada en un anciano viejo, recostada sobre un riscof[...].</i></p>	<p>Perseo sigue a Andrómeda.</p>	
<b>2</b>	<p><i>Vase Andrómeda y él reconoce el sitio, como asombrado.</i></p>	<p>Perseo se dirige a Morfeo para preguntar por Andrómeda-Mercurio.</p>	
<b>3</b>	<p><i>Levantóse Morfeo y cantando en trémula voz caduca dijo:...</i></p>	<p>La respuesta de Morfeo. Diálogo en espacio subjetivo.</p>	

<p><b>4</b> Cuarto de Dánae</p>	<p><i>A Al ausentarse Morfeo del tablado, se transformó lo horroroso de la gruta en un rico retrete majestuosamente aderezado de preciosos menajes, colgaduras, camas, espejos, escritorios, sillas y estrados [...] En el primer término de su habitación se vio Dánae, bizarramente compuesta de galas cortesanías, sentada en el estrado, y con ella algunas damas, [...].</i> <i>B Prosigue la lluvia y van cogiendo todas.</i> <i>C JÚPITER Dentro.</i></p>	<p>Ilusión sobre el origen de Perseo.</p>	<p><b>Parte A</b> Dánae pregunta por el delito cometido.</p> <p><b>Parte B</b> La lluvia dorada. Las damas recogen cuanto pueden de ella.</p> <p><b>Parte C</b> La historia de Júpiter y Dánae. El asombro de Perseo.</p>	<p><b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Perseo. <b>S2:</b> Dánae y Júpiter.</p> <p><b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente (subjetivo y objetivo). <b>S1:</b> tablado (objetivo). <b>S2:</b> tablado (subjetivo).Tras recitar Júpiter un verso dentro, sale al espacio patente.</p> <p><b>Técnica</b> <b>S2:</b> subescena muda.</p>
<p><b>5</b> Casertás nevadas</p>	<p><i>A De esta confusión de representar unos y cantar otros, huyendo Dánae, y Júpiter tras ella, dejaron el teatro, y al mismo tiempo desapareció el retrete con todos sus adornos, quedando como primero la perspectiva de la nieve, cuya escena repetida disculpó despertando el confuso ademán de Perseo[...] volviendo a hallarse en el mismo lugar donde le asaltó la sombra de la fúgida Andrómeda. [...]</i> <i>B En este breve espacio salió Dánae vestida de villana, siendo la presta mudanza del traje, para la duda de Perseo, el mayor testigo de su fantasía.</i></p>	<p>La frustración de Perseo.</p>	<p><b>Parte A</b> Deseo de vengarse en Júpiter.</p> <p><b>Parte B</b> Dánae se vuelve a buscar a su hijo.</p>	<p><b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Perseo y Dánae. <b>S2:</b> Lidoro y otros. Dentro.</p> <p><b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.</p> <p><b>Técnica</b> Una sola intervención de <b>S1</b>.</p>
<p><b>6</b></p>	<p><i>A Sale Bato.</i> <i>B Salen Fineo y Lidoro, el rey Políditas, Cardenio y todos los villanos.</i></p>	<p>Lo sucedido en el templo de Júpiter.</p>	<p><b>Parte A</b> Bato es incapaz de contarle.</p> <p><b>Parte B</b> Andrómada y Medusa han de morir para que cese el enojo de Venus y Minerva.</p>	<p><b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Cardenio y Dánae. <b>S2:</b> Perseo.</p> <p><b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.</p> <p><b>Técnica</b> Una sola intervención de <b>S1</b>.</p>
<p><b>7</b> ECB</p>	<p><i>A Yéndose el Rey con estos versos, quedan hablando aparte Dánae y Cardenio; y Perseo solo, a un lado.</i> <i>B Vase (Perseo).</i> <i>C Vase (Cardenio).</i></p>	<p>La historia de Dánae.</p>	<p><b>Parte A</b> Dánae y Cardenio se alejan de Perseo para hablar.</p> <p><b>Parte B</b> Un ruido de espadas interrumpe la conversación.</p> <p><b>Parte C</b> Lidoro explica cómo el padre de Dánae la echó al mar.</p>	<p><b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Cardenio y Dánae. <b>S2:</b> Perseo.</p> <p><b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.</p> <p><b>Técnica</b> Una sola intervención de <b>S1</b>.</p> <p><b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Lidoro y Dánae. <b>S2:</b> Voces. Dentro.</p> <p><b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.</p> <p><b>Técnica</b> Una sola intervención de <b>S1</b>.</p> <p><b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Lidoro y Dánae. <b>S2:</b> Políditas y Libio.</p> <p><b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.</p> <p><b>Técnica</b> Alternancia.</p>

8	<p><b>A</b> Sale Cardenio.  <b>B</b> Vase (Lidoro).  <b>C</b> Amenaza Políditos a Cardenio con la daga; detiéndole Dánae y sale Perseo.  <b>D</b> Hácela (Políditos) una reverencia y habla después con Perseo.  <b>E</b> Salen los villanos.</p>	<p>La reacción de Políditos.</p> <p><b>Parte A</b>  Políditos se enfada con Lidoro por no haber respetado la orden de que se fuera.</p> <p><b>Parte B</b>  Políditos se enfada con Cardenio por haber mantenido oculta a Dánae.</p> <p><b>Parte C</b>  Perseo sale a defender a Cardenio y a Dánae.</p> <p><b>Parte D</b>  Políditos ensalza el alto linaje de Dánae y de Perseo.</p> <p><b>Parte E</b>  Vítore para Dánae y Perseo.</p>	
---	---	--	--

### JORNADA II. Cuadro 2. Caserías nevadas e infierno.

9	<p><b>A</b> Al entrarse el rey Políditos, Dánae y Perseo por una parte, salen por otra la Discordia y Mercurio, y lo que Mercurio representa es cantado, a diferencia de la Discordia.  <b>B</b> Vase la Discordia y sale Bato.  <b>C</b> Escóndese Bato y vuelve a salir la Discordia.  <b>D</b> Cantan dentro las tres Furias.</p>	<p>Los dioses se posicionan.</p> <p><b>Parte A</b>  Mercurio favorecerá a Perseo; Discordia le pondrá impedimentos.</p> <p><b>Parte B</b>  Mercurio pide a Bato que le informe de los planes de Discordia.</p> <p><b>Parte C</b>  Discordia invoca a Juno, que le entrega una vara mágica y le remite a las Furias para que persigan a Dánae y Perseo.</p> <p><b>Parte D</b>  Discordia invoca a las Furias.  <b>Diálogo en espacio múltiple.</b></p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Subscenas</th> <th>Espacios escénicos</th> <th>Técnica</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>S1:</b> Discordia y Juno. <b>S2:</b> Bato. Escondido.</td> <td>Espacio múltiple y patente: <b>S1:</b> tablado y aire. <b>S2:</b> tablado.</td> <td>Una sola intervención de <b>S2</b>.</td> </tr> <tr> <th>Subscenas</th> <th>Espacios escénicos</th> <th>Técnica</th> </tr> <tr> <td><b>S1:</b> Discordia y Furias. Dentro. <b>S2:</b> Bato. Escondido.</td> <td>Espacio múltiple complejo: <b>S1:</b> tablado y dentro <b>S2:</b> tablado.</td> <td>Una sola intervención de <b>S2</b>.</td> </tr> </tbody> </table>	Subscenas	Espacios escénicos	Técnica	<b>S1:</b> Discordia y Juno. <b>S2:</b> Bato. Escondido.	Espacio múltiple y patente: <b>S1:</b> tablado y aire. <b>S2:</b> tablado.	Una sola intervención de <b>S2</b> .	Subscenas	Espacios escénicos	Técnica	<b>S1:</b> Discordia y Furias. Dentro. <b>S2:</b> Bato. Escondido.	Espacio múltiple complejo: <b>S1:</b> tablado y dentro <b>S2:</b> tablado.	Una sola intervención de <b>S2</b> .
Subscenas	Espacios escénicos	Técnica													
<b>S1:</b> Discordia y Juno. <b>S2:</b> Bato. Escondido.	Espacio múltiple y patente: <b>S1:</b> tablado y aire. <b>S2:</b> tablado.	Una sola intervención de <b>S2</b> .													
Subscenas	Espacios escénicos	Técnica													
<b>S1:</b> Discordia y Furias. Dentro. <b>S2:</b> Bato. Escondido.	Espacio múltiple complejo: <b>S1:</b> tablado y dentro <b>S2:</b> tablado.	Una sola intervención de <b>S2</b> .													
10 Infierno	<p><b>A</b> Fue la transmutación desta escena tan admirable, tan nueva y tan estraña, que pudo adelantarse a la imaginación de los que más prevenidos la esperaban, porque en un instante a la seña de la vara con que la Discordia escribía vagos caracteres</p>	<p>En el infierno.</p> <p><b>Parte A</b>  Bato es descubierto.</p> <p><b>Parte B</b>  Miedo de Bato ante la Hidra.</p> <p><b>Parte C</b>  Miedo de Bato ante Cancerbero.</p>													

	<p><i>errados se vio el teatro desde sus más altas nubes a sus más retirados espacios convertido en un volcán de fuego, tan horrorosamente apacible, que a un tiempo estremecía y deleitaba, siendo esta la primera vez que logró el Coliseo sus distancias, pues nunca se vio con más fondos descubiertos; y siendo así que las perspectivas de ruinas abrasadas bastaran primorosas a hacer distante lo cercano, qué sería cuando en los términos pudieron hacer más distante lo distante. [...].</i></p> <p><b>B</b> Arrójale (Discordia a Bato) y topa con la Hidra</p> <p><b>C</b> Al irse huyendo (Bato), topa con la Hidra.</p> <p><b>D</b> Huye él (Bato), y ella sacude con la vara a la Hidra y Cerbero, y ambos se hunden.</p> <p><b>E</b> Vase (Bato).</p>	<p><b>Parte D</b> Discordia pide a las Furias que Perseo no realice con éxito sus hazañas.</p> <p><b>Parte E</b> Las Furias, al servicio de Discordia.</p>	
<b>JORNADA II. Cuadro 3. Selva en Trinacria.</b>			
11	<p><i>Sucedió al pasado teatro otro, si no tan maravilloso, no menos apacible, porque en su oposición parece que quiso el acaso de la fábula pasarse a ser cuidado haciendo que sustituyese el asombro a la hermosura. Esta se esmeró en los dibujos de una frondosa selva, donde, después de haber sonado dentro las primeras voces, salieron al tablado Fineo, Celio y gente, como que salían del mar a tierra derrotados.</i></p>	<p>Fineo, Celio y gente llegan a la costa después de una tormenta. Fineo pide silencio acerca del oráculo de Andrómeda.</p>	
12	<p><i>A Sale el rey de Trinacria, viejo venerable, y Andrómeda y Laura con acompañamiento de damas</i></p> <p><b>B</b> Vanse las damas.</p>	<p>La intención de Fineo.</p> <p><b>Parte A</b> Fineo explica que para vencer al monstruo que acecha a Andrómeda hay que matar antes a Medusa.</p> <p><b>Parte B</b> Andrómeda rechaza a Fineo.</p>	
13	<p><i>A Vase (Andrómeda)</i></p> <p><b>B</b> Vase (Fineo) con Celio.</p>	<p>Conversación entre Fineo y Laura.</p> <p><b>Parte A</b> Fineo pregunta a Laura por el desdén de Andrómeda.</p> <p><b>Parte B</b> Interrupción del diálogo. Nuevas voces.</p> <p><b>Ticoscopia.</b></p>	<p><b>Subescenas</b> S1: Fineo y Laura. S2: Discordia. Dentro. S3: Perseo. Dentro.</p> <p><b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.</p> <p><b>Técnica</b> Una sola intervención de S1 y de S2.</p>

14	<p><i>A Vase Laura y sale la Discordia</i>  <i>B Escóndese (Discordia)</i>  <i>C PERSEO En viéndola se admira y ella (Andrómeda) se suspende.</i></p>	<p>Andrómeda y Perseo se encuentran.</p> <p><b>Parte A</b> Discordia anuncia las desdichas de Perseo.</p> <p><b>Parte B</b> Andrómeda sale a matar lo que cree que es una fiera.</p> <p><b>Parte C</b> Perseo intenta detenerla.</p>	<p><b>Subescenas</b> S1: Perseo y Bato. S2: Discordia. Dentro. S3: Andrómeda.</p> <p><b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.</p> <p><b>Técnica</b> Una sola intervención de S2.</p>
15 ECB	<p><i>A-B Pasa atravesando el tablado, Fineo tras ella, y en viendo a Andrómeda y Perseo se detiene</i>  <i>C Ella, huyendo, y él, deteniéndola, llegan donde está Fineo escondido, y sale empuñando la espada</i>  <i>D Riñen y ella en medio procura detenerlos</i>  <i>E Sale el Rey, Celio y soldados</i>  <i>F Vase (Bato)</i>  <i>G Vase (Fino)</i></p>	<p>Fino revela el oráculo.</p> <p><b>Parte A</b> Perseo declara su vulnerabilidad ante Andrómeda. Fineo sigue a Discordia.</p> <p><b>Parte B</b> Andrómeda pretende marcharse.</p> <p><b>Parte C</b> Fino quiere dar muerte a Perseo.</p> <p><b>Parte D</b> Andrómeda intenta detenerlos. Descripción desde dentro.</p> <p><b>Parte E</b> Bato huye.</p> <p><b>Parte F</b> Fino se opone a que el rey mate a Perseo para que sufra celos. Hace público que hay que sacrificar a Andrómeda.</p> <p><b>Parte G</b> Se concede el plazo de un día antes de que sea sacrificada Andrómeda.</p>	<p><b>Subescenas</b> S1: Andrómeda y Perseo. S2: Fino.</p> <p><b>Subescenas</b> S1: Andrómeda y Perseo. S2: Fino.</p> <p><b>Subescenas</b> S1: Andrómeda, Perseo y Fino. S2: Discordia. Dentro.</p> <p><b>Espacios escénicos</b> Espacio único: distintas posiciones en el tablado.</p> <p><b>Espacios escénicos</b> Espacio único: distintas posiciones en el tablado.</p> <p><b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.</p> <p><b>Técnica</b> Alternancia.</p> <p><b>Técnica</b> S2: subescena muda.</p> <p><b>Técnica</b> Una sola intervención de S2.</p>
16	<p><i>A Vase (Andrómeda)</i>  <i>B Apareció Mercurio en lo alto del tablado, sentado en la extremidad de una nube, con tal artificio que todo el espacio que tardó en bajar al tablado cantando los versos que se siguen vino en continuo movimiento volviendo a toas partes el rostro. Traía en la mano el caduceo y, en llegando a tierra, desapareciendo la nube, quedó en ella desasido con admiración de quienes vieron la seguridad con que venía en inquietud tan maravillosa. [...].</i></p>	<p>Perseo recibe la ayuda de Palas y Mercurio.</p> <p><b>Parte A</b> Perseo se queja a los dioses de su suerte y les pide ayuda.</p> <p><b>Parte B</b> Mercurio se muestra favorable a él y le entrega su caduceo para adormecer a Medusa.</p> <p><b>Parte C</b> Palas le ofrece un escudo y le facilita una nube para que suba a recogerlo.</p>	

*C Palas, en la otra parte del teatro, apareció también en lo más alto de él, en un carro triunfal que, como a diosa de la guerra, tiraban dos leones. Era su arquitectura hermosa y rica, argentada toda de plata, y en su popa, donde venía la deidad sentada, estaba hecho un trono, guarnecido de vistosos rayos. [...].*  
**D** Con este verso se desprendió la nube en que pisaba el carro y, cayendo al tablado, se puso Perseo en ella y empezó a subir hasta emparejar con Palas. [...].

**Parte D**  
 Perseo, acompañado de Mercurio, recibe el escudo.

### JORNADA III. Cuadro 1. Campos del país de Lidoro en África. Casa de campo noble y jardines.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI
1	<i>A-B Para empezar el tercer acto, antes que saliese nadie al tablado se mudó toda la escena en la más extraña de las perspectivas por la variedad de que constaba. Era de una parte el un costado della una fabrica hermosa con sus ventanajes y portadas, en tal disposición que daban a entender ser casa de campo noble; y para que más el sitio lo calificase eran de la otra, en el otro costado, amenos jardines los que la hermozeaban. Y para dar principio al intento que es, en esta conformidad lo había prevenido. [...].</i>	Perseo tiene la determinación de dar muerte a Medusa.	<p><b>Parte A</b>            Conversación entre Perseo y Bato.</p> <p><b>Parte B</b>            Interrupción. Nuevas voces.</p> <p><b>Subescenas</b>  <b>S1:</b> Perseo y Bato.  <b>S2:</b> Lidoro. Dentro.</p> <p><b>Espacios escénicos</b>            Espacio múltiple: patente y latente.</p> <p><b>Técnica</b>            Una sola intervención de <b>S2</b>.</p>
2	<i>A Salen Lidoro, y gente con arcsos y flechas.</i> <b>B</b> Cogen a Bato.	Intención de Lidoro de sacrificar Perseo o a Bato.	<p><b>Parte A</b>            Bato es el elegido.</p> <p><b>Parte B</b>            Lidoro desiste; Perseo se dirige a la morada de Medusa.</p>
3	<i>A Vanse todos, quedando solo Perseo.</i> <b>B</b> Salen Libia y Sirene como con recato, mirando la campaña. <b>C</b> Al volver la espalda Libia a la parte donde Perseo está escondido, él la toca con el caduceo y ella empieza a cantar, enflaquecida la voz, como dormitada. <b>D</b> Llega al mismo puesto Sirene, y ocurre lo mismo <b>E</b> Repiten la copla perturbadas con el sueño y al fin della se quedan dormidas, y sale Perseo.	Las guardianas de Medusa.	<p><b>Parte A</b>            Miedo de Perseo.  <b>Ticoscopia.</b></p> <p><b>Parte B</b>            Sirene y Libia vigilan la entrada.</p> <p><b>Parte C</b>            Perseo adeorrece a las dos hermanas con el caduceo.</p> <p><b>Subescenas</b>  <b>S1:</b> Sirene y Libia.  <b>S2:</b> Perseo. Escondido.</p> <p><b>Subescenas</b>  <b>S1:</b> Sirene y Libia.  <b>S2:</b> Perseo.</p> <p><b>Espacios escénicos</b>            Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.</p> <p><b>Espacios escénicos</b>            Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.</p> <p><b>Técnica</b>  <b>S2:</b> subescena muda.</p> <p><b>Técnica</b>  <b>S2:</b> subescena muda.</p>

	<p><b>Parte D</b> Las dos hermanas a punto de dormirse.</p> <p><b>Parte E</b> Perseo se prepara para entrar hacia donde se encuentra Medusa.</p>																			
<p><b>4</b></p> <p><i>A Al irse a entrar por entre las dos, se repara y, volviendo a esconderse, sale Medusa vestida de pieles, suelto el cabello y entre las trenzasde él algunos áspides</i></p> <p><i>B Va saliendo Perseo con recato y pónese detrás de Medusa</i></p> <p><i>C Vase retirando, y él siempre poniéndola el espejo delante</i></p> <p><i>D Éntranse por una parte, ella retirándose y él siguiéndola con el escudo a los ojos</i></p> <p><i>E Vuelven Medusa y Perseo en la misma acción que se entraron, por otra parte.</i></p> <p><i>F Éntrase huyendo Medusa; síguela Perseo, y salen Libia y Sirene.</i></p>	<p>La salida de Medusa.</p> <p><b>Parte A</b> Medusa, extrañada al ver cómo sus dos hermanas están dormidas.</p> <p><b>Parte B</b> Perseo se dirige a Medusa y le pide que mire hacia atrás.</p> <p><b>Parte C</b> Perseo usa el escudo.</p> <p><b>Parte D</b> Sirene y Libia despiertan. Medusa huye de Perseo.</p> <p><b>Parte E</b> Insistencia de Perseo.</p> <p><b>Parte F</b> Libia y Sirene se disponen a huir al ver que su hermana ha sido vencida.</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Subescenas</th> <th>Espacios escénicos</th> <th>Técnica</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>S1:</b> Sirene y Libia. <b>S2:</b> Perseo. <b>S3:</b> Medusa.</td> <td>Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.</td> <td>Una sola intervención de <b>S2</b>.</td> </tr> <tr> <td><b>S1:</b> Perseo y Medusa. <b>S2:</b> Sirene y Libia.</td> <td>Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.</td> <td><b>S2:</b> subescena muda.</td> </tr> <tr> <td><b>S1:</b> Perseo y Medusa. <b>S2:</b> Sirene y Libia.</td> <td>Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.</td> <td><b>S2:</b> subescena muda.</td> </tr> <tr> <td><b>S1:</b> Sirene y Libia. <b>S2:</b> Perseo y Medusa. Dentro.</td> <td>Espacio múltiple: patente y latente.</td> <td>Indeterminada.</td> </tr> <tr> <td><b>S1:</b> Perseo y Medusa. <b>S2:</b> Sirene y Libia.</td> <td>Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.</td> <td><b>S2:</b> subescena muda.</td> </tr> </tbody> </table>	Subescenas	Espacios escénicos	Técnica	<b>S1:</b> Sirene y Libia. <b>S2:</b> Perseo. <b>S3:</b> Medusa.	Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	Una sola intervención de <b>S2</b> .	<b>S1:</b> Perseo y Medusa. <b>S2:</b> Sirene y Libia.	Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	<b>S2:</b> subescena muda.	<b>S1:</b> Perseo y Medusa. <b>S2:</b> Sirene y Libia.	Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	<b>S2:</b> subescena muda.	<b>S1:</b> Sirene y Libia. <b>S2:</b> Perseo y Medusa. Dentro.	Espacio múltiple: patente y latente.	Indeterminada.	<b>S1:</b> Perseo y Medusa. <b>S2:</b> Sirene y Libia.	Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	<b>S2:</b> subescena muda.
Subescenas	Espacios escénicos	Técnica																		
<b>S1:</b> Sirene y Libia. <b>S2:</b> Perseo. <b>S3:</b> Medusa.	Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	Una sola intervención de <b>S2</b> .																		
<b>S1:</b> Perseo y Medusa. <b>S2:</b> Sirene y Libia.	Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	<b>S2:</b> subescena muda.																		
<b>S1:</b> Perseo y Medusa. <b>S2:</b> Sirene y Libia.	Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	<b>S2:</b> subescena muda.																		
<b>S1:</b> Sirene y Libia. <b>S2:</b> Perseo y Medusa. Dentro.	Espacio múltiple: patente y latente.	Indeterminada.																		
<b>S1:</b> Perseo y Medusa. <b>S2:</b> Sirene y Libia.	Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	<b>S2:</b> subescena muda.																		
<p><b>5</b></p> <p><i>A Al ir huyendo las dos a la parte del bosque, salen de él Lidoro, Bato y gente, y detiéndolas con las flechas arboladas para ellas</i></p> <p><i>B Con estos versos que dice Medusa dentro, se arrojó al tablado una estatua parecida a ella, así en el traje como en el tocado, de modo que fue fácil equivocarse el auditorio pensando que era ella la que había tropezado y caído, conque fue más admirabla la tropelía de la cabeza, pues llegando Perseo y cortándola hizo pavor y gusto, y más al ver los miedos de Bato viéndola saltar en el tablado.</i></p>	<p>La muerte de Medusa.</p> <p><b>Parte A</b> Intención de Lidoro de detener a Perseo.</p> <p><b>Parte B</b> Medusa yace muerta: su veneno matará al monstruo de Andrómeda.</p> <p><b>Parte C</b> Perseo se dispone a subir a un caballo alado con la cabeza de Medusa.</p> <p><b>Parte D</b> Perseo se despide de Bato.</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Subescenas</th> <th>Espacios escénicos</th> <th>Técnica</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>S1:</b> Sirene, Libia, Lidoro, Bato. <b>S2:</b> Perseo y Medusa. Dentro.</td> <td>Espacio múltiple: patente y latente.</td> <td>Alternancia.</td> </tr> </tbody> </table>	Subescenas	Espacios escénicos	Técnica	<b>S1:</b> Sirene, Libia, Lidoro, Bato. <b>S2:</b> Perseo y Medusa. Dentro.	Espacio múltiple: patente y latente.	Alternancia.												
Subescenas	Espacios escénicos	Técnica																		
<b>S1:</b> Sirene, Libia, Lidoro, Bato. <b>S2:</b> Perseo y Medusa. Dentro.	Espacio múltiple: patente y latente.	Alternancia.																		

	<p><i>C Con este verso se abrió un escotillón y, escondiéndose en él el cuerpo de la estatua al tiempo que lo pedían los versos, salió como formando de sus cenizas un caballo con alas que atravesando el teatro, desapareció velozmente.</i></p> <p><b>D</b> Levanta la cabeza y vase (Bato).</p> <p><b>E</b> Vase (Perseo).</p>	<p><b>Parte E</b> Perseo (dentro) revela su identidad a Lidoro.</p> <p><b>Diálogo en espacio múltiple.</b></p>	
--	--	--	--

### JORNADA III. Cuadro 2. Transición hacia Trinacria.

<b>6</b>	<p><i>Sale la Discordia.</i></p>	Discordia, satisfecha, porque todos piden la muerte de Andrómeda.	<b>Subescenas</b>	<b>Espacios escénicos</b>	<b>Técnicas</b>
			S1: Discordia. S2: Gente en Trinacria. Dentro.	Espacio múltiple: Alternancia. patente y latente.	

### JORNADA III. Cuadro 3. Marina en Trinacria.

<b>7</b>	<p><i>En habiéndose ido la Discordia, antes que nadie saliera al tablado, se oyó al compás de cajas y sordinas la música lamentosa que dirán los versos. Y en su intermedio se mudó el teatro, en que se vio segunda vez toda la descubierta, pero con tal novedad que si antes fue de fuego, agora de agua. Estaba el primer término de los bastidores cubierto de peñas brutas, sembradas de conchas, caracoles y corales, con algunos mariscos y resacas; y el segundo término, de escollos sobre las ondas apenas descubiertos. [...].</i></p>	Andrómada es llevada a un escollo.			
<b>8</b>	<p><b>A</b> Vanse todos, dejando a Andrómeda sola.</p> <p><b>B</b> Salen seis ninfas vestidas de verdemar y plata, cantando y bailando todas.</p> <p><b>C</b> Vanse dejándola atada al escollo.</p>	Andrómada, encadenada al escollo.	<p><b>Parte A</b> Soliloquio de Andrómeda.</p> <p><b>Parte B</b> Lamento ante las nereidas.</p> <p><b>Parte C</b> Soliloquio de Andrómeda.</p>		
<b>9</b>	<p><b>A</b> En tanto que ella representaba estos versos y los ecos respondían sus oráculos voces distantes, se vio en el mar un monstruo que atravesando</p>	La caída del monstruo.	<p><b>Parte A</b> Aparición del monstruo.</p>		

	<p>las ondas, parecía mayor</p> <p><b>B</b> A estos versos se vino encarando al escollo, y a este tiempo se oyó dentro la voz de Perseo, a quien sucedió verse en el aire en el Pegaso, con el escudo embrazado y un asta en la otra mano[...].</p>		<p><b>Parte B</b> Intervención de Perseo.</p>			
10	<p><b>A</b> Baja al tablado (Perseo), apéase y desata a Andrómeda.</p> <p><b>B</b> BATO Dentro.</p> <p><b>C</b> Sale el rey Cefeo y los que pudieren.</p> <p><b>D</b> Sale Lidoro como asombrado y con pavor.</p>	Agradecimiento a Perseo.	<p><b>Parte A</b> Agradecimiento de Andrómeda.</p> <p><b>Parte B</b> Bato presume de haber ayudado a Perseo.</p> <p><b>Parte C</b> Agradecimiento del rey Cefeo.</p> <p><b>Parte D</b> Lidoro, asombrado por la hazaña de Perseo.</p>			
11	<p><b>A</b> Cantan dentro, en el aire, y vense a un lado del teatro, en lo más alto, Juno y la Discordia, y en el otro Mercurio y Palas, sentados los cuatro en dos nubarrones iguales</p> <p><b>B</b> Sale el carro de Palas en lo alto con Mercurio.</p>	Conversación entre dioses.	<p><b>Parte A</b> Juno le comenta a Discordia que han de retirarse tras la derrota.</p> <p><b>Parte B</b> Mercurio teme la venganza de Juno.</p>	<p><b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Perseo, Andrómeda, Lidoro y otros. <b>S2:</b> Juno y Discordia.</p> <p><b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Perseo, Andrómeda, Lidoro y otros. <b>S2:</b> Juno, Discordia, Mercurio y Palas.</p>	<p><b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple y patente. <b>S1:</b> Tablado. <b>S2:</b> Aire.</p> <p><b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple y patente. <b>S1:</b> Tablado. <b>S2:</b> Aire.</p>	<p><b>Técnica</b> <b>S1:</b> subescena muda.</p> <p><b>Técnica</b> <b>S1:</b> subescena muda.</p>
12	<p>Volvió la Música en el aire y con esta repetición bajó de lo más alto a un templo a cuya fábrica acompañaba la transmutación de un palacio regio que con lonja suya le guarnecía y adornaba. Venía en la fachada del inmenso edificio sentada la Música; y en habiéndose asentado en la tierra, salieron de él el rey Políditas, Dánae, Cardenio, Gilote, Ergasto, Riseo y otros.</p>	Admiración de todos por la aparición del templo y de los personajes que de él salen. El rey es favorable a la relación entre Perseo y Andrómeda.		<p><b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Perseo, Andrómeda, Lidoro, Plíditas, Dánae, Cardenio y otros. <b>S2:</b> Juno, Discordia, Mercurio y Palas.</p>	<p><b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple y patente. <b>S1:</b> Tablado. <b>S2:</b> Aire.</p>	<p><b>Técnica</b> <b>S2:</b> subescena muda.</p>
13	<p>Sale Fineo y vale a dar a Perseo.</p>	El último recurso de las Furias fracasas: Lidoro da muerte a Fineo.		<p><b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Perseo, Andrómeda, Fineo, Lidoro, Plíditas, Dánae, Cardenio y otros. <b>S2:</b> Juno, Discordia, Mercurio y Palas.</p>	<p><b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple y patente. <b>S1:</b> Tablado. <b>S2:</b> Aire.</p>	<p><b>Técnica</b> Alternancia.</p>

14

*A Por encima de la cúpula del templo se vio rasgarse un cielo, y en él Júpiter con un coro de dioses con instrumentos y voces, de suerte que a un tiempo se vio este teatro, como mejor diré después su planta, con un templo, un palacio, un cielo y unas deidades en el aire, y la gente del tablado, sin los que después fueron saliendo.*  
*B Aparecese Júpiter en un sol.*  
*C Salen, por una parte, las nueve musas, y, por otra, rústicos dioses, vestidos de labradores.*

Desenlace.

**Parte A**

Expectación por la música que se escucha.

**Parte B**

Aplauso de Júpiter por la hazaña de Perseo.

**Parte C**

Prosiguen los vítores.



5. *El golfo de las sirenas, El laurel de Apolo y La púrpura de la rosa.*

**Espacios de transformación**



Peter Paul Rubens  
Detalle de *Escila y Glauco*  
Museo Bonnat, Bayona

---

ULISES [...]  
Tras Escila hermosa iré,  
Que morir de una hermosura  
Es achaque más cortés,  
Mas no, vaya tras Caribdis,  
Que más noble elección es morir  
a manos del alma.  
(*El golfo de las sirenas*, p. 1201)

---



Rafael Sanzio  
Detalle de *El triunfo de Galatea*  
Villa Farnesina, Roma

---

APOLO  
¿Qué fuera, ¡ay de mí!, qué fuera  
Que al exhalarse el ardiente  
Etna de tu pecho, en mí  
Prendan sus iras crueles?  
(*El laurel de Apolo*, II, p. 971)

---

ADONIS  
¿Cómo puedo, ingrata Venus,  
Ya más que benigna,  
Asaltando también de sospechas  
Que es fuerza me embistan,  
Dejando tu vida a riesgo,  
Cuidar de la mía?  
(*La púrpura de la rosa*, p. 1051)

---



## 5.1. Consideraciones previas

*El golfo de las sirenas*, *El laurel de Apolo* y *La púrpura de la rosa* son consideradas tres obras menores dentro de las comedias mitológicas de Calderón y presentan una fuerte incidencia musical. La primera pieza, que recibe la denominación de «égloga piscatoria», está escrita en un solo acto, al igual que *El laurel de Apolo* y ambas se inscriben dentro del género de la zarzuela. *La púrpura de la rosa*, en cambio, está estructurada en dos jornadas y se representa totalmente cantada, por lo que se trata de una ópera, categoría musical que comparte con *Celos aun del aire matan*<sup>113</sup>.

Desde el punto de vista argumental, las tres obras giran en torno al enamoramiento de Ulises, Apolo y Adonis, protagonistas, respectivamente, de *El golfo de las sirenas*, *El laurel de Apolo* y *La púrpura de la rosa*. Ulises recibe el influjo de Escila y Caribdis, pero su voluntad vence al hechizo. Apolo y Adonis son heridos por las flechas de Amor; sin embargo, mientras el primero acaba sufriendo por ello, el segundo muere. En los tres casos existe una transformación derivada de los sentimientos de los personajes: Escila y Caribdis se convierten en rocas, ante el rechazo Ulises; Dafne, en laurel, por el hostigamiento de Apolo; y Adonis, en rosa, debido a los celos de Marte. Esta última mutación se completa con la de Venus en estrella y se glorifica con la elevación de los amantes.

## 5.2. Espacios patentes y latentes

*El golfo de las sirenas* comienza con una tormenta que desafía las costas de Trinacria y hace naufragar a Ulises y sus compañeros, Dante y Anteo. Esta escena, con la consabida súplica a los dioses, sucede «dentro», de manera que la primera presencia física en el tablado es la de Escila y Caribdis. Las dos realizan una ticoscopia de lo que ocurre a continuación a través de un canto amabeo, que recoge desde la zozobra de la nave hasta su hundimiento y la llegada a tierra de los desamparados. Las dos deidades muestran cada una su dominio: la tierra, para Escila, y el mar, para Caribdis. A esta dualidad se le añade otra, la referida a los sentidos que representan cada una: la vista, para la primera, y el oído, para la segunda. El encanto de dichos sentidos será el arma que utilicen las dos figuras mitológicas con el fin de atraer a Ulises, juego en el que

---

<sup>113</sup> Para el estudio de las cuatro obras desde un punto de vista literario y musical, ver Molina Jiménez, 2008.

ninguna podrá revelar la identidad de la otra.

CARIBDIS	ESCILA
...de aquella nave que, expuesta...	...cascado crujiendo el pino...
ESCILA ...	CARIBDIS
de las ráfagas del viento,...	...al tope la quilla vuelta...
CARIBDIS	LAS DOS
...a los bajos de la sierra,...	...tumba ya del mar, el buque
ESCILA	Desesperado lamenta.
...corriendo viene fortuna.	[...]
CARIBDIS	CARIBDIS
...está corriendo tormenta.	...Y así saliendo a la orilla...
[...]	ESCILA
ESCILA	...Y así bajando a la selva...
...sin gobernalle el timón...	LAS DOS
CARIBDIS	...hallarán fuera del mar
...la bitácora sin muestra...	más derrotada tormenta.
	(pp. 1177-1178)

Ulises y sus compañeros llegan a tierra y hallan un espacio desconocido que se disponen a explorar. Apenas andados unos pasos, sale Alfeo, temeroso de la acción de Caribdis y Escila. El pescador utiliza estos términos para referirse al lugar: «patria», «tierra», «isla», «selva». Revela el nombre de la isla, Trinacria, y la existencia de una torre, que al final de la obra tendrá su función. Junto a ello, menciona un espacio real y ausente, cuando comenta que hay en la isla dos deidades «que andan por montes y mares/ robando, como si fuera/ el mar la Calle Mayor/ y estos peñascos su tiendas» (p. 1184).

Calderón introduce en la obra la caída de una dama; se trata de Escila, que finge que huye de una fiera. La belleza de la diosa impresiona a Ulises, pero pronto este se verá atraído por el canto de Caribdis, lo que le provocará una pugna interior, pues no sabrá si decantarse por la vista o por el oído, que hace «que neutral el alma dude» (p. 1195).

Estos dos sentidos son los ejes de la creación calderoniana, como se refleja en el diálogo entre los personajes de obras tan dispares como *El cordero de Isaías*, *Los tres*

*afectos de amor* o *La vida es sueño*, ejemplos que señala Amadei-Pulice<sup>114</sup>. No podemos afirmar que uno de los sentidos sea siempre el más importante, pero sí que el oído es más emocional y que está asociado a la fe. Esto último lo observamos, por ejemplo, en *Los encantos de la culpa*: «PENITENCIA: ¡Ea!, Hombre, pues ¿qué aguardas?/ Cautivo tu Entendimiento/ está ya de la fe santa/ por el oído [...]»<sup>115</sup>. En las comedias que nos ocupan, podemos señalar dos casos en los que los personajes sienten una doble atracción que procede de los dos sentidos. Así, en *Celos aun del aire matan*, Céfalo se debate entre la hermosura de Pocris y el canto etéreo de Aura, siendo este último el que vence al final. En cambio, en *Eco y Narciso*, el protagonista huye de la voz de Eco para quedarse atrapado en la visión de su propia imagen. Los dos sentidos son rechazados como engaño o ilusión en *El mayor encanto, amor*. Ulises se encuentra en un espacio de seducción sin referencias explícitas a elementos amenos o a zonas ajardinadas, aunque sí aparece el jardín en un sentido figurado, cuando el héroe se encuentra en el dilema de elegir entre vista y oído: «CARIBDIS: Que no te pares en ver,/ sin que pases a mirar/ que el más hermoso vergel/ contiene tal vez al áspid/ entre la rosa y el clavel» (p. 1198).

Dante insta a Ulises a que se aleje de las dos deidades, para poder vencer así el estado de enamoramiento en el que se encuentra. En una alusión a Circe, el héroe se arma de coraje y decide marcharse con sus compañeros en una barca robada a un pescador. Para asegurarse de que no vuelve a ser tentado por Caribdis y Escila, manda que lo aten al mástil y que le tapen ojos y oídos. Mientras, las diosas encarcelan a la villana Celfa en la torre mencionada al principio por haber revelado sus nombres.

Si la acción de la obra comienza con una tempestad en el mar, su final tiene un escenario similar pero acentuado por las fuerzas de las dos damas, que no dudan en pedir ayuda a un grupo de sirenas para castigar el desprecio de Ulises. La desesperación del héroe se hace patente en estos versos:

No costees, barquerol,  
sino hazte al mar, que de tierra  
nos hacen los montes guerra  
con terremotos que al sol  
turban, despeñando encima

---

<sup>114</sup> Amadei-Pulice, 1990, pp. 43-108.

<sup>115</sup> Calderón de la Barca, *Obras completas III. Autos sacramentales*, p. 420.

del barco una y otra cumbre,  
de su inmensa pesadumbre  
la más eminente cima.  
(p. 1207)

El ingenio de Ulises vence y las deidades, viendo que no resultan sus empeños, deciden suicidarse lanzándose al mar, momento en el que quedan transformadas en rocas, como nos revela la ticoscopia del pastor Sireno:

Vi arrojarse despeñadas  
al mar Escila y Caribdis  
cuyo sepulcro de plata  
construyen nuevos montes  
en dos pirámides altas,  
contra cuantos marineros  
tocaren en esas playas,  
pues quien escape de Escila,  
tendrá en Caribdis borrasca.  
(p. 1214)

La imagen de Ulises y sus compañeros alejándose del golfo encantado da paso a la figura de Alfeo, quien había sido engullido por un pez. El pescador consigue salir sano y salvo de sus entrañas y llegar a la orilla, dando así inicio a una mojiganga.

**Figura 13. Recreación del espacio en *El golfo de las sirenas***



El espacio se diluye en la obra con del ambiente ilusorio que emana de la vista y el oído. *El golfo de las sirenas* se sitúa en un entorno sencillo de marina y selva. De estos dos espacios, el primero tiene una mayor presencia y recibe la integración de dos elementos, los escollos en los que quedan convertidas Escila y Caribdis. Por ello, se

trata de un espacio en el que cabe la transformación, pero también la resistencia y la huida, personificadas en Ulises.

En *El laurel de Apolo* observamos, al igual que en la obra anterior, un entorno elemental, esta vez de campo y bosques a orillas del Peneo, que se prolonga a lo largo de sus dos jornadas. Sin embargo, el espacio está concentrado y no ofrece posibilidad de huida para Dafne.

Varias escenas de elogio a Felipe Próspero y, por extensión, a la realeza, son el preámbulo de la segunda obra menor que comentamos, una historia que se genera a partir del enfado de Apolo y Venus porque los pobladores de Tesalia olvidaron sus ritos y comenzaron a venerar las fuerzas de Fitón.

Sabemos de este hecho por el diálogo de los primeros personajes que entran en escena: los pastores Céfalo y Silvio, que llevan a la ninfa Dafne desmayada, tras huir de una fiera. Esta no es otra que Fitón, a quien los dioses transformaron en un monstruo. El personaje es un remedo de Pitón, dragón al que tuvo que dar muerte Apolo para poder fundar su santuario al pie del Parnaso<sup>116</sup>. Entre los dos pastores y la ninfa hay afectos cruzados: Silvio ama a Dafne, pero ella quiere a Céfalo, de quien sufre su indiferencia. Para determinar a quién le corresponde el mérito de haberla salvado, la ninfa propone un juego de apariencias en el que cada uno finja lo contrario, como el que hiciera Circe con Ulises y Arsidias en la jornada II de *El mayor encanto, amor*. El entorno en el que se produce el juego cortesano, aunque apacible en ambas obras, es jardín en esta comedia y bosque en *El laurel de Apolo*.

Los dos temas, divino y humano, se van desarrollando paralelamente a partir del momento en el que un grupo de moradores que llegan de los templos de Apolo y de Venus, en espacio latente, anuncian que el dios del Sol y el del Amor descenderán al plano humano para acabar con la fiera. Una segunda huida, esta vez de Libia, sacerdotisa de Venus, pone a Apolo sobre la pista de Fitón, a quien al fin consigue dar muerte. Libia comenta el episodio mediante esta tiscoscopia:

Túmulo es de esmeralda  
el risco, al sacudir  
la cola, pues le hace  
sus bóvedas abrir;  
en cuyo seno ya

---

<sup>116</sup> Grimal, 2006, s.v. Pitón.

rendido, convertir  
se oye el fiero bramar  
en tímido gemir.  
(p. 954)

Cuando llegan todos a celebrar la hazaña de Apolo, Amor queda relegado. Esto sucede a orillas del Peneo, paraje calificado de pensil donde «se vienen a la mano/ desde el lirio al jazmín,/ las flores ciento a ciento,/ las rosas mil a mil» (I, p. 956). El encuentro entre el dios y Dafne provoca una agitación en la ninfa, premonición de lo que le sucederá al final de la obra: «parece que, animado/ tronco, el hado de mí/ va labrando una estatua» (I, p. 957).

La jornada II prolonga el paisaje para introducir el célebre episodio mitológico entre Dafne y Apolo. Los vítores a Apolo propician la venganza de Amor, quien idea lanzar una flecha de plomo a la ninfa y otra de oro al dios del Sol. Pero antes de que esto suceda, se simulan sus efectos con la acción del sonido. De ello se encargará Eco, que llena el espacio con la repetición de «Amor». Como contrapartida, Apolo pide a Iris que cante al olvido. Esta situación generada por los dioses incide sobre Céfalo y Silvio, cuyo fingimiento se torna real, al experimentar amor y olvido, respectivamente. La escena recuerda el final de la jornada I de *La fiera, el rayo y la piedra*, donde Cupido esparce flechas de amor y de odio entre todos.

Apolo le muestra a Dafne un monte por el que todas sus estaciones pasan potenciando su vegetación y su hermosura y se lo ofrece a cambio de sus finezas. Ante el rechazo de la ninfa, Apolo idea un plan. Pide ayuda a Rústico, que cambia de apariencia y es transformado en árbol, para que observe a Dafne. Esta rehúsa la compañía tanto de Céfalo como de Silvio, porque quiere estar en soledad. Es significativo que Rústico experimente la transformación que habrá de sufrir Dafne poco después:

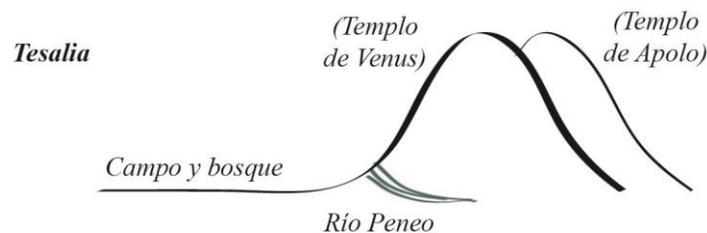
¡Valedme,  
dioses de mi devoción,  
pues que lo sois, Baco y Ceres,  
en este aprieto, en que ya  
mi pie en raíz se convierte,  
en corteza mi pellejo,  
y de la planta a la frente

en ramas mis brazos, y hojas  
mi melena y mi copete!  
(II, p. 979)

Los versos tienen una clara función burlesca, como se advierte en la súplica al dios del vino y en el uso de palabras coloquiales y degradantes («pellejo», «copete»). Se trata de una de las funciones del mito en el Siglo de Oro, que tuvo, precisamente referidos a la historia de Dafne y Apolo ejemplos muy valiosos de Quevedo: «A Apolo siguiendo a Dafne» y «A Dafne, huyendo de Apolo».

La transformación de Rústico es una anticipación y suple a la de Dafne, que no se da en escena: «Da vuelta un peñasco con Dafne, y queda a sus espaldas un laurel, con quien se abraza Apolo» (II, p. 989). En cambio, el dramaturgo se detiene en el ruego a Peneo, que se duplica con la Música.

**Figura 14. Recreación del espacio de *El laurel de Apolo***



Otro de los mitos más afortunados en el Siglo de Oro es el de Venus y Adonis, materia de *La púrpura de la rosa*. En la versión recogida por Ovidio, Adonis es herido de muerte por un jabalí. Poco después, asistimos al llanto de Venus, quien lo transforma en una nueva flor, la anémona, a partir de su sangre mezclada con néctar aromático. Garcilaso de la Vega, en su «Égloga III», alude a otra versión recogida por Pérez de Moya, en la cual de la sangre de Adonis, las rosas blancas se volvieron coloradas<sup>117</sup>. La omisión de la metamorfosis de Adonis en anémona en el extenso poema *La rosa blanca*, de Lope de Vega<sup>118</sup>, concentra la atención en una sola flor, en la formación de la

<sup>117</sup> Garcilaso de la Vega: «las rosas blancas por allí sembradas/ tornaban con su sangre coloradas» («Égloga III», vv. 183-184). Pérez de Moya, *Philosophía secreta*, Libro 3, cap. 6.

<sup>118</sup> En la obra de teatro de Lope *Adonis y Venus*, en cambio, sí que se presenta la transformación de Adonis en anémona. Además, se acompaña de una reflexión sobre el relato de Ovidio, quien subraya el carácter efímero de la flor, «porque, no adherida con fuerza y caduca a causa de su ligereza, se la llevan los mismos que dan su nombre, los

rosa roja a partir de la sangre de Venus, por haber pisado una zarza. En *La púrpura de la rosa*, obra que nos ocupa, Adonis tiene un sueño en el que con su sangre «manchaba/ las rosas, que hasta aquí/ de nieve fueron, para/ que fuesen de carmín» (p. 1034). Sin embargo, tras morir Adonis, Venus se desmaya sobre las rosas que han ido rodando por el monte «salpicando/ los más cándidos albores» (p. 1060); al caer la diosa, «sus espinas/ van violando sus colores» (p. 1063).

Cuatro damas salen de forma escalonada a escena huyendo hacia distintos espacios de la geografía de Chipre (bosque, valle, monte y llano). El motivo es que Venus va siguiendo a una fiera, como se confirma poco después cuando Adonis la auxilia en espacio latente y la saca en brazos al escenario. La diosa escucha la historia del cazador, que relata las condiciones en las que su madre, Mirra, lo engendró, pero no revela su identidad. Cuando Adonis se marcha, se introduce el personaje que completará el triángulo amoroso, motor de la acción: Marte. El dios de la guerra acude a escena al escuchar la voces de Venus tratando de detener al joven que la ha salvado de la fiera e introduce dos espacios ausentes: Gnido y Delfos. Existe un conflicto bélico entre estas dos islas, pertenecientes a Marte y al Sol, respectivamente. Marte averigua que Venus ha quedado prendada del joven que la salvó de una fiera, pero la diosa Belona le recuerda sus obligaciones y propicia la marcha del dios a Delfos para vencer a sus enemigos. En su ausencia, prosigue la búsqueda de la fiera por parte de Adonis, quien, agotado, queda rendido al sueño. Durante el tiempo en el que está dormido, Venus llega al lugar y, ante sus quejas, Amor aparece y le lanza una flecha al joven. Cuando este despierta, se encuentra agitado por el sueño que ha tenido, premonitorio del desenlace:

Soñé  
que el fiero jabalí  
que a ti te daba muerte,  
volviendo contra mí  
las aceradas, corvas  
navajas de marfil,  
con mi sangre manchaba  
las rosas, que hasta aquí  
de nieve fueron, para  
que fuesen de carmín.  
(p. 1033)

---

vientos» (Ovidio, *Las metamorfosis*, p. 221).

Este presagio de muerte también aparece en otras obras, como *El príncipe constante*, donde Fénix tiene una experiencia similar<sup>119</sup>. En el caso que nos ocupa, los elementos que se mencionan (jabalí, marfil, sangre, rosas) tienen su cauce de expresión en un medio que para Calderón es un «amago» de la muerte, el sueño. Así se evidencia en *El purgatorio de San Patricio*, en el discurso que el protagonista dirige a Egerio para vencer su escepticismo acerca de la inmortalidad del alma. Aquí, asumiendo que el sueño es un amago de la muerte y que en el sueño el alma no duerme, se concluye que tampoco dormirá en el sueño eterno de la muerte<sup>120</sup>. Esta idea entronca con los últimos versos de la obra, que subrayan el carácter imperecedero de los amantes: «A pesar de los celos, sus triunfos logre/ el Amor, colocados Venus y Adonis;/ y reciban ufanas, y eternas gocen/ las estrellas su estrella, su flor las flores» (p. 1064).

Mientras los enamorados van al jardín de Venus, Amor queda solo en el escenario y asiste a una conversación entre Marte y Belona. Cuando estos se percatan de su presencia, Amor se oculta en una gruta e inmediatamente después lo hacen Marte y el soldado Dragón.

La gruta, identificada como la cárcel de los celos, es el espacio más sugestivo de la obra, pues ofrece entidad física a la conciencia. En ella una serie de personajes alegóricos, propios de los autos sacramentales, van preparando el camino para hacerle ver a Marte el engaño de Venus. Dichos personajes están cuidadosamente caracterizados, como se advierte en la actotación: «Van saliendo, cada una con su verso; el Temor, con un hacha, la Sospecha con un antojo de larga vista, la Envidia con un áspid, el Rencor con un puñal, y todas de negro, con mascarillas» (p. 1043).

Cada uno de ellos representa una intuición o un sentimiento que se encadena al siguiente, de forma que uno sea consecuencia del otro, y que azoran a Marte. El Desengaño, último personaje simbólico en hacer su aparición, porta un espejo, al igual que su homónimo de *El gran mercado del mundo*. No obstante, aquí no es reflejo de vanidad. En *La púrpura de la rosa*, en lugar de ser cauce para la autocontemplación, el espejo nos muestra lo que está ocurriendo en ese momento en otro lugar próximo, las campañas de Chipre, donde Marte cuenta cómo los dos amantes se recrean. Esta función del espejo, de mostrar otras imágenes alejadas en el espacio, nos remite inmediatamente a la cuentística tradicional, concretamente a *Blancanieves*, y su origen

---

<sup>119</sup> Calderón de la Barca, *El príncipe constante*, vv. 1005-1030.

<sup>120</sup> Calderón de la Barca, *El purgatorio de San Patricio*, p. 108.

se encuentra en las novelas de caballerías<sup>121</sup>.

Toda la acción hasta ahora se produce en un espacio de bosque y monte. Cuando se cubre la gruta, aparecen los jardines, en los que Venus y Adonis son interrumpidos en su idilio por Amor, que les informa de que Marte se aproxima al lugar. Cuando este llega al jardín, ya ha huido Adonis, pero Belona le confirma la traición de Venus. El dios de la guerra decide ir con los graciosos Celfa y Chato tras él «penetrando los montes», espacio con el que se abre el cuadro siguiente y en el que asistimos al trágico final de Adonis. Su cuerpo sin vida cae desde el monte y «rosas deshojadas vierte/ a un valle que las recoge» (p. 1061). Esta es la primera imagen que tenemos del joven, a través de una ticoscopia de Belona. Cuando Venus logra ver a su amado, «con la fuerza del dolor/ cayó desmayada sobre/ las rosas, y sus espinas/ van violando sus colores» (p. 1063). La sublimación de los amantes llega de la mano de Júpiter, que eleva a Venus, como estrella, y a Adonis, como flor. Esta transformación y elevación finales también se aprecian en *Celos aun del aire matan*, como analizaremos en el apartado siguiente.

**Figura 15: Recreación del espacio de *La púrpura de la rosa***

Chipre



### 5.3. Escenas dinámicas y espacios itinerantes

Una tempestad, una fiera cubierta de escamas y un jabalí preparan,

---

<sup>121</sup> García Romeo, 2006, pp. 224-225, señala cómo el elemento del espejo mágico aparece en *Primaleón*, CXXVI. Reproducimos aquí el texto que aporta la autora para ilustrarlo: «[...] veríades grandes maravillas en el espejo porque si él cobrase su claridad e vos o qualquiera lo tomase en la mano, veríades claramente cabe vos aquella que amáys, aunque ella estuviese muy lexos e también qualquier dueña o doncella que a él se mirase, verá claramente a su amigo o marido e, si él le ama lealmente e no le trae engaño o la olvida, mostrarse a ella muy sañudo e de mal continente e también la dueña o doncella al que amare, por manera que quien tuviere el espejo podrá muy bien saber la lealtad de su amigo o, si fuere hombre, de su amiga».

respectivamente, la urdimbre de *El golfo de las sirenas*, *El laurel de Apolo* y *La púrpura de la rosa*. Sus protagonistas pasan por un espacio latente previo a su presentación en escena; las transformaciones que sufren o que suceden próximas a ellos son recreadas mediante ticoscopias y pasan a integrarse al espacio de marina (Escila y Caribdis), monte (Dafne) y cielo (Venus y Adonis).

*El golfo de las sirenas* es la obra que presenta un comienzo más elaborado. Escuchamos, en primer lugar, las voces de Ulises y sus compañeros en espacio latente; después, Escila y Caribdis, sin reparar ninguna en la presencia de la otra, inicialmente, observan y nos transmiten la evolución del naufragio del héroe, mientras seguimos escuchando sus voces. Asistimos, por tanto, a una subescena de transición al espacio patente. En el *Laurel de Apolo*, habremos de esperar a la tercera escena para que comience la acción, puesto que la pieza se inicia con una loa integrada en el texto. Uno de sus personajes, Zarzuela, escuchará las voces «dentro» de Dafne, que sale al escenario en los brazos de Silvio y Céfalo. *La púrpura de la rosa*, en cambio, vuelca en el escenario la agitación de cuatro ninfas que informan del incidente de Venus con una fiera, después se escuchan las voces de la diosa del amor y de Adonis «dentro» y, por último, salen estos a escena.

*El golfo de las sirenas* tiene cuatro escenas dinámicas de interés. La primera está generada por la introducción del personaje de Alfeo, pescador de Trinacria que les informa de dónde se encuentran, mientras Escila y Caribdis permanecen escondidas (I, 1, 3C-E; I, 1, 4). El siguiente episodio contiene dos escenas dinámicas. Ambas contribuyen a crear un ambiente irreal, de seducción de las dos deidades a Ulises: Caribdis interviene desde «dentro» (I, 1, 5A) y después sale para esconderse y observar a Ulises y a Escila (I, 1, 6B). La última escena de interés está protagonizada por Celfa, a quien encuentran las dos figuras mitológicas y encierran en una torre. Los tres personajes conforman subescenas independientes que después se unifican. Los paralelismos entre las intervenciones de Escila y Caribdis y su alternancia en el diálogo permiten identificarlas como seres complementarios, lo que simplifica la comprensión de la obra.

*El laurel de Apolo* presenta en su jornada I una escena en la que se repite la huida de una ninfa y el miedo a la fiera (I, 1, 7C), pero es en la jornada II donde hallamos una secuencia más interesante, porque potencia la faceta humorística del episodio. Nos referimos al momento en el que Apolo transforma a Rústico en árbol y le pide que vigile a Dafne. Esta, apartada, recibe las visitas de sus dos galanes, mientras

Rústico comenta lo que observa (II, 2, 6DE).

*La púrpura de la rosa* tiene cuatro secuencias de interés. La primera que hallamos se origina a partir de la insistencia de Belona por conseguir que Marte acuda a la guerra de Delfos contra Gnido (I, 1, 4). La aparición de la diosa está enmarcada por voces «dentro» de los que aclaman a Marte y al Sol. La peculiaridad de esta escena es que las voces del espacio latente no pertenecen a un lugar contiguo, sino al lugar donde se está produciendo el conflicto. Así lo expresa Marte al preguntarse «¿qué lejano acento,/ ocupando la región/ del aire, llega a mi oído?» (p. 1025).

La transformación de los afectos de Adonis hacia Venus (tiene lugar en tres momentos distintos: la llegada de Venus, la observación de Adonis dormido y la aparición de Amor. Todo ocurre mientras Adonis está inmerso en su sueño (I, 1, 6BC; I, 1, 7A). Amor también interviene en las escenas siguientes y vuelve a tener un papel fundamental cuando, en una escena de acecho, atiende al diálogo entre Belona y Marte (I, 1, 8B). Cuando es descubierto, huye, pero pronto vuelve a salir al tablado mientras se escuchan las voces «dentro» de Belona (I, 1, 8F).

El final de Adonis (I, 4, 14) se produce en espacio latente y sabemos de ella mediante una ticoscopia y las voces de auxilio del joven. Este cae rodando por una montaña hasta llegar al valle, para después realizar junto a Venus, transformados en rosa y estrella, un movimiento ascendente: «Suben los dos hasta donde está el Amor, y desaparecen los tres, escondiéndose el sol, y quedando la estrella» (p. 1064).

## 5.4. Segmentación de la estructura dramática

### *El golfo de las sirenas*

JORNADA I. Cuadro 1. Marina, selva, monte y torre.						
Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI			
1	<i>Dentro.</i>	Nafragio.				
2 ECB	<i>A-B Salen en lo alto Escila, vestida de cazadora, y Caribdis, de sirena, cada una por su parte.</i>	Presentación de Escila y Caribdis.	<b>Parte A</b> Escila y Caribdis avistan el esquife de Ulises. <b>Ticoscopia.</b>	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Escila <b>S2:</b> Caribdis <b>S3:</b> Voces. Dentro.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.	<b>Técnica</b> <b>S1 y S2:</b> alternancia con paralelismos.
			<b>Parte B</b> Se establecen las reglas del juego: Caribdis-voz, Escila-vista.	<b>Unificación de S1 y S2.</b>		
3	<i>A Vase (Escila), y bajando al tablado salen Ulises, Dante y Anteo. B Sale Alfeo. C Escila y Caribdis a las dos puertas del tablado escondidas. D Vase (Alfeo) y encuentra con Escila; vuelve huyendo. E Vase a ir por la otra parte y encuentra con Caribdis.</i>	El contacto con la isla.	<b>Parte A</b> Dante, Anteo y Ulises arriban a la costa. <b>Parte B</b> Encuentro con Alfeo. <b>Parte C</b> Alfeo les explica dónde están y por qué han naufragado. <b>Parte D</b> Alfeo intenta huir. Retorno. <b>Parte E</b> Nueva huida de Alfeo. Retorno.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Alfeo, Ulises y Anteo. <b>S2:</b> Escila. Escondida. <b>S3:</b> Caribdis. Escondida. <b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Ulises, Anteo y Alfeo. <b>S2:</b> Escila. Escondida. <b>S3:</b> Caribdis. Escondida. <b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Ulises, Anteo y Alfeo. <b>S2:</b> Escila. Escondida. <b>S3:</b> Caribdis. Escondida.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado. Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	<b>Técnica</b> <b>S1-S2 y S3:</b> alternancia. <b>S3:</b> subescena muda. <b>Técnica</b> Una sola intervención de <b>S2.</b> <b>S3:</b> subescena muda. <b>Técnica</b> Alternancia.
4	<i>A Vase (Alfeo).</i>	Reparto de funciones: Ulises permanecerá allí, Anteo buscará población y Dante seguirá al villano.		<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Ulises, Dante y Anteo. <b>S2:</b> Escila. Escondida. <b>S3:</b> Caribdis. Escondida.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	<b>Técnica</b> <b>S1-S2 y S3:</b> alternancia.
5	<i>A Escila sale cayendo. B Dentro Caribdis canta. C Hace que se va tras la</i>	Acercamiento de Escila y de Caribdis a Ulises.	<b>Parte A</b> Ulises afirma su resistencia frente a	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Ulises y	<b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple:	<b>Técnica</b> Una sola

	voz ( <i>Ulises</i> ). <b>D</b> <i>Vase (Escila)</i> .		los influjos de la vista y el oído.	Escila. <b>S2:</b> Caribdis. Dentro.	patente y latente.	intervención de <b>S2</b> .
<b>6</b>	<b>A</b> <i>Vase (Caribdis)</i> . <b>B</b> <i>Sale Escila</i> . <b>C</b> <i>Sale Caribdis</i> .	La duda de Ulises	<b>Parte B</b> Ulises escucha el canto de Caribdis y quiere ir tras ella. <b>Diálogo en espacio múltiple.</b> <b>Parte C</b> Escila aumenta la confusión de Ulises. <b>Parte D</b> Caribdis ensalza el sentido del oído. <b>Parte A</b> Discurso de Ulises.			
<b>7</b>	<b>A</b> <i>Sale Anteo y Celfa</i> . <b>B</b> <i>Dante y Alfeo salen</i> .	Se resuelve la duda.	<b>Parte B</b> Escila le pide a Ulises que la siga. El influjo de la voz de Caribdis. <b>Parte C</b> Disputa entre Escila y Caribdis por Ulises. <b>Parte A</b> Celfa revela los nombres de Caribdis y de Escila. <b>Parte B</b> Dante aconseja a Ulises huir de los dos. Se llevan a Alfeo consigo.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Ulises y Escila. <b>S2:</b> Caribdis. Escondida.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente.	<b>Técnica</b> Alternancia.
<b>8</b> <b>ECB</b>	<b>A-B</b> <i>Vanse Ulises, Dante y Anteo</i> . <i>Sale Caribdis</i> .	El castigo de Celfa.	<b>Parte A</b> Escila y Caribdis buscan a Ulises. <b>Parte B</b> Caribdis y Escila deciden subir a Celfa a una torre por haber desvelado sus nombres.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Celfa. <b>S2:</b> Escila. <b>S3:</b> Caribdis.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente.	<b>Técnica</b> Una sola intervención de <b>S1</b> . <b>S2</b> y <b>S3</b> : alternancia con paralelismos.
<b>9</b>	<b>A</b> <i>Vanse las dos (Escila y Celfa)</i> . <b>B</b> <i>Terremoto dentro y dice Escila, durante el ruido y la música</i> .	La venganza de Caribdis y Escila.	<b>Parte A</b> Caribdis convoca a las sirenas para que ayuden a acabar con Ulises. <b>Diálogo en espacio múltiple.</b>	<b>Unificación de subescenas.</b>		

10	<p><i>A Con el terremoto sale el barco y en él Ulises, Dante, Anteo y Alfeo remando.</i></p> <p><i>B En lo alto Escila y Caribdis.</i></p> <p><i>C Átanle y pónenle una banda en los ojos.</i></p> <p><i>D Arrójanse al mar.</i></p>	<p>Ulises y sus marineros intentan vencer a las sirenas.</p>	<p><b>Parte B</b> Escila ejerce su poder sobre la tierra.</p>	<p><b>Parte A</b> Alfeo es engullido por un pez.</p> <p><b>Parte B</b> Anteo propone atar a Ulises al mástil y venderle oídos y ojos para salir airosos de la situación.</p> <p><b>Parte C</b> Ulises resiste el hechizo de las sirenas.</p> <p><b>Parte D</b> Villanos y campesinos comentan que Escila y Caribdis se transformaron en dos escollos. Alfeo sale con vida del interior del pez.</p>

## El laurel de Apolo

### JORNADA I. Campo y bosques a la orilla del Peneo.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y espacios itinerantes			
1	<p><i>A Sale Iris, ninfa, cantando.</i></p> <p><i>B Sale Eco, ninfa, cantando.</i></p> <p><i>C Representado desde aquí.</i></p>	<p>Se celebra un nuevo día. Proyección a todo el orbe.</p>	<p><b>Parte A</b> Iris canta a la aurora.</p>	<p><b>Subescenas</b>   <b>Espacios escénicos</b>   <b>Técnica</b></p> <p><b>S1:</b> Iris y Eco. <b>S2:</b> Gente. Dentro.</p>	<p>Espacio múltiple: patente y latente.</p>	<p>Una sola intervención de <b>S2</b>.</p>
			<p><b>Parte B</b> Eco canta a la aurora, con una alusión al pasado.</p>			
2	<p><i>A Salen dos damas y dos galanes, de máscara, con dos tarjetas en las manos, y en ellas la cifra del nombre de Felipe, cantando y danzando, vestidos a lo judío.</i></p> <p><i>B En habiendo hecho</i></p>	<p>Elogio a Felipe Próspero.</p>	<p><b>Parte A</b> Festejo en Asia.</p> <p><b>Parte B</b> Festejo en África.</p> <p><b>Parte C</b> Festejo en América.</p> <p><b>Parte D</b> Festejo en Europa.</p>			

	<p>su entrada, se apartan, y salen cantando también, y danzando, otras dos damas y galanes, con mascarillas negras, y hachas en las manos, vestidos a lo moro.</p> <p><b>C</b> Apártanse, y sale otra cuadrilla con ramos en las manos, vestidos de indios, cantando bien, y danzando.</p> <p><b>D</b> Apártanse, y suenan dentro cajas y trompetas, y sale otra cuadrilla de españoles.</p> <p><b>E</b> Júntanse todas las voces y cuadrillas.</p>		<p><b>Parte E</b> Reunión de los cuatro conjuntos.</p>	
3	<p><b>A</b> Con grita de villanos, suenan dentro instrumentos rústicos, y todos se barajan en la acción que se hallaren.</p> <p><b>B</b> Barájanse todos.</p>	Un género para el elogio.	<p><b>Parte A</b> Zarzuela prosigue el elogio al rey.</p> <p><b>Parte B</b> Comienza la acción. Dafne, en peligro.</p>	<p><b>Subescenas</b>    <b>Espacios escénicos</b>    <b>Técnica</b></p> <p><b>S1:</b> Zarzuela y todos. Espacio múltiple: patente y latente. <b>S2:</b> Dafne. Dentro.</p>
4	<p><b>A-B-C</b> Salen Silvio y Céfalo, pastores galanes, trayendo entre los dos a Dafne desmayada.</p> <p><b>D</b> Dentro grita de villanos.</p>	El enfado de Apolo y de Venus por el culto a Fitón.	<p><b>Parte A</b> Dafne, rescatada por Silvio y Céfalo.</p> <p><b>Parte B</b> La causa del peligro de Dafne: una fiera.</p> <p><b>Parte C</b> Dafne pide finezas a los dos galanes: a Céfalo que finja amor y a Silvio que simule aborrecimiento.</p> <p><b>Parte D</b> ¿Cuál de las dos finezas es más difícil de representar? Ruido dentro.</p>	
5	<p><b>A-B</b> Salen por una parte Flora y villanas, y baja por otra Lauro y Rústico y labradores, todos con instrumentos, cantando y bailando.</p>	El enfado de los dioses se suaviza: Apolo y Cupido acabarán con la fiera.	<p><b>Parte A</b> Hombres y mujeres cantan a Apolo y a Venus, respectivamente.</p> <p><b>Parte B</b> Dafne y sus dos galanes se incorporan al grupo y continúan el juego amoroso.</p>	
6	<p><b>A</b> Vanse (todos) bailando y cantando, y quedan Bata y Rústico.</p> <p><b>B</b> Dentro</p>	Expectación por la acción de los dioses.	<p><b>Parte A</b> Los graciosos comentan lo ocurrido.</p>	

7	<p><i>A Desátese (Rústico) de ella, y al entrarse cada uno por su puerta, sale por la de Bata Amor, vestido de pastor, y Apolo de cazador por la otra, cantando todo lo que representan.</i></p> <p><b>B</b> Vase (Bata).</p> <p><b>C</b> Dentro</p> <p><b>D</b> Sale Libia huyendo.</p> <p><b>E</b> Cáesele (a Amor) el arco y flecha.</p>	<p>Apolo y Cupido se mezclan con los humanos.</p>	<p><b>Parte B</b> Término de la conversación. Ruido de gente que huye de la fiera.</p>	<p><b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Rústico y Bata. <b>S2:</b> Gente. Dentro.</p>	<p><b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.</p>	<p><b>Técnica</b> Indeterminada.</p>
			<p><b>Parte A</b> Amor y Apolo preguntan a los graciosos por el monstruo.</p> <p><b>Parte B</b> Apolo, cazador, y Amor, pastor.</p> <p><b>Parte C</b> Término de la conversación entre dioses. Terror de Libia.</p> <p><b>Parte D</b> Libia, sacerdotisa de Venus, es sorprendida por la fiera y huye de ella.</p> <p><b>Parte E</b> Apolo sale en busca de Fitón. Cobardía de Amor.</p>	<p><b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Apolo y Amor. <b>S2:</b> Libia. Dentro.</p>	<p><b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.</p>	<p><b>Técnica</b> Una sola intervención de <b>S2</b>.</p>
8	<p><i>A</i> Vase (Apolo)</p> <p><i>B</i> Salen seis ninfas, vestidas de escamas y tocadas de corales y perlas, y Dafne, y por otra parte, Rústico.</p> <p><i>C</i> Sale Amor al paño.</p> <p><i>D</i> Toman palos colorados, y unas tarjetas pintadas y cortadas como conchas.</p>	<p>Muerte de Fitón y reconocimiento a Apolo.</p>	<p><b>Parte A</b> Libia cuenta cómo vence a Fitón.</p> <p><b>Ticoscopia.</b></p> <p><b>Parte B</b> Libia informa a las ninfas de la muerte de Fitón.</p> <p><b>Parte C</b> Dafne va a entregarle una guirnalda a Apolo y siente una mutación.</p> <p><b>Parte D</b> Aplauso a Apolo y menosprecio de Amor.</p>			

## JORNADA II. Campo y bosques a la orilla del Peneo.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI
1	<i>Repiten dentro el estribillo, y sale Amor.</i>	La venganza de Amor con ayuda de Eco: flecha de plomo para aborrecer, flecha de oro para amar.	
2	<i>A</i> Dafne dentro. <i>B</i> Sale Iris.	La acción de las ninfas.	<p><b>Parte A</b> Eco canta al amor.</p> <p><b>Parte B</b> Apolo busca la ayuda de Iris para que cante al olvido.</p>
3	<i>A</i> Vase (Apolo). <i>B</i> Vase Iris, y salen, como oyendo la música, Silvio por la parte del	La acción de Amor en los galanes de Dafne.	<p><b>Parte A</b> Publiquen «los ecos amor y las aves olvido».</p>

	<p><i>Olvido, y Céfalos por la del Amor.</i>  <i>C Dafne sale.</i>  <i>D Vase (Silvio).</i></p>	<p><b>Parte B</b>  Céfalo y Silvio sienten un amor y otro olvido.</p> <p><b>Parte C</b>  El desprecio de Silvio a Dafne.</p> <p><b>Parte D</b>  El amor de Céfalos a Dafne.</p>	
<p><b>4</b></p>	<p><i>A Vase (Céfalo).</i>  <i>B-D Sale Apolo.</i></p>	<p>La acción de Amor en Dafne y Apolo.</p> <p><b>Parte A</b>  Dafne, desconcertada por sus galanes.</p> <p><b>Parte B</b>  Apolo y Dafne, alcanzados por flechas opuestas.</p> <p><b>Parte C</b>  Apolo muestra un monte a Dafne.</p> <p><b>Parte D</b>  El rechazo de Dafne.</p>	
<p><b>5</b></p>	<p><i>A Vase Dafne.</i>  <i>B Bata y Rústico.</i>  <i>C Villanos cantando y bailando.</i>  <i>D Vase (Flora).</i></p>	<p>Apolo, enamorado.</p> <p><b>Parte A</b>  Malestar de Apolo. Gente dentro. Descripción desde dentro.</p> <p><b>Parte B</b>  Rústico y Bata cantan al amor y al olvido.</p> <p><b>Parte C</b>  Apolo reconoce que no ha vencido a Amor.</p> <p><b>Parte D</b>  Todos huyen.</p>	<p><b>Subescenas</b>   <b>Espacios escénicos</b>   <b>Técnica</b></p> <p><b>S1:</b> Apolo Espacio múltiple: Una sola intervención de <b>S2</b>.  <b>S2:</b> Todos. patente y latente. Dentro.</p>
<p><b>6</b></p>	<p><i>A Vase (Bata). Quiere huir Rústico, y le detiene Apolo.</i>  <i>B Vase (Apolo) y sale Rústico dentro de un tronco, con algunas ramas.</i>  <i>C Sale Dafne.</i>  <i>D Sale Céfalos.</i>  <i>E Sale Silvio.</i></p>	<p>El plan de Apolo para saber de Dafne en su ausencia.</p> <p><b>Parte A</b>  Apolo pide a Rústico que vigile a Dafne, metamorfoseado en árbol.</p> <p><b>Parte B</b>  La transformación de Rústico.</p> <p><b>Parte C</b>  Dafne, en soledad.</p>	
		<p><b>Parte D</b>  Céfalo acude a ver a Dafne. Céfalos escribe en el tronco sus afectos.</p>	<p><b>Subescenas</b>   <b>Espacios escénicos</b>   <b>Técnica</b></p> <p><b>S1:</b> Céfalos y Dafne. Espacio único: distintas posiciones en el tablado.  <b>S2:</b> Rústico-árbol. Indeterminada.</p>
		<p><b>Parte E</b>  Silvio acude al mismo lugar. Silvio escribe en el tronco su aborrecimiento.</p>	<p><b>Subescenas</b>   <b>Espacios escénicos</b>   <b>Técnica</b></p> <p><b>S1:</b> Silvio y Dafne. Espacio único: distintas posiciones en el tablado.  <b>S2:</b> Rústico-árbol. Una sola intervención de <b>S2</b>.</p>

7	<p><i>A Vase (Dafne).</i> <i>B Sale Apolo.</i></p>	<p>El regreso de Apolo.</p>	<p><b>Parte F</b> Dafne habla con Rústico-árbol.</p> <p><b>Parte A</b> Rústico aguarda a Apolo.</p> <p><b>Parte B</b> Apolo lee los mensajes escritos en el tronco de Rústico y le devuelve a Rústico su forma original.</p>
8	<p><i>A Sale Dafne.</i> <i>B Vase huyendo, y él tras ella, y vuelven por otra parte, sin cesar la representación.</i> <i>C Alcánzala, y detiénela (Apolo a Dafne).</i> <i>D Todo esto se ha de reprentar huyendo ella, y desasiéndose de él siempre que la alcance, sin llegar a lucha.</i> <i>E Da vuelta un peñasco con Dafne, y queda a sus espaldas un laurel, con quien se abraza Apolo.</i></p>	<p>Apolo tras Dafne.</p>	<p><b>Parte A</b> Dafne rechaza a Apolo.</p> <p><b>Parte B</b> Dafne huye de Apolo.</p> <p><b>Parte C</b> Dafne pide ayuda a los dioses.</p> <p><b>Parte D</b> La música duplica sus palabras para que tengan más alcance.</p> <p><b>Parte E</b> Apolo, postrado a los pies del laurel en el que se ha convertido Dafne.</p>
9	<p>Sale Amor y todos los demás, como él los va llamando.</p>	<p>Llanto de Apolo por la transformación de Dafne en laurel. Corona de laurel para el rey.</p>	

### *La púrpura de la rosa*

#### JORNADA I. Cuadro 1. Monte-bosque.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI
1	<p><i>Salen Flora, Cintia, Clori y Libia, cada una de por sí, cantando en estilo recitativo, como con asombro, mirando al vestuario, como huyendo con admiración.</i></p>	<p>Las ninfas huyen hacia distintos lugares.</p>	
2	<p><i>A Dentro Venus y Adonis.</i> <i>B Salen los dos, y Adonis con Venus en los brazos.</i> <i>C Yéndose (Adonis).</i></p>	<p>El incidente de Venus.</p>	<p><b>Parte A</b> Adonis salva a Venus de un jabalí, que huye herido. Dentro.</p> <p><b>Parte B</b> Venus le pregunta su identidad a Adonis.</p>

		<p><b>Parte C</b> Venus se identifica como diosa del amor.</p> <p><b>Parte D</b> La historia de Adonis, que rehúsa enamorarse.</p>	
3	<p><i>A Sale Marte al ir Venus tras él (Adonis).</i> <i>B Vase (Venus).</i> <i>C Vase (Cintia).</i> <i>D Vase (Libia).</i></p>	<p>Los celos de Marte.</p>	<p><b>Parte A</b> Marte le pregunta, sin éxito, a Venus quién la ofende.</p> <p><b>Parte B</b> Retirada escalonada de damas para evitar a Marte.</p> <p><b>Parte C</b> Libia le explica lo ocurrido.</p> <p><b>Parte D</b> La indignación de Marte por el silencio de Venus.</p>
4	<p><i>A Dentro cajas y trompetas.</i> <i>B Sale Belona en lo alto.</i></p>	<p>La obligación de Marte.</p>	<p><b>Parte A</b> Transición temática: del amor a la guerra.</p> <p><b>Parte B</b> Belona le pide a Marte que vuelva a Gnido, en guerra con Delfos.</p> <p><b>Subescenas</b>    <b>Espacios escénicos</b>    <b>Técnica</b> <b>S1:</b> Marte. Espacio múltiple: Una sola intervención de <b>S1</b>. <b>S2:</b> Gente. patente y latente. Dentro.</p> <p><b>Subescenas</b>    <b>Espacios escénicos</b>    <b>Técnica</b> <b>S1:</b> Belona y Marte. Espacio múltiple: Alternancia. patente y latente. <b>S2:</b> Gente. Dentro.</p>
5	<p><i>A Desplégase el iris, baja Belona, y, arrebatando a Marte, desaparecen los dos, y salen Celfa y Chato, villanos rústicos.</i> <i>B Sale Adonis.</i></p>	<p>La fiera altera la cotidianidad.</p>	<p><b>Parte A</b> Conversación acerca del matrimonio entre Chato por Dragón. Gente huyendo del jabalí.</p> <p><b>Parte B</b> Adonis pregunta por la fiera a los graciosos.</p> <p><b>Subescenas</b>    <b>Espacios escénicos</b>    <b>Técnica</b> <b>S1:</b> Celfa y Chato. Espacio múltiple: Alternancia. patente y latente. <b>S2:</b> Gente. Dentro.</p>
6	<p><i>A Vase (Celfa).</i> <i>B Duérmese (Adonis).</i> <i>Salen Venus y las ninfas.</i> <i>C Vanse (las ninfas).</i></p>	<p>El descanso de Adonis.</p>	<p><b>Parte A</b> Adonis se dispone a dormir en un lecho de flores.</p> <p><b>Parte B</b> Las penas de amor de Venus.</p> <p><b>Subescenas</b>    <b>Espacios escénicos</b>    <b>Técnica</b> <b>S1:</b> Venus y ninfas. Espacio único: <b>S2:</b> subescena muda. <b>S2:</b> Adonis. distintas posiciones en el tablado. Dormido.</p>

7 Jardín	<p><i>A Sale Amor en lo alto.</i>  <i>B Dispara (Amor) una flecha que da en el corazón de Adonis, y desaparecese.</i>  <i>C Salen las ninfas cantando y bailando, y Celfa y Chato.</i></p>	La acción de Amor.	<p><b>Parte C</b>  Venus halla a Adonis dormido.</p> <p><b>Parte A</b>  Amor asiste al lamento de Venus.</p> <p><b>Parte B</b>  Adonis, enamorado de Venus por las flechas de Amor. El sueño de Adonis.</p> <p><b>Parte C</b>  Los enamorados, las ninfas y los graciosos se dirigen al jardín.</p>	<p><b>Subescenas</b></p> <p><b>S1:</b> Venus.  <b>S2:</b> Adonis. Dormido.</p> <p><b>Subescenas</b></p> <p><b>S1:</b> Venus y Amor.  <b>S2:</b> Adonis. Dormido.</p>	<p><b>Espacios escénicos</b></p> <p>Espacio único: distintas posiciones en el tablado.</p> <p>Espacio único: distintas posiciones en el tablado.</p>	<p><b>Técnica</b></p> <p><b>S2:</b> subescena muda.</p> <p><b>Técnica</b></p> <p><b>S2:</b> subescena muda.</p>
8	<p><i>A Vanse (Venus, Adonis, ninfas y graciosos). Dentro cajas y trompetas, y con los primeros versos salgan Marte, Belona, Dragón y soldados.</i>  <i>B Vanse los soldados, y hablan quedo los dos, y sale el Amor.</i>  <i>C Descubren al Amor.</i>  <i>D Salen los soldados.</i>  <i>E Vase (Amor).</i>  <i>F Vase (Dragón).</i></p>	Marte piensa en su venganza.	<p><b>Parte A</b>  Marte, victorioso, es aclamado por todos.</p> <p><b>Parte B</b>  Marte informa a Belona sobre el joven al que ama Venus.</p> <p><b>Parte C</b>  Amor se niega a revelar su identidad.</p> <p><b>Parte D</b>  Amor huye.</p> <p><b>Parte E</b>  Todos tratan de capturarlo. Retirada escalonada de personajes.</p> <p><b>Parte F</b>  Amor vuelve para esconderse en una quiebra. Prosigue su búsqueda.</p>	<p><b>Subescenas</b></p> <p><b>S1:</b> Marte y Belona.  <b>S2:</b> Amor. Escondido.</p>	<p><b>Espacios escénicos</b></p> <p>Espacio único: distintas posiciones en el tablado.</p>	<p><b>Técnica</b></p> <p>Una sola intervención de <b>S2</b>.</p>
<b>JORNADA I. Cuadro 2. Gruta del desengaño.</b>						
9	<p><i>A-B-C Éntrase por un lado (Amor) y sale por otro, en cuyo espacio se ve el teatro de la gruta, y él no hace más que atravesar por ella, y salen Marte y Dragón.</i>  <i>D Van saliendo, cada una con su verso; el Temor con un hacha, la Sospecha con un antojo de larga vista, la Envidia con un áspid, el Rencor con un puñal, y todas de negro, con mascarillas.</i>  <i>E Descúbrese un espejo, y vese en él lo que ducen las</i></p>	Marte descubre el amor entre Adonis y Venus.	<p><b>Parte A</b>  Desengaño, Marte y Dragón ven cómo Amor se mete en la gruta. Dentro.</p> <p><b>Parte B</b>  La oscuridad de la gruta.</p> <p><b>Parte C</b>  Marte se queja y es escuchado por el Temor, la Sospecha, la Envidia...</p> <p><b>Diálogo en espacio múltiple.</b></p>	<p><b>Subescenas</b></p> <p><b>S1:</b> Amor.  <b>S2:</b> Marte y Belona.</p>	<p><b>Espacios escénicos</b></p> <p>Espacio múltiple: patente y latente.</p>	<p><b>Técnica</b></p> <p>Alternancia.</p>

	<p><i>coplas.</i>  <b>F</b> Dentro ruido, como de terremoto; cúbrese la gruta.</p>	<p><b>Parte D</b>  Marte pregunta a las figuras quiénes son. Cada una se va identificando.</p> <p><b>Parte E</b>  El Desengaño le muestra a Marte un espejo de las campañas de Chipre y los amantes.</p> <p><b>Ticoscopia.</b></p> <p><b>Parte F</b>  Reacción de Marte y de Dragón.</p>	
--	--	--	--

### JORNADA I. Cuadro 3. Jardines de Venus.

10	<p><i>[Vanse (Marte y Dragón)] y vense los jardines, y en ellos Venus sentada, Adonis en su falda, las ninfas, Chatoy Celfa.</i></p>	<p>Requiebros de amor entre Venus y Adonis.</p>	
11	<p><i>Sale Amor.</i></p>	<p>Amor informa a los amantes de los celos de Marte y Adonis huye al monte.</p>	
12	<p><i>A Sale Marte.  B Sale Belona.  C Cajas y voces dentro.  D Vase (Marte), llevándolos (a Celfa y a Chato)[Vase Belona].</i></p>	<p>Marte perturba la tranquilidad del jardín.</p>	<p><b>Parte A</b>  Marte llega furioso al jardín, pero no halla a Adonis.</p> <p><b>Parte B</b>  Belona confirma que Venus tiene un amante.</p> <p><b>Parte C</b>  Unas voces incitan a la guerra mientras las ninfas empujan al olvido.</p> <p><b>Parte D</b>  Miedo de Venus a que Marte encuentre a Adonis.</p>

### JORNADA I. Cuadro 4. Monte.

13	<p><i>A Vase (Venus) con sus ninfas, y con esta música se muda el tablado en monte, y vuelve Marte, trayendo de la mano a Chato y Celfa.  B Sale Dragón y soldados.  C Salen villanos huyendo por delante de ellos (Marte, Dragón, soldados y graciosos), y después, Adonis, flechado el arco.  D Vase (Adonis).  E Vase (Marte).</i></p>	<p>En busca de Adonis.</p>	<p><b>Parte A</b>  Celfa y Chato desconocen dónde está Adonis.</p> <p><b>Parte B</b>  Los graciosos son atados. Aproximación de gente que huye.</p>	<p><b>Subescenas</b>    <b>Espacios escénicos</b>    <b>Técnica</b></p> <p><b>S1:</b> Marte, Dragón, Celfa y Chato.  <b>S2:</b> Voces. Dentro.</p> <p>Espacio múltiple: patente y latente.</p> <p>Una sola intervención de <b>S2</b>.</p>
----	---	----------------------------	---	---

		<p><b>Parte C</b> Todos huyen del jabalí herido.</p> <p><b>Parte D</b> Marte sigue a Adonis.</p> <p><b>Parte E</b> Celfa, despreciada por Chato ante Dragón.</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Subescenas</th> <th>Espacios escénicos</th> <th>Técnica</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>S1:</b> Adonis, unos y otros. <b>S2:</b> Marte, Dragón, soldados y graciosos.</td> <td>Espacio múltiple: patente y latente.</td> <td><b>S2:</b> subescena muda.</td> </tr> </tbody> </table>	Subescenas	Espacios escénicos	Técnica	<b>S1:</b> Adonis, unos y otros. <b>S2:</b> Marte, Dragón, soldados y graciosos.	Espacio múltiple: patente y latente.	<b>S2:</b> subescena muda.			
Subescenas	Espacios escénicos	Técnica										
<b>S1:</b> Adonis, unos y otros. <b>S2:</b> Marte, Dragón, soldados y graciosos.	Espacio múltiple: patente y latente.	<b>S2:</b> subescena muda.										
<p>14</p> <p><i>A Dentro ruido como cayendo.</i> <i>B Sale Venus suelto el cabello, medio desnuda, ensangrentadas las manos.</i> <i>C Sale Belona.</i> <i>D Sale Libia [y las ninfas].</i> <i>E Sale Marte</i> <i>F Descúbrese Adonis caído entre unas flores.</i></p>	<p>El final de Adonis.</p>	<p><b>Parte A</b> Los graciosos ven cómo gente se acerca. <b>Ticoscopia.</b></p> <p><b>Parte B</b> Venus, preocupada por Adonis. Imploración de Adonis.</p> <p><b>Parte C</b> Belona impide a Venus que vea a Adonis ya muerto. <b>Ticoscopia.</b></p> <p><b>Parte D</b> Libia y las ninfas le impiden a Venus que vea a Adonis.</p> <p><b>Parte E</b> Marte invita a Venus a que vea a Adonis.</p> <p><b>Parte F</b> La reacción de Venus.</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Subescenas</th> <th>Espacios escénicos</th> <th>Técnica</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>S1:</b> Celfa y Chato. <b>S2:</b> Adonis. Dentro.</td> <td>Espacio múltiple: patente y latente.</td> <td>Una sola intervención de <b>S2.</b></td> </tr> <tr> <td><b>S1:</b> Venus, Celfa y Chato. <b>S2:</b> Adonis. Dentro.</td> <td>Espacio múltiple: patente y latente.</td> <td>Una sola intervención de <b>S2.</b></td> </tr> </tbody> </table>	Subescenas	Espacios escénicos	Técnica	<b>S1:</b> Celfa y Chato. <b>S2:</b> Adonis. Dentro.	Espacio múltiple: patente y latente.	Una sola intervención de <b>S2.</b>	<b>S1:</b> Venus, Celfa y Chato. <b>S2:</b> Adonis. Dentro.	Espacio múltiple: patente y latente.	Una sola intervención de <b>S2.</b>
Subescenas	Espacios escénicos	Técnica										
<b>S1:</b> Celfa y Chato. <b>S2:</b> Adonis. Dentro.	Espacio múltiple: patente y latente.	Una sola intervención de <b>S2.</b>										
<b>S1:</b> Venus, Celfa y Chato. <b>S2:</b> Adonis. Dentro.	Espacio múltiple: patente y latente.	Una sola intervención de <b>S2.</b>										
<p>15</p> <p>Cielo y monte</p>	<p><i>Amor en lo alto se descubre, y se ve un cielo con el sol que se esconde, y una estrella que sale a tiempo que van subiendo Adonis por un lado, y Venus por otro.</i></p>	<p>Júpiter transforma a los amantes: a Venus en estrella y a Adonis, junto a ella, en rosa púrpura.</p>										



6. Celos aun del aire matan. El espacio vertical



Paolo Veronese  
*Céfalo y Pocris*

Museo de Bellas Artes de Estrasburgo, Estrasburgo

---

CÉFALO

Pero ¿qué miro?, ¡ay de mí!  
¿Qué transformación tan rara  
es la que hiriendo a la noche,  
en púrpura tiñe el alba?  
Si monstruo de hombre y de fiera  
fue el que de estas verdes ramas  
se amparó, ¿cómo mujer,  
la que con mortales vascas,  
destiñendo los verdores  
a estas brutas esmeraldas,  
lechos que la admiten nieve,  
la van convirtiendo en nácar?

¿Si ilusión, si devaneo,  
si delirio, si fantasma  
Es de los ojos? Mas, ¡ay!,  
*Vela el rostro*  
No es sino de toda el alma.  
No sé si otra vez me atreva  
a verla, por si otra guarda  
aparentes señas, que  
en tupidas sombras pardas  
de la idea, como objeto  
que en mí vive, me retrata  
la imagen de... Pero a verla  
me atrevo, y no a pronunciarla.  
(III, vv. 2305-2328)

---



## 6.1. Espacios patentes y latentes

Las selvas de Diana en Lidia esperan el sacrificio de una de sus ninfas. Tras conocer el incumplimiento de su castidad por boca de Pocris, se descubre la imagen de Aura, exponiéndose así al castigo de mirar a Diana y sentir su culpa y su vergüenza antes de morir, como si fuera una nueva Eva expulsada del Paraíso. A continuación, es atada a un tronco, lo que acentúa las resonancias bíblicas, no solo asociadas al pecado, sino también a la redención, ya que pronto se elevan (por intervención de Venus) el tronco y Aura, quedando esta liberada de todo castigo.

Rull señala que «para nadie es un secreto que el árbol tiene un papel fundamental en la concepción del mundo judeocristiano, desde el «árbol de la vida» veterotestamentario a la idea del «árbol de la cruz» del Nuevo Testamento, y la posible relación entre ellos ya tratada por Calderón en varias obras suyas»<sup>122</sup>.

La correspondencia entre el árbol del bien y el mal y el utilizado en la cruz, que supone la vinculación entre Adán y Cristo, puede ilustrarse en el *El árbol del mejor fruto*. En este auto sacramental, Set acude al Paraíso para pedirle a San Miguel un óleo que le había prometido a su padre, Adán, pero solo consigue de él unas simientes del árbol del conocimiento. Estas se depositan en la boca del anciano y brota de él un árbol que más adelante servirá para fabricar la cruz de Cristo.

Por otra parte, cabe señalar que el tronco al que está atada Aura la acompaña en dos momentos: el de la falta cometida, asociada al árbol del conocimiento, y el de la transformación en un elemento eterno, ligada al árbol de la vida. Junto a lo anterior, el árbol, imagen de por sí ascensional, se desarraiga del mundo terrenal y se eleva hasta llegar al cielo, con lo que se constituyen dos espacios diferenciadores sobre el escenario. Pero antes de que esto ocurra, Aura, inmovilizada, atada a un tronco, lanza sus súplicas a todo el orbe, desde lo más alejado hasta lo inmediato:

soberanas esferas,	aves, peces y fieras,
poderosas deidades,	compadeceos de mí,
cielo, sol, luna, estrellas,	tened de mí clemencia,
fuentes, arroyos, mares,	no permitáis que digan
montañas, cumbres, peñas,	aire, agua, fuego y tierra:
árboles, flores, plantas,	«¡ay infeliz de aquella
	que hizo verdad haber quien de amor muera!
	(I, vv. 86-98)

---

<sup>122</sup> Rull, ed. de *Celos aun del aire matan*, 2004, p. 110.

Conmovid por sus lamentos, Céfalo acude en ayuda de la ninfa, pero la intervención humana no consigue doblegar a la diosa, lo que hace necesaria la acción de Venus, quien eleva a Aura y la transforma en aire. Pocris describe la posición de Aura, entre las esferas del agua y el fuego, lo que amplía, bajo los presupuestos ptolemaicos, el espacio teatral.

El villano Rústico pone en antecedentes a Eróstrato, amante de la ninfa transformada, quien, impresionado por su hermosura, no sabe cómo sufrir tamaña pérdida. Se resiste a pensar en la aniquilación de su imagen, tratando de materializar aquello por lo que sufre y su modo de hacerlo: «en suspiros presumo/ que mejor mi fe te halle,/ puesto que el aire merece tu sombra,/ y son los suspiros alhajas del aire» (I, vv. 447-450). Ahora bien, una vez asumida la tragedia, anuncia su resarcimiento: «si un elemento/ de aquella hermosura la pompa deshace,/ otro elemento la venga» (I, vv. 469-471).

Después de una escena en el jardín del templo, donde Diana intenta sonsacarle a Floreta quién entra en sus jardines —y tras la pluritransformación animal (león, lobo, oso y tigre) que de Rústico hace la diosa— Céfalo y Pocris se encuentran. Pero su conversación no se produce de forma aislada, puesto que con ellos se encuentran los graciosos Floreta y Clarín, que ofrecen una reproducción frívola del cortejo de sus amos.

Céfalo halaga a Pocris y lo que comienza siendo un juego cortesano va cobrando intensidad con la aparición de Aura, quien, sobre un águila, va insuflando amor en sus almas. Esta conversación tiene lugar en el jardín del templo de Diana, espacio que se confunde con lo boscoso y lo agreste del paisaje, en una suerte de «boscarecha»<sup>123</sup> que justifica la imposibilidad de que los jardines de la diosa cazadora propicien el amor y que anuncia su trágica desaparición.

El aire mueve dulcemente sus afectos, tanto, que no pueden separarse, pese a la resistencia de Pocris por evitar su deshonor. De igual modo que Velázquez usa la técnica pictórica de la perspectiva aérea en *Las Meninas* para evidenciar la densidad del aire y crear profundidad en su obra, difuminando contornos y suavizando colores, Calderón hace que el aire esté muy presente en la escena, entre los personajes, y suaviza este espacio haciéndolo vibrar con la música y permitiendo que el aire influya sobre ellos.

Concluida la jornada I, encontramos esbozado el espacio de la obra, por el que

---

<sup>123</sup> Acerca de este concepto, ver Rull, ed. de *Celos aun del aire matan*, 2004, p. 108.

los personajes se irán moviendo conforme avance la historia. A este respecto, Rull distingue tres planos, que se asocian a grupos de personajes y a espacios físicos concretos y donde ciertos personajes revelan sus celos, lo que se advierte en la siguiente figura:

**Figura 16: Los celos en el plano divino y humano**

Planos	Personajes	Espacios	Celos
Celeste	Diana, Aura. Furias. Céfalo y Pocris.	Cielo	Divinos: Diana (soberbia ante la desobediencia de Aura)
Ninfas	Ninfas, Pocris, Céfalo, Eróstrato.	Templo y bosque	Humanos: Pocris (sospechas por la inclinación a la caza de Céfalo)
Villanos	Clarín, Rústico, Floreta	Campo	Humanos: Rústico (celos fundados en el flirteo de Clarín y Floreta)

Fuente: Rull, E., 2004 (síntesis)

En este esquema se advierte la estratificación del plano terrenal en dos partes, según la proximidad de los personajes a los dioses. Así, Floreta, consciente de su condición secular, afirma: «Soy ninfa de escalera abajo» (I, vv. 602-603); y más adelante: «el templo cierran, y yo,/ como no soy ninfa de él,/ fuera me he quedado» (I, vv. 1246-1248).

Por otra parte, dentro del plano celestial, apreciamos otra división: Aura ocupa la esfera del aire, pero antes de ser auxiliada, proyecta su súplica a los orbes celestes y elementales, con lo que alude a un espacio mucho más alejado del que ella ocupa. Esto, que ocurre con frecuencia en los personajes calderonianos en situaciones extremas, cobra aquí especial interés, porque amplía la verticalidad de la escena. Los planos se mezclan y se llenan del aire en el que se ha convertido Aura, como ella misma expresa:

ninfa de los vientos soy,  
a cuyo süave aliento  
han de vivir desde hoy,  
de Aura inspirados, la planta,  
la ave, el cristal y la flor,

en flor, cristal, ave y planta,  
no haya música o verdor  
que amor no publique  
(I, vv. 615-622)

La «ninfa de los vientos» ejerce su influencia sobre el aire (ave), la tierra (planta, flor) y el agua (cristal). Estos elementos se erigen como símbolos de su influencia sobre Céfalos y Pocris, como se advierte en la conversación que mantienen en la jornada II, justo antes de cerrar el templo de Diana. Céfalos le pregunta a Pocris si ha visto estrellas o flores y si ha escuchado aves o cristales<sup>124</sup>; ella responde que sí, sin comprender verdaderamente su sentido.

Entonces aparece Aura y continúa el coloquio con Céfalos, esta vez ahondando en la influencia del aire en todos esos elementos y en cómo refleja con su sonido lo que sienten. En este espacio, los alrededores del templo, Céfalos nos revela su doble sentimiento amoroso: platónico hacia Aura, a quien solo oye<sup>125</sup>; y mundano hacia Pocris, quien le conquista por la vista.

Con anterioridad a esta situación, villanos, galanes y ninfas se habían reunido en el santuario de Diana para dar ofrendas en vituperio de amor, donde Céfalos acudió para buscar a Pocris, mientras que Eróstrato, para vengar a Aura. La ninfa apareció en un carro tirado por dos camaleones y generó un clima extraño, que hizo sospechar de traición a Diana, pues acabó expulsando a todos de su espacio sagrado.

Después de la conversación arriba mencionada entre Céfalos y Pocris, se anuncia fuego en el templo. Este ha sido provocado por Eróstrato y avivado por Aura, que se muestra sobre una salamandra, asociada al citado elemento.

---

<sup>124</sup> La influencia del aire sobre los elementos la hallamos también en *El príncipe constante*. Cuando Fénix, inundada de melancolía, contempla desde su jardín un paisaje donde este y el mar se confunden, es el aire- y no solo los reflejos del espejo que sostiene-, el que contribuye a mezclar los elementos: «porque el jardín, envidioso/ de ver las ondas del mar,/ su curso quiere imitar;/ y así, al céfiro amoroso/ matices rinde y olores/ que soplando en ellas bebe,/ y hacen las hojas que mueve/ un océano de flores» (Calderón de la Barca, *El príncipe constante*, vv. 77-84).

<sup>125</sup> El oído es el sentido privilegiado del Barroco. Permite captar la armonía del universo y sus reflejos en la Tierra, como puede observarse en estos versos de la loa de *El jardín de Falerina*, donde la Música le reprocha al Ingenio que crea que solo es halago para los oídos:

«Música: Tanto de oírte me ofendo,/ que me persuado a que eres/ la Ignorancia, y no el Ingenio/ (Y dejando aparte/ que el oído, que es mi centro,/ es solo capaz sentido/ del mayor de los Misterios.)/ Hay cosa en toda la grande/ fábrica del Universo,/ que debajo de compás,/ proposición, número y metro/ en Música no esté? Hable/ la armonía de los cielos,/ siempre en consonancia, y si ella/ no es tratable al uso nuestro,/ hable por más familiar/ la de los cuatro elementos;/ pregúntaselo a la Tierra». Seguidamente, la Tierra, el Aire, el Agua y el Fuego confirman esta idea. (Calderón de la Barca, *Obras completas III. Autos sacramentales*, p. 1503).

El templo, espacio patente, queda anulado en este momento, así que la ninfa Pocris y la diosa Diana deberán buscar cada una un nuevo espacio. Por otra parte, si durante las dos primeras jornadas pueden observarse ciertas connotaciones asociadas al monte, estas en la última jornada se retoman y acentúan su sentido trágico.

Acerca del paisaje agreste, Clarín, criado de Céfalo, nos pone en antecedentes sobre su amo, quien, natural de Trinacria, se dirige a Lidia a recoger una herencia. Sin embargo, la voz de Aura hace que se desvíe de su camino. En varias ocasiones, a lo largo de las dos primeras jornadas, hay referencias a este hecho mediante la alusión del gracioso a los caballos: «Busquemos por la selva/ los caballos que sueltos/ se quedaron en ella,/ y vamos donde vamos» (I, vv. 350-353). Más adelante, Clarín sigue refiriéndose a ello:

Volvimos (porque no sea la relación pesadumbre) a buscar nuestros caballos que por esos cerros huyen, cuando otra voz nos llamó (II, vv. 776-780)	En busca de los caballos, para que seguir procure mi viaje, llegue a ese pobre albergue, donde supe que la luna, en que a Diana la rústica muchedumbre de estas comarcas celebra (II, vv. 800-806).
--	--

Es de todos conocida la simbología del caballo en Calderón<sup>126</sup>, que asociado a la caída y también a la huida, es señal de infortunio. Los personajes vinculados a él sufren una batalla interior que les produce agitación y que deriva de la contraposición «ratio versus passionem». En Céfalo la estampida de los caballos puede reflejar el enfrentamiento entre la belleza corpórea de Pocris frente a la inclinación de su espíritu hacia Aura. Esta lucha es constante, como se sugiere por el movimiento equino señalado en los versos.

Por otra parte, el monte opera la disociación entre el caballo y el héroe. La voz de la ninfa en apuros hace que se rompa la progresión espacial de amo y criado, que ven truncado su viaje y desviado su destino, y se encuentran atrapados en esa situación, con los caballos perdidos en un lugar incierto. La confusión señalada en el monte con el tema de los caballos, que se retoma al volver Céfalo y Clarín al lugar donde los dejaron,

---

<sup>126</sup> Para tener una visión general de este aspecto en la obra del dramaturgo, ver Valbuena Briones, 1977, pp. 88-105.

se intensifica con la acción de las Furias sobre Céfalo, nublandole los sentidos, y sobre Eróstrato, quien, aunque tratará de escapar de las voces que lo acucian refugiándose en el monte, acabará despeñándose.

La jornada III se abre con el fondo del bosque, sobre el que se eleva un peñasco con Diana y las Furias<sup>127</sup>. La diosa, cuyas vinculaciones al templo y al bosque, como Diana cazadora, ya han sido presentadas, aparece ahora unida a la luna<sup>128</sup>:

Ya que aqueste peñasco,	hasta que a su esplendor
cuya esmeralda bruta,	el templo restituya,
pedazo desasido	que sacrílego fuego
del venenoso monte de la luna,	en pardas ruinas convirtió caducas;
es mi trono, después	desde él de mi venganza
que ni pompa más suma,	las leyes distribuya,
ni dosel más excelso	que tribunal es digno
ha de tener mi majestad augusta,	un risco a quien brutos delitos juzga.

(III, vv. 1462-1477)

Tras cerrar el pacto con las Furias, Diana actuará por mediación de ellas; solo volverá a escena poco antes de finalizar la obra. Pocris, por su parte, privada del espacio en el que le rendía culto a la diosa cazadora, vivirá con Céfalo en un apacible palacio. No obstante, hasta allí llegará Alecto e infundirá celos a la ninfa, que, con el inútil consuelo de Floreta, verá cómo su esposo prefiere el monte a la tranquilidad de sus jardines.

Devastado su santuario, Diana, diosa de la luna, de las selvas y del infierno, pide ayuda a Tesífone, Alecto y Megera para ejecutar su venganza. La primera se encargará

---

<sup>127</sup> Para hacer un recorrido visual por los castigos eternos provocados por las Furias, ver el catálogo de la exposición *Las Furias: de Tiziano a Ribera* del Museo del Prado (VV.AA., 2013).

<sup>128</sup> El peñasco que se eleva, metonimia de la luna, nos remite a otras obras literarias donde aparece este espacio, desde la *Historia verdadera*, de Luciano Samósata hasta la *Divina comedia*, donde la luna es el lugar de los inconstantes u *Orlando furioso*, donde Astolfo halla una oficina de objetos perdidos en la Tierra. Un compendio de estas obras, especialmente de las grecolatinas, puede encontrarse en la introducción de F. Socas al *Sueño* de Kepler, 2001, pp. 24-32. Junto a estos ejemplos, la literatura de fantasía científica iniciada en el mencionado *Sueño* de Kepler pone de manifiesto la fascinación de este astro, que aparece paralelo al de la tierra en muchos aspectos, al ser una tierra habitada y estar rodeada de una sustancia parecida al aire. Por otra parte, el desplazamiento del observador de la Tierra a la Luna revela que la Tierra no es el centro del universo, sino una perspectiva desde el que contemplarlo. Esto nos hace pensar en la teoría heliocéntrica, que, aunque extendida en esta época, queda relegada en la literatura por las posibilidades poéticas del antiguo sistema geocéntrico. En este sentido, se han apuntado las afinidades entre Kepler y Calderón, ostensibles en la preferencia de la esfera como forma geométrica perfecta escogida por Dios para crear el mundo (Suárez Miramón, 2003, p.215).

de perturbar los sentidos de Céfalo; la segunda, de pronunciar los celos de Pocris; la tercera, de aislar a Eróstrato de la gente y de provocarle sufrimiento. Las Furias, que se representan normalmente como genios alados, aquí aparecen caracterizadas con «velillo negro». Estas deidades habitan en las tinieblas del infierno, el Érebo, con lo que la oscuridad de la noche y el plenilunio, crean una atmósfera idónea para que aparezcan. La alusión al «venenoso monte de la luna» nos remite a los autos sacramentales de Calderón en los que aparece el astro nocturno como espacio vinculado al mal, destacable en *El valle de la Zarzuela*<sup>129</sup>. En otros, aunque la luna tenga un sentido positivo, al proyectar luz, su monte sigue escondiendo algo turbulento. Esta idea puede ilustrarse en *El verdadero Dios Pan*, donde la luna se identifica con el alma y su carácter mutable: «NOCHE: Pues, ¿cómo/ se ajusta ser semejanza/ del alma y naturaleza,/ triforme deidad que vaga/ en cielo, tierra y abismo,/ siempre es una y siempre varia?»<sup>130</sup>.

Como hemos explicado más arriba, en la obra se diferencian dos niveles: terrenal y celestial. Sin embargo, a pesar de que aparece una zona infernal, no hallamos ningún espacio que simbolice un plano inferior (cueva, pozo), algo que sí observamos en las comedias de santos, en la estructura del corral de comedias o en las representaciones medievales en las catedrales españolas, con tres niveles de actuación. Aquí se observa la identificación de dos espacios: la luna y el infierno, lo que subraya la idea de ascensión que se reitera durante la obra. A este respecto, la verticalidad que aparece en el corpus de Calderón la analiza E. Cancelliere asociándola a la pintura manierista, especialmente a la figura de El Greco<sup>131</sup>.

---

<sup>129</sup> Sale el Demonio, vestido de pieles, y en la cabeza una media visera, en forma de testa de león, de quien penderá un manto también de pieles, asidas las garras a los hombros; y dice, mirando al carro, que será una montaña. « DEMONIO: ¡Oh tú, parda columna/ del tenebroso monte de la luna,/ cuya pálida luz, trémula y fría,/ sobre las yerbas y áspides que cría,/ de la cicuta, el opio y el beleño,/ catres le mulle a la deidad del sueño:/ del sueño, cuyo blando y cuyo fuerte/ éxtasis es la imagen de la muerte,/ dos veces su veneno duplicado,/ pues es la muerte imagen del pecado!» (Calderón de la Barca, *Obras completas III Autos sacramentales*, p. 700a).

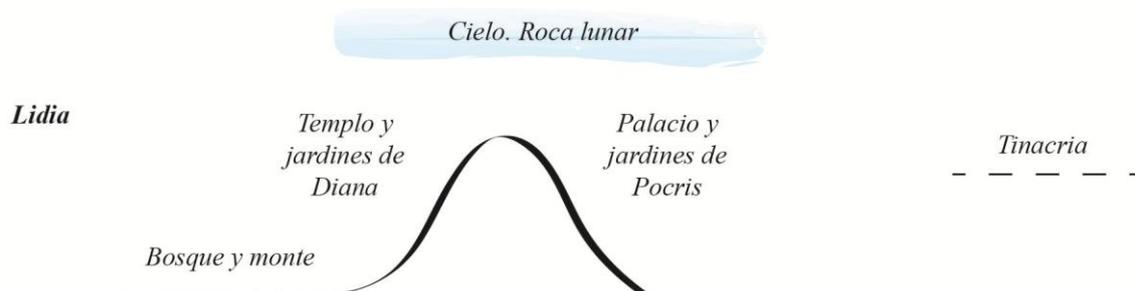
<sup>130</sup> El texto continúa con la explicación del valor triple de la diosa y la alusión a su monte: «PAN: Luego/ en el cielo, en la campaña/ y en el abismo, no mal/ se semejan y retratan/ Diana, Luna y Proserpina/ en tres estados de un alma,/ pues naciendo parta el cielo,/ vive en la tierra obligada/ a subirse a ser estrella,/ o a reducirse a ser ascua/ [...] Este monte que a la Luna/ consagró un templo Tesalia/ más de miedo que de amor,/ por ser el que en sus entrañas/ siendo asilo delas fieras/ es veneno de las plantas;/ no obstante su horror, abriga/ a la sombra de su falda/ tan numerosos rebaños,/ que apuran, roban y talan,/ tal vez su cristal al río,/ tal al calle su esmeralda;/ con que habiendo dicho que es/ en una parte abundancias/ y en otra horrores, no habré/ menester decir con cuánta/ propiedad se representa,/ como en abreviado mapa,/ el mundo[...]

<sup>131</sup> Cancelliere, 2001. La autora ilustra cómo se articulan las comedias religiosas, especialmente, *El príncipe constante*, con obras como *El entierro del conde de Orgaz* o *El sueño de Felipe II*.

Abundando en lo anterior, es revelador de la fuerte presencia del espacio aéreo en la obra, que este se construya en el escenario a partir de la ascensión de objetos: el tronco que lleva a Aura hasta su esfera y el peñasco, que hace lo propio con Diana. Frente a ello, Eróstrato y Pocris sufren sendas caídas cuando se aproxima el desenlace de la historia, que contrastan con la elevación final de Céfalo y Pocris. La ninfa, además, que cae significativamente sobre el peñasco utilizado para la ascensión de Diana y de las Furias en la jornada II, es llevada a un nivel más distante, al dirigirse hacia las estrellas.

Al final de la obra, la prolongación del espacio se ensancha hasta el infinito. Céfalo y Pocris se elevan hasta el lugar donde se encuentra Aura, rellenan ese plano superior a la vez que Aura sugiere con sus palabras otro más alejado. Céfalo, en su transformación, pasará a ser Céfiro, con lo que se situará cerca de Aura; Pocris, en cambio, aunque igualmente immortalizada, quedará más alejada de él. Esta perspectiva se construye en la escena como si se tratara del espacio ilusionista de una bóveda catedralicia<sup>132</sup> cuyo cielo es animado por figuras que ejercen su acción sobre otros personajes. En las dos primeras jornadas es Aura, por mediación de Venus, quien mueve a los personajes; en la tercera, son las Furias, por indicación de Diana, quienes hacen lo propio, pero en un sentido negativo. No obstante, el desenlace trágico de la obra es suavizado por la ninfa del aire, que propone un destino menos amargo para Céfalo y Pocris.

**Figura 17: Recreación del espacio de *Celos aun del aire matan***



<sup>132</sup> Sirvan de ejemplos de aberturas ficticias de bóvedas las siguientes: la cúpula del Duomo de Parma (Correggio), la catedral de Toledo (Luca Giordano), Camera degli sposi (Montegna), el boceto para un techo del Buen Retiro (Agustino Mitelli y Angelo Michele Colonna) o la cúpula de San Antonio de la Florida (Goya).

## 6.2. Escenas dinámicas y espacios itinerantes

Bajo el predominio de una serie de escenas sencillas donde se presentan los personajes y se plantea el argumento, la jornada I ofrece dos situaciones de aproximación de personajes desde «dentro» hasta el tablado (I, 1, 1B; I, 1, 4B). Añadimos a estas una escena de encubrimiento de uno de los personajes, Rústico, que observa a Floreta y a Diana mientras conversan sobre quién puede ser el que entre en sus jardines (I, 2, 6A).

La jornada II se abre con el desplazamiento de pastores, músicos, galanes y criados que dan muestras de sus intenciones en su camino hacia el templo de Diana. Céfalos y Clarín (II, 1, 1BC), que han regresado al lugar donde escucharon las voces de auxilio de Aura, se incorporan al grupo, pero no llegan a constituir un EI, ya que la escena queda momentáneamente vacía para descubrir el templo. La acción de Aura sobre Céfalos y Pocris podrá traducirse en una escena dinámica (II, 2, 4B) o en una escena de diálogo o repetición de las palabras de la ninfa del aire (I, 2, 7B).

De mayor interés es la jornada III, donde, tras el influjo que mediante el eco ejerce Alecto sobre Pocris (III, 3, 3), asistimos a dos escenas de personajes escondidos que observan la conversación de una pareja. En primer lugar, Rústico ve cómo Céfalos confiesa a Clarín que se siente atraído por la voz que escucha y cómo Pocris comenta a Floreta que siente celos (III, 3, 5BC); inmediatamente después, es el gracioso quien sufre al ver los requiebros de Clarín a Floreta (III, 3, 6AB).

La secuencia en la que Pocris es herida por Céfalos se inicia con tres subescenas: una en el cielo, donde se sitúa Aura, y dos en el tablado, donde Pocris está escondida (III, 3, 7A). Cuando Pocris va a salir de su escondite y la alcanza el venablo de Céfalos (III, 3, 7D), a la escena ya se ha incorporado Tesífone, quien también asiste a la muerte de la ninfa. La obra culmina con un escenario pleno en zonas de actuación de los personajes, que trasciende lo visible con el ascenso de Céfalos y Pocris al cielo.

### 6.3. Segmentación de la estructura dramática

JORNADA I. Cuadro 1. Bosque próximo al templo de Diana.			
Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI
1	<i>A Sale por una parte un Coro de Ninfas y Pocris, tayendo en medio de todas a Aura, cubierto el rostro; y por otra parte Diana, con venablo, y las demás con flechas.</i> <i>B Atan a Aura a un tronco.</i>	El sacrificio de Aura.	<p><b>Parte A</b> Pocris delata a Aura: Diana pretende sacrificarla por su relación con Eróstrato.</p> <p><b>Parte B</b> Aura pide clemencia. Céfalos se dirige hasta ella al escuchar sus gritos.</p> <p><b>Subescenas</b>    <b>Espacios escénicos</b>    <b>Técnica</b>  <b>S1:</b> Pocris, Diana, Aura y Coro de Ninfas.  <b>S2:</b> Céfalos y Clarín. Dentro.  Espacio múltiple: patente y latente.  Técnica: Alternancia.</p>
2	<i>A Salen Céfalos y Clarín.</i> <i>B Pónese (Céfalos) delante de Aura.</i> <i>C Vuela el tronco con Aura.</i>	Céfalos trata de impedir el sacrificio.	<p><b>Parte A</b> Céfalos se enfrenta a Diana.</p> <p><b>Parte B</b> Céfalos está dispuesto a proteger la vida de Aura con la suya.</p> <p><b>Parte C</b> Venus eleva a Aura y a Diana se le cae el venablo cuando intenta matar a Céfalos.</p>
3	<i>A Vanse Diana y las Ninfas, y coge Céfalos el venablo y Pocris se le quiere quitar; y representan los dos con este, luchando sin soltarle.</i> <i>B Hiérese con el venablo.</i>	El venablo de Diana, manos de Céfalos.	<p><b>Parte A</b> Forcejeo entre Céfalos y Pocris.</p> <p><b>Parte B</b> Pocris, herida.</p>
4	<i>A Vase Pocris.</i> <i>B Vanse Céfalos y Clarín.</i>	Confesiones de Céfalos.	<p><b>Parte A</b> Céfalos, enamorado de Pocris.</p> <p><b>Parte B</b> Ruido de cazadores y partida del galán y el criado.</p> <p><b>Subescenas</b>    <b>Espacios escénicos</b>    <b>Técnica</b>  <b>S1:</b> Céfalos y Pocris.  <b>S2:</b> Gente. Dentro.  Espacio múltiple: patente y latente.  Técnica: Una sola intervención de S2.</p>
JORNADA I. Cuadro 2. Jardín del templo de Diana.			
5	<i>A Dentro todos.</i> <i>B Sale Eróstrato.</i> <i>C Sale Rústico villano.</i> <i>D Vase (Eróstrato).</i>	La aparición de Eróstrato.	<p><b>Parte A</b> Voces. Dentro.</p> <p><b>Parte B</b> Desconocimiento de Eróstrato.</p> <p><b>Parte C</b> Rústico pone a Eróstrato en antecedente.</p> <p><b>Parte D</b> Reflexión de Rústico sobre el amor y el aire.</p>
6	<i>A Retírase Rústico al bastidor y sale Diana y Floreta.</i>	La acción de Diana.	<p><b>Parte A</b> Floreta no delata a su marido, Rústico.</p> <p><b>Subescenas</b>    <b>Espacios escénicos</b>    <b>Técnica</b>  <b>S1:</b> Floreta y Diana.  Espacio único y patente: distintas.  Técnica: Entrecruzamiento.</p>

	<p><b>B</b> Vase (Diana).  <b>C</b> Sale Rústico del bastidor con una cabeza de cuatro caras de animales diferentes, y vestido de pieles.  <b>D</b> Sale Pocris.  <b>E</b> Sale Céfaló con el venablo y Clarín.</p>		<p>al preguntarle Diana quién anda por los jardines.</p> <p><b>Parte B</b>  Floreta ha salvado la situación.</p> <p><b>Parte C</b>  Pluritransformación de Rústico por Diana.</p> <p><b>Parte D</b>  Floreta y Pocris, asustadas, piden ayuda.</p> <p><b>Parte E</b>  Rústico huye al ver que Céfaló huye con su venablo.</p>	<p><b>S2:</b> Rústico. posiciones en el Escondido. tablado.</p>
7	<p><b>A</b> Vase (Rústico).  <b>B</b> Sale Aura, en lo alto, sobre un águila.  <b>C</b> Vanse (Céfaló y Pocris).</p>	<p>El amor de Céfaló y Pocris.</p>	<p><b>Parte A</b>  Céfaló, enamorado de Pocris. Diálogo de amor.</p> <p><b>Parte B</b>  La acción de Aura sobre los enamorados. Intensificación del sentimiento.</p> <p><b>Parte C</b>  Clarín y Florian repiten las palabras de Aura: Inspire suave el aura de amor.</p>	

### JORNADA II. Cuadro 1. Campo próximo al templo.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI
1	<p><b>A</b> Dentro, grita de pastores, y salen cantando todos los Músicos, y detrás de ellos Céfaló, Eróstrato y Clarín, de villanos, con dones en las manos, excepto Clarín, que no lo trae  <b>B</b> Vanse todos y quedan Céfaló y Clarín  <b>C</b> Vase (Céfaló).</p>	<p>Hacia el templo de Diana.</p>	<p><b>Parte A</b>  Eróstrato quiere vengarse de Diana.</p> <p><b>Parte B</b>  Céfaló desea encontrar a Pocris.</p> <p><b>Parte C</b>  Clárín busca una ofrenda por indicación de Céfaló.</p>

### JORNADA II. Cuadro 2. Templo de Diana.

2	<p><b>A</b> Éntranse y descúbrese el templo; salen por una puerta los Hombres y por otra las Mujeres, y Diana en el trono, y salen otra vez Clarín y Rústico, Eróstrato y Céfaló.  <b>B-C</b> Llega Céfaló a Pocris con un ramillete o guirnalda.  <b>D</b> AURA Dentro.</p>	<p>¡Viva el olvido y muera el amor!</p>	<p><b>Parte A</b>  Revancha contra Venus.</p> <p><b>Parte B</b>  Diálogo Céfaló-Pocris.</p> <p><b>Parte C</b>  Todos cantan la consigna de ¡Viva el olvido y muera el amor!</p> <p><b>Parte D</b>  Voces contrarias a la consigna de Aura.</p>
---	--	---	--

3	<b>A-B</b> Vese Aura en el aire en un carro, tirado de dos camaleones, y con lo que canta baja al tablado, y atraviesa por él, por delante de todos y vuelve a salir por la otra parte, con el último verso de lo que canta. <b>C</b> Huyen todos y desaparece Diana.	Traición en el templo.	<b>Parte A</b> Aparece Aura y Diana advierte traición. <b>Parte B</b> Diana expulsa a todos del templo. <b>Parte C</b> Salida escalonada de personajes.	
4	<b>A</b> Vanse las Ninfas. <b>B</b> Aura atravesando en un carro por el tablado.	Cortejo de Céfalos a Pocris.	<b>Parte A</b> Diálogo. <b>Parte B</b> La acción de Aura.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Céfalos y Pocris. <b>S2:</b> Aura. <b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple y patente: <b>S1:</b> tablado. <b>S2:</b> cielo. <b>Técnica</b> Entrecruzamiento inicial.

### JORNADA II. Cuadro 3. Bosque

5	<b>A</b> Vanse (Céfalo y Pocris). Sale Floreta. <b>B</b> Salen Clarín y Rústico. <b>C</b> Abrázalo y sale Rústico con cabeza de jabalí.	Escena de humor entre graciosos.	<b>Parte A</b> Floreta, fuera del templo. <b>Parte B</b> Diálogo entre Clarín y Floreta. Inclinationes de él hacia ella. <b>Parte C</b> Enfado de Rústico, que se transforma en un jabalí.	
6	<b>A</b> Vase Rústico y sale Céfalos. <b>B</b> Dentro.	Las quejas de Clarín y Céfalos.	<b>Parte A</b> Clarín, enfadado por las cecesde Rústico-animal; Céfalos, enamorado. <b>Parte B</b> Gritos de fuego. Confusión de galán y criado.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Clarín y Céfalos. <b>S2:</b> Gente. Dentro. <b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente. <b>Técnica</b> Dos intervenciones de <b>S2</b> .
7	<b>A</b> Sale Eróstrato. <b>B</b> Vase (Eróstrato) y sale Aura en lo alto, encima de una salamandra.	El templo de Diana, en llamas.	<b>Parte A</b> Eróstrato prende fuego al templo. <b>Parte B</b> Aura aviva el fuego.	

### JORNADA III. Cuadro 1. Bosque con peñasco.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI
1	Estando puesta la escena del bosque, que fue con la que se cubrió la del incendio, sube el peñasco con cuatro personas: Diana, en lugar eminente; Megera, en un lado; Tesífone en otro, y Aleto a los pies; vestidos de velillo negro; el de Diana con estrellas de oro, y el de los tres con algunas llamas de oro.	Invocación de Diana a Mégera, Tesífone y Aleto, situadas en un peñasco.	

### JORNADA III. Cuadro 2. Palacio con jardín

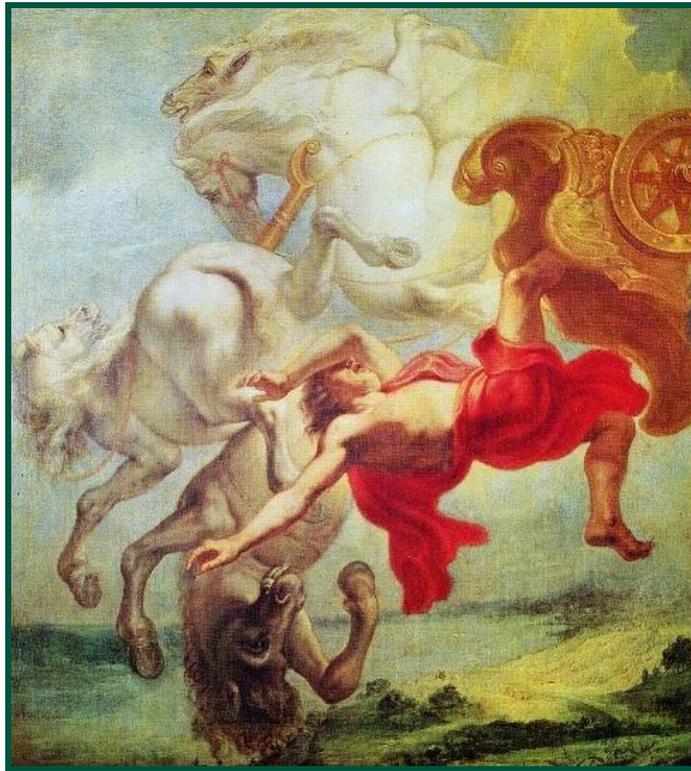
2	<p><i>A Divídese el peñasco en cuatro partes, desapareciéndose las cuatro, y descúbrese a este tiempo el salón regio, con los fondos de retretes y jardines, y salen Céfalos con el venablo, y Pocris deteniéndole, y Clarín y Floreta.</i></p> <p><b>B</b> Vase (Céfalo). <b>C</b> Vase (Clarín).</p>	<p>Los dos esposos. Los celos de Pocris.</p>	<p><b>Parte A</b> Diálogo entre Céfalos y Pocris. Céfalos sigue a una fiera.</p> <p><b>Parte B</b> Pocris pide ayuda a Clarín.</p> <p><b>Parte C</b> La complicidad de Floreta. Céfalos y Clarín las libran de las llamas.</p>			
3	<p><i>A Sale Aleto con mascarilla en la cara, de embozo, y pónela la mano en el pecho.</i></p> <p><b>B</b> Aleto canta bajo, al oído, y ella repite con despecho lo mismo, de modo que para la Música son dos y para la representación no es más que uno, porque lo uno ha de ser repetición de lo otro.</p>	<p>Aleto descubre que Laura es Aura.</p>	<p><b>Parte A</b> Pocris expresa sus sentimientos y Aleto se dispone a actuar.</p> <p><b>Parte B</b> Pocris descubre a Laura-Aura, inducida por Aleto.</p>	<p><b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Pocris y Floreta. <b>S2:</b> Aleto.</p>	<p><b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.</p>	<p><b>Técnica</b> Una sola intervención de <b>S2</b>.</p>

### JORNADA III. Cuadro 3. Monte.

4	<p><i>A Sale Eróstrato, vestido de pieles, huyendo.</i></p> <p><b>B</b> Sale Megera, atravesando el tablado.</p> <p><b>C</b> Sale Rústico.</p>	<p>Eróstrato en el monte.</p>	<p><b>Parte A</b> Eróstrato vaga por los montes y siente que un eco lo amenaza.</p> <p><b>Parte B</b> La acción de Megera. Se intensifica el miedo de Eróstrato.</p> <p><b>Parte C</b> Eróstrato confiesa su temor a Rústico.</p>			
5	<p><i>A</i> Vase Eróstrato. <b>B</b> Escóndese Rústico y salen Céfalos y Clarín. <b>C</b> Vase Céfalos y salen Pocris, de villana, y Floreta oyéndolo.</p>	<p>Confesiones de los personajes.</p>	<p><b>Parte A</b> Rústico se esconde.</p> <p><b>Parte B</b> Céfalos le explica a Clarín el secreto de la voz que oye.</p> <p><b>Parte C</b> Los celos de Pocris. Confesión a Floreta.</p>	<p><b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Céfalos y Clarín. <b>S2:</b> Rústico. Escondido.</p>	<p><b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.</p>	<p><b>Técnica</b> <b>S2:</b> subescena muda.</p>
6	<p><i>A</i> Vase Pocris y quedan Clarín y Floreta. <b>B</b> Descúbrese (Rústico). <b>C</b> Vase (Clarín).</p>	<p>Rústico, celoso.</p>	<p><b>Parte A</b> Los celos de Rústico ante Clarín y Floreta.</p> <p><b>Parte B</b> Polimorfismo de Rústico.</p>	<p><b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Clarín y Floreta. <b>S2:</b> Rústico. Escondido.</p>	<p><b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.</p>	<p><b>Técnica</b> <b>S2:</b> subescena muda.</p>
			<p><b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Clarín, Floreta y Rústico. <b>S2:</b> Gente. Dentro.</p>	<p><b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.</p>	<p><b>Técnica</b> Una sola intervención de <b>S2</b>.</p>	

<p>7</p> <p><i>A Sale Céfaló.</i>  <i>B Sale Eróstrato.</i>  <i>C Sale Tesífone.</i>  <i>D Vase (Eróstrato).</i>  <i>E Dispara (Céfaló) el venablo hacia Pocris.</i>  <i>F Vase (Aura).</i></p>	<p>La muerte de Pocris.</p>	<p><b>Parte C</b> Salida escalonada de personajes.</p> <p><b>Parte A</b> Céfaló llama a Aura.</p> <p><b>Parte B</b> Encuentro con Eróstrato, fugitivo, que se encamina hacia el suicidio.</p> <p><b>Parte C</b> Tesífone sale y priva de los sentidos a Céfaló.</p> <p><b>Parte D</b> Céfaló hiere a Pocris creyendo que es Eróstrato.</p> <p><b>Parte E</b> Céfaló descubre que ha herido de muerte a Pocris.</p> <p><b>Parte F</b> La muerte de Pocris.</p>	<p><b>Subescenas</b>    <b>Espacios escénicos</b>    <b>Técnica</b></p> <p><b>S1:</b> Céfaló.    Espacio múltiple y Indeterminada.  <b>S2:</b> Pocris.    patente: distintas  Escondida.    posiciones en el  <b>S3:</b> Aura.    tablado y cielo.  Cielo.</p> <p><b>Subescenas</b>    <b>Espacios escénicos</b>    <b>Técnica</b></p> <p><b>S1:</b> Céfaló y    Espacio múltiple y Indeterminada.  Eróstrato.    patente: distintas  <b>S2:</b> Pocris.    posiciones en el  Escondida.    tablado y cielo.  <b>S3:</b> Aura.  Cielo.</p> <p><b>Subescenas</b>    <b>Espacios escénicos</b>    <b>Técnica</b></p> <p><b>S1:</b> Céfaló y    Espacio múltiple y Indeterminada.  Eróstrato.    patente: distintas    <b>S2, S4:</b> subescenas  <b>S2:</b> Pocris.    posiciones en el    mudas.  Escondida.    tablado y cielo.  <b>S3:</b> Tesífone.  <b>S4:</b> Aura.  Cielo.</p> <p><b>Subescenas</b>    <b>Espacios escénicos</b>    <b>Técnica</b></p> <p><b>S1:</b> Céfaló.    Espacio múltiple y Entrecruzamiento.  <b>S2:</b> Pocris. Sale    patente:  de su escondite.    <b>S1, S2, S3:</b> distintas  <b>S3:</b> Aura.    posiciones en el  <b>S4:</b> Tesífone.    tablado.  <b>S4:</b> cielo.</p> <p><b>Subescenas</b>    <b>Espacios escénicos</b>    <b>Técnica</b></p> <p><b>S1:</b> Céfaló.    Espacio múltiple y Entrecruzamiento.  <b>S2:</b> Pocris.    patente:  <b>S3:</b> Aura.    <b>S1, S2:</b> distintas  posiciones en el  tablado.  <b>S3:</b> cielo.</p>
<p>8</p> <p><i>Dicen dentro las Furias y Diana, y salen.</i></p>	<p>Diana proclama su venganza.</p>		
<p>9</p> <p><i>A Aparecese Aura en lo alto.</i>  <i>B Van subiendo Céfaló y Pocris, hasta juntarse con Aura, y suben todos tres.</i></p>	<p>Desenlace.</p>	<p><b>Parte A</b> La aparición de Aura.</p> <p><b>Parte B</b> Aura suaviza la tragedia.</p>	

## 7. Apolo y Climene. Los jardines duplicados



Jan Carel van Eyck  
*La caída de Faetón*  
Museo del Prado, Madrid

---

CLIMENE

¿No veis, no veis que su carro,  
de la continua tarea  
errando el curso y cayendo  
precipitado a la tierra,  
abrsa montes y mares,  
de cuya encendida hoguera  
son las espumas cenizas  
y las montañas pavesas?  
¡Que me quemo! ¡Que me abraso!  
Pero ¿qué digo? ¡Qué idea  
tan vana! ¡Qué fantasía  
tan loca! ¡Qué ansia tan necia!  
Arreatome el dolor  
vida y voz.  
(I, p. 1052)

---



## 7.1. Espacios patentes y latentes

Las referencias mitológicas de Climene<sup>133</sup> se limitan a su condición de oceánide y a su relación con Apolo, de la que nació Faetón. Calderón toma este último dato, que tratará de forma independiente, y encauza el argumento, modificando los orígenes de la joven e imaginando su devenir hasta la aparición de su hijo.

De esta forma, elimina cualquier ápice de divinidad en Climene, pero mantiene subyacente la simbología de su origen, el agua, elemento contrapuesto al fuego de Apolo. El personaje ideado se circunscribe al plano humano y terrenal; si bien le otorga un carácter regio, pues es la princesa de Etiopía. Climene se sitúa en su alcázar, que es también un lugar de culto a Diana. Este lugar es franqueado por el pastor Céfiro a través de una mina que comunica el valle con los jardines del palacio.

Jardín, mina y valle, pues, conforman el núcleo en el que se desarrolla el contenido de las dos primeras jornadas. Estas giran en torno a Climene y la búsqueda de la verdad: quién ha entrado en sus jardines y qué dama la ha traicionado. En el desarrollo de este tema, se inserta la liberación de Climene. La princesa había sido recluida para evitar que se cumpliera una profecía revelada por Fitón, según la cual daría a luz a quien abrasaría Etiopía por su impericia al conducir el carro del Sol. Sin embargo, su padre, Admeto, accede a liberarla a petición del pueblo, con la condición de que mantenga su virginidad. Por otra parte, la caída de Apolo en la mina deja pendiente otro asunto que se retomará al final de la comedia: por qué ha sido expulsado del cielo.

La galería genera el enredo con la entrada y salida de personajes y traslada al jardín la confusión, que se complica con escenas de cierta complejidad, las cuales analizamos en otro apartado.

La jornada III supone un cambio de espacio y de acción: Climene, tras haber sido traicionada por sus damas, acusada de incumplir su voto de castidad, huye con Apolo. Los dos atraviesan un río, y se esconden en el palacio del mago Fitón. El contenido que se desarrolla a partir de ahí es la búsqueda de Climene. Al final de esta jornada, descubrimos que Júpiter expulsó a Apolo por haber matado a los cíclopes y que ya ha sido perdonado, por lo que deberá decidir si regresa a su esfera natural, cerrándose así el tema planteado en la jornada I.

A tenor de lo expuesto, el argumento nos muestra dos lugares de acción y dos

---

<sup>133</sup> Grimal, 2006, s.v. Clímene.

conflictos propios del teatro calderoniano. En las dos primeras jornadas se presenta la oposición libertad/destino y la honra<sup>134</sup>, vinculados a Climene y a su jardín. En la jornada III observamos el enfrentamiento deber/amor, asociado a Apolo y a un jardín mágico.

El primer espacio que vamos a comentar es el de la mina, de la que hacen uso personajes de distinta condición: el galán Céfiro y el villano Sátiro, las damas Clicie y Flora y el dios Apolo. Este último realiza un movimiento vertical que le lleva a cambiar drásticamente de espacio, al caer desde el cielo hasta un lugar subterráneo.

E. Rull analiza el papel de la mina en distintas obras de Calderón y establece dos valores esenciales: «como vehículo de estrategia militar y como vehículo de acción misteriosa, confusión y sorpresa»<sup>135</sup>. Además, añade que en las obras donde la mina tiene el segundo valor, caso que nos ocupa, se pone el argumento al servicio de este recurso de forma constante. Por otra parte, el investigador establece una asociación entre *El galán fantasma*<sup>136</sup> y *Apolo y Climene* en cuanto a las funciones de la mina: como vía de comunicación entre amantes y como elemento que lleva consigo la idea de fatalismo. A estos valores podemos añadir en *Apolo y Climene* la función de transformación, que analizamos seguidamente.

Es habitual encontrar en Calderón personajes ocultos a causa de una profecía, como ocurre en *La vida es sueño* o en *La hija del aire*. Los personajes que se hallan en esta situación se ven cercados por un espacio que acaban rebasando mediante unos recursos marcadamente platónicos. En *Apolo y Climene* hallamos, del mismo modo, a un personaje privado de libertad, pero el conflicto prioritario para la protagonista no es salir de ese espacio, sino, como sacerdotisa de Diana, mantenerlo inquebrantable. Por eso, trata de descubrir quién ha entrado en el jardín del templo de la diosa. Climene describe el recinto al dirigirse a sus damas, antes de dar paso a su actual preocupación:

---

<sup>134</sup> El tema de la honra y el uso de pasadizos para evitar juicios ajenos nos recuerda a otras de Calderón, como *La dama duende* o *Casa con dos puertas mala es de guardar*, que recogen la costumbre de la época de guardar a viudas y hermanas solteras escondidas sin que pudieran ver ni conocer a ningún hombre que visitara la casa. Así, la dama duende consigue el acceso a la habitación de D. Manuel por medio de una puerta escondida; en *Casa con dos puertas*, la casa de Laura tiene dos accesos que generan escenas de sustitución de identidad y de escondites.

<sup>135</sup> Rull, 2002, p. 386.

<sup>136</sup> El análisis que Iglesias Iglesias, 2003, hace del jardín minado de *El galán fantasma* se centra en las funciones del jardín como «espacio de placer» entre Julia y Astolfo, como «espacio de reflexión melancólica y de muerte», al albergar la presunta muerte de Astolfo por el duque de Sajonia, y como «espacio de conflicto», por las disputas entre el Duque y Astolfo, y como «espacio de confusión», con Astolfo como supuesto espectro. El jardín, núcleo esencial de la trama, está asociado a una mina, que figura como «espacio bélico» (fue ideada a raíz de una contienda personal entre Arnesto y Crotaldo), como «espacio de huida» (tras ser herido Astolfo) y como «espacio de enredo».

Que me dejásedes sola	cuna y último sepulcro
os mandé, por si pudiera,	su centro fue, sin que sea
ya que tranquila la noche	consuelo para no ser
daba a mis desdichas tregua,	infausta prisión estrecha
desahogar conmigo en este	ver plateado el calabozo
jardín la mortal tristeza	ni dorada la cadena.
de haber nacido a vivir	Pero esto ahora no es del caso;
sin vivir, pues mi primera	doy al discurso la vuelta.
	(I, p. 1042)

La protagonista, que conoce, al igual que Semíramis, su identidad, su condición de heredera al trono de Etiopía, se encuentra en los jardines de una singular prisión, desde los que puede ver cómo el sol cae precipitado a la tierra y lo abrasa todo. El descenso de Apolo activará el aciago vaticinio de Fitón, algo que aún no sospechan los personajes que comentan lo ocurrido, pues relacionan el eclipse y terremoto que se producen con la reacción de Diana por haber vulnerado las normas de su templo.

Apolo es arrojado del cielo por Júpiter y esto le lleva a iniciar un proceso de aprendizaje desde su caída en la gruta: «Ni aún quién soy sé porque estoy/ de mí tan desconocido/ que por callar lo que he sido/ no he de decir lo que soy» (I, p. 1061). En este renacer, al ser «despeñado» de sí mismo, se presenta ante Climene como humano, como pastor de Admeto y solo es reconocido por Clicie, que cree que está allí por ella<sup>137</sup>.

Cuando Apolo cae en la oscuridad de la caverna y logra salir al exterior, asciende al microcosmos donde se encuentra Climene. Esta se retira el lienzo de los ojos y se origina el enamoramiento a través de la mirada. Poco después, Apolo volverá a los jardines, a través de la mina, guiado por esa luz neoplatónica. Cabe aquí preguntarse si, como dice A.Valbuena Briones, de las dos filosofías que convergen en el teatro de Calderón, amor platónico y amor cortesano, «el pensamiento en los dramas de Calderón es a este respecto netamente neoplatónico y subordina a sus conclusiones los elementos que recoge de la tradición del amor cortesano»<sup>138</sup>.

Ficino, en su *De amore*, señala cómo el alma se mueve por el amor, que puede

---

<sup>137</sup> Es habitual que los dioses tomen forma humana para pasar desapercibidos en el mundo terrenal, como ocurre, por ejemplo, en *El laurel de Apolo*. Sin embargo, en la obra que analizamos el carácter repentino y brusco de la caída le lleva a pasar por un espacio que le permite esa transformación.

<sup>138</sup> Valbuena Briones, 1977, p. 118.

ser terrenal y perecedero o divino e inmortal. Estas dos opciones se corresponden, respectivamente, con la Belleza y el Bien y son dos aspectos de lo mismo, pues la primera lleva al segundo.

En la jornada III, Iris y Mercurio informan a Apolo de que es requerido en el cielo. Entonces, el dios del Sol tiene que debatirse entre marcharse a su esfera o quedarse allí, entre lo terrenal y lo celestial:

¿Qué he de hacer, dioses? Dejar  
de ser planeta supremo  
en el cielo, por ser solo  
un pobre pastor de Admeto  
en la tierra, es tiranía  
usada conmigo. Pero  
dejar a Climene, ¿no es  
también dejar otro cielo  
y otro sol, y con doblada  
tiranía?  
(III, p. 1155)

Climene convence a Apolo de que ascienda al lugar que le corresponde; mientras, Fitón se compromete a protegerla de Admeto. De esta forma, la belleza de Climene y el amor que sienten no son un fin en sí mismo, sino un medio para retornar a su esfera.

Al impulsar la princesa la decisión de Apolo hacia lo imperecedero, se confirma e ilustra la tesis de Valbuena Briones. Pero antes de que esto ocurra, Climene y Apolo se ven obligados a huir y se arrojan al río Erídano, el mismo en el que Faetón acabará hundiéndose. Fitón, cuando miente a Admeto diciéndole que Climene y Apolo se ahogaron en el río, estimula la imaginación visual del espectador con la alusión al rapto de Deyanira por Neso:

Del boreal norte llamado,  
apenas la orilla toco  
del sacro Erídano, cuando  
veo que en su proceloso  
raudal cortaba la espuma,  
animado Bucentoro,

un joven que a una mujer  
sacar anhelaba en hombros.  
(III p. 1130)

El río actúa como resorte de la materia mitológica. Aunque Calderón haya escrito un nuevo papel para el personaje de Climene, no olvida que lo importante de este episodio son sus amores con el dios del Sol y crea un espacio mágico para ello.

Así, si Apolo sufre una transformación al salir de la gruta, Climene hace lo propio al atravesar el río<sup>139</sup>, al empaparse de sus orígenes. El río, además, actúa como elemento disruptivo de la realidad, que marca la frontera hacia un mundo de fantasía. No son pocas las referencias literarias en las que una fuente, un lago o un río abren un sendero hacia lo desconocido.

La princesa cae desmayada en un risco y, al ruido de voces, Apolo duda de si llevársela o dejarla allí. Entonces aparece Fitón y se compromete a salvar a Climene y a burlar su sino, con lo que parece resolver el conflicto libre albedrío-destino:

No ya el pensarlo te asuste,  
que yo, que anteví el amago,  
sabré hacer que no ejecute  
el golpe; porque una cosa  
es que mis ciencias anuncien  
un favor, y otra cosa es  
que mi vanidad procure  
que ese futuro no logre  
lo trágico que en sí influye.  
(III, p. 1146)

Fitón informa a Admeto y a su séquito de que Apolo y Climene se han ahogado, pero los criados no se lo creen y deciden volver más adelante para ver si descubren el engaño. Climene deja de vivir en su palacio para habitar otro, de acuerdo con los

---

<sup>139</sup> En Ciriot, 2007, s.v. Aguas: «la inmersión en las aguas significa el retorno a lo preformal, con su doble sentido de muerte y disolución, pero también de renacimiento y nueva circulación, pues la inmersión multiplica el potencial de la vida». Ahondando en el valor simbólico de este episodio, s.v. Río, el Erídano «De un lado simboliza la fertilidad y el progresivo riego de la tierra; de otro, el transcurso irreversible y, en consecuencia, el abandono y el olvido».

paralelismos propios del teatro calderoniano<sup>140</sup>. Aunque se encuentra en otro lugar, la princesa sigue considerando que se halla en una prisión donde la acucian recuerdos confusos del momento que desencadenó todo:

CLIMENE

No	la del despeño del sol.
lo digas, no lo pronuncies;	Y viendo que agora se unen
que en vez de que el desengaño	despeño e idea, no sé
me alivie, hace que me angustie	la razón con que me arguye
la memoria desa noche,	el temor de imaginar
pues fue la misma que tuve	que la amenaza se cumple
entre las vagas ideas	de mis hados
que en la prisión me consumen	(III, p.1146)

Pese a las similitudes que podemos intuir, hallamos diferencias entre los dos espacios, que comienzan con el entorno que les rodea. Así, mientras que jardín y valle, en las dos primeras jornadas son espacios contiguos; en el segundo, uno y otro se alternan. Por otra parte, si al primer recinto se accede mediante una mina, el de Fitón está oculto tras un risco: «el pavoroso seno de aqueste peñasco» (III, p. 1137); «¿qué suntuoso/ palacio es este que cupo/ en la gaveta de un tronco?» (III, p. 1137). Se trata, por tanto, de un espacio privado del sol, cuya luz tanto enojaba a Climene en el anterior jardín, como se observa en esta pregunta retórica dirigida a Apolo:

¿Qué has de merecer, aleve  
agresor de tan severa  
ley que el sol desde su esfera,  
si a quebrantarla se atreve  
pasando esta línea bella,  
es porque en disculpa halla

---

<sup>140</sup> La presencia de dos espacios similares en Calderón ya ha sido tratada por Iglesias Feijoo y Hernando Morata, 2013, a propósito de *Casa con dos puertas mala es de guardar*, donde se produce un «desdoblamiento de los espacios domésticos», con las casas de Laura y de Marcela. Además, dichos espacios contienen paralelismos y simetrías, como los celos sufridos primero por Laura y después por Félix. La técnica empleada en esta comedia de capa y espada, de ambiente próximo a *La dama duende*, la observamos en *Apolo y Climene*, donde la princesa pasa de perseguir un engaño a ser ella la perseguida por una supuesta traición a Diana. En *Ni Amor se libra de amor* también se observa este tipo de similes estructurales.

la lisonja de alumbrella  
de la culpa de rompella?  
(I, p. 1059)

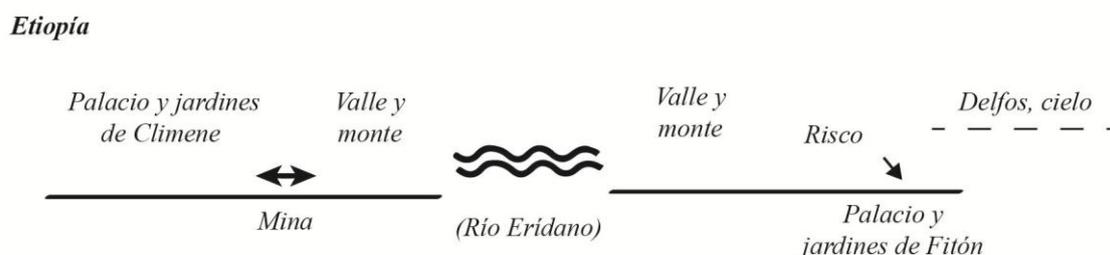
En el jardín de Climene la idea del sol despeñándose le producía desasosiego, pero es en el de Fitón donde ella recuerda, reflexiona y se muestra temerosa de su destino. Poco después, será allí donde instará a Apolo para que retorne al «imperio de la luz». Del mismo modo, el dios del Sol recordará su vida pasada para aclarar su identidad y explicar que su situación se debe a la envidia de Júpiter por la adoración excesiva a Apolo en Delfos. El protagonista tendrá que discernir si debe quedarse o regresar al cielo. Las reflexiones de Apolo y Climene en el jardín mágico generan la acción y le confieren a este espacio el valor de marco para desarrollar las potencias del alma: entendimiento, memoria y voluntad.

Se trata de un jardín dominado por el amor, por la diosa Venus, antagonista de Diana. Allí Climene invita a Apolo a festejar su unión: «Venid/conmigo, que quiero/ de aquestos nuevos jardines/ gozar los pensiles bellos» (III, p. 1153).

La joven se encuentra en un lugar al que pocos pueden acceder, a diferencia del jardín anterior. Así lo advertimos cuando Sático vuelve con la intención de descubrir el palacio y a Climene escondida en él, pero no lo consigue; en cambio, los dioses Iris y Mercurio sí que entran en sus jardines y ascienden con Apolo al cielo.

Por último, el efecto mágico se prolonga hasta el final de la obra, donde Clície se transforma en flor y Céfiro en viento, al que se une Flora. Sático es el único que no desaparece, pero cambiará su aspecto, de acuerdo con su nombre dionisiaco.

**Figura 18: Recreación del espacio de Apolo y Climene**



## 7.2. Escenas dinámicas y espacios itinerantes

La obra presenta un inicio *in medias res* que recuerda al de las comedias de capa y espada con la huida de embozados. La jornada I tiene tres escenas en las que el espacio latente anuncia la llegada de personajes, pero dos de ellas tienen la peculiaridad de sugerir un espacio latente con profundidad, donde las voces de los personajes se escuchan de forma progresiva (I, 1, 9BC) o se despliegan en varias direcciones (I, 1, 3C). Además de estas escenas, señalaremos la referida al encuentro entre los protagonistas: el dios sale de los bastidores (I, 1, 5B) después de que Climene haya inquirido a sus damas y observa a Climene instantes antes de que esta se aparte un pañuelo de la cara y advierta su presencia (I, 1, 6A).

No obstante, es en la jornada II donde se concentran las escenas de movilidad más interesantes. El jardín (II, 2, 6) alberga buena parte del enredo de la obra, que se sustenta en la ocultación de Climene para observar cómo actúa el resto de personajes y en el fingimiento de ella de que es sabedora de la verdad. Esto se consigue con una sucesión de presencias y ausencias de personajes, determinadas por la presencia de la mina.

Así, Climene pide a sus damas que se retiren, pero Flora decide esconderse. Céfiro confiesa a Climene el misterio de la gruta e inculpa a Flora, quien se refugia allí. En ese momento, llega Clicie, que confunde a Céfiro con Apolo, con lo que Climene, escondida, descubre el engaño de su otra dama. Cuando el último personaje se retira de la escena, sale Apolo y, después, Céfiro, quien huye al verlo. Flora, que viene de la gruta, busca la protección a Apolo y vuelve a esconderse cuando escucha que alguien se acerca. Sale Clicie y se esconde donde está Flora ante la llegada de Climene. Pero, al oír voces próximas, se oculta en el mismo lugar que sus damas.

Esta escena de jardín se divide en ocho partes, cinco de las cuales (II, 2, 6B-F) presentan dos subescenas en espacio patente donde un personaje está escondido y observa la subescena principal. La música de Clicie abre esta secuencia e impregna el jardín de Climene de referencias a Diana. A partir de ellas se inicia el enredo, ya con la historia de Acteón, para disuadir de que entre a Apolo, ya con la de Endimión, para indicar al amante que puede entrar.

Al otro lado de la mina (II, 3, 7), en un entorno de valle y monte, donde Climene ha acudido a cazar, continúa la intriga con la confusión de identidades y la ocultación de personajes. Hemos dividido la escena en nueve partes, con lo que tiene un ritmo similar

a la anterior, con la peculiaridad de presentar en espacio latente a un grupo de personajes que se aproximan y que en la escena siguiente salen al escenario. Por otra parte, la estructura aquí se invierte: en el jardín, espacio propio de la princesa, esta tiene la autoridad y trata de descubrir quién la engaña; en cambio, fuera del entorno privado, las damas, Céfiro y Sátiro inculpan a Climene ante su padre. Con esto da un giro la obra, pues a partir de ahora será Climene la perseguida.

La jornada III transcurre en la montaña, donde un peñasco esconde un palacio, como segunda prisión de Climene. Como señala Gutiérrez Carbajo, pese a la escasez de referencias temporales, advertimos que entre la primera y la segunda jornadas transcurren unas horas y entre la segunda y la tercera, algunos días<sup>141</sup>. La distinción entre las dos primeras jornadas y la tercera refuerza una estructura bimembre de la obra, con dos unidades o argumentos y dos espacios paralelos.

---

<sup>141</sup> Gutiérrez Carbajo, F., 2002, p. 229-230.

### 7.3. Segmentación de la estructura dramática

JORNADA I. Jardín de Climene con gruta.			
Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI
1	<i>A A los primeros versos que se dicen dentro sale Céfiro, galán, y, atravesando el tablado como a oscuras, se entra por la boca de una gruta, llevándose tras sí un bastidor de hierba con que quedará cerrada, uniéndose con lo demás del teatro. Y salen después por una parte Climene y por otra Lesbia, Cintia, Clicie y Flora, con arcos y flechas y luces. B Sale Céfiro.</i>	Alguien anda en los jardines.	<p><b>Parte A</b> Ruidos en el jardín. Dentro.</p> <p><b>Parte B</b> Céfiro nos descubre la mina.</p> <p><b>Subescenas</b> S1: Céfiro. S2: Climene y damas. Dentro.</p> <p><b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.</p> <p><b>Técnica</b> Alternancia.</p>
2	<i>Vase cerrando la gruta y salen las damas.</i>	Climene pregunta a cada una de sus damas: Cintia, Lesbia, Flora y Clicie.	
3	<i>A Con esta repetición se entran todos y sale Sátiro, villano, armado ridículamente. B Dentro Céfiro, y sale después por un escotillón que estará abierto en el tablado a la parte contraria de la gruta. C Al ir a levantar una como losa, disparan en lo alto un arcabuz, auena terremoto de truenos y caen los dos como asustados.</i>	Céfiro y Sátiro en el jardín.	<p><b>Parte A</b> Asustado al oír voces dentro y fuera del jardín.</p> <p><b>Parte B</b> Encuentro entre Céfiro y Sátiro.</p> <p><b>Parte C</b> Se oyen voces. Un terremoto acrecienta el pavor de Céfiro y Sátiro.</p> <p><b>Subescenas</b> S1: Céfiro. S2: Voces (en lo alto). Dentro. S3: Voces (en lo bajo). Dentro.</p> <p><b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.</p> <p><b>Técnica</b> Indeterminada.</p>
4	<i>Cae Apolo de lo alto en un pescante como que baja despeñado.</i>	La caída de Apolo.	
5	<i>A Cae en la boca de la mina (Apolo) y dice los últimos versos en lo bajo, a cuyo tiempo sale Climene y damas. B Pónese el lienzo en los ojos y entreaire Apolo el bastidor sin salir.</i>	Las dudas de Climene.	<p><b>Parte A</b> Climene inculpa a sus criadas: ¿quién la engaña?</p> <p><b>Parte B</b> Climene llora y se tapa con un pañuelo. Apolo se dispone a salir.</p> <p><b>Subescenas</b> S1: Climene y damas. S2: Apolo.</p> <p><b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple y patente: tablado y bastidor.</p> <p><b>Técnica</b> Alternancia.</p>
6	<i>A Sale al tablado (Apolo). Climene aparta el lienzo y vuelve a cubrirse otra vez los ojos. B Aparta el lienzo del rostro. C Abre (Apolo) el cancel y ella le reconoce.</i>	Primer encuentro entre Climene y Apolo.	<p><b>Parte A</b> Apolo observa a su alrededor.</p> <p><b>Parte B</b> Apolo y Climene advierten la presencia el uno del otro y ella sospecha que fue él quien entró en sus jardines.</p> <p><b>Parte C</b> Ella intenta detenerlo.</p> <p><b>Subescenas</b> S1: Apolo. S2: Climene. Tapados los ojos.</p> <p><b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente.</p> <p><b>Técnica</b> Alternancia.</p>

7	<i>A Luchan los dos y salen las damas por la parte que está de espaldas Apolo. B Cae Flora desmayada y retíranse Lesbia, Cintia. C Cae desmayada (Clicie).</i>	Desconcierto de Climene. ¿Cuál de las damas la ha ofendido?	<b>Parte A</b> Climene llama a sus damas. Flora se desmaya. <b>Parte B</b> Clicie se altera al ver a Apolo y se desmaya. <b>Parte C</b> Las otras damas piden ayuda.	
8	<i>Sale Admeto.</i>	Flora y Clicie cuentan lo sucedido culpando a Climene.		
9	<i>A Vase (Flora). B Vase (Climene). C Sale Céfiro y Sátiro.</i>	Reacción de Climene.	<b>Parte A</b> Discurso de Climene en pro de su libertad. <b>Parte B</b> Admeto la intenta detener. Voces se acercan. <b>Parte C</b> Céfiro informa a Admeto de lo que demanda la gente.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Admeto . <b>S2:</b> Voces Dentro. <b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Admeto, Céfiro y Sátiro. <b>S2:</b> Voces. Dentro.
10	<i>A Vase (Admeto). B Al ir a cerrar (la losa), sale Apolo.</i>	Síntesis de la acción hasta el momento.	<b>Parte A</b> Céfiro quiere tapar la entrada de la mina. <b>Parte B</b> Apolo y Céfiro ocultan sus identidades.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente. <b>Técnica</b> Una sola intervención de <b>S2</b> . <b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente. <b>Técnica</b> Una sola intervención de <b>S2</b> .

## JORNADA II. Cuadro 1. Alcázar- valle.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI
1	<i>Dentro las primeras voces y salen luego los que pudieren con Climene y damas por una parte y por otra Admeto.</i>	Explicación de Admeto del encierro de Climene.	
2	<i>Vase (Admeto).</i>	Todos celebran la libertad de Climene.	
3	<i>Vanse bailando y cantando delante de Climene y sale Céfiro deteniendo a Flora.</i>	Céfiro discute con Flora porque otro hombre conoce la gruta.	
4	<i>A Salen los que entraron y otros de villanos y Apolo y Eridano. B Representa Apolo, repite la música y bailan todos, haciendo compás entre copla y copla. C Vanse todos delante, cantando y bailando. D Vase (Clicie).</i>	Apolo se introduce en el enredo. <b>Parte A</b> Presentación de Apolo. <b>Parte B</b> Climene advierte de que nadie entre en sus jardines. <b>Parte C</b> Clicie piensa que Apolo está allí por ella y lo cita en los jardines de Climene.	

			<b>Parte D</b> Reflexión de Apolo: sorpresa ante los acontecimientos.	
5	<i>Salen Céfiro y Sátiro.</i>	Céfiro desconfía de Flora.		

### JORNADA II. Cuadro 2. Jardín de Climene.

6	<p><i>A Cierra y vase (Sátiro), y salen Climene y damas.</i>  <i>B Flora sale al bastidor.</i>  <i>C Abre el bastidor y sale Céfiro.</i>  <i>D Vase (Céfiro).</i>  <i>E Sale Climene al bastidor.</i>  <i>F Vuelve, abriendo la gruta, Céfiro.</i>  <i>G Vase (Céfiro).</i>  <i>H Vase (Clicie).</i></p>	Estrategia de Climene en el jardín.	<b>Parte A</b> Las damas tratan de divertir a Climene. Hipocresía y retirada de ellas.			
			<b>Parte B</b> Climene se propone descubrir quién la engaña. Flora teme que Climene descubra la gruta.	<p><b>Subescenas</b></p> <p>S1: Climene S2: Flora. Dentro.</p>	<p><b>Espacios escénicos</b></p> <p>Espacio único y patente.</p>	<p><b>Técnica</b></p> <p>Alternancia.</p>
			<b>Parte C</b> Céfiro desvela el misterio de la gruta e implica a Flora.	<p><b>Subescenas</b></p> <p>S1: Climene y Céfiro. S2: Flora. Dentro.</p>	<p><b>Espacios escénicos</b></p> <p>Espacio único y patente.</p>	<p><b>Técnica</b></p> <p>Alternancia.</p>
			<b>Parte D</b> Climene anuncia venganza sobre Flora y esta sobre Céfiro.	<p><b>Subescenas</b></p> <p>S1: Flora. S2: Unos, otros. Dentro.</p>	<p><b>Espacios escénicos</b></p> <p>Espacio múltiple: patente y latente.</p>	<p><b>Técnica</b></p> <p>Alternancia.</p>
			<b>Parte E</b> Cambio de criada.	<p><b>Subescenas</b></p> <p>S1: Clicie. S2: Climene.</p>	<p><b>Espacios escénicos</b></p> <p>Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.</p>	<p><b>Técnica</b></p> <p>Alternancia.</p>
			<b>Parte F</b> Clicie confunde a Céfiro con Apolo. Climene descubre a su otra dama.	<p><b>Subescenas</b></p> <p>S1: Clicie y Céfiro. S2: Climene.</p>	<p><b>Espacios escénicos</b></p> <p>Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.</p>	<p><b>Técnica</b></p> <p>Entrecruzamiento.</p>
			<b>Parte G</b> Flora y Clicie se esconden.			
			<b>Parte H</b> Clicie confirma la traición de las dos.			
			<b>Parte B</b> Céfiro y Sátiro inculpan a Climene.			
			<b>Parte C</b> Apolo y Climene se arrojan al río.			

### JORNADA II. Cuadro 3. Valle. La entrada de la mina.

7	<p><i>A Vase por la puerta (Flora) y sale Apolo.</i>  <i>B Al arrojarse a ella (la boca de la peña) sale Céfiro.</i>  <i>C Vase Céfiro y, al ir Apolo tras él, se atraviesa Sátiro y le detiene.</i>  <i>D Dentro Flora a la boca de la cueva.</i></p>	Prosigue el enredo.	<b>Parte A</b> Apolo pide a los dioses que abran la gruta.	
			<b>Parte B</b> Céfiro sale de la mina y huye de Apolo.	<p><b>Subescenas</b></p> <p>S1: Apolo y Céfiro embozado. S2: Sátiro. Detenido.</p>

8	<p><i>E Al irse a entrar Flora, suenan allí unas voces y, volviendo a otra parte, otras.</i></p> <p><i>F Escóndese Flora y sale Clicie como desfavorida.</i></p> <p><i>G Topa (Clicie) con Flora.</i></p> <p><i>H UNO Dentro.</i></p> <p><i>I CLICIE al paño.</i></p>		<p><b>Parte C</b> Sátiro impide a Apolo que siga a Céfito.</p> <p><b>Parte D</b> El temor de Flora.</p> <p><b>Parte E</b> Apolo protege a Flora.</p> <p><b>Parte F</b> Confusión entre Apolo y Clicie.</p> <p><b>Parte G</b> Apolo y Clicie se esconden.</p> <p><b>Parte H</b> Apolo quiere proteger a Climene.</p> <p><b>Parte I</b> Climene se esconde y descubre a Clicie y a Flora.</p>	<p><b>Subescenas</b> S1:Apolo y Sátiro. S2: Unos, otros.</p> <p><b>Subescenas</b> S1: Apolo. S2: Flora. Dentro.</p> <p><b>Subescenas</b> S1: Apolo y Flora. S2: Uno, todos. Dentro.</p> <p><b>Subescenas</b> S1:Apolo y Clicie. S2: Uno, todos. Dentro. S3: Climene.</p>	<p><b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente.</p> <p><b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: latente y patente.</p> <p><b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: latente y patente.</p> <p><b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.</p>	<p><b>Técnica</b> Una sola intervención de S2.</p> <p><b>Técnica</b> Alternancia.</p> <p><b>Técnica</b> Dos intervenciones de S2.</p> <p><b>Técnica</b> Una intervención de S2. Una intervención de S1.</p>
	<p><i>A Salen Admeto, Erídano, Céfito, Sátiro y pastores.</i></p> <p><i>B Vanse las dos (Flora y Clicie).</i></p> <p><i>C Saca el puñal Admeto y Erídano le detiene.</i></p>	La acusación hacia Climene.	<p><b>Parte A</b> Flora y Clicie inculpan a Climene.</p> <p><b>Parte B</b> Céfito y Sátiro inculpan a Climene.</p> <p><b>Parte C</b> Apolo y Climene se arrojan al río.</p>	<p><b>Subescenas</b> S1: Apolo y Climene. S2: Uno. Dentro.</p> <p><b>Subescenas</b> S1: Apolo y Climene. S2: Clicie y Flora. S3: Voces; Erídano, Céfito, Admeto. Dentro.</p>	<p><b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.</p> <p><b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.</p>	<p><b>Técnica</b> Una sola intervención de S3.</p> <p><b>Técnica</b> Indeterminada.</p>

### JORNADA III. Cuadro 1. Valle.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI			
1	<p><i>A Dentro Climene y Apolo, y sale luego con ella en brazos.</i></p> <p><i>B Cae desmayada (Climene) sobre un risco que a su tiempo ha de dar vuelta con ella.</i></p> <p><i>C Da vuelta el peñasco y sale a las espaldas de él Fitón, viejo venerable, vestido de pieles, y vuelve la música a cantar.</i></p>	La huida de Apolo y Climene.	<p><b>Parte A</b> Apolo protege a Climene.</p> <p><b>Parte B</b> Apolo advierte peligro.</p> <p><b>Parte C</b> Fitón se compromete a salvar a Climene.</p>	<p><b>Subescenas</b> S1: Apolo. S2: Climene Desmayada. S3: Todos, Admeto. Dentro.</p>	<p><b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.</p>	<p><b>Técnica</b> S2: subescena muda. Alternancia.</p>

2	<p><i>A Escóndese Apolo y salen Admeto, Erídano, Sátiro, Céfiro, Flora y Clicie y Pastores.</i></p> <p><i>B Vase Fitón.</i> <i>C Vase (Admeto).</i></p>	La mentira de Fitón.	<p><b>Parte A</b> Según Fitón, los dos se han ahogado.</p> <p><b>Parte B</b> Admeto se cree lo que le ha dicho Fitón.</p> <p><b>Parte C</b> Clicie desconfía de que sea cierto.</p>	<p><b>Subescenas</b> S1: Fitón, Admeto, Erídano... S2: Apolo. Escondido.</p> <p><b>Subescenas</b> S1: Fitón, Admeto, Erídano... S2: Apolo. Escondido.</p>	<p><b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente.</p> <p><b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente.</p>	<p><b>Técnica</b> Dos intervenciones de S2.</p> <p><b>Técnica</b> S2: subescena muda.</p>
3	<p><i>A Vanse los tres.</i> <i>B Sale Sátiro.</i></p>	En busca de Climene.	<p><b>Parte A</b> Lamento de Apolo por haber perdido a Climene.</p> <p><b>Parte B</b> Apolo pide ayuda a Sátiro.</p>			
4	<p><i>A Múdase el teatro y vese un palacio y en él Climene, como cayó desmayada, en uno como trono.</i> <i>B Vase (Sátiro).</i> <i>C Sale Fitón.</i></p>	El reencuentro entre Apolo y Climene.	<p><b>Parte A</b> Sátiro y Apolo, asombrados por el palacio.</p> <p><b>Parte B</b> Climene despierta.</p> <p><b>Parte C</b> Climene, en otra prisión: Apolo revela su identidad. Anuncio de las bodas de Apolo y Climene.</p>			
5	<p><i>A Vanse todos menos Fitón. Desaparece el teatro y sale Sátiro.</i> <i>B Vase (Fitón).</i></p>	Sátiro vuelve en busca del palacio.	<p><b>Parte A</b> La existencia del palacio es negada por Fitón.</p> <p><b>Parte B</b> Retirada de Sátiro hacia donde se escucha una música.</p>			

### JORNADA III. Cuadro 2. Jardín del palacio de Fitón.

6	<p><i>A Ábrese otra vez el peñasco y vese un jardín y en él Climene sentada y Apolo en su regazo y música.</i> <i>B Vanse (Climene, Música, Coro 1 y Coro 2).</i> <i>C Sale Climene.</i></p>	El futuro de Apolo y Climene.	<p><b>Parte A</b> Requiebros de Climene y Apolo.</p> <p><b>Parte B</b> Júpiter perdona a Apolo, no a Climene. Dudas de Apolo.</p> <p><b>Parte C</b> La decisión de Apolo.</p> <p><b>Parte D</b> Apolo se despide de Climene.</p>	<p><b>Subescenas</b> S1: Apolo. S2: Admeto, Clicie. Dentro.</p>	<p><b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.</p>	<p><b>Técnica</b> Una sola intervención de S2.</p>
---	--	-------------------------------	--	---	---	--

### JORNADA III. Cuadro 3. Valle.

7	<i>A-B Vase (Climene) y salen Admeto, Clicie, Flora, Céfito y Sátiro.</i>	Desenlace.	<b>Parte A</b> Transformación de graciosos.  <b>Parte B</b> Anuncio de la continuación de la historia en otra obra.	
---	---	------------	---	--



## 8. *El Faetonte*. El espacio y la perspectiva



Peter Paul Rubens  
*La caída de Faetón*  
National Gallery of Art, Washington

---

FAETÓN [...]  
Mas ¿qué es esto? Los caballos  
desbocados y furiosos,  
viéndose abatir al suelo,  
restibos estrañan otro  
nuevo camino y no, ¡ay, triste!,  
en este resulta solo  
el desmán, sino en que ya  
la cercanía, ¡qué ahogo!,  
*El teatro del fuego aparece.*  
De la ardiente luz de tantos  
desmandados rayos rojos  
montes y mares abrasa.  
(III, p. 783)

---



### 8.1. Espacios patentes y latentes

El final de *Apolo y Climene* anuncia su continuidad argumental en otra obra, *El Faetonte*. Pese a ello, hay diferencias estructurales, una localización geográfica distinta, pues la última obra se sitúa en Tesalia, y personajes no coincidentes. Esto ocurre con Admeto, padre de Climene en la primera comedia y padre de Épafo en la segunda. La princesa es en *El Faetonte* una salvaje hija del sacerdote Erídano, algo significativo si tenemos en cuenta que este es el nombre del río que atravesó la joven con Apolo cuando huían de Admeto y que constituyó el inicio de una vida nueva para Climene. El Erídano también es el río al que Faetón se precipitó tras descontrolarse el carro del Sol y el nombre que adopta en ocasiones el protagonista de la obra.

Más allá de estas divergencias entre las dos comedias, vemos, además de la prolongación de su mensaje político<sup>142</sup>, cómo Calderón emplea de nuevo los símbolos del agua, la luz y el fuego, que ya aparecían en *Apolo y Climene* y que son recurrentes en su producción dramática. Ruiz Pérez<sup>143</sup> confirma que el dramaturgo utiliza la mitología para «construir desde ella un universo dramático personal» a partir de una serie de elementos que entran en conflicto. En este sentido, Parker<sup>144</sup> advierte en *Climene* el impulso al amor y en *Apolo* su identificación con la razón y la luz. Faetón ama con avidez a Tetis, pero la frustración por no ser valorado y el descubrimiento de su identidad hacen que crezca su orgullo y que desee conducir el carro del Sol. La pasión inicial por Tetis y los celos serán lo que provoque su caída.

El inicio de la comedia plantea ya juegos de oposiciones. Sobre un fondo de bosque ameno, entran en escena dos personajes, Faetón y Épafo, criados como hermanos. Ellos invocan, respectivamente, a las náyades, con Galatea como corifeo, y a las dríades, encabezadas por Amaltea. A continuación, Tetis aparece en el mar con un tercer coro de ninfas. A partir de aquí, los personajes van introduciéndose en escena, algo anunciado desde el espacio latente.

La jornada I tiene lugar, salvo la aparición de Tetis, en el bosque, pero hay dos zonas: una idealizada y rayana al jardín<sup>145</sup>, y otra más agreste y montaraz. La primera es calificada por Épafo como un «divino vergel» (I, p. 678), engalanado por la corte de las

---

<sup>142</sup> Hernández Araico, 1987, analiza el simbolismo de estas obras y las inserta en la tradición de instruir al gobernante.

<sup>143</sup> Ruiz Pérez, 1991. El autor explica estas parejas de contrarios: Épafo y Faetón, opuestos pero complementarios, Galatea y Amaltea y Apolo y Diana (nocturna y selvática).

<sup>144</sup> Parker, 1964, p. 156

<sup>145</sup> Maestre, ed. de *El Faetonte*, 1996, p. II.

ninfas de las aguas y de las flores, que animan el paisaje con «vasallajes de cristal» (I, p. 678) y campos de claveles y jazmines. Frente a este espacio, unos versos después, la persecución de Climene será «en la enmarañada red/ de troncos, peñas y jaras» (I, p. 689).

El carácter indómito y salvaje del entorno se identifica con la fiera que todos buscan y que activa el argumento de la obra, con la escena cinegética protagonizada por el rey de Tesalia, Admeto, que se desarrolla en un espacio latente: «VOCES: *Dentro* ¡Al monte, a la cumbre, al llano!/ ADMETO: *Dentro* ¡Talad, penetrad, romped/ su centro, que he de seguirla!» (I, p. 685). Las indicaciones de los personajes anuncian, por un lado, un cambio en el lugar de acción, más abrupto que el del bosque inicial, y muestran, por otro lado, el ímpetu de Admeto por dar alcance a la fiera, aunque conlleve destrozarse su lugar de origen, el monte que la oculta. Tanto es así, que, en su afán por atrapar a la salvaje, cae de su caballo, se desmaya y es auxiliado por Faetón, pero el mérito será para Épafo, a quien encuentra el rey cuando recupera el conocimiento. Una escena paralela sucederá con Tetis, que cae desmayada en su lucha contra Climene. Faetón tampoco recibirá la gratitud de la joven.

La caída de Admeto va precedida de dos intervenciones del rey en espacio no visible que revelan que se encuentra en apuros. A continuación, la ticscopia de los graciosos nos informa con detalle de lo que sucede:

SILVIA	SILVIA
Un hombre a quien su caballo,	Erídano, puesto
rompiendo al freno la ley,	delante, le hace torcer.
de sí arroja.	BATILLO
BATO	Con que embarazado en las matas
En el estribo	del bruto, carga con él
mal engargantado el pie,	en brazos.
le arrastra.	(I, p. 688)

Esta es la primera caída de la comedia que anticipa la de Faetón, que tendrá lugar en la jornada III. Además, trasluce la ruptura del equilibrio entre razón y pasión, el exceso de soberbia de Admeto, que entra en escena, desfallecido, en los brazos de Faetón.

Poco después, Tetis también sufrirá un desmayo y, tras recobrar el sentido, será trasladada al bosque ameno con marina de las primeras escenas. La presencia de este espacio es de gran interés, puesto que suple estéticamente al jardín, ausente en la obra. Aquí reconocerá Admeto que Épafo es su hijo, mediante la alusión a la guerra entre Tesalia y Lemnos, por la que quedó prisionero del rey Anfión. Admeto se enamoró de su hija, pero tuvo que abandonarla para salvar su vida y su reino. Épafo, pues, pasará a ser príncipe y trocará su nombre por el de Peleo. El objeto que le permite la anagnórisis es un puñal, al igual que la espada de Rosaura-varón, en *La vida es sueño*, permite a Clotaldo identificarla como su descendiente. Poco después, la jornada I termina con el ascenso de Amaltea y Galatea al cielo y la salida del escenario de Faetón<sup>146</sup>.

La historia se reanuda con el entorno inicial de la obra, pero potenciando los elementos de marina. El desplazamiento de los personajes va construyendo y ampliando el espacio: «Hasta que al valle lleguemos,/ la música y el baile vuelva» (II, p. 729). Faetón y Batillo se quedan solos y este último indica:

Que algún tramoyero dios  
se andaba haciendo apariencias.  
Pero entre estas y entre estrotras,  
que es como entre estrotras y estas,  
¿dónde vamos, penetrando  
las más intrincadas breñas?  
(II, p. 731)

Galán y gracioso se dirigen hasta la cueva de Climene y les sorprende su caída. La salvaje es capturada por Admeto y Épafo y llevada al templo de Diana. Batillo anuncia mediante una ticoscopia la situación que divisa en el templo, escena inmediatamente posterior, donde la música y los coros de Galatea, Amaltea y Tetis preludian el sacrificio de Climene.

Las últimas escenas de la jornada II presentan otro episodio de anagnórisis, esta vez por parte del sacerdote Erídano, que reconoce a Climene como hija suya. La princesa confiesa que quedó a merced del mago Fitón al concebir a su hijo. Faetón fue hallado entre unas flores por Erídano y fue criado junto con Épafo. El mago le ordenó a

---

<sup>146</sup> Así reza en las acotaciones señaladas por Maestre, ed. *El Faetonte*, 1996, vv. 1204, 1206.

Climene que abandonara su cueva, pero, obligada a salir para alimentarse, fue descubierta por Admeto y Tetis, quienes se empeñaron en capturarla.

La jornada III arroja a un escenario de monte a Faetón y a Climene. Aquí, Galatea responde a la llamada de los personajes y facilita su ascenso a los cielos mediante la intervención de Iris, que los conduce al palacio del Sol. Durante su trayecto, la acción se mantiene anclada en el tablado, donde Épafo, rechazado por Tetis, atiende el consejo de Amaltea de doblegar a la diosa por la fuerza. Para ello, se emplea una imagen mitológica, la de Plutón, que nos remite al rapto de Proserpina (III, p. 765).

A partir de este momento, hay una serie de aspectos que G. Morcillo destaca de este relato en las *Metamorfosis* de Ovidio: «1. Llegada de Faetón al palacio del Sol. 2. Petición para conducir el carro de su padre. 3. Desastre ocasionado por la osadía del joven insensato. 4. Muerte de Faetón»<sup>147</sup>. Los episodios se van alternando con lo que sucede en el tablado, fundamentalmente, con la historia de Épafo y Tetis, lo que otorga mayor suspense a la acción. La acotación «Descúbrese el teatro de las estrellas y en el aire Climene y Faetón; dentro, arriba, Iris» (III, p. 767) inicia las fases del mito enunciadas.

La noche está a punto de dar paso al alba, algo descrito también por Faetón instantes antes de pedirle a su padre que conduzca el carro del Sol. A diferencia de otros textos de la época, como *Los rayos del Faetón* de Soto de Rojas, Calderón describe escuetamente la arquitectura del palacio, que es una «fábrica» tal «que la materia sobresale al arte/ y el arte sobresale a la materia» (III, p. 767). El palacio es de vidrio y bronce esculpidos y sus formas son desveladas por Apolo:

¿cómo os habéis atrevido,  
sin que ni el aire os asuste,  
sin que ni el fuego os asombre  
ni el esplendor os deslumbre,  
a pisar, estremeciendo  
almenas y balaústres,  
destos dorados retretes retretes  
los pavimentos azules?

(III, p. 768)

---

<sup>147</sup> Morcillo Expósito, 2007, p. 274.

El aire y el fuego son los elementos que atraviesan Faetón y Climene hasta llegar al palacio del Sol, que está asentado sobre las losas del cielo. Pero es la luz lo que lo inunda todo, atravesando vidrios y refulgiendo bronce. La parquedad y los elementos descritos recuerdan al texto de Ovidio:

El palacio del Sol se levantaba sobre altas columnas brillantes por su resplandeciente oro y por el piroso, semejante a la llama; el nítido marfil coronaba las partes altas, y la puerta, de dos batientes de plata, irradiaba luz. El arte superaba a la materia, porque Mulciber había cincelado aquí las aguas que ciñen la tierra del globo de ésta y el cielo que queda por encima de ese globo.<sup>148</sup>

No obstante, el cielo de Calderón no tiene la representación de las estaciones del año, algo que sí que aparece en la fuente clásica y en otras obras contemporáneas.

El mito exige una visión geocéntrica del mundo, teoría que, aunque desvirtuada por Galileo, vertebra los autos sacramentales de Calderón<sup>149</sup> dado su valor estético:

CLIMENE

Ya habiendo de la luz rasgos primeros  
desvaneciendo estrellas y luceros,  
entre líneas descubre las perfectas  
imágenes de signos y planetas.

FAETÓN

Y ya rasgando los cerúleos velos,  
coluros ilustrando y paralelos,  
en regio solio, en que a dormir declina,  
el Sol hacia el Zodíaco camina,  
en cuya faja bella  
la senda de la eclíptica es su huella.

(III, pp. 767-768)

Por otro lado, el recorrido que traza Apolo y que perfilan Climene y Faetón prefigura el espacio en el que se originará el desastre: «Todo el orbe de los cielos/ se desquicia de sus polos» (III, p. 785).

---

<sup>148</sup> Ovidio, *Las metamorfosis*, p. 34.

<sup>149</sup> Acerca del mundo en los autos sacramentales de Calderón, ver Egido, 1995, pp. 1-36.

Después de conocer el plan de Galatea para que Épafo consiga a Tetis, la marina permite la entrada en escena de la diosa, mediante la ticoscopia de Climene:

No menos para mí es,  
Galatea, el alborozo  
de que antes que él salga, Tetis  
—en el peñasco vistoso  
que ya otras veces la vimos—  
venga a estos verdes contornos  
para que, pues fue testigo  
de mis pasados enojos,  
de mis venturas lo sea.

(III, p. 776)

Cuando se retira Tetis, Amaltea da la señal a Épafo para que ejecute el plan y aparecen unos embozados. A partir de este momento, los acontecimientos se precipitan. Así, en primer lugar, asistimos al robo de Tetis, hecho que enciende la ira de Faetón. Si en el texto original es su soberbia la que provoca el desastre, en este caso, el desequilibrio entre razón y pasión tiene como origen los celos. Anuncia su caída ofreciéndonos una panorámica desde el cielo y los personajes, desde el tablado, describen cómo el hijo del Sol se precipita hacia el Eridano, su cuna y sepultura, y el espacio se consume a través de la transformación de Galatea y Amaltea en álamos negros y lágrimas, respectivamente.

**Figura 19: Recreación del espacio de *El Faetonte***



## 8.2. Escenas dinámicas y espacios itinerantes

En *El Faetonte*, el recurso de mayor eficacia dramática es la anticipación, algo que confirma e ilustra Maestre en las páginas introductorias de su edición. Esta técnica, asegura, «posee una fuerza más poderosa y emocional que la sorpresa»<sup>150</sup>. Sin duda, el suceso propedéutico más significativo es la caída, que aparece por primera vez en la jornada I, al caer de su caballo Admeto (I, 1, 3F), y se retoma en la siguiente, cuando Climene se despeña (II, 1, 4D), en su huida de Épafo y Tetis. En ambos casos se refleja indirectamente, mediante una ticoscopia. La caída del rey de Tesalia es relatada por Silvia y Bato de forma detallada y comienza con estas palabras de la criada: «Un hombre a quien su caballo,/ rompiendo al freno la ley,/ de sí arroja». Cuando Climene se despeña, el incidente, divisado por Faetón, es mucho más breve: «De aquel risco a este ribazo/ acosada se despeña» (II, p. 734).

En las últimas escenas de la obra tiene lugar la caída del protagonista, vista desde dos ópticas: la suya propia instantes antes de que todo quede arrasado y la de los personajes, que observan a Faetón desde abajo.

Otro detalle referido a la perspectiva es el acercamiento de personajes en espacio latente que refieren algún hecho que sucede en el tablado. El primer ejemplo sucede después de la caída de Admeto: «ERÍDANO: *Dentro* El caballo/ despeñado está allí./ UNO Y él/ de un villano en brazos.» (I, p. 690). El segundo, cuando Tetis despierta junto a Épafo después de de su enfrentamiento con Climene: «NINFAS: *Dentro* Hacia allí Tetis está./ HOMBRES: *Dentro* Llegad todos» (I, p. 696).

La jornada I, con un decorado de marina y bosque ameno, presenta una escena dinámica con tres partes que anuncian la salida de un personaje que se encuentra «dentro» (I, 1, 3ABF), y que tiene la peculiaridad de precisar quién se aproxima al espacio patente. Pero además, antes de salir a escena, dicho personaje, Admeto, es avistado por Silvia y Batillo y llevado hacia donde estos se encuentran por Faetón. Un poco más adelante, hallamos una evolución en el espacio latente similar, pues las voces que se escuchan dentro se individualizan en la figura de Erídano (I, 1, 4B y I, 1, 5A).

El cuadro 2 se sitúa en el monte, donde tiene lugar una ECB con dos subescenas (I, 2, 8A): la formada por Silvia y Batillo (S1) y la constituida por Faetón (S2). Ambas comienzan de forma independiente, pero los personajes acaban encontrándose, con la

---

<sup>150</sup> Maestre, ed. de *El Faetonte*, 1996, p. V.

consiguiente unificación de las escenas. El cuadro termina con la incorporación de Admeto, Amaltea, Galatea y gente a la situación de lucha entre Faetón y Épafo, que ha intentado detener Erídano. Un episodio de anagnórisis restablece el orden natural en la figura de Admeto, que ha encontrado a su hijo al reconocer como suyo el puñal que llevaba Épafo cuando fue acogido por Erídano.

La jornada II arranca con un lugar que ya ha sido escenario de la acción, el bosque, adonde acuden los personajes en busca de una fiera. El primer personaje que aparece es Tetis, que se retira pronto del escenario para dar paso a Faetón y Batillo. Entonces tiene lugar una secuencia con una o dos subescenas patentes y otra latente («Del monte viene de música y fiesta una tropa», II, p. 725), que comienza con el regreso de Tetis (precedido por la música y una ticoscopia de Faetón), a la que le sigue la llegada de Galatea y después de Amaltea y de Silvia. Estas últimas anuncian, mientras Faetón y Bato permanecen apartados, que se aproxima Épafo, cuya salida es el punto álgido de la expectación generada por estas escenas.

Después de la llegada de Amaltea se suceden tres partes en las que Faetón y Bato continúan apartados formando una subescena que observa a la principal, constituida primero por Galatea, Amaltea, Silvia y Tetis, a las que se agrega Épafo para cortejar a esta última. La última parte tendrá como subescena esencial la conversación entre Épafo y Amaltea, que es escuchada por Faetón y Bato.

Mientras los villanos se marchan de la escena («Hasta que al valle lleguemos,/ la música y baile vuelva»; II, p. 729) y Erídano y Épafo se dirigen al monte en busca de la fiera, Faetón y Batillo permanecen sobre las tablas, donde realizan un EI que les lleva desde el bosque hasta el monte. El punto de partida del trayecto lo marca Faetón: «Ya que hemos quedado solos,/ ven por esta inculta senda/ y ayúdame a discurrir» (III, p. 730). La conversación entre galán y criado deja entrever, durante el recorrido, un cambio de escenografía: «Batillo: Que algún tramoyero dios/ se andaba haciendo apariencias» (II, p. 731). La aproximación a la cueva de Climene se hace explícita en las palabras de Faetón: «No hagas en las ramas ruido,/ porque ya llegamos cerca/ de las señas de la gruta» (II, p. 733). Este es el lugar donde finaliza el espacio itinerante, pues la visita a la gruta queda frustrada con la caída de Climene: «De aquel risco a este ribazo/ acosada se despeña» (II, p. 734). La aparición de Climene también va precedida de voces «dentro» y de una ticoscopia de su caída, por lo que estamos ante una STP.

La jornada III se abre con una escena de marina y monte. En este primer cuadro solo advertimos una escena dinámica con una subescena «dentro» que anuncia la salida

de personajes. Después de una breve secuencia ambientada en el cielo, en el palacio de Apolo, hallamos una acumulación de escenas previas a la caída de Faetón con abundantes escenas con acciones simultáneas. Más adelante, se forman dos conjuntos independientes (III, 3, 6B): S1 (Amaltea, Épafo y enmascarados) y S2 (Silvia y Batillo), por lo que estamos ante una ECB con la segunda subescena muda. Pronto se interrumpe esta estructura, pues Silvia y Batillo se percatan de la presencia de los enmascarados, que pasan por delante de ellos sin intervenir verbalmente. Por último, cuando aparece Tetis, en una STP (III, 3, 6D), comienza el plan ideado por Amaltea. El rapto de la diosa, acción principal de la secuencia, es observado por Faetón desde el cielo, cuyo sufrimiento se prolonga durante cuatro partes de la escena previa a su caída (III, 3, 7D-G).

### 8.3. Segmentación de la estructura dramática

JORNADA I. Cuadro 1. Marina. Bosque ameno.												
Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI									
1	<i>A-B Salen Faetón y Épafo, vestidos de villanos y dos coros de ninfas.</i>	Presentación de personajes principales.	<p><b>Parte A</b> Invocación a las Heliades y a las náyades.</p> <p><b>Parte B</b> Aparición de Galatea y Amaltea con sus coros para dar noticias de Tetis.</p> <p><b>Ticoscopia.</b></p>									
2	<i>A-B Ábrese el escollo donde está Tetis sobre un pescado, y Doris con el tercero coro de Ninfas. C Bajan al tablado y ciérrase el mar.</i>	Aparición de Tetis.	<p><b>Parte A</b> Se escucha un cortejo de ninfas.</p> <p><b>Parte B</b> Aparece Tetis y Coro Tercero.</p> <p><b>Parte C</b> Requiebros de Faetón a Tetis. Todos los coros cantan.</p>									
3	<i>A Salen huyendo Batillo, Silvia y villanos. B VOCES dentro. C Vase (Tetis). D Vase (Épafo). E Vase (Faetón). F ADMETO Dentro.</i>	Admeto tras la fiera. Dentro.	<p><b>Parte A</b> Los villanos comentan que Admeto atrapó a una fiera en una red, pero esta se escapó y él se adentró en el monte a cazarla.</p> <p><b>Parte B</b> Épafo recomienda a Tetis que, ante el peligro, vuelva al mar.</p> <p><b>Parte C</b> Épafo la sigue.</p> <p><b>Parte D</b> Faetón trata de irse, pero se lo impide al principio Amaltea.</p> <p><b>Parte E</b> Burla de los villanos y enfado de Amaltea.</p> <p><b>Parte F</b> Silvia y Batillo ven cómo Admeto cae de su caballo.</p> <p><b>Ticoscopia.</b></p>									
			<table border="1"> <thead> <tr> <th>Subescenas</th> <th>Espacios escénicos</th> <th>Técnica</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>S1:</b> Coros, Tetis, Galatea, Amaltea, Faetón, Épafo, Tetis Batillo, Silvia y villanos. <b>S2:</b> Voces. Dentro.</td> <td>Espacio múltiple: patente y latente.</td> <td>Una sola intervención de <b>S2.</b></td> </tr> <tr> <td><b>S1:</b> Coros, Tetis, Galatea, Amaltea, Faetón, Épafo, Tetis Batillo, Silvia y villanos. <b>S2:</b> Voces y Admeto. Dentro.</td> <td>Espacio múltiple: patente y latente.</td> <td>Una sola intervención de <b>S2.</b></td> </tr> </tbody> </table>	Subescenas	Espacios escénicos	Técnica	<b>S1:</b> Coros, Tetis, Galatea, Amaltea, Faetón, Épafo, Tetis Batillo, Silvia y villanos. <b>S2:</b> Voces. Dentro.	Espacio múltiple: patente y latente.	Una sola intervención de <b>S2.</b>	<b>S1:</b> Coros, Tetis, Galatea, Amaltea, Faetón, Épafo, Tetis Batillo, Silvia y villanos. <b>S2:</b> Voces y Admeto. Dentro.	Espacio múltiple: patente y latente.	Una sola intervención de <b>S2.</b>
Subescenas	Espacios escénicos	Técnica										
<b>S1:</b> Coros, Tetis, Galatea, Amaltea, Faetón, Épafo, Tetis Batillo, Silvia y villanos. <b>S2:</b> Voces. Dentro.	Espacio múltiple: patente y latente.	Una sola intervención de <b>S2.</b>										
<b>S1:</b> Coros, Tetis, Galatea, Amaltea, Faetón, Épafo, Tetis Batillo, Silvia y villanos. <b>S2:</b> Voces y Admeto. Dentro.	Espacio múltiple: patente y latente.	Una sola intervención de <b>S2.</b>										
			<table border="1"> <thead> <tr> <th>Subescenas</th> <th>Espacios escénicos</th> <th>Técnica</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>S1:</b> Silvia, Bato, Amaltea. Admeto. Dentro. <b>STP:</b> S2.</td> <td>Espacio múltiple: patente y latente.</td> <td>Una sola intervención de <b>S1.</b></td> </tr> </tbody> </table>	Subescenas	Espacios escénicos	Técnica	<b>S1:</b> Silvia, Bato, Amaltea. Admeto. Dentro. <b>STP:</b> S2.	Espacio múltiple: patente y latente.	Una sola intervención de <b>S1.</b>			
Subescenas	Espacios escénicos	Técnica										
<b>S1:</b> Silvia, Bato, Amaltea. Admeto. Dentro. <b>STP:</b> S2.	Espacio múltiple: patente y latente.	Una sola intervención de <b>S1.</b>										

4	<b>A-B</b> Vase ( <i>Amaltea</i> ), y sale <i>Faetón</i> con Admeto en los brazos).	Admeto, a salvo.	<b>Parte A</b> Faetón deja a Admeto, inconsciente, a cargo de los villanos. <b>Parte B</b> Los villanos no saben qué hacer con Admeto.	
5	<b>A</b> Vanse ( <i>Silvia</i> y <i>Batillo</i> ) y sale <i>Épafo</i> . <b>B</b> Sale <i>Eridano</i> y otros. <b>C</b> Vase ( <i>Épafo</i> ).	<i>Épafo</i> sale buscando a <i>Tetis</i> y se encuentra a Admeto.	<b>Parte A</b> Admeto despierta y cree que <i>Épafo</i> lo ha salvado. <b>Parte B</b> Admeto informa a los demás de que <i>Épafo</i> lo ha salvado. Descripción desde dentro. <b>Parte C</b> Admeto quiere ir al monte a atrapar a la fiera.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Silvia y Batillo. Voces. Dentro. <b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente. <b>Técnica</b> Una sola intervención de <b>S1</b> . <b>Subescenas</b> <b>S1:</b> <i>Épafo</i> . <b>S2:</b> Voces, uno. Dentro. Después, <i>Eridano</i> . <b>S3:</b> <i>Tetis</i> . Dentro. <b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente. <b>Técnica</b> Indeterminada.

### JORNADA I. Cuadro 2. Monte.

6	<b>A</b> Vanse (todos), y sale <i>Tetis</i> ; y <i>Climene</i> de pieles, con bastón. <b>B</b> Sale <i>Faetón</i> . <b>C</b> Vase ( <i>Climene</i> ).	<i>Climene</i> entra en escena.	<b>Parte A</b> Lucha entre <i>Tetis</i> y <i>Climene</i> . Desmayo de la primera. <b>Parte B</b> La identidad de <i>Climene</i> . <b>Parte C</b> <i>Faetón</i> se decide a seguir a <i>Climene</i> para proteger a <i>Tetis</i> .	
7	<b>A</b> Vase ( <i>Faetón</i> ), y sale <i>Épafo</i> . <b>B</b> Salen por dos partes mujeres y hombres, y <i>Admeto</i> y <i>Faetón</i> .	El reconocimiento equivocado hacia <i>Épafo</i> .	<b>Parte A</b> <i>Tetis</i> despierta y cree que <i>Épafo</i> la ha salvado. <b>Parte B</b> Todos alaban a <i>Épafo</i> . Descripción desde dentro.	
8 ECB	<b>A-B</b> Salen <i>Batillo</i> y <i>Silvia</i> . <b>B</b> Sale <i>Épafo</i> . <b>C</b> Sale <i>Eridano</i> . <b>D</b> Saca <i>Faetón</i> a <i>Eridano</i> el puñal que trae en la cinta.	<i>Faetón</i> y <i>Épafo</i> , rivales.	<b>Parte A</b> <i>Batillo</i> y <i>Silvia</i> comentan que todos han ido tras la fiera. <b>Parte B</b> <i>Faetón</i> les recrimina que no dijieran que él salvó a Admeto y	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Silvia y Batillo. <b>S2:</b> <i>Faetón</i> . <b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado que se van aproximando. <b>Técnica</b> <b>S2:</b> subescena muda. <b>Unificación de subescenas.</b>

		a Tetis. <b>Parte C</b> Pelea entre Faetón y Épafo. <b>Parte D</b> Eridano trata de separarlos. <b>Parte E</b> Faetón le quita su puñal a Eridano.				
<b>9</b> Bosque ameno	<b>A-B-C</b> Salen Admeto, Amaltea, Galatea y gente.	De Épafo al príncipe Peleo.	<b>Parte A</b> Admeto reconoce el puñal como suyo. Su hijo natural es Épafo.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Faetón, Épafo y Eridano. <b>S2:</b> Voces. Dentro.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.	<b>Técnica</b> Una sola intervención de <b>S2.</b>

### JORNADA II. Cuadro 1. Marina. Bosque.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI			
<b>1</b>	<b>A</b> Salen Tetis, Doris y las ninfas.	Tetis regresa al bosque para atrapar a la fiera.				
<b>2</b>	<b>A</b> Sale Faetón, y Batillo, de soldados. <b>B</b> Vuelven Tetis y las Músicas.	La frustración de Faetón.	<b>Parte A</b> Faetón, enamorado de Tetis. <b>Ticoscopia.</b>	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Faetón y Batillo. <b>S2:</b> Música que acompaña a Tetis. Dentro. <b>STP:</b> S2.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.	<b>Técnica</b> Dos intervenciones de <b>S2.</b>
<b>3</b>	<b>A</b> Sale Galatea. <b>B</b> Sale Amaltea. <b>C</b> Sale Épafo. <b>D</b> Vase Tetis.	La llegada de Épafo al monte.	<b>Parte A</b> Épafo aproxima monte.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Galatea, Tetis, Faetón. B <b>S2:</b> Música que anuncia la llegada de Épafo. <b>S3:</b> Batillo.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	<b>Técnica</b> Dos intervenciones de <b>S2.</b> Indeterminada.
<b>4</b>	<b>A</b> Sale Eridano <b>B</b> Vase Eridano <b>C</b> Vase Galatea <b>D</b> VOCES Dentro	En busca de Climene.	<b>Parte B</b> Amaltea anuncia la llegada de Épafo. <b>Parte C</b> Requiebros de Épafo a Tetis. <b>Parte D</b> Tetis no le corresponde. Amaltea ayudará a Épafo.	<b>Parte A</b> Se preparan para cazar a la fiera. <b>Parte B</b> Amaltea ayudará a Épafo. <b>Parte C</b> Faetón se atreve a amar a una		

		diosa.	
		<b>Parte D</b> Aproximación a la cueva de Climene. <b>Ticoscopia.</b>	<b>Subescenas</b> <b>Espacios escénicos</b> <b>Técnica</b> <b>S1:</b> Faetón y Batillo. Espacio múltiple: patente y latente. Indeterminada. <b>S2:</b> Tetis, Épafo, uno, otro, todos, Climene Dentro. <b>EI de S1:</b> desplazamiento desde el bosque con marina hasta el monte. <b>STP: S2.</b>
5 Monte	Sale Climene.	Faetón socorre a Climene.	
6	Sale Tetis.	Faetón defiende a Climene y la ayuda a huir de Tetis.	
7	A Sale Épafo. B Sale Admeto, y Soldados. C Vase (Faetón).	La captura de Climene.	<b>Parte A</b> Faetón, al lado de la fiera. <b>Parte B</b> Épafo pone a los pies de Admeto la fiera. Se la llevan al templo de Diana. <b>Parte C</b> Salida escalonada de personajes. Queda solo Batillo.
8	Sale Silvia.	Batillo le cuenta a Silvia lo sucedido.	

### JORNADA II. Cuadro 2. Templo.

9	A Salen Admeto, Épafo, Tetis, Galatea, Amaltea, Música y otros. B-C Sale Faetón y Batillo D Vase (Faetón).	Descubrimiento de identidades.	<b>Parte A</b> En el templo de Diana. Inicio del sacrificio. <b>Parte B</b> Eridano descubre que Climene es su hija. <b>Parte C</b> La historia de Climene. Faetón descubre su identidad. <b>Parte D</b> Retirada escalonada de personajes.
---	--	--------------------------------	--

### JORNADA III. Cuadro 1. Escena de marina. Monte.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI
1	A Dentro, voces de hombres a una parte y de mujeres a otra. Y salen, como arrojados, cayendo por una parte Faetón y por otra Climene. B Música. CORO 1º Dentro.	El sacrificio de Climene.	<b>Parte A</b> Faetón y Climene son llevados al monte. <b>Parte B</b> Piden ayuda a Galatea. <b>Diálogo en espacio múltiple.</b>
2	A Sale Galatea y su coro. B Ábrese la nube, y vese	El consejo de Galatea.	<b>Parte A</b> La resolución de

	dentro Iris sentada, y canta C Suben los dos, hasta la nube de Iris, y, luego, suben todos tres.		Galatea. Invocación a Iris. <b>Parte B</b> Aparición de Iris. Medio de ascensión. <b>Parte C</b> Climene y Faetón se dirigen al sol.	
3	<i>A Desaparecen. Vase Galatea; y salen oyendo la música Tetis y Doris.</i> <i>B Salen Silvia, Bato, y retírase Tetis.</i> <i>C Sale Épafo.</i>	La marcha de Faetón desde la perspectiva de otros personajes.	<b>Parte A</b> Confidencia de Tetis a Doris. Discusión de los graciosos. <b>Parte B</b> Discusión entre Silvia y Bato, por la marcha de este. <b>Parte C</b> Tetis rechaza a Épafo.	<b>Subescenas</b> S1: Tetis y Doris. Batillo. Dentro. S2: Silvia y patente y latente
				<b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente
				<b>Técnica</b> Dos intervenciones de S2.
4	<i>A Sale Amaltea.</i> <i>B Vase (Épafo).</i>	El plan de Galatea.	<b>Parte A</b> Amaltea ayuda a Épafo: propone la violencia para doblegar a Tetis. <b>Parte B</b> Amaltea, desechada por Faetón.	
<b>JORNADA III. Cuadro 2. Cielo.</b>				
5	<i>A Descúbrese el teatro de las estrellas, y en el aire Climene y Faetón; dentro, arriba, Iris.</i> <i>B Sale Apolo.</i>	En el palacio del Sol.	<b>Parte A</b> Descripción del palacio. <b>Parte B</b> La promesa de Apolo: Faetón dirigirá su carro.	
<b>JORNADA III. Cuadro 3. Bosque ameno y marina</b>				
6 ECB	<i>A Desaparecen los tres y cúbrese la Luna, y salen Bato y Silvia.</i> <i>B Salen Amaltea, Épafo y unos enmascarados.</i> <i>C Pasan embozados por delante y Épafo se esconde.</i> <i>D Al entrarse (Batillo y Silvia), sale Climene, y Galatea.</i>	Preparación de dos asuntos que forjan el conflicto.	<b>Parte A</b> Prosigue la discusión entre Silvia y Batillo: este quiere ser soldado. <b>Parte B</b> Inicio del plan de Galatea.  <b>Parte C</b> Silvia y Batillo, perplejos por la gente embozada, se disponen a retirarse.  <b>Parte D</b> Está a punto de amanecer. <b>Ticoscopia.</b>	<b>Subescenas</b> S1: Amaltea, Épafo y enmascarados. S2: Silvia y Batillo. <b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado. <b>Técnica</b> S2: subescena muda.
				<b>Subescenas</b> S1: Galatea y Climene. S2: Tetis. Dentro. STP: S2.
				<b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.
				<b>Técnica</b> Una sola intervención de S2.

<p><b>7</b> Se agrega el mar</p>	<p><i>A Descúbrese el mar con Tetis y ninfas.</i> <i>B Sale Amaltea con su Coro.</i> <i>C Sale al otro lado Galatea y su coro.</i> <i>D Descúbrese el carro con Faetón.</i> <i>E Sale Climene.</i> <i>F Al irse (Tetis) al mar, salen los embozados.</i> <i>G Sale Admeto por una parte, y Eridano por otra y Bato y Silvia.</i></p>	<p>El plan de Galatea está en marcha. Faetón inicia su recorrido.</p> <p><b>Parte A</b> Tetis y Doris llegan a tierra.</p> <p><b>Parte B</b> Amaltea da la señal a Épafo.</p> <p><b>Parte C</b> Galatea canta y confunde a Épafo.</p> <p><b>Parte D</b> Faetón dirige el carro del Sol.</p> <p><b>Parte E</b> Tetis repara en él y Épafo le pide su atención.</p> <p><b>Parte F</b> El robo de Tetis.</p> <p><b>Parte G</b> Todos tratan de acudir a las voces de Tetis, mientras Faetón pierde el control del carro.</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Subescenas</th> <th>Espacios escénicos</th> <th>Técnica</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>S1:</b> Amaltea, coro 2°. Después se suma Épafo. <b>S2:</b> Tetis y Doris.</td> <td>Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.</td> <td><b>S2:</b> subescena muda.</td> </tr> <tr> <th>Subescenas</th> <th>Espacios escénicos</th> <th>Técnica</th> </tr> <tr> <td><b>S1:</b> Amaltea y coro, Épafo, Galatea y coro. <b>S2:</b> Faetón.</td> <td>Espacio múltiple y patente: cielo y tablado.</td> <td>Dos intervenciones de <b>S2.</b></td> </tr> <tr> <th>Subescenas</th> <th>Espacios escénicos</th> <th>Técnica</th> </tr> <tr> <td><b>S1:</b> Amaltea y coro, Épafo, Galatea y coro. <b>S2:</b> Faetón.</td> <td>Espacio múltiple y patente: cielo y tablado.</td> <td>Una sola intervención de <b>S2.</b></td> </tr> <tr> <th>Subescenas</th> <th>Espacios escénicos</th> <th>Técnica</th> </tr> <tr> <td><b>S1:</b> Amaltea y coro, Épafo, Galatea y coro. <b>S2:</b> Faetón.</td> <td>Espacio múltiple y patente: cielo y tablado.</td> <td>Una sola intervención de <b>S2.</b></td> </tr> <tr> <th>Subescenas</th> <th>Espacios escénicos</th> <th>Técnica</th> </tr> <tr> <td><b>S1:</b> Amaltea y coro, Épafo, Galatea y coro. Bato y Silvia. <b>S2:</b> Faetón.</td> <td>Espacio múltiple y patente: cielo y tablado.</td> <td>Una sola intervención de <b>S2.</b></td> </tr> </tbody> </table>	Subescenas	Espacios escénicos	Técnica	<b>S1:</b> Amaltea, coro 2°. Después se suma Épafo. <b>S2:</b> Tetis y Doris.	Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	<b>S2:</b> subescena muda.	Subescenas	Espacios escénicos	Técnica	<b>S1:</b> Amaltea y coro, Épafo, Galatea y coro. <b>S2:</b> Faetón.	Espacio múltiple y patente: cielo y tablado.	Dos intervenciones de <b>S2.</b>	Subescenas	Espacios escénicos	Técnica	<b>S1:</b> Amaltea y coro, Épafo, Galatea y coro. <b>S2:</b> Faetón.	Espacio múltiple y patente: cielo y tablado.	Una sola intervención de <b>S2.</b>	Subescenas	Espacios escénicos	Técnica	<b>S1:</b> Amaltea y coro, Épafo, Galatea y coro. <b>S2:</b> Faetón.	Espacio múltiple y patente: cielo y tablado.	Una sola intervención de <b>S2.</b>	Subescenas	Espacios escénicos	Técnica	<b>S1:</b> Amaltea y coro, Épafo, Galatea y coro. Bato y Silvia. <b>S2:</b> Faetón.	Espacio múltiple y patente: cielo y tablado.	Una sola intervención de <b>S2.</b>
Subescenas	Espacios escénicos	Técnica																															
<b>S1:</b> Amaltea, coro 2°. Después se suma Épafo. <b>S2:</b> Tetis y Doris.	Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	<b>S2:</b> subescena muda.																															
Subescenas	Espacios escénicos	Técnica																															
<b>S1:</b> Amaltea y coro, Épafo, Galatea y coro. <b>S2:</b> Faetón.	Espacio múltiple y patente: cielo y tablado.	Dos intervenciones de <b>S2.</b>																															
Subescenas	Espacios escénicos	Técnica																															
<b>S1:</b> Amaltea y coro, Épafo, Galatea y coro. <b>S2:</b> Faetón.	Espacio múltiple y patente: cielo y tablado.	Una sola intervención de <b>S2.</b>																															
Subescenas	Espacios escénicos	Técnica																															
<b>S1:</b> Amaltea y coro, Épafo, Galatea y coro. <b>S2:</b> Faetón.	Espacio múltiple y patente: cielo y tablado.	Una sola intervención de <b>S2.</b>																															
Subescenas	Espacios escénicos	Técnica																															
<b>S1:</b> Amaltea y coro, Épafo, Galatea y coro. Bato y Silvia. <b>S2:</b> Faetón.	Espacio múltiple y patente: cielo y tablado.	Una sola intervención de <b>S2.</b>																															
<p><b>8</b></p>	<p><i>A-C El teatro del fuego aparece.</i></p>	<p>La caída de Faetón.</p> <p><b>Parte A</b> Los embozados, de nuevo en el tablado con Tetis, ya agraviada.</p> <p><b>Parte B</b> Faetón anuncia su caída.</p> <p><b>Parte C</b> El final de Faetón. Fuego real y fuego provocado por los celos. Perspectiva desde abajo: impresiones de Silvia, Bato, Admeto...</p>																															



9. *Eco y Narciso*. Los cuatro elementos en la construcción del espacio



Jan Cossiers  
*Narciso*  
Museo del Prado, Madrid

---

NARCISO

Como tú, hermoso prodigio,  
solo me miras y callas,  
yo no hago más que mirarte  
y callar; pero esto basta,  
porque como yo te vea,  
¿qué más dicha?  
(III, p. 206)

---



## 9.1. Espacios patentes y latentes

La Arcadia<sup>151</sup> es el lugar donde Calderón sitúa el mito de Eco y Narciso, un *locus amoenus* que remeda el subgénero lírico de la égloga y que va incorporando tintes trágicos<sup>152</sup> en el devenir de la acción.

Las palabras de dos pastores, Silvio y Febo, pintan el espacio en el que transcurre la historia, una región mítica esbozada con un «alto monte», una «bella selva», pájaros, ganados y un «arroyo breve». Estos cinco elementos se subliman eternizando la primavera de sus campos, idealizando los pájaros, que son «ramilletes vivos» y «parleras flores», haciendo que sus ganados sean música y «cándidos trozos de cuajada nieve». El monte ensancha el espacio y le proporciona un marco que recoge la infinitud del universo, al ser «la alfombra rosas y el dosel estrellas».

Los versos que abren la comedia recogen el equilibrio entre los elementos: aire (nube, pájaros), agua (arroyo, nieve) y tierra (monte, selva florida). Entre estos elementos destaca la tierra, que se combina con el resto en la retórica empleada<sup>153</sup>. Lo anterior se completa con el fuego, presente en la «luz de la mayor estrella» que observa la belleza de Eco.

La esfera descrita da paso a otra temporal, pues se anuncia que Eco «un círculo ha cumplido». Los dos pastores se disputan el amor de la ninfa, que sale a continuación a escena con el pastor Anteo, el gracioso Bato, el anciano Sileno, damas y músicos. Todos se dirigen hacia el monte donde se encuentra el templo de Júpiter, para darle ofrendas.

Los personajes siguen su trayecto en un espacio latente mientras Liríope y Narciso aparecen por primera vez y en el monte. La vestimenta de Narciso, que reza en la acotación «de pieles», y el arco y las flechas que lleva Liríope son indicios de un espacio agreste, algo que se va reforzando con otros soportes indiciarios como la cueva

---

<sup>151</sup> Valbuena Briones, 1992, p. 1148, alude al acierto de la mutación geográfica del mito de *Eco* y *Narciso*, advertido anteriormente por Edmund Cros. La historia, según Ovidio, habría sucedido en Aonia, Beocia. La idoneidad de la Arcadia reside en el contraste entre el entorno idílico y el drama que acoge. Acerca del mito en Ovidio y de cómo el autor latino consigue crear la ilusión óptica de Narciso, ver Misseroni, 1995.

<sup>152</sup> Kluge, 2011, p. 175, recoge los distintos términos que se le han atribuido a la obra de Calderón, que van desde la «tragedia mitológica» de Valbuena hasta «égloga dramática» de DiPuccio.

<sup>153</sup> Giovannini, M. A., 2002, p. 157-160, realiza una análisis de estos versos, señalando la armonía entre los elementos, idea que parte de E. M. Wilson, «The four elements in the Imagery of Calderón», *Modern Language Review*, XXXI, 1936.

que habitan y que queda patente en el paisaje que describe Narciso y que limita su zona de acción:

¿No me has contado tú mesma  
que hay más mundo que estos montes,  
Más casas que aquesta cueva,  
más gente que aquestos brutos,  
más población que estas selvas?  
(I, p. 139)

A lo anterior se añade la escena cinegética protagonizada por Anteo, que ya había anunciado su propósito de dirigirse al monte a cazar a una fiera como obsequio para Eco. Allí consigue atrapar a Liríope, dejando así a Narciso con la única protección de la naturaleza:

¡Fieras, doleos de mí,  
aves, repetid mis quejas;  
montañas, dadme salida;  
troncos, decidme la senda!  
Pues a un infeliz, a quien  
su misma madre le deja,  
justo será que le amparen  
dioses, cielos, sol, estrellas,  
fieras, pájaros, montañas,  
troncos, peñascos y selvas!  
(I, p. 145)

El paisaje descrito al principio vuelve esta vez desde la perspectiva de Narciso, que abandona el mundo breve de la cueva para explorar otra realidad más amplia y desconocida, por lo que solicita la ayuda de todos los elementos que lo rodean. Es importante esta reiteración en la obra, pues a partir de aquí veremos la fragilidad de la idílica Arcadia.

Inmediatamente después, tiene lugar una escena en el templo, donde ya se encuentran Eco junto con Silvio, Febo, Bato y Sileno. Se produce aquí una competición entre los pretendientes de la ninfa, al ofrecer al que le haga una mayor fineza el listón de

su cabello. Anteo y Liríope se incorporan a este espacio y se produce una anagnórisis, pues la salvaje confiesa ser hija de Sileno. En su historia interviene el mago Tiresias, quien la ocultó en una cueva después de haber sido forzada por Céfiro y quedar encinta; al dar a luz a Narciso, le aconsejó que le guardara de ver y oír. Cuando termina su relato, Liríope invita a todos a volver al monte, a la cueva donde se encuentra su hijo, lugar donde se sitúa el comienzo de la jornada II.

Allí los personajes se reparten por parejas para dispersarse por el lugar en busca de Narciso: Febo y Laura correrán a la falda del monte, Silvio y Sirene irán a la floresta, Anteo y Silvia irán hasta la cumbre, Bato y Nise acudirán al jaral y Sileno y Eco se desplazarán por el monte; Liríope lo buscará por todas partes. El canto de las damas servirá para dar con Narciso, a quien vemos en la escena siguiente debatiéndose entre unas voces y otras. En esta confusión, el joven se siente desbordado por la amplitud del lugar. Así lo confiesa después de haber bajado el monte:

Ya el aliento me ha faltado.  
Aquí moriré rendido  
al cansancio, aunque no es  
el el que más me fatiga,  
sino la sed. Y así diga  
de aquella agua el ruido, pues  
para darme alivio, diciendo corre...  
(II, pp. 160-161)

Más adelante, Narciso declara: «¡Qué afán el llegar me cuesta/ al agua!, pues no dejé/ nunca la cueva hasta hoy» (II, p. 161). Las dudas de Narciso se resuelven cuando escucha la voz de Eco y esta sale. Prosigue entonces el ansia de Narciso por encontrar la fuente, algo que se desprende de estas palabras a Eco: «¿cómo en este desierto/ a quien no conoces buscas?» (II, p. 165). Cuando salen todos, Sileno sugiere que regresen al valle, donde cambiará su vestimenta y le contará a su nieto toda su historia. El cambio de atuendo nos permite diferenciar, e incluso contraponer, dos espacios: uno salvaje y otro civilizado. Recordemos que, aunque en circunstancias bien distintas, Segismundo también ha de cambiar su aspecto cuando llega a palacio, donde los criados le sirven de vestir.

Febo, afligido por la indiferencia de Eco, se confiesa enamorado ante Sirene,

quien se compromete a ayudarlo. El paisaje del monte es espejo de sus sentimientos y le sirve para encauzar el tópico del *tempus fugit*, apuntado al principio de la obra también por él, y que evidencia que la Arcadia aquí «no es un espacio fuera del tiempo»<sup>154</sup>:

Apenas el invierno helado y cano este monte con nieves encanece, cuando la primavera le florece y el que helado se vio se mira ufano. pasa la primavera y el verano los rigores del sol sufre y padece; llega el fértil otoño y enriquece el monte de verdor, de fruta el llano.	Todo vive sujeto a la mudanza: de un día y otro día los engaños cumplen un año, y este al otro alcanza. Con esperanza sufre desengaños un monte que, a faltarle la esperanza, ya se rindiera al peso de los años. (II, p. 170)
---	--

A continuación, Narciso pide a su madre que le permita visitar el valle. Este deseo lo ve cumplido cuando aparece Bato y le acompaña en su recorrido, con la condición de que no hable con ninguna muchacha hermosa. El joven alza la vista y lo primero que observa es el templo de Apolo, ve la naturaleza en movimiento y todo le despierta curiosidad: la lidia entre dos novillos, el descenso del monte al valle de un rebaño y el ganado que se acerca a un río a beber. Estas estampas están gobernadas por el hombre, pues al tiempo que se van describiendo, Bato le va indicando quién es cada una de las personas que se encuentran en ellas y que cuidan de las reses: el valiente Anteo, el discreto Febo y el pastor más galán, Silvio.

En esta cotidianidad del valle hay algo que perturba a Narciso, la belleza y la voz de Eco, que se acerca con un rebaño de blancos corderillos. La conversación con la ninfa se ve interrumpida por la necesidad de huir de Narciso ante los encantos de la joven:

ECO  
Mucho  
verte en este traje estimo.  
¿Cómo te parece el valle?  
¿No es más ameno este sitio  
que el monte donde naciste?

---

<sup>154</sup> Greer, 2013, p. 194.

NARCISO

Si en él tu belleza admiro,  
no solo mejor que el monte,  
mejor será que el Elíseo.

(II, p. 176)

Acto seguido, Silvio y Febo encuentran a Eco, que trata de disimular el desplante de Narciso. La ninfa continúa con el juego cortesano del listón que solo podrá merecer uno de los dos pretendientes. Al marcharse, Febo se siente desdichado y Sirene le aconseja que se olvide de la ninfa. En este momento, el pastor vuelve a acudir a la naturaleza para manifestar su estado de ánimo, pero en esta ocasión, no se mimetiza con sus sentimientos, sino que es mero testigo de ellos. Sus versos recuerdan a los de la célebre égloga I de Garcilaso que comienzan con «Corrientes aguas, puras, cristalinas». En ellos, Nemoroso hace testigo a la Naturaleza de sus infortunios amorosos, frente a la felicidad de otro tiempo. Lo mismo observamos en el parlamento de Febo:

Flores de este ameno valle,	hermosura destos campos,
truncos destos altos riscos,	cristales de aquestos ríos:
aves deste manso viento,	pues todos testigos fuisteis
fieras deste monte altivo,	del venturoso amor mío,
pastores destas riberas,	de mis desdichados celos
ganados destos apriscos,	sed ahora también testigos.

(II, p. 181)

Tras pronunciar el discurso, Narciso y Bato regresan para ver a Eco, lo que provoca el enfado de Febo. Cuando sale la ninfa, vuelve sobre el tema del valle y el monte antes de declararle su amor:

Bellísimo Narciso,  
que a estos amenos valles  
del monte en que naciste  
Las asperezas traes,  
mis pesares escucha

(II, p. 183)

Las palabras de Eco provocan el rechazo de Narciso, que pierde el interés una vez que conoce los sentimientos de la joven. Esta actitud, descubierta por los pretendientes Febo y Silvio, provocan su enfado, más violento por parte de Silvio hacia Narciso. Las discrepancias entre los dos pastores terminan en un enfrentamiento, confusión que obliga a salir a todos para entrar de nuevo de forma escalonada. La última en abandonar el escenario es Liríope, que anuncia que empleará sus artes mágicas para evitar que se cumpla el destino de Narciso. Para ello, llegará a «transformar todos los globos/ de esa máquina celeste/ viéndola a prodigios míos/ desplomada de los ejes» (II, p. 191).

En la jornada III, Narciso se desplaza con Bato desde el valle al monte para cazar y quedarse en su lugar de origen; así, evitará las preocupaciones que le acucian en el espacio civilizado. Liríope trata de detenerlo, pero no lo consigue. Preocupada por el destino de su hijo, utiliza la magia para privar a Eco de su voz. Una vez allí, Narciso hiere a un corzo que huye hacia un arroyo próximo, pero pronto se retira del lugar. El galán le pide a Bato que lo siga mientras él descansa en sus márgenes.

El agua, que tanto ansiaba Narciso cuando salió de su cueva, como anticipación de este instante, la halla al fin en la jornada III. Al acercarse a la fuente a beber, Narciso ve su propia imagen. Su figura en el agua ilustra, por una parte, la creación de dualidades en el teatro de Calderón. Se trata del último reflejo de una serie que se añade, según comenta Greer<sup>155</sup>, a los reflejos invertidos de Eco y Narciso y de Febo y Silvio. Pero, por otra parte, revela el deseo, el sentimiento compartido por una serie de personajes que buscan su verdadera identidad. A este respecto, Rodríguez Cuadros<sup>156</sup> analiza *Eco y Narciso* como el más destacado ejemplo de intertextualidad calderoniana: Semíramis (*La hija del aire*), Aquiles (*El monstruo de los jardines*), Climene (*Apolo y Climene*), Segismundo (*La vida es sueño*) y Narciso están sujetos a profecías cuyo cumplimiento se evita mediante el encierro al que les someten sus preceptores (Tiresias, Tetis, Admeto, Basilio y Liríope).

Narciso se recrea en su imagen, que cree de una ninfa, quien «flechando está puro fuego/ dentro de la nieve pura» (III, p. 204). Allí observa «otro mundo de hielo»: «Otros árboles y flores,/ Otros montes y otro cielo» (III, p. 204). Esta reproducción de la realidad entronca con la idea del espejo y el engaño de los sentidos, tan del gusto

---

<sup>155</sup> Greer, 2013, p. 201. El reflejo inicial es el de Eco y la infanta Margarita, cuyo cumpleaños es conmemorado en la obra.

<sup>156</sup> Rodríguez Cuadros, 1995.

barroco, pero, además, con la artificialidad del arte, pues ofrece como auténtico algo que es una deliberada copia de la realidad<sup>157</sup>.

El espacio recreado por Narciso es una suerte de teatro dentro del teatro, una ilusión obvia, al igual que la representación que vemos. Esto exige un mayor esfuerzo interpretativo del receptor, que va más allá de aceptar como verdadera la realidad escogida y representada en las tablas.

Así, el reflejo de Narciso, que procede de su imaginación visual, hace que el receptor incorpore no solo elementos físicos al lugar que reconstruye mentalmente, sino también otros conceptuales —en un tiempo indefinido, sugerido por el tema del desengaño y por el ritmo poético— y emotivos.

Este momento recuerda a la jornada I de *El príncipe constante*, cuando Fénix sale al jardín para iluminarlo con su hermosura y, tras pedir a sus damas un espejo, se pregunta por la utilidad de la belleza cuando falta la ventura. Su pena no puede aliviarse con el espectáculo natural que advierten sus sentidos, que ven al jardín compitiendo en movimiento con las olas del mar y a este tratando de adornar la playa esmaltándola de flores, de tal manera que se produce una imitación recíproca hasta el punto de hacer del jardín «un mar de flores» y del mar «un jardín de espumas».

El espejo, pues, alcanza su simbología de elemento para la autocontemplación y reflejo del universo tanto en este drama religioso como en la obra que nos ocupa.

Poco después, aparece Eco, que acude a la fuente a llorar sus penas. Cuando se percata de la presencia de Narciso, se sitúa por detrás de él, de forma que su reflejo le hace creer que Eco ha entrado en el «palacio de plata» que hay bajo las aguas y donde habita la deidad que ha creído ver reflejada.

En su discurso, Eco llega a perder la facultad de hablar, tan solo puede repetir las últimas palabras de la persona que ama. En un aparte, conocemos la intención de Eco de retirarse al monte a vivir aislada. Bato sale a escena y conoce la situación de la joven. A continuación, cuando ya la ninfa se ha ido, Sirene y Febo acuden al arroyo y este último va al monte en busca de Eco. Entretanto, Narciso sigue ensimismado con su imagen, duplicación que se refuerza con las voces de Eco desde dentro, que repite lo que cantan los músicos: «amor, celos, penas, siento,/ ¡Ay que me muero!».

Liríope se incorpora a la escena y le trata de explicar a Narciso que la imagen que ve es solo una sombra de sí mismo, mientras Eco sigue repitiendo las palabras

---

<sup>157</sup> Ver Kluge, 2012, pp. 188-191.

finales, esta vez de Narciso. Febo y Silvio piden cuentas a Liríope, pues saben que es la responsable del estado de Eco.

La ninfa acaba transformándose en aire mientras que Narciso se hunde en los cristales del arroyo, para después transformarse en flor. Esto produce un desorden entre los elementos, que si bien aparecieron inicialmente en equilibrio, ahora muestran su inestabilidad y, con ello, el carácter transitorio de la vida.

**Figura 20: Recreación del espacio de *Eco y Narciso***



## 9.2. Escenas dinámicas y espacios itinerantes

El monte, elemento que conecta cielo y tierra y a cuya descripción se le dedican los primeros versos de la obra, ocupa un lugar preeminente en ella. Es mencionado por todos los personajes, excepto por las damas de Eco, quienes, sin embargo, acuden a la cumbre (Sirene), a la falda (Laura) o a la selva (Nise) cuando intentan atraer a Narciso hacia ellas (II, 1, 1). La voz de Eco arrastrará al joven hasta el valle y, cuando determine regresar al monte, evitará escucharla: «Huyamos, Bato, de aquí,/ que, si la escucho otra vez, / tras sí me llevará» (III, p. 197).

Es también en el monte donde se da la secuencia más interesante de la acción, al quedar embelesado Narciso con el reflejo del agua de la fuente, y desde allí parten Sirene y Bato hacia el valle, creando de esta manera un EI (II, 1, 3-4).

Esta es la primera escena dinámica que hallamos en la obra. El impacto inicial entre los protagonistas termina con la llamada de Eco a todos los que estaban buscando a Narciso. Entre ellos, Sileno propone bajar al valle y a partir de esta marca de inicio se produce una retirada sucesiva de personajes que deja solos en el escenario a Bato y a Sirene, quienes inician un EI. Ambos conversan animadamente sobre lo sucedido hasta que en un punto del camino Sirene comenta: «Divertidos, en efecto,/ con tus locuras, al valle/ hemos llegado» (II, p. 169).

Más adelante, Bato protagonizará otro EI, esta vez junto a Narciso, para quien hará de cicerone mostrándole el valle (II, 1, 5C). En este caso, los dos personajes parten de un punto del valle para llegar, de forma casual, hasta otro donde se encuentra Eco. Aunque los lugares de partida y de destino son imprecisos, el recorrido está cuajado de referencias espaciales. Los lugares que observan son transitados por otros personajes con sus reses, lo que se añade al movimiento de Narciso y Bato.

En lo tocante a las escenas dinámicas, encontramos una sencilla en la que Silvio, apartado, observa cómo Narciso huye de Eco, por su involuntaria amenaza de voz y hermosura (II, 1, 9A). En la última jornada hallamos una ECB (III, 2, 6) en la que Eco y Narciso, ajenos el uno a la presencia del otro, acaban encontrándose. Eco, que ha acudido a la fuente para aliviar sus cuitas de amor, se percató de que Narciso está en ella y lo hace con una imagen que representa fielmente el estado de su amado: «Pero ¿qué miro? Narciso/ suspenso en ella con tanta/ atención está que creo/ que es ya de la fuente estatua.» (III, p. 206).

El ensimismamiento de Narciso le hace permanecer absorto y estático, frente al movimiento de otros personajes que se van acercando a él. En este instante, se rompe la ECB y las dos subescenas independientes constituidas por cada uno de los personajes pasan a ser una dependiente de otra, pues Eco se oculta entre unas ramas para observar a Narciso y allí advierte que este idolatra a otra mujer.

Un paso más le lleva a salir de su escondite y situarse detrás de él. El impacto de esta escena lo percibe el receptor de forma indirecta, pues las subescenas se unifican a partir del reflejo de Eco que observa Narciso en el agua. La incapacidad de Eco por no poder expresar sus pensamientos añade tensión a la secuencia, que se rebaja con la aparición de Bato y con la siguiente trivialización de lo acaecido con Sirene.

A continuación, mientras Febo se adentra en el bosque para buscar a Eco, Liríope trata de convencer a su hijo de que lo que ve es su propia sombra y la situación se vuelve laberíntica, pues los reflejos en el agua se confunden con las voces de Eco en el viento. La copia de la imagen y la del sonido se yuxtaponen para llegar al punto culminante de la acción: la transformación de los protagonistas ante la mirada atónita del resto de personajes.

### 9.3. Segmentación de la estructura dramática

JORNADA I. Cuadro 1. La Arcadia. Bosque.			
Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI
1	<i>A Sale Silvio , de pastor, de gala, y Febo. B-C Sale Bato.</i>	Planteamiento.	<p><b>Parte A</b> Ubicación geográfica. Descripción del lugar.</p> <p><b>Parte B</b> Se celebra el cumpleaños de Eco. Febo y Silvio se disputan el amor de Eco.</p> <p><b>Parte C</b> Todos se disponen a ir al templo.</p>
2	<i>A-C Salen músicos, Sileno, Anteo, Nise, Sirene, Eco detrás.</i>	Aparición de Eco.	<p><b>Parte A</b> Silvio y Febo felicitan a Eco.</p> <p><b>Parte B</b> Eco se queja de que Anteo y Sileno no la han felicitado.</p> <p><b>Parte C</b> Eco declara que se dirige con su comitiva al templo de Júpiter.</p>
JORNADA I. Cuadro 2. Monte.			
3	<i>Vanse, y sale Liríope y Narciso de pieles, y Liríope con arco y flechas, y Narciso sin él.</i>	Narciso se deleita con las voces que escucha y Liríope lo reprime.	
4	<i>A Entran por una puerta Narciso y Liríope y sape Anteo por otra con venablo. B Vuelve Liríope a salir. C Luchan los dos Liríope y Anteo. D Vanse los dos luchando y sale Narciso.</i>	El descubrimiento de Liríope.	<p><b>Parte A</b> Anteo quiere llevarle alguna presa a Eco.</p> <p><b>Parte B</b> Anteo descubre que el fiero monstruo es Liríope.</p> <p><b>Parte C</b> Liríope se resiste a marcharse con Anteo.</p> <p><b>Parte D</b> Narciso, solo en el monte.</p>
JORNADA I. Cuadro 3. Templo.			
5	<i>Vase (Narciso) y salen Febo y Silvio, asidos de una cinta, y Eco deteniéndolos, y Sileno y los músicos y Laura y Sirene y Silvia.</i>	Juego cortésano. El listón del cabello de Eco.	

6	<i>Salen Anteo y Liríope.</i>	Presentación de Liríope. Declara ser hija de Sileno y que tiene un hijo de gran belleza llamado Narciso. Se dirigen hacia allí.	
<b>JORNADA II. Cuadro 1. Monte. Valle.</b>			
Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI
1 Monte	<i>Salen todos los del templo que acabaron la primera jornada y Nise.</i>	Narciso no está en la cueva.	
2	<i>Vanse y sale Narciso.</i>	Narciso escucha las voces de las damas y queda prendado de la de Eco.	
3	<i>A Canta cada uno su copla y sale Eco. B Salen todos.</i>	Encuentran a Narciso.	<b>Parte A</b> Primer encuentro entre Eco y Narciso. <b>Parte B</b> Sileno quiere llevarse a Narciso al valle. <b>EI:</b> Sirene y Bato van desde el monte hasta el valle. Inicio.
4 Valle	<i>A Sale Febo. B Vase (Sirene).</i>	Recapitulación de los hechos. El papel de los graciosos.	<b>Parte A</b> Bato informa a Sirene de lo sucedido <b>Parte B</b> Febo le pide a Sirene que le informe de lo que suceda entre Eco y Narciso. <b>EI:</b> Sirene y Bato van desde el monte hasta el valle. Llegada.
5	<i>A Sale Liríope y Narciso. B Sale Bato. C Vase (Liríope). D Sale Eco y Sirene. E Vase (Narciso).</i>	Narciso descubre lo que le rodea.	<b>Parte A</b> Narciso quiere ir al valle. <b>Parte B</b> Liríope pide a Bato que acompañe a Narciso. <b>Parte C</b> Bato le va comentando todo lo que ven. <b>Parte D</b> Narciso, enamorado de Eco (dentro). <b>Parte E</b> Narciso se marcha cuando llega Eco. <b>EI:</b> recorrido de Bato y de Narciso por todo el valle hasta llegar donde está Eco.
6	<i>A Vase (Bato). B Salen por los dos lados Silvio y Febo. C Vase (Eco). D Vase (Sirene).</i>	Las quejas de Eco.	<b>Parte A</b> Eco se sincera con Sirene. <b>Parte B</b> Preocupaciones de amor de Febo y Silvio ante el rechazo de Eco. <b>Parte C</b> Febo y Sirene hablan. <b>Parte D</b> Febo hace a la naturaleza testigo

7	<i>A</i> <i>Quédese suspenso sobre el cayado, y sale Bato y Narciso.</i> <i>B</i> <i>Vase Febo.</i>	Narciso se encuentra con Febo. Contraste entre sentimientos.	de sus celos. <b>Parte A</b> Narciso pregunta a Febo por Eco. <b>Parte B</b> Narciso pregunta a Bato por Febo.	
8	<i>A</i> <i>Sale Eco.</i> <i>B-C</i> <i>Vase (Bato).</i>	El amor de Eco.	<b>Parte A</b> Pasión escondida entre Eco y Narciso. <b>Parte B</b> Eco declara su amor a Narciso. <b>Parte C</b> Rechazo de Narciso.	
9	<i>A</i> <i>Sale Silvio.</i> <i>B</i> <i>Luchan (Silvio y Narciso).</i> <i>C</i> <i>Va a sacar la daga (Silvio) y sale Febo y le detiene.</i>	Silvio arremete contra Narciso.	<b>Parte A</b> Silvio observa el rechazo de Narciso. <b>Parte B</b> Silvio lucha contra Narciso, porque desprecia a Eco. <b>Parte C</b> La rivalidad entre Febo y Silvio.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Eco y Narciso. <b>S2:</b> Silvio. <b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado. <b>Técnica</b> Indeterminada.
10	<i>Salen todos (Anteo, Sileno, Narciso).</i>	Anteo, Sileno y Liríope preguntan por lo sucedido, pero ninguno aclara la situación. Retirada escalonada de personajes.		

### JORNADA III. Cuadro 1. Valle.

1	<i>A</i> <i>Salen Febo, Silvio y Anteo.</i> <i>B</i> <i>Vase (Anteo).</i> <i>C</i> <i>Sale Eco.</i>	Silvio y Febo, aceptan el amor de Eco hacia Narciso.	<b>Parte A</b> Febo y Silvio, amigos. <b>Parte B</b> Febo y Silvio parecen ignorar a Eco. <b>Parte C</b> Eco, contrariada por la reacción de sus pretendientes.	
2	<i>A</i> <i>Sale Bato y Narciso.</i> <i>B</i> <i>Vase hacia el paño (Eco).</i>	Narciso solo ama la voz de Eco.	<b>Parte A</b> Narciso se acerca hacia donde está Eco y esta lo ignora. <b>Parte B</b> Narciso se extraña.	
3	<i>A</i> <i>Vase (Eco).</i> <i>B</i> <i>Al entrarse (Narciso) sale Liríope y le detiene.</i>	Narciso es seducido por la voz de Eco.	<b>Parte A</b> Narciso quiere seguir la voz de Eco. <b>Parte B</b> Liríope trata de detenerlo	

4	Vase Narciso.	Liríope usa conjuros para hacer que Eco pierda la voz.	
<b>JORNADA III. Cuadro 2. Monte.</b>			
5	Vase (Liríope), y sale Narciso y Bato.	Bato y Narciso están de caza. Bato va a por una presa herida mientras Narciso descansa.	
6 ECB Fuente	A Vase (Bato) y descúbrese la fuente. B Quédase divertido en la fuente y sale Eco C-D Asómase Eco por detrás de Narciso a la fuente. D Sale Bato.	Narciso, enamorado de una imagen en la fuente, busca su confirmación en Eco, ya influida por la magia.	<p><b>Parte A</b> Narciso, prendado de su reflejo.</p> <p><b>Parte B</b> Eco observa a Narciso.</p> <p><b>Parte C</b> Narciso pregunta a Eco por el reflejo.</p> <p><b>Parte D</b> Eco repite las últimas palabras de Narciso.</p> <p><b>Parte E</b> Bato trata de hablar con Eco.</p>
7	A Vase (Eco). B Sale Febo.	Reproducción cómica de la escena anterior.	<p><b>Parte A</b> Sirene no habla, por lo que imita la actitud de Eco.</p> <p><b>Parte B</b> Bato informa a Febo de lo sucedido y este se marcha al monte a buscarla.</p>
8	A Sale Narciso y músicos. B Eco Dentro. C Sale Liríope. D Vase Narciso.	Narciso muestra a Liríope la imagen en el agua, pero se sigue rindiendo ante la voz de Eco.	<p><b>Parte A</b> Narciso pide a Bato que confirme que hay una imagen en el agua.</p> <p><b>Parte B</b> Narciso queda impresionado por la voz de escucha.</p> <p><b>Parte C</b> Narciso comenta a su madre que adora a la imagen reflejada en la fuente</p> <p><b>Parte D</b> Liríope le hace ver a Narciso que la imagen del agua es su reflejo. Mientras, Eco repite las últimas palabras de Narciso.</p>
			<p><b>Subescenas</b> S1: Eco S2: Narciso</p> <p><b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado que se van aproximando.</p> <p><b>Técnica</b> Alternancia.</p> <p><b>Unificación de subescenas.</b></p>

9

*A Sale Febo y Silvio.  
B-C Sale Anteo.*

El cumplimiento del hado.

**Parte A**  
Hermosura y voz matan a Narciso.

**Parte B**  
Febo considera a Liríope responsable de lo que le ocurre a Eco.

**Parte C**  
Las ganas de venganza de Febo y Silvio, frustradas por la transformación de Narciso en flor y de Eco en aire.

## 10. *Ni Amor se libra de amor. Los espacios paralelos y superpuestos*



Peter Paul Rubens  
*Eros y Psique*  
Museo Bonnat, Bayona

---

SIQUIS

[...]

Cada paso que el deseo

da, se retira otro paso

el temor; tiemblo y me abraso...

¿Qué mucho si dudo y creo?

Mas ¡cielos!, ¿qué es lo que veo?

¿Quién vio más bella pintura?

¿Quién más perfecta escultura?

El que dijo que éste es

un monstruo, bien dijo; pues

es un monstruo de hermosura.

(III, p. 908)

---



### 10.1. Espacios patentes y latentes

Un espacio abierto de transición, situado en la isla de Gnido, acoge las idas y vueltas de unos personajes que dinamizan la acción desde un espacio latente, el templo de Venus. De nuevo encontramos una obra en la que la figura de un rey, por temor a los dioses, ha de sacrificar a su hija exponiéndola a los deseos de un monstruo. Esto motivará el traslado de la trama a otra isla, con duplicidades en el palacio y su jardín.

Existe un equilibrio entre jornadas en cuanto al número de lugares de representación: lugar de paso y palacio de Atamas, en la jornada primera; marina y palacio y jardines de Cupido, en la segunda; palacio y jardines de Cupido y monte, en la tercera. No obstante, las mutaciones se concentran en esta última, donde se alternan los dos microespacios señalados.

Ninguna de las dos islas se descubre con una riqueza descriptiva o una densidad deíctica que nos permita configurar una escena con referencias a espacios simbólicos, como sucedía en *Andrómeda y Perseo*, obra en la que desde un lugar de transición, unas caserías nevadas en Acaya entre el templo de Júpiter y la gruta de Morfeo, se podían divisar otras partes de la región, como el mar o la selva. En el caso que nos ocupa, el lugar que inicia la obra, entre el templo de Venus y el palacio de Atamas, no ofrece una visión general, pero sí crea una profundidad a partir del movimiento de los personajes, su canto y las escenas simultáneas. La isla donde es abandonada Siquis es descrita de forma más difusa en cuanto a lugares físicos relevantes en la acción, pero ofrece una perspectiva atmosférica, al presentar una serie de connotaciones que nos transmiten la idea de desolación, según comenta Anteo:

El bajío en que hemos dado	se encuentre, ni se descubran
es una isla desierta	poblaciones que no sean
e inhabitada, pues solo	cavadas grutas, que, a sombras
se escuchan, señor, en ella	de incultos troncos, albergan
bramidos de horribles brutos,	el innumerable vulgo
lamentos de aves funestas,	de pájaros y de fieras,
sin que en su desnudo escollo	que vistos atemorizan
ni planta de humana huella	y escuchados amedrentan.
	(II, p. 851)

El diseño geográfico de la comedia se cierra con dos espacios ausentes que se mencionan en la jornada I y que son generados desde el recuerdo de un acontecimiento bélico: Chipre (reino de Arsidas) y Aterón (reino de Lidoro).

A diferencia de otras comedias, en esta hallamos un cielo vacío: no hay una intervención directa de los dioses en un plano superior, pues Cupido se relaciona con los humanos y lo hace desde lo terrenal, idea que se refuerza con constantes seísmos en los momentos de tensión.

Un paso más nos lleva a relacionar el contenido con los espacios donde transcurre la acción. Por ello recogemos aquí una síntesis de las ideas planteadas por E. Rull<sup>158</sup> acerca de los núcleos esenciales de cada jornada y de los temas recurrentes en el teatro calderoniano que se ven en ellas, precisados por Thomas Austin O'Connor<sup>159</sup>. Nosotros añadimos los lugares en los que se producen:

**Figura 21: Acción, conflicto y espacio en *Ni Amor se libra de amor***

JORNADA	MOMENTOS CLAVES	CONFLICTOS PLANTEADOS	ESPACIOS
Primera	«La rebelión del pueblo contra Venus– <i>quien anuncia que un monstruo será el dueño de Siquis</i> <sup>160</sup> – al entronizar a la princesa como nueva diosa a causa de su belleza»	El binomio ofensa-venganza	Templo de Venus
Segunda	«La unión de Cupido y Siquis bajo las condiciones de encubrimiento y tabú»	El amor como fuerza capaz del vencer el hado	Palacio de Cupido
Tercera <sup>161</sup>	«El rompimiento de la prohibición de Siquis, su castigo y perdón final»	El sufrimiento como única vía de salvación	Palacio de Cupido-monte

Fuentes: Rull, E., 2001, y O'Connor, 1983 (síntesis y aportación personal).

O'Connor apunta una doble interpretación de «monstruo», como ser real o como «falta de confianza en el amor de Cupido», como la natural tendencia a rechazar

<sup>158</sup> Rull, 2001.

<sup>159</sup> O'Connor, 1983, pp. 533-540.

<sup>160</sup> La cursiva es nuestra.

<sup>161</sup> Calderón omite del relato de Apuleyo las pruebas a las que ha de someterse Siquis para ser merecedora del amor del dios.

el amor. Rull, por su parte, asocia la monstruosidad al personaje de Anteo (sin antecedente en las fuentes de la obra), quien declara que él mismo es un «monstruo de amor»: el hecho de que Anteo sea primo de Siquis y de que Atamas se oponga a esta relación deja entrever una vinculación especial entre padre e hija e introduce la idea de incesto, presente en otras obras calderonianas, como *La devoción de la cruz*. La imposibilidad de Anteo de rivalizar con Cupido se añade a este componente trágico.

Más arriba hablábamos de la duplicidad del jardín en la obra, donde además hay un paralelismo entre la escena en la que Cupido trata de ejecutar su venganza sobre Siquis mientras esta duerme, al final de la jornada I, y aquella en la que Siquis rompe toda prohibición y se acerca con una lámpara y un puñal al dios, en la tercera.

Ambas secuencias se pueden explicar a partir de la imagen de la bella dormida. Porqueras-Mayo encuentra sus raíces en Calderón «en el arte plástico (especialmente pictórico), la canción tradicional y la poesía culta española»<sup>162</sup>. Recordemos a este respecto, la *Venus dormida* de Tiziano y Giorgione o el bello dormido en *Venus y Marte* de Boticelli.

La idea está asociada a la música, algo que observamos en la escena de la jornada III, cuando, en el jardín más próximo al cuarto de Siquis, se invierten los papeles y el bello dormido es Cupido:

CUPIDO [...]

Y puesto que allí dormida  
la equivocación advierte  
de si está viva la muerte,  
o si está muerta la vida  
[...]  
pues aunque duerme su vida,  
su hermosura está despierta.  
[...]  
Y pues de mí mismo aquí  
he de morir, ciego dios,  
muramos, Siquis, los dos  
(I, p. 844)

SIQUIS [...]

¿Quién vio más bella pintura?  
¿Quién más perfecta escultura?  
[...]  
Cuando quisiste matarme,  
turbado te vi primero;  
y cuando matarte quiero,  
tú te vengas con turbarme.  
Dormida fuiste a buscarme,  
dormido hallarte pretendo.  
(III, p. 908)

Aunque, en el primer caso, Cupido tiene la intención de acabar con la vida de

<sup>162</sup> Porqueras-Mayo, 1983, p. 62.

Siquis mientras que, en el segundo, la princesa solo pretende satisfacer su curiosidad, es común la contemplación de la pasividad indefensa. Cuando el dormido despierta, reacciona tratando de dañar al otro: primero Siquis hiere a Cupido, inerme ante la belleza de la joven, y después, Cupido, dominado por el recuerdo de esa escena anterior, le reprocha a Siquis su crueldad y sentencia:

para siempre me despido  
de todo aqueste horizonte;  
y así, a olvidarme disponte,  
mirando en cuán breve espacio  
se desvanece el palacio  
y vuelve el monte a ser monte.

(III, p. 911)

El dios del Amor exterioriza sus emociones a partir de la aniquilación del espacio compartido con Siquis: del mismo modo que se cubre «tanto fuego de nieve/ tanta memoria de olvido» (III, p. 912), el palacio y los jardines humanizados por la princesa desaparecen, y lo hacen sin dejar rastro: «¿Cómo ha faltado sin ruina/ tanta fábrica eminente?» (III, p. 912).

El paisaje inmediatamente posterior es el del exterior de la isla. Monte y palacio se muestran, así, opuestos, en sus descripciones y en la imposibilidad de que existan como lugares simultáneos en la puesta en escena. Recordemos, para ilustrar lo anterior, la escena de la marina en la que es abandonada Siquis y su contraste con las impresiones de esta al ver el palacio:

Cuando imaginé que el centro  
de la tierra me escondía  
a nunca ver el día,  
¿hallo tantas luces dentro?  
¡Qué alcázar tan emiente!  
¡Qué suntuoso palacio!  
¡Qué verde, florido espacio!  
¡Qué hermosa, lucida gente!  
(II, p. 869)

En realidad el palacio y los jardines quedan reducidos a la nada, son la negación de ese lugar, definido desde el principio con la alternancia de luz y sombra, técnica claramente pictórica que mantiene oculto a Cupido ante Siquis y destaca la figura de esta.

Para adentrarse en este entorno mágico ha sido necesario pasar por un espacio dominado por la oscuridad, por una galería, algo que no ocurre, por ejemplo en *La exaltación de la cruz*, obra religiosa anterior a *Ni Amor se libra de amor*, donde la aparición de un palacio es más directa, pues surge tras abrirse una montaña. El recorrido tiene un carácter especial, al ser guiado por una ninfa con una antorcha y dos coros, lo que difiere de las fuentes mitológicas, donde se indica que fue el viento el que llevó a Siquis a tan extraordinario lugar.

Rull<sup>163</sup> explica las funciones de la mina en las obras de Calderón, a partir de su carácter dinámico, frente a la gruta. Así, advierte que puede ser cauce de una táctica militar o de una «acción misteriosa, de confusión y de sorpresa». Evidentemente nos encontramos en el segundo caso, vinculado con el cual se encontraría la «trilogía de los amantes misteriosos»<sup>164</sup>, formada por *El encanto sin encanto*, *El galán fantasma* y *La dama duende*, convertida en tetralogía por E. Rull al añadir *Ni Amor se libra de amor*.

La mina no tiene aquí la función de ser vehículo de encuentros reiterados entre amantes. Se trata de un lugar secreto para Venus, pero no para los familiares de Siquis, por el que acceden al palacio.

La galería es un lugar de transición, prepara a Siquis para penetrar en una esfera que contiene otro espacio regido por nuevas normas. Así, la pone en contacto con la sombra, acomoda su vista para un entorno en el que este se va ver alterado por el deslumbramiento inicial del palacio y por el halo nocturno que arrastra Cupido cuando aparece ante la princesa. En este ambiente, no es de extrañar que sucedan escenas como la de las bodas de Astrea y Selenisa. No obstante, Siquis solo es consciente de la quimera en la que vive cuando habla con sus hermanas.

En la jornada III, tras disiparse la imagen del palacio de Atamas al apagar las luces y después de marcharse Siquis, desaparece el palacio de Cupido y este se encuentra en el exterior. Al final de la jornada III, a las palabras de «se desvanece el palacio/ y vuelve el monte a ser monte» (III, p. 911), los personajes dejan vacía la escena momentáneamente, pero no hay indicios de que salgan al exterior por la galería.

---

<sup>163</sup> Rull, 2002, p. 386.

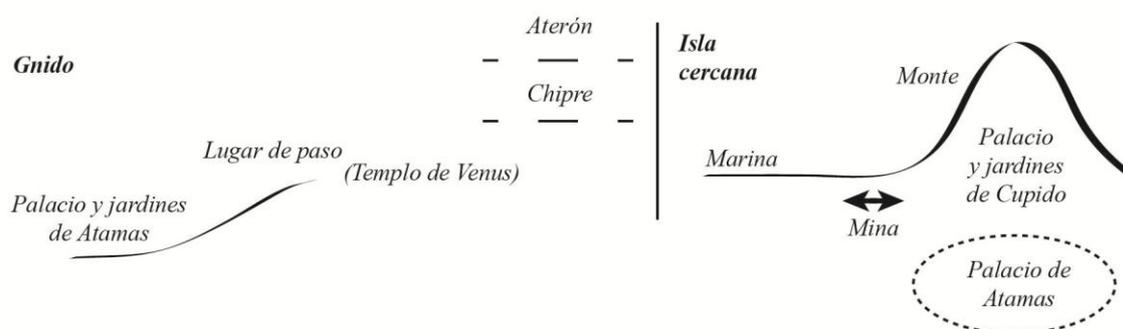
<sup>164</sup> Valbuena Briones, ed. de *Obras Completas, II, Comedias*, 1956, p. 633.

Este recorrido nos lleva a un nivel subterráneo donde existe un microespacio paralelo al de Gnido. El primer conjunto está asociado a Atamas, pero el segundo va tomando forma y sentido con la presencia de Siquis y con la seducción de Cupido.

El primer jardín permite el encuentro velado de las tres parejas que se forman en la obra, unos ven a otros sin que estos lo sepan; el segundo prolonga esta idea de confusión pero de una manera opuesta, lo que se aprecia cuando Siquis debe privarse de mirar a Cupido mientras conversa con él.

El jardín de Atamas es caracterizado por Friso como un espacio metateatral, al poner en práctica su juego. Por otra parte, Friso define este lugar como un «hermoso paraíso» y como una esfera reservada a la mujer: «este jardín no se cierra,/ porque él se guarda a sí mismo,/ que es donde suelen estar/ las princesas» (I, p. 835). Es, además, abundante en cuadros, fuentes y estatuas y tiene dos accesos que permiten el juego de Friso, lo que se infiere cuando —después de haber entrado los galanes en el jardín— el gracioso le indica a Arsidas que tendrá que salir por un postigo y a Lidoro que volverá por él después. La idea de jardín como paraíso se refuerza con la declaración de Cupido como áspid que saldrá de entre las flores para acabar con la vida de Siquis. No obstante, momentos después de contemplar su belleza, será él quien muera de amor, «al encontrar el veneno/ que yo puse en su hermosura» (I, p. 845). En cambio, las escenas del jardín de Cupido estarán dominadas por la noche, por el diálogo amoroso y, al final, por la traición de Siquis.

**Figura 22: Recreación del espacio de *Ni Amor se libra de amor***



## 10.2. Escenas dinámicas y espacios itinerantes

Esta obra es la que presenta una mayor presencia de ECB, que se concentran en el primer cuadro de la jornada I, en un lugar de paso, si bien se insertan en una estructura mayor que las hace dependientes de otra principal.

La obra comienza con la entrada secuenciada de tres coros, cada uno de los cuales seguido de cada una de las hijas del rey de Gnido (I, 1, 1-3). Un grupo sale y da una vuelta al tablado para después retirarse y dar paso al siguiente conjunto<sup>165</sup>.

La primera acotación define la estructura de las primeras escenas: «sale un coro de música, y detrás Selenisa, suelto el cabello y coronada de flores, y con la copla que se canta y representa, dando la vuelta al tablado, yéndose al tiempo que por una parte salen Lidoro y Libio, y por otra Arsidas y Fabio».

En primer lugar, aparece, pues, el Coro 1º con Selenisa, que invita a las mujeres hermosas a que se acerquen al templo de Venus; tras retirarse, entra el Coro 2º con Astrea, que repite la misma exhortación; a continuación, Siquis hace lo propio detrás del Coro 3º. La duración de las escenas es similar, a juzgar por su número de versos —23 en las dos primeras escenas y 22 en la última—.

Este arranque de la comedia, caracterizado por los paralelismos y el equilibrio entre secuencias, presenta una misma complejidad, pues los príncipes Arsidas y Lidoro, situados en zonas distintas y con sus respectivos criados, observan con atención a las hijas del rey, con dos de las cuales —aunque sin conocerlas— pronto contraerán matrimonio. No obstante, hay que precisar una variación en la escena inicial, ya que la primera imagen que advierte el espectador es dinámica: los príncipes y sus criados entran en escena coincidiendo con la salida del coro primero y Selenisa y es entonces cuando se posicionan en dos zonas estáticas desde las que observar a las otras dos princesas.

Esto hace que se pueda subdividir cada una de estas tres escenas en tres partes: S1 (Coro y princesa), S2 (Arsidas y Fabio), S3 (Lidoro y Libio). Los dos príncipes presentan correlaciones temáticas y formales en sus intervenciones, con lo que parece

---

<sup>165</sup> Este inicio de la comedia recuerda el de *El Faetonte*, ya analizada. Recordemos que en sus primeras escenas, tres coros evolucionan tras la salida de Faetón y Épafo, que rivalizan por el amor de Tetis. Así, al coro 1º, con Galatea, se le van añadiendo el coro 2º, con Amaltea, que sale por el lado opuesto, y el coro 3º, con Tetis y su dama Doris, quienes bajan al tablado al abrirse un escollo situado en la parte central. La plasmación de estas escenas iniciales desprende un contenido simbólico basado en la simultaneidad de los elementos de agua, tierra y fuego, asociados a los personajes y potenciados por la escenotécnica.

que en realidad se trate de una sola pareja de galán y criado con una imagen duplicada. Junto a ello, la utilización de composiciones métricas distintas en las dos primeras escenas —la silva pareada para las intervenciones de Selenisa y de Astrea, así como para las de los coros acompañantes, y el romance para las de los galanes y sus criados— hace que se perciban como dos elementos diferentes (coro y princesa, por un lado, y galán y criado, por otro). De este modo, la multiplicidad de subescenas se aligera presentando paralelismos que hacen fácilmente comprensible la exposición de la trama. En la escena tercera, cuando aparece Siquis, sólo se utiliza la silva pareada, quizá para poner de manifiesto la mayor inclinación de los dos príncipes hacia la última joven, para romper mediante el oído las semejanzas con respecto a las otras dos escenas.

El aderezo de las tres princesas, precisado en las acotaciones («suelto el cabello y coronada de flores», «con guirnaldas»), recuerda la imagen de la deidad a cuyo templo se dirigen, algo que es reiterado en los diálogos.

Así, Calderón sugiere un espacio pictórico donde cobran protagonismo Selenisa, Astrea y Siquis (subrayado con la música que las acompaña), quienes, como si se tratara de las Tres Gracias (hijas de Zeus al servicio de Afrodita), reproducen la apariencia y el movimiento circular, aunque por separado, que pintores renacentistas como Rubens o Boticelli reflejaban en sus cuadros dedicados a estas figuras mitológicas.

Por otra parte, el lucimiento del espacio se potencia con el desplazamiento de los personajes mencionados, frente a la inmovilidad de los príncipes que, cada uno por su lado, crea un espacio autónomo, el de la contemplación. Las escenas complejas barrocas se dan entre los dos grupos de personajes masculinos, pues no saben de la existencia del otro. Estos dependen de S1, con coro y princesas.

De todo lo anterior se infiere que el comienzo de la obra, que se sitúa en un lugar a medio camino entre el templo de Venus y el palacio de Gnido, presenta un espacio dinámico reiterado donde se anuncia el desplazamiento de los coros y las princesas al templo de Venus cada vez con una mayor celeridad, en las sucesivas escenas: «Venid, venid con planta veloz», «Llegad, llegad con planta veloz», «Corred, corred con planta veloz».

Entendemos que, al presentarse solo parte del recorrido, sin indicarse explícitamente el lugar de origen ni tampoco el momento de llegada al lugar de destino, no se trata de un EI. Sin embargo, las subescenas protagonizadas por las princesas y sus coros trasladan la acción a otro lugar donde progresa la acción de forma simultánea a la que se muestra en el tablado. Por ello, destacamos este recurso como STL, que retorna

poco después a escena.

Las observaciones hechas acerca del coro nacen tras considerar la etimología de la palabra «coro», del griego «choros» (danza) y se añaden a la función ritual del coro en la tragedia griega, asociada a las ofrendas o a los desfiles profesionales, y demarcadora, pues se sitúa al comienzo de la obra. Es significativo recordar que el tipo de obras que analizamos y, en particular, la que ahora nos ocupa, tiene una naturaleza próxima a la ópera y cómo ésta se origina a partir de un grupo de intelectuales —la «camerata fiorentina»— que pretende recrear las representaciones teatrales griegas. En la acotación primera, se indica que la copla se «canta y representa», en consonancia con «lo stile rappresentativo».

Acerca del teatro griego, Scott señala que «en época del drama antiguo, no había divisiones en actos, y la acción sólo era interrumpida durante los cantos del coro cuyos miembros representaban cierta clase de personajes relacionados con la intriga. El espacio, pues, estaba siempre ocupado; y un ocasional cambio de lugar habría implicado una ruda inverosimilitud: que el coro en su conjunto sea transportado, a la vista del espectador y utilizado en el propio curso de su actuación, a un nuevo lugar de la acción.»<sup>166</sup>. Esta solución «inverosímil» en el teatro antiguo es utilizada por Calderón en las escenas iniciales, donde cada uno de los coros con sus respectivas princesas se traslada a otro lugar, contiguo, en el que sucede la acción que origina el conflicto de la obra: el templo de Venus.

El espacio inicial, por tanto, se presenta abierto, algo imprescindible para que el lector-espectador esté preparado para dirigir su atención hacia otro lugar que intuye que acogerá acciones importantes para el desarrollo de la historia. Más adelante, veremos que se evocarán nuevos lugares, sugeridos por el embozo de los príncipes, y se trazarán otras direcciones posibles.

Después (I, 1, 4), Lidoro y Libio, por un lado, y Arsidas y Lidoro, por otro, se percatan los unos de la presencia de los otros y pasan a compartir un espacio común, lo que se hace patente cuando los dos galanes se abrazan. Este hecho viene anticipado verbalmente por una correlación plurimembre —«LIDORO fue estrella,.../ ARSIDAS...fue lucero,.../ LIDORO fue la luna,.../ ARSIDAS... fue el sol,.../ LOS DOS ...fue el cielo entero. » —y es repetido por los criados. Se configura así una escena que comienza como una ECB con dos subescenas (S1: Lidoro y Libio y S2: Arsidas y

---

<sup>166</sup> La referencia la extraemos de un fragmento de *Essay on the drama*, recogido en Zaragoza, 2003, p. 88.

Lidoro) y que se simplifica al producirse una recomposición grupal, pues amos y criados pasan a compartir un mismo espacio.

De interés es la conversación en la que cada príncipe explica el motivo por el que está en la isla (Lidoro-Astrea; Arsidas-Selenisa), donde se alude al reino de Arsidas, y se evoca la imagen pictórica del juicio de Paris para referirse a la hermosura de las tres hijas de Atamas.

Tras esto, entra en juego un espacio latente o contiguo. Allí, el rey Atamas trata de calmar al pueblo, representado a través de personajes colectivos que quieren que Siquis sea la nueva diosa de la hermosura.

Anteo re produce a continuación las aciagas palabras de Venus hacia Siquis: «tu dueño un monstruo ha de ser» (escena 6), un nuevo espacio latente nos advierte de la llegada de personajes: en la escena 8 se llena el tablado, según la acotación: «Salen todos en tropa cantando (Atamas, Siquis, Selenisa, Astrea, Coros. Damas, Música y Gente). Todos declaran llevar a Siquis al palacio, por lo que el desplazamiento de los últimos personajes incorporados a la escena anticipa el paso de un lugar a otro (I, 1, 6B). Los príncipes y sus criados quedan al margen de esa escena, como se evidencia a partir de la utilización de apartes entre ellos.

Todos se van y sale Cupido «con arco y flechas», proclamando su deseo de venganza por la ofensa hecha a Venus. Se trata de un soliloquio acompañado del refuerzo de la superioridad de Siquis frente a Venus, que se crea por el personaje de Música, situado en el espacio latente.

Es interesante la reflexión de Maestre acerca de cómo el monólogo en el teatro palaciego se aleja de la teoría de Lope, que lo interpreta como un énfasis que provoca una transformación en el actor y un movimiento de los afectos en el receptor; antes bien se trataría de una convención escénica con la función de «anunciar justificando o justificar con posterioridad la decisión del conflicto dramático, pues, solo excepcionalmente, esta decisión coincide con el momento del monólogo»<sup>167</sup>.

Por tanto, hallamos en este discurso de Cupido una función no tanto emocional cuanto de gradación de la acción, puesto que anuncia un conflicto posterior. Maestre explica cómo los monólogos de este tipo de obras suponen una distensión, hacen que la acción progrese como mayor lentitud, idea que vemos reforzada con la introducción de la música, que podría también disimular el ruido de la mutación inmediatamente

---

<sup>167</sup> Maestre, 1989a, pp. 185-186.

posterior, el jardín.

El diálogo de los personajes nos señala que se encuentran en el jardín del palacio de Atamas, quien pide a sus hijas Selenisa y Astrea que velen por su hermana (I, 2, 10). La escena siguiente se conforma también de manera sencilla y muestra el interés de las dos princesas por conocer a sus futuros esposos. Con la llegada del gracioso Friso se van modelando una serie de escenas de mayor complejidad estructural encaminadas a satisfacer el deseo de las princesas, al tiempo que desembocarán en un momento de tensión dramática entre Siquis y Cupido.

Las escenas que se construyen como escenas dinámicas comprenden de la 10 a la 13. En ellas, Friso, el gracioso, es el personaje que genera el juego del jardín y que acompaña a otros personajes en el trayecto que realizan. Después de anunciarlo a las dos princesas y a Flora, se suceden las acciones siguientes: Friso elige a Arsidas y comienza su recorrido; Cupido aparece, Friso elige a Lidoro y este inicia su trayecto; Cupido realiza, en último lugar, su paseo por el jardín.

Las subescenas de esta parte de la obra oscilan entre tres y cuatro. Ahora bien, por un lado, nunca las cuatro son dinámicas (ni de acción ni de palabra) a la vez y, por otro, las intervenciones de Selenisa y Astrea (S2 y S3) se perciben como una duplicada, pues son similares sus impresiones, como ocurría en el cuadro anterior entre Lidoro y Arsidas. Estas subescenas son mudas, salvo cuando los galanes inician su itinerario por el jardín; entonces, ellas realizan comentarios bajo la forma de apartes, algo que refuerza su papel de «estatuas». De esto inferimos que existe una jerarquía entre las subescenas, ya que las zonas ocupadas por las princesas existen porque hay otra principal y se activan cuando se registra movimiento en ella.

Si en la jornada I hallábamos conjuntos de personajes que anunciaban su desplazamiento hacia otro lugar, en la siguiente ocurre lo mismo con la gruta, donde Siquis, Flora y Friso se introducen, pero no se muestra el nuevo espacio al que llegan. No se emplea, por tanto, un EI, ya que hay un vacío escénico. Evidentemente, este recurso crea suspense en el lector-espectador, pero también le da importancia al trayecto y a la atmósfera creada en él.

En la jornada III Siquis asiste a una visión metateatral<sup>168</sup> de las bodas de sus hermanas. Se trata de dos momentos coincidentes en el tiempo pero alejados en el espacio. El primer conjunto lo forman Cupido, Siquis, Flora, Friso y Música; el

---

<sup>168</sup> Cancelliere, 2013, p. 33, se detiene en esta escena como tópicos de la vida como sombra, como teatro.

segundo, Atamas, Astrea, Selenisa, Lidoro y Arsidas.

De este modo, los jardines del palacio de Cupido se iluminan con las luces, danzas y cantos del palacio de Atamas. Esta subescena viene enmarcada por la Música y no permite la comunicación con personajes de la otra.

Las intervenciones de S1 están marcadas por apartes que expresan el recuerdo de Siquis (siempre presente en Atamas, Arsidas y Lidoro) y del hermoso galán del jardín, Cupido, que no consiguen olvidar las hermanas de Siquis. Además, se alude a Anteo, que sigue en la isla en la que la princesa fue abandonada.

*El jardín de Falerina* tiene una escena similar en la jornada I, que se genera a partir de una invocación en un lugar mágico, la gruta:

FALERINA

[...]

rasgue sus senos

este risco, y en sus duras

entrañas descubra, dentro

de su pavoroso espacio,

de Bradamante y Rugero

la acción en que ahora se hallan

entrambos.<sup>169</sup>

Sin embargo, tras la acción del mago Merlín, con la que el escenario se transforma en un palacio donde se está celebrando una fiesta, los personajes de Marfisa y Lisidante explican qué y a quiénes observan en esa subescena, como si se tratara de una ticoscopia de una acción que, aunque expuesta ante la mirada o la imaginación del receptor, necesita ser explicada. Después, son los personajes de esa subescena, Carlos, Bradamante y Rugero, los que intervienen directamente.

Finalmente, subrayamos la presencia de estructuras dinámicas similares a las de *El monstruo de los jardines*, especialmente la STL en la jornada I y la que hace confluir las esferas de unos personajes que acaban encontrándose en el tablado, en la jornada III.

---

<sup>169</sup> Calderón de la Barca, *Comedias, V, Verdadera Quinta Parte de Comedias*, p. 782.



			<b>Retorno al tablado de S1 de las escenas 1, 2 y 3.</b>
		<b>Parte B</b> Anuncio del traslado de Siquis a palacio.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Atamas, Músicos, Siquis, Astrea, Selenisa, unos y otros. <b>S2:</b> Arsidas, Lidoro, Fabio, Libio, Friso.
<b>7</b>	<i>Vanse (todos los personajes) y sale Cupido con arco y flechas.</i>	Presentación de Cupido.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: el tablado. <b>Técnica</b> Movimiento de <b>S1</b> . Alternancia.

## JORNADA I. Cuadro 2. Jardín.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI
<b>8</b>	<i>Vase (Cupido). Sale Selenisa, Astrea, Flora y Atamas.</i>	El temor de Atamas por la ira de Venus.	
<b>9</b>	<i>Vase (Atamas).</i>	La envidia de Astrea y Selenisa hacia su hermana y el deseo de ver a sus pretendientes.	
<b>10</b>	<i>A Sale Friso. B Escóndense las dos (Selenisa y Astrea).</i>	La astucia de Friso.	
		<b>Parte A</b> Planteamiento a las princesas del juego de ver sin ser visto en el jardín.	
		<b>Parte B</b> Relación entre Friso y Flora.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Friso y Flora. <b>S2:</b> Selenisa. <b>S3:</b> Astrea.
<b>11</b>	<i>A-B Vase Flora, y salen Lidoro y Arsidas.</i>	Comienza el juego. El recorrido de Arsidas.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.
		<b>Parte A</b> El Elección de Arsidas.	<b>Técnica</b> <b>S2 y S3:</b> subescenas mudas.
		<b>Parte B</b> Recorrido e impresiones.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Arsidas y Friso. <b>S2:</b> Selenisa. <b>S3:</b> Astrea. <b>S4:</b> Lidoro.
		<b>Parte A</b> El Aparición de Cupido.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.
		<b>Parte B</b> Elección de Lidoro por Friso.	<b>Técnica</b> <b>S2 y S3:</b> subescenas mudas.
		<b>Parte C</b> Recorrido e impresiones.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Lidoro y Friso. <b>S2:</b> Selenisa. <b>S3:</b> Astrea. <b>S4:</b> Cupido.
<b>12</b>	<i>A Vanse (Friso y Arsidas). Sale Cupido de galán. B-C Sale Friso.</i>	Confusión en el jardín. El recorrido de Lidoro.	<b>Técnica</b> <b>S2, S3 y S4:</b> subescenas mudas.
		<b>Parte A</b> Elección de Lidoro por Friso.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.
		<b>Parte B</b> Elección de Lidoro por Friso.	<b>Técnica</b> <b>S2 y S3:</b> subescenas mudas.
		<b>Parte C</b> Recorrido e impresiones.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Lidoro y Friso. <b>S2:</b> Selenisa. <b>S3:</b> Astrea. <b>S4:</b> Cupido.
<b>13</b>	<i>Vase (Lidoro).</i>	Admiración de las princesas. El recorrido de Cupido.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.
		<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Cupido y Friso. <b>S2:</b> Selenisa. <b>S3:</b> Astrea	<b>Técnica</b> <b>S2-S3:</b> acciones paralelas dependientes de <b>S1</b> .

14	[Vase](Cupido).	Friso aclara en qué orden entraron los pretendientes.
15	[Salen Atamas y Anteo].	El sacrificio de Siquis como desagravio a Venus.
16	Vase (Anteo). Sale a Flora y retirada progresiva de todos los personajes excepto de Atamas y Siquis.	Se descubre a Siquis durmiendo.
17	Vase (Atamas) y sale Cupido.	Siquis hiere a Cupido con el puñal de éste.

## JORNADA II. Cuadro 1. Marina.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI
1	<b>A</b> Dentro voces de tormenta. <b>B</b> Salen Flora y Friso, y luego Atamas y Anteo, trayendo desmayada a Siquis, y gente, de marineros.	Llegada en barco a una isla. <b>Parte A</b> Anuncio de la proximidad de la orilla. Dentro. <b>Parte B</b> Llegada a la orilla.	
2	Vanse (Flora y Friso).	Siquis conoce su destino en la isla y vuelve a desmayarse.	
3	Cae Siquis desmayada.	Abandono de Siquis en la isla y prendimiento de Anteo.	
4	<b>A-B</b> [Llevar los soldados a Anteo]. <b>C</b> FLORA dentro.	Siquis despierta de su desmayo. <b>Parte A</b> Siquis habla con su padre y su primo. <b>Diálogo en espacio múltiple.</b> <b>Parte B</b> Turbación de Siquis al hallarse sola. <b>Parte C</b> Flora y Friso se apresuran por llegar a la isla. Siquis escucha nuevas voces.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Siquis. <b>S2:</b> Flora y Friso. Dentro. <b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente. <b>Técnica</b> Indeterminada.
5	<b>A</b> Salen los dos (Flora y Friso). <b>B</b> CORO 1 dentro.	Compañía de Siquis en la isla. <b>Parte A</b> Alivio de Siquis, al estar con ella Friso y Flora. <b>Parte B</b> Siquis llama a quienes habiten la isla. <b>Diálogo en espacio múltiple.</b>	
6	<b>A</b> [Por una gruta que habrá en el teatro, sale una ninfa con un velo en el rostro y un hacha encendida en la mano, y canta.] <b>B</b> Vanse (Flora y Siquis).	Entrada en la gruta. <b>Parte A</b> Invitación de una ninfa a entrar en la cueva. <b>Parte B</b> Friso es llevado a la cueva por fuerza.	

## JORNADA II. Cuadro 2. El palacio de Cupido.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI			
7	<i>A Llévanle (a Friso). Múdase el teatro en el de unpalacio, salen los músicos, que se dividen en dos coros, y detras, la ninfa con el hacha, Siquis y Flora.</i> <i>B [Sacan a Friso].</i> <i>C Suéltanle (a Friso) y vanse.</i>	Llegada al palacio.	<p><b>Parte A</b> Bienvenida de los coros a Siquis.</p> <p><b>Parte B</b> Sacan a Friso.</p> <p><b>Parte C</b> Siquis pregunta por el dueño del palacio.</p>			
8	<i>Sale Cupido matando la luz.</i>	Cupido explica que sólo podrá aparecer a oscuras.				
9	<i>A Vanse(Friso y Flora).</i> <i>B ANTEO dentro.</i> <i>C Vase(Siquis).</i>	Relación entre Siquis y Cupido. Punto de partida.	<p><b>Parte A</b> Ofrecimientos y condiciones de Cupido.</p> <p><b>Parte B</b> Anteo busca a Siquis. Los celos de Cupido.</p> <p><b>Parte C</b> Cupido se dispone a seguir a Siquis, que huye de Amor a ciegas.</p>	<p><b>Subescenas</b> S1: Anteo. Dentro. S2: Siquis y Cupido</p>	<p><b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.</p>	<p><b>Técnica</b> Entrecruzamiento.</p>

## JORNADA III. Cuadro1. Jardines del palacio de Cupido y exterior de la isla.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI		
1	<i>Dentro, a lo lejos, la música, y salen Flora, Friso.</i>	Flora y Friso hablan del amor entre Siquis y Cupido.			
2	<i>Sale la música, y Cupido y Siquis.</i>	Cupido, ante la tristeza de Siquis por no poder ver a su familia, le lleva la imagen de las bodas de sus hermanas.			
3 Palacio de Atamas	<i>Con hachas, salen máscaras danzando, y Astrea, Selenisa, Arsidas y Lidoro, y detrás Atamas.</i>	La celebración de las bodas	<p><b>Subescenas</b> S1: Cupido, Siquis. Música, Flora, Friso. S2: Atamas, Astrrea, Selenisa, Lidoro, Arsidas.</p>	<p><b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente. S2 representa una alejada en el espacio, es una ilusión.</p>	<p><b>Técnica</b> Alternancia.</p>
4	<i>[Apagan las luces y desaparecen todos.]</i>	Deseo de Siquis de comunicarse con sus familia, que intenta cumplir Cupido.			
5 Fin Palacio	<i>Vase (Siquis).</i>	Orgullo de Cupido de complacerla.			
6 Exterior	<i>Sale Anteo.</i>	Anteo vaga por los montes en busca de Siquis. Cupido expresa que él es su dueño. <b>Diálogo en espacio múltiple.</b>			
7	<i>Vase (Cupido).</i>	Lamento de Anteo por no conseguir a Siquis. Aproximación de una nave.	<p><b>Subescenas</b> S1: Anteo. S2: Voces. Dentro.</p>	<p><b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.</p>	<p><b>Técnica</b> Una sola intervención de S2.</p>
8	<i>Salen [Atamas, Lidoro, Arsidas, Selenisa, Astrea y gente].</i>	Llegada de Atamas y más gente.	<p><b>Subescenas</b> S1: Atamas y otros. S2: Siquis, Friso y Flora. S3: Anteo. Dentro.</p>	<p><b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.</p>	<p><b>Técnica</b> S1-S2: alternancia. S3: subescena muda.</p>

9	[Salen del palacio las damas que puedan, las músicas, Friso y Flora, y Siquis].	Recibimiento e invitación a entrar en palacio.	
10	[Éntranse todos en el palacio, sale Anteo de donde estaba escondido, y detiene a Friso].	Propósito de Anteo de liberar a Siquis.	

### JORNADA III. Cuadro 2. Palacio de Cupido y parte de jardín.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI			
11	A [Vanse. Vuélvese a descubrir el palacio, cuya mutación se ocultó cuando se despidió de Siquis Cupido, y salen todos en la forma que entraron]. B [Sale Anteo].	Admiración del palacio y desconfianza de todos hacia Cupido.	<b>Parte A</b> Impresiones del palacio.	<b>Subescenas</b> S1: Selenisa, Astrea, Lidoro, Arsidas, Atamas, músicos, damas. S2: Anteo. Dentro.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.	<b>Técnica</b> Una sola intervención de S1.
12	A Vase (Anteo). B Vase (Arsidas).	Reproches.	<b>Parte B</b> Anteo pide a Atamas que rescate a Siquis de su dueño. <b>Parte A</b> Salida progresiva de personajes masculinos: Atamas, Lidoro, Arsidas. <b>Parte B</b> Sus hermanas le aconsejan que le acerque una luz mientras duerme y que le mate con un puñal.			
13	A Vanse (Astrea y Selenisa). B Salen Flora y Friso.	Inicio del plan	<b>Parte A</b> Decisión de Siquis. <b>Parte B</b> Ayuda para llevarlo a cabo.			
14	Vase (Siquis).	Discusión sobre la naturaleza de Cupido: ángel o monstruo.				
15	A Vanse y sale Cupido. B Siquis sale.	Efectos de la visita de la familia de Siquis.	<b>Parte A</b> Felicidad de Cupido por haber complacido a Siquis. <b>Parte B</b> Conversación por el recibimiento de Siquis a su familia.			
16	Cupido se queda dormido. Siquis llama a Flora y Friso. Los dos salen.	Siquis descubre la belleza de Cupido.				
17 Sin Palacio	A [Despierta y levántase Cupido].	Siquis es sorprendida por Cupido con una luz y un puñal.	<b>Parte A</b> Reproche de Cupido. <b>Parte B</b>			

	<b>B</b> Vase (Cupido). Terremoto dentro.	Súplica y arrepentimiento de Siquis.	
<b>JORNADA II. Cuadro 3. Exterior de la isla.</b>			
<b>18</b>	[Vase. (Siquis)] Van saliendo [Flora, Friso, Atamas, Selenisa, Arsidas, Astrea, Lidoro y Anteo].	Confusión.	
<b>19</b>	Siquis sale.	Siquis culpa a los demás. Intención de darse muerte.	
<b>20</b>	Sale Cupido.	Cupido y Venus perdonan a Siquis y prometen dichas a los demás personajes.	

## 11. El monstruo de los jardines. La plurisignificación del jardín



Peter Paul Rubens  
*Aquiles descubierto por Ulises entre las hijas de Licomedes*  
Museo del Prado, Madrid

---

AQUILES

Pues este escudo, este acero,  
estas plumas y esta espada  
tomaré.

DEIDAMIA

¿Eso has elegido?

AQUILES

Sí

DEIDAMIA

¿A qué fin?

AQUILES

¿No puede ser  
que lo hayamos menester  
en habiendo anochecido?

ULISES

Mucho estraño la elección.

Donde hay joyas, ¿armas quieres?

AQUILES

Sí, pues hay entre mujeres  
mujeres que no lo son.

(III, p. 315)

---



### 11.1. Espacios patentes y latentes

Los gritos de unos marineros nos advierten de una tempestad marítima oculta a los ojos del lector-espectador que nos permitirá adentrarnos en un espacio patente de la mano de los náufragos. Tras conseguir arribar a las costas de Gnido, Lidoro y Libio, aturdidos en una «isla que el mar en círculos rodea» (I, p. 231), escuchan voces procedentes de distintas zonas con emociones opuestas. Se trata del lamento de Aquiles y del canto alegre que invita a un grupo de personajes a llegar al templo de Venus y Marte, espacio latente en la obra.

Un parlamento de Lidoro amplifica la tormenta con el ornato estilístico de su flashback:

Al lóbreguecer la noche	y en no entendidas faenas,
de ayer, algo más violento	por mandar más, obran menos.
empezó a inquietar las ondas	[...]
y todo ese vago imperio	Supuesto
a amotinarse no solo	que apenas la lealtad quiso
contra mí, mas contra el cielo,	que a mí el esquite pequeño
pues en odio de sus luces,	salve, cuando, desbocado
gigante de agua soberbio,	bruto, el bajel en aquellos
se rozó con las estrellas,	peñascos, vuelta la quilla,
montes sobre montes puestos.	fue lóbrego monumento
Ya el rumbo pierde el piloto	tan de todos que no más
y el timonel pierde el tienta	que Libio gozó del puerto.
	(I, pp. 235-237)

La evocación de lo sucedido carga de dramatismo la historia y nos remite al género épico, aunque sin alusiones a los dioses, con relatos de Ulises como el que sigue:

Pero Zeus que amontona las nubes alzó con el bóreas  
A mis naves tremenda borrasca; cubrió con sus nieblas  
Tierra y mar juntamente: en el cielo asomaba la noche.  
Hocicando de prora marchaban mis barcos; las velas  
Desgarraba en tres trozos y cuatro la furia del viento<sup>170</sup>.

---

<sup>170</sup> Homero, *La Odisea*, p. 132.

Danteo, mediador en el concierto de las bodas entre Deidamia y Lidoro, entra en escena e informa a este de que a Gnido también ha llegado otro extranjero, Ulises, quien pretende que Gnido se alíe con los griegos en la guerra de Troya. Pero el interés de su intervención radica en la topografía que realiza de la isla, inmersa en la más absoluta desolación por la ira de Tetis, que la arrasó en llamas al haber sido forzada por Peleo. De ella sabemos que:

Desde entonces en sus grutas  
dicen que se oyen por momentos  
tristes gemidos, de quien  
la mitad responde el eco.  
Nadie a examinar se atreve  
el ignorado portentoso  
de una cueva que sellada  
de un peñasco está, aunque dentro  
en humana voz se escuchan  
quejas, ansias y lamentos.  
(I, p. 239)

Lo único que quedó sin arrasar fue el templo de Marte, que corona el monte con el que se caracteriza la isla desde el principio. El Rey, Ulises, Deidamia y gente se dirigen a este lugar para rendir culto al dios de la guerra y conocer su vaticinio. El distanciamiento del templo no es solo espacial, sino también temporal: «a su culto viene a renovar las aras/ que cubrió de olvido el tiempo» (I, p. 239). La forma como es descrito nos recuerda a la situación a la que ha llegado el templo de Venus en la historia contada en el *Asno de oro* acerca de Eros y Siquis:

Ya nadie navegaba hasta Pafos, ni a Gnido, ni a la propia Citerea para adorar a la diosa Venus. Se empezaban a desacreditar sus sacrificios; se desconchaban sus templos; se olvidaban sus peanas; se abandonaba su culto. Se estaba quedando las imágenes sin ofrendas, y sus solitarios altares cubiertos de fría ceniza.<sup>171</sup>

El oráculo advierte del fatal desenlace de la guerra para los griegos si no interviene en ella Aquiles, lo que sitúa a Troya como lugar aludido, ausente, pero que

---

<sup>171</sup> Apuleyo, *El asno de oro*, p.129.

implica un movimiento bidireccional, pues si ya había aparecido antes como lugar del que provenía Ulises, ahora se deja abierta la posibilidad de que sea Aquiles el que deba desplazarse hasta allí.

Cuando todos se dispersan para ir a buscar a Aquiles, Deidamia se queda con sus damas y se lamenta por la decisión de su padre de casarla con Lidoro, el rey de Epiro, segundo espacio ausente que nos revela el texto.

La princesa se queda dormida y el canto de sus damas atrae a Aquiles, recurso al que también se rinde el Narciso calderoniano. El salvaje, como ocurre en el mito platónico, sale de la gruta y descubre la belleza de un mundo del que solo conocía sombras. La luz de sol, si bien cegadora al principio, le permite ver una nueva realidad completa que le hace superar las imágenes mentales confusas que percibía antes:

#### AQUILES

¡Qué variedad! ¡Qué hermosura  
tan admirable! Y, si creo  
a mis noticias, no veo  
cosa que como ellas sea.  
¡Oh, cuánto finge la idea!  
¡Oh, cuánto vuela el deseo!  
(I, p. 247)

De todo lo que observa, Aquiles siente una mayor atracción hacia la belleza de la mujer, representada primero en Sirene y después en Deidamia<sup>172</sup>. Pero después discierne que la belleza física es una misma y que existe otra más sublime que es la del alma. Solo así entendemos que «el monstruo de las selvas» se dirija a la dama y a la princesa para confesar, en términos neoplatónicos, que su afecto es mayor por esta última:

¡Qué poder en ti más fuertemente  
puso el cielo, pues a ti  
el verte me basta a mí  
y a ti no me basta el verte?  
Tu hermosura me divierte,

---

<sup>172</sup> Recordemos que esta idea aparece como elemento que genera amor, lo que se identifica con la afirmación de Hebreo, *Diálogos de amor*, p. 202, sobre cómo el amor procede de la hermosura y está «en aquél a quien le falta o la desea».

la tuya me da pasión.

[...]

Tú te quedas en los ojos,

tú te entras al corazón.

(I, p. 251)

Ya previamente Aquiles había reflexionado sobre cómo el alma trae la vida al cuerpo, al observar que cuando Sirene estaba consciente, Deidamia dormía y cuando esta despertaba, aquella se desmayaba.

Según lo expuesto, la transición locativa de la gruta a la selva posibilita el reconocimiento del dualismo antropológico. De este modo, alma y cuerpo se armonizan de la misma manera que el hombre (microcosmos) con el universo que le rodea (macrocosmos), del que Dios es su creador. Así lo sugieren las palabras de Aquiles: «Gran autor debe de ser /el que con eterna palma/ a cada cuerpo da un alma/ y una vida a cada ser» (I, p. 250).

La jornada II nos sitúa en el mismo punto en el que se dejó suspendida la última acción: la cueva oculta por un peñasco, que se vuelve a abrir y de la que salen luchando Aquiles y Tetis. Es de nuevo en las proximidades de la gruta donde Aquiles se rebela y le pide una explicación a su madre sobre quién es y por qué lo mantiene oculto. Tetis accede a su demanda y le explica una doble profecía que sintetizamos aquí con palabras de A. Parker: «el horóscopo que saca Tetis al nacer el hijo, y el oráculo del Templo de Marte pronunciado al empezar la obra cuando Aquiles va a salir de la reclusión»<sup>173</sup>. El primero se producirá en el tercer lustro de vida del héroe, cuando tendrá como reto la más violenta batalla. El segundo se refiere al vaticinio realizado por Marte sobre la necesidad de que Aquiles participe en la guerra de Troya para que pueda vencer el bando griego, pero queda inconcluso al producirse un terremoto. Esta circunstancia permite que el hijo de Tetis ejerza su libre albedrío, que su decisión no esté exigida por el hado. Esta información, que ya conocíamos por otros personajes, sitúa al templo como lugar donde se origina el conflicto de la obra.

Tras revelarle Aquiles a su madre la inclinación que siente hacia Deidamia, aquella urde un plan para que pueda estar cerca de ella sin que nadie sospeche quién es. A partir de este momento, entra en juego un elemento que le va a permitir al héroe integrarse en la corte y franquear los jardines de Deidamia: el disfraz.

---

<sup>173</sup> Parker, 1979, p. 96.

Aquiles es vestido como si se tratara de la prima de Deidamia, Astrea, y, es llevado a un bajel con acompañamiento de familia, para simular su llegada a las costas de Gnido. Una ticoscopia de Ulises, quien acierta a ver al «monstruo de los jardines», confirmará las palabras de la diosa.

La acción del cuadro segundo nos lleva hasta el jardín de Deidamia, donde Lidoro adopta el papel de criado de Danteo antes de que ella baje de su estancia. De este modo, hallamos dos figuras antagonistas que se disponen a conseguir el amor de Deidamia y que ocultan su identidad a la princesa.

El momento de mayor tensión a este respecto tiene lugar cuando Aquiles-Astrea le explica a la princesa que alguien encubierto está enamorado de ella y que se encuentra en el jardín. Lidoro trata entonces de insinuarle su propia identidad. La confusión deviene porque Deidamia interpreta que es Lidoro la persona a la que se refiere Aquiles-Astrea y que esta ha mediado como tercera.

El jardín adquiere inmediatamente una función metateatral, que, según comenta Abad, está condicionada por la difusa caracterización genérica de la obra. El autor sostiene que el disfraz no tiene aquí el valor paródico que cabría esperar de una comedia, pero, a la vez, hace que se frivolicé la idea del mundo como teatro. Como consecuencia de esa condición tragicómica, sostiene que los actores utilizarían la improvisación propia de la *commedia dell'arte*. En esta situación de enredo, «los actores —Aquiles y Lidoro— son peores que mediocres; y esa mediocridad se revuelve contra sus propias miras. Deidamia rechaza a ambos, consiguiendo —y esto es lo verdaderamente importante en el conflicto de la obra— crear tensión dramática en el espectador»<sup>174</sup>. Por un lado, Deidamia pide a Lidoro que se marche. Por otro lado, le ordena a Aquiles-Astrea que tampoco la siga.

La elipsis temporal con la que se inicia la jornada III nos ubica de nuevo en el jardín, pero se trata de un espacio nocturno donde se subraya su valor como espacio de los amantes, quienes, según nos revelan sus palabras, ya han tenido varios encuentros:

AQUILES

Yo, bellísima Deidamia,  
en aquel inculto albergue  
que fue mi primera cuna,  
te vi un día.

---

<sup>174</sup> Abad, 1985, p. 166.

DEIDAMIA

No me acuerdes  
dónde y cómo, puesto que  
ya me lo has dicho otras veces.  
(III, p. 297)

Aquiles aparece despojado de su disfraz femenino, que ahora solo utiliza por el día, y le cuenta a Deidamia la preocupación que le causa su boda con Lidoro. La música que escuchan los personajes acompaña a los enamorados y nos remite a otro lugar, el parque.

En ese momento, Lidoro y Libio entran en el jardín y Deidamia se marcha para evitarlos. Aquiles también se retira a su cuarto, tras haber sembrado la confusión entre Ulises y Lidoro. Las escenas que le suceden a esta tienen gran interés, porque los dos últimos personajes pasan del jardín a otra zona más apartada, el parque, al que se había aludido antes, y le dan forma a un plan con el fin de desenmascarar al «monstruo de los jardines».

Ulises y Libio se dirigen al cuarto de Deidamia para ofrecerle unos regalos de parte de Lidoro. La princesa brinda a las damas que la acompañan la posibilidad de que elijan lo que les guste. La sorpresa llegará cuando Aquiles-Astrea prefiera las armas a las joyas y telas. Este episodio es tomado por Calderón de la mitología e insertado en la historia de forma natural en la trama, como segunda situación de «teatro dentro del teatro» que da un paso más en el proceso del héroe de desprenderse de lo femenino.

Las fuentes mitológicas nos indican que Ulises se vistió de mercader<sup>175</sup>, pero aquí el comerciante es Libio, quien finge llegar de las Indias Orientales y, a diferencia de Aquiles, asocia su disfraz a lo ridículo:

Y desdichado de mí,  
que hecho una portátil tienda  
soy, como bestia cargado,  
envidioso a quien ha dado  
pesadumbre ajena hacienda.  
(III, p. 311)

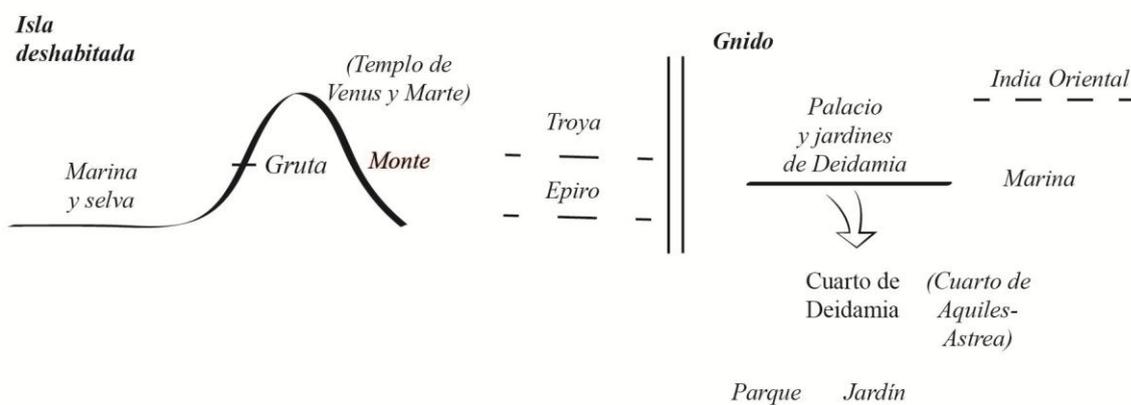
---

<sup>175</sup> Grimal, 2006, s.v. Aquiles.

Este efecto se verá potenciado con el tono humorístico de sus apartes. Es significativo que los cuadros de Rubens que reproducen la escena también muestren a Ulises acompañado<sup>176</sup>, a diferencia de los textos de mitología consultados. Lo que sí que aprovecha Calderón de estos últimos es el sonido de las cajas que prepara Ulises para empujar a la guerra a Aquiles.

La pérdida de consistencia del papel del hijo de Tetis en la corte se agudiza cuando el rey recibe la noticia de que la nave de Astrea sufrió un grave accidente. A partir de este momento, la acción acelera su ritmo: Aquiles escucha la música de las ninfas que cantan las inminentes bodas de Deidamia y la música que incita a la lucha; esta confusión que percibe por el oído poco después tratará de dilucidarla con sus palabras. Las escenas que recogen lo expuesto muestran una interesante variación locativa en espacios contiguos, que señalamos justo después de ofrecer el esquema global del texto.

**Figura 23: Recreación del espacio de *El monstruo de los jardines***



El cuarto de Deidamia tiene salida hacia el jardín, donde Aquiles-Astrea es sorprendido por Ulises, que vuelve cuando se ha marchado el resto de personajes para confirmar la verdadera identidad de la dama. Aquiles toma la determinación de participar en la batalla y pide que en el parque le tenga preparado un caballo.

Una vez a solas, el héroe realiza un soliloquio donde, resuelta la disyuntiva entre el amor y la guerra, se despide de lo que ha vivido en palacio. El contenido de estos versos es de gran interés, puesto que encumbra al jardín como núcleo dramático de la

<sup>176</sup> Ilustran este hecho *Aquiles descubierto por Ulises*, de Rubens y Van Dyck y *Aquiles descubierto entre las hijas de Licomedes*, de Rubens y taller.

obra y destaca sus funciones en ella:

Aquestos adornos viles  
no, como dije primero,  
daré al templo del amor,  
mas del desengaño al templo  
los daré. Y, pues que lo ha sido  
para mí este jardín bello,  
adonde mis desengaños  
son víctimas de mis celos,  
queden en él por despojos,  
[...]

Desencanto

Así, yo, habiendo dejado  
a nupcial ropa de Venus,  
sólo túnicas de Marte  
vestiré y a queste acero,  
que oculto entre aquestas ramas  
anoche dejé, [...]  
le lleve solo.

Catarsis y renovación

A Dios, teatro funesto  
donde mi primer amor  
representó sus afectos.

Metateatralidad

A Dios, bastardos adornos,  
de mi cautela instrumentos.  
A Dios, flores, a Dios, fuentes,  
a Dios, Deidamia.  
(III, pp. 325-326)

Belleza y amor

Aquiles se refiere al jardín como templo del desengaño, como lugar donde quiere abandonar lo que le ata al papel que ha representado durante el tiempo que ha estado con Deidamia. Esta situación ha hecho del jardín un «teatro funesto», al que se refiere como si se tratara de un confidente, donde los celos han ido desvirtuando su amor.

Por ello, las funciones que aparecen en el discurso del héroe nacen de la

teatralidad de los jardines: durante la «actuación» de Aquiles como dama, este espacio ha sido marco para el amor, pero a medida que Aquiles va despojándose de su disfraz, ese sentimiento solo se comprende supeditado a la ilusión teatral en la que nace. Cuando Aquiles decide acabar con la representación, se despoja de todo para vestirse con emblemas bélicos esenciales.

**Figura 24: Las funciones del jardín en *El monstruo de los jardines***

<b>Representación de Aquiles-Astrea</b>	<b>Disyuntiva de Aquiles</b>	<b>Fin de la representación del héroe</b>
Jardín: espacio para el amor	Jardín: espacio para la reflexión	Jardín: espacio para el desengaño y para la catarsis

Como última consideración, observamos que Aquiles ha sufrido tres transformaciones: primero aparece como salvaje, después se disfraza de mujer y, por último, se dispone a participar en la guerra de Troya. Es interesante subrayar la complejidad del personaje, quien, después de advertir la dualidad cuerpo-alma del hombre, dirige nuestra atención hacia el primer concepto, hacia lo visible, con el recurso del disfraz. Pero después descubrimos que lo vivido con él es una quimera, porque no es el que verdaderamente le corresponde.

Este aspecto recuerda la idea del *El gran teatro del mundo* acerca de la importancia de representar bien el papel que nos ha tocado vivir en la tierra: Aquiles, después de llevar distintas indumentarias contrarias a su función vital, no puede ni quiere eludir su natural inclinación a la lucha y toma la decisión de hacer buen uso de su atavío de guerrero. La obra, finalmente, se cierra con la incorporación de la figura de Tetis, que exige la presencia de una gruta y de la marina, entorno en el que comenzaba.

## **11.2. Escenas dinámicas y espacios itinerantes**

Esta obra no presenta muchos ejemplos de escenas dinámicas, pero las que aquí mencionamos son interesantes por el tipo de reacciones que suscitan entre los personajes. El mayor número de estas escenas se concentra en la jornada I, que transcurre en la selva. Poco después del comienzo de la obra, encontramos una secuencia dinámica (I, 1, 3) de la que se deslinda una subescena de transición hacia el templo de Venus y Marte. El Rey, con Ulises, Deidamia y acompañamiento, se dirigen hasta este lugar y nos hacen partícipes del conflicto que se está gestando por las voces

que se escuchan «dentro», mientras Lidoro y Libio permanecen en el tablado. Se trata de una STL. Poco después, regresarán a escena para contar lo ocurrido en el templo.

De gran interés es la escena 10, centrada en el encuentro de Aquiles con Deidamia, pues muestra una situación en la que el héroe se mantiene activo en sus intervenciones mientras que la princesa y Sirene van alternando su discurso con momentos de inconsciencia. Consideramos que la imagen de «bella dormida», la cual analizamos en la obra siguiente por ser más productivo este recurso, sumerge a Deidamia en un espacio onírico aparte del que los otros dos personajes viven en el tablado, visible a los ojos del receptor. Del mismo modo, Sirene genera otro espacio subjetivo al desmayarse.

Existen otras escenas complejas más breves que merecen nuestra atención por las distintas opciones que ofrecen ante la salida a escena de uno o más personajes:

- Libio se esconde temeroso al ver que sale despeñado Aquiles, pero no tiene interés en observar lo que hace, solo pretende no ser descubierto (I, 1, 13B).
- Lidoro y Libio se ocultan para conocer si Deidamia siente algún afecto hacia su futuro esposo, por lo que hay una intención de vigilar, de acechar (II, 2, 4).
- Deidamia se retira al saber que Libio y Lidoro se aproximan al jardín (III, 1, 2A).

Otras veces, es el personaje que sale desde el espacio latente el que sorprende al que está sobre el tablado, como le ocurre a Ulises cuando regresa al cuarto de Deidamia para desenmascarar a Aquiles-Astrea y este se encuentra inmerso en su tristeza por la inminente boda de su amada (III, 2, 8B).

Junto a estas escenas, destacamos otra en la que Deidamia y Aquiles salen por separado y sus pensamientos surgen en paralelo hasta fundirse en un diálogo al percatarse cada uno de ellos de la presencia del otro:

AQUILES

[...] Mas Deidamia es esta y aun por eso  
su nueva Siquis con fragancia nueva  
saluda en los verdores  
de las hojas, las ramas y las flores.

DEIDAMIA

De las hojas, las ramas y las flores

el vulgo ha respirado,  
sin duda que ha llegado  
el cuidado que es dios de los amores.  
(III, p. 297)

Finalmente, destacamos una ticoscopia en la jornada II que relata el momento en el que Aquiles se dirige hacia el bajel con el que se presentará de nuevo en las costas de Gnido haciéndose pasar por Astrea. Esta secuencia tiene como punto de origen los alrededores de la gruta de Tetis y como destino la orilla del mar. El desplazamiento lo explicita Ulises:

Tropa de marinas ninfas  
es la que hacia la ribera  
alegremente festiva  
llevando el monstruo se acerca.  
Tras ella iré, aunque en vano  
será, pues en hombros dellas  
al mar se introduce, donde  
hermoso bajel le espera  
(II, p. 272)

### 11.3. Segmentación de la estructura dramática

JORNADA I. Cuadro 1. Marina y selva.			
Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI
1	<i>Dentro voces.</i>	Naufragio.	
2 ECB	<i>A Sale Lidoro B Sale Libio. C AQUILES Dentro.</i>	Presentación de personajes.  <b>Parte A</b> Lidoro llega a la orilla.  <b>Parte B</b> Alegría al saber que amo y criado se han salvado.  <b>Parte C</b> Expectación de los personajes ante la llegada de gente.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Lidoro y Libio. <b>S2:</b> Aquiles. <b>S3:</b> Gente. Dentro.  <b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.  <b>Técnica</b> Indeterminada.
3	<i>Sale el Rey, Deidamia y Ulises, acompañamiento.</i>	El rey y gente se dirigen al templo de Venus y Marte.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Rey y gente. <b>S2:</b> Lidoro y Libio. Escondidos.  <b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.  <b>Técnica</b> <b>S2:</b> subescena muda.  <b>STL: S2.</b>
4	<i>A Vanse, y salen los dos. B Sale Danteo.</i>	Reacción de Lidoro y Libio.	<b>Parte A</b> Intención de Lidoro y Libio de seguir al Rey.  <b>Parte B</b> Nuevas voces.
5	<i>A-B Sale Danteo.</i>	Conversación de Libio y Lidoro con Danteo.	<b>Parte A</b> Antecedentes de la historia: Lidoro llega a Gnido para conocer a su futura esposa, Deidamia; Ulises, para buscar una alianza en la guerra de Troya.  <b>Parte B</b> Danteo le pide a Lidoro que le acompañe a visitar al Rey.  <b>Parte C</b> Confusión en el templo de Marte.
6	<i>Sale Ulises asombrado.</i>	Ulises informa del presagio de Marte: la participación de Aquiles en la guerra de Troya provocará la destrucción de dicha ciudad.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Lidoro, Libio, Danteo. <b>S2:</b> Gente. Dentro.  <b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.  <b>Técnica</b> Alternancia.  <b>Retorno al tablado de S2 de la escena 3.</b>
7	<i>Salen todos.</i>	El rey no firmará la liga si no aparece Aquiles.	
8	<i>Vanse (Ulises, Danteo, Lidoro, Libio y gente).</i>	Deidamia se sincera ante sus damas: está disgustada porque su padre ha concertado su boda con el rey de Epiro.	

9	<p><i>A Duérmese Deidamia mientras cantan. Abre una roca Aquiles y sale a la boca</i>  <i>B Sale Aquiles de pieles.</i></p>	Deidamia y sus damas.	<p><b>Parte A</b> Las damas cantan.</p>																
			<p><b>Parte B</b> Las damas cantan. Aquiles sigue sus voces.</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Subescenas</th> <th>Espacios escénicos</th> <th>Técnica</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>S1:</b> Cintia, Sirene. <b>S2:</b> Deidamia. <b>S3:</b> Aquiles.</td> <td>Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.</td> <td>Alternancia entre <b>S1-S3</b>. <b>S2:</b> escena muda.</td> </tr> </tbody> </table>	Subescenas	Espacios escénicos	Técnica	<b>S1:</b> Cintia, Sirene. <b>S2:</b> Deidamia. <b>S3:</b> Aquiles.	Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	Alternancia entre <b>S1-S3</b> . <b>S2:</b> escena muda.									
Subescenas	Espacios escénicos	Técnica																	
<b>S1:</b> Cintia, Sirene. <b>S2:</b> Deidamia. <b>S3:</b> Aquiles.	Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	Alternancia entre <b>S1-S3</b> . <b>S2:</b> escena muda.																	
10	<p><i>A Vanse (Cintia y Sirene). B Sale Sirene. C Cáese desmayada Sirene y despierta Deidamia y él se halla entre las dos. D Vuelve Sirene. E Vase Sirene.</i></p>	Encuentro de Aquiles con Deidamia.	<p><b>Parte A</b> Aquiles sale de la cueva.</p> <p><b>Parte B</b> Sirene se asusta al verlo.</p> <p><b>Parte C</b> Confusión de Aquiles: cree que Deidamia revive porque ha perdido la vida Sirene.</p> <p><b>Parte D</b> Confusión de Aquiles: siente distinto afecto por las damas.</p> <p><b>Parte E</b> Deidamia intenta huir de Aquiles.</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Subescenas</th> <th>Espacios escénicos</th> <th>Técnica</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>S1:</b> Deidamia <b>S2:</b> Aquiles.</td> <td>Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.</td> <td><b>S1:</b> subescena muda.</td> </tr> <tr> <td><b>S1:</b> Deidamia <b>S2:</b> Aquiles y Sirene.</td> <td>Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.</td> <td><b>S1:</b> subescena muda.</td> </tr> <tr> <td><b>S1:</b> Sirene. <b>S2:</b> Aquiles y Deidamia.</td> <td>Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.</td> <td><b>S1:</b> subescena muda.</td> </tr> <tr> <td><b>S1:</b> Sirene. Dentro. <b>S2:</b> Todos. Dentro. Deidamia y Aquiles.</td> <td>Espacio múltiple: patente y latente.</td> <td>Una sola intervención de <b>S1</b> y de <b>S2</b>.</td> </tr> </tbody> </table>	Subescenas	Espacios escénicos	Técnica	<b>S1:</b> Deidamia <b>S2:</b> Aquiles.	Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	<b>S1:</b> subescena muda.	<b>S1:</b> Deidamia <b>S2:</b> Aquiles y Sirene.	Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	<b>S1:</b> subescena muda.	<b>S1:</b> Sirene. <b>S2:</b> Aquiles y Deidamia.	Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	<b>S1:</b> subescena muda.	<b>S1:</b> Sirene. Dentro. <b>S2:</b> Todos. Dentro. Deidamia y Aquiles.	Espacio múltiple: patente y latente.	Una sola intervención de <b>S1</b> y de <b>S2</b> .
Subescenas	Espacios escénicos	Técnica																	
<b>S1:</b> Deidamia <b>S2:</b> Aquiles.	Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	<b>S1:</b> subescena muda.																	
<b>S1:</b> Deidamia <b>S2:</b> Aquiles y Sirene.	Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	<b>S1:</b> subescena muda.																	
<b>S1:</b> Sirene. <b>S2:</b> Aquiles y Deidamia.	Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	<b>S1:</b> subescena muda.																	
<b>S1:</b> Sirene. Dentro. <b>S2:</b> Todos. Dentro. Deidamia y Aquiles.	Espacio múltiple: patente y latente.	Una sola intervención de <b>S1</b> y de <b>S2</b> .																	
11	<p><i>A Detiénela (Aquiles a Deidamia), y sale Lidoro. B Vase (Aquiles).</i></p>	Lidoro y Deidamia tratan de llevarse a Aquiles con ellos.	<p><b>Parte A</b> Aquiles ha de volver a la gruta para no hacer enfadar a Tetis.</p> <p><b>Parte B</b> Huida de Aquiles.</p> <p><b>Diálogo en espacio múltiple.</b></p>																
12	<p><i>A Salen todos. B Vanse (todos).</i></p>	Todos se proponen encontrar Aquiles.	<p><b>Parte A</b> Todos siguen a Deidamia.</p> <p><b>Parte B</b> Danteo pide a Libio que vaya en busca de su amo, dado el peligro que corre.</p>																
13	<p><i>A Vase (Danteo). B-C Sale cayendo Aquiles. D Sale Lidoro al paso. E Toma un bastón, como arrancado de un árbol.</i></p>	La persecución de Aquiles.	<p><b>Parte A</b> Libio no acude en busca de su amo.</p> <p><b>Parte B</b> Aquiles, confuso, no encuentra su gruta. Voces de todos, que lo</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Subescenas</th> <th>Espacios escénicos</th> <th>Técnica</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>S1:</b> Libio. <b>S2:</b> Gente. Dentro.</td> <td>Espacio múltiple: patente y latente.</td> <td>Una sola intervención de <b>S1</b>.</td> </tr> <tr> <td><b>S1:</b> Aquiles. <b>S2:</b> Libio. Escondido.</td> <td>Espacio múltiple: patente y latente.</td> <td><b>S1</b> y <b>S2:</b> alternancia.</td> </tr> </tbody> </table>	Subescenas	Espacios escénicos	Técnica	<b>S1:</b> Libio. <b>S2:</b> Gente. Dentro.	Espacio múltiple: patente y latente.	Una sola intervención de <b>S1</b> .	<b>S1:</b> Aquiles. <b>S2:</b> Libio. Escondido.	Espacio múltiple: patente y latente.	<b>S1</b> y <b>S2:</b> alternancia.						
Subescenas	Espacios escénicos	Técnica																	
<b>S1:</b> Libio. <b>S2:</b> Gente. Dentro.	Espacio múltiple: patente y latente.	Una sola intervención de <b>S1</b> .																	
<b>S1:</b> Aquiles. <b>S2:</b> Libio. Escondido.	Espacio múltiple: patente y latente.	<b>S1</b> y <b>S2:</b> alternancia.																	

		buscan.	<b>S3:</b> Deidamia, Lidoro, Danteo, Ulises, Rey. Dentro.
		<b>Parte C</b> Aquiles y Libio se encuentran	
		<b>Parte D</b> Lidoro, Ulises, Danteo, el Rey y Deidamia, de forma escalonada, tratan de detener a Aquiles.	
		<b>Parte E</b> Riña.	
14	<i>A Ábrese el peñasco y vese Tetis en él, y vuelve a cerrarse con Aquiles. B Vanse (Aquiles y Tetis).</i>	Aquiles es salvado.	<b>Parte A</b> Tetis salva a Aquiles. <b>Parte B</b> Retirada de personajes.

### JORNADA II. Cuadro 1. Selva con una gruta.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI
1	<i>A Vuelve a abrirse el peñasco y vese en él a Aquiles y Tetis luchando, y con los primeros versos salen al tablado y el peñasco se cierra. B Salen cuatro ninfas.</i>	Plan de Tetis para que Aquiles se acerque a Deidamia.	<b>Parte A</b> Tetis le sugiere que adopte la identidad de Astrea, prima de Deidamia, para verla. <b>Parte B</b> Cuatro ninfas disfrazan a Aquiles de mujer.
2	<i>Vanse cantando y representando, y sale Ulises como oyendo las voces.</i>	Ulises nos informa de cómo el monstruo de los jardines es llevado a un bajel. <b>Ticoscopia.</b>	

### JORNADA II. Cuadro 2. Jardín

3	<i>Sale Lidoro leyendo una carta, y Danteo descubierto, y Libio.</i>	Lidoro se hace pasar por criado de Danteo, cuando ve que se aproxima Deidamia. <b>Ticoscopia.</b>	
4	<i>A-B Salen Deidamia y Sirene. Cúbrese Danteo y descúbrese Lidoro.</i>	Deidamia es informada de que hay un bajel perdido.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Danteo, Deidamia y Sirene. <b>S2:</b> Lidoro y Libio. <b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado. <b>Técnica</b> Alternancia.
5	<i>Vase (Deidamia).</i>	Lidoro quiere que Deidamia muestre más interés por él.	
6	<i>Sale el Rey, Ulises y gente.</i>	Negación del Rey a formar parte de la liga hasta que no vea que Aquiles va a Troya. Ulises se propone encontrarlo.	
7	<i>A Sale un criado. B Tocan chirimías. Sale Aquiles de dama y Tetis con acompañamiento por</i>	Aparición de Aquiles-Astrea.	<b>Parte A</b> Un criado anuncia su llegada.

	<i>una parte; y por otra Deidamia y las damas.</i>		<b>Parte B</b> Encuentro entre Aquiles-Astrea y Deidamia.			
8	<i>Sale Danteo.</i>	Danteo informa al Rey de que Lidoro llegará a Gnido.				
9	<i>A Vanse Lidoro, Danteo y Libio. B Vase el Rey y criados C Vase Deidamia y damas.</i>	La búsqueda de Aquiles. (Proyección de distintos espacios).	<b>Parte A</b> El Rey se marcha al muelle. <b>Parte B</b> Deidamia se retira a una zona del jardín para escuchar música. <b>Parte C</b> Tetis le aconseja a Aquiles que no revele su identidad.			
10	<i>Vanse (Aquiles y Tetis).</i>	Ulises escucha música como predicción. Necesidad de encontrar a Aquiles.		<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Ulises. <b>S2:</b> Deidamia. Dentro.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.	<b>Técnica</b> Una sola intervención de <b>S2.</b>
11 Otra parte del jardín	<i>A Vase (Ulises) y sale Deidamia sola. B-C Sale Aquiles D Sale Lidoro E Vase (Lidoro)</i>	Confusión en el jardín.	<b>Parte A</b> Deidamia sufre por la llegada de Lidoro. <b>Parte B</b> Aquiles-Astrea escucha la preocupación de Deidamia. <b>Parte C</b> Aquiles-Astrea le confiesa a Deidamia que un joven disfrazado la ama en secreto. <b>Parte D</b> Deidamia cree que el hombre al que se refiere es Lidoro. <b>Parte E</b> Aquiles le hace ver que no es Lidoro a quien él se refería.			

### JORNADA III. Cuadro 1. Jardín.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI		
1	<i>A-B Salen por una parte Aquiles vestido de galán y por otra Deidamia. C Asiéntanse. D MÚSICA Dentro.</i>	Escena de amor entre Aquiles y Deidamia.	<b>Parte A</b> Los amantes desean verse. <b>Parte B</b> Diálogo amoroso. <b>Parte C</b> Historia de los amantes: la situación de Aquiles (dama y galán) y la boda de Deidamia.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Aquiles. <b>S2:</b> Deidamia.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio único: distintas posiciones en el tablado. <b>Técnica</b> Alternancia.

<p>2</p>	<p><b>A-B</b> <i>Ábrese una puerta y salen Lidoro y Libio.</i>  <b>B</b> <i>Vase (Deidamia).</i>  <b>C</b> <i>Vase (Libio).</i>  <b>D</b> <i>Riñen los dos (Aquiles y Lidoro) y sale Ulises.</i></p>	<p>Discusión de Aquiles y Lidoro. Mediación de Ulises.</p>	<p><b>Parte D</b> El rechazo de Deidamia hacia Lidoro.</p> <p><b>Parte A</b> Lidoro se adentra en los jardines.</p> <p><b>Parte B</b> Lidoro pregunta a Aquiles su identidad y este se niega a darla.</p> <p><b>Parte C</b> Aquiles se declara monstruo de los jardines.</p> <p><b>Parte D</b> Ulises cree a Lidoro monstruo de los jardines.</p>	<p><b>Subescenas</b>      <b>Espacios escénicos</b>      <b>Técnica</b></p> <p><b>S1:</b> Aquiles y Deidamia. Espacio único: distintas posiciones en el tablado. Alternancia.</p> <p><b>S2:</b> Libio y Lidoro. en el tablado.</p>
<p>3 Parque</p>	<p><b>A</b> <i>Vase (Aquiles).</i>  <b>B</b> <i>Éntranse por una puerta y salen por otra (Ulises y Lidoro).</i></p>	<p>Acuerdo entre Ulises y Lidoro.</p>	<p><b>Parte A</b> Lidoro le hace ver a Ulises su error.</p> <p><b>Parte B</b> El plan de Ulises: él entrará en el cuarto de Deidamia; Lidoro disimulará sus celos.</p>	
<b>JORNADA III. Cuadro 2. Cuarto de Deidamia y jardín.</b>				
<p>4</p>	<p><b>A</b> <i>Salen Deidamia, Sirene y Cintia.</i>  <b>B</b> <i>Sale Aquiles de dama.</i></p>	<p>Deidamia conversa con sus damas.</p>	<p><b>Parte A</b> Deidamia pregunta por Astrea.</p> <p><b>Parte B</b> Aquiles-Astrea informa de que un mercader se acerca para ofrecerle regalos y le aconseja que los acepte.</p>	
<p>5</p>	<p><b>A</b> <i>Sale Ulises y Libio vestido como extranjero, y trae un cofrecillo, lo que después dirán los versos, y en las manos un sombrero con plumas, una espada de plata y un escudo dorado.</i>  <b>B</b> <i>Saca unas piezas y tiéndelas en el tablado.</i></p>	<p>La prueba de Ulises para desenmascarar a Aquiles.</p>	<p><b>Parte A</b> Ulises y Libio le ofrecen regalos a Deidamia de parte de Lidoro.</p> <p><b>Parte B</b> Deidamia regala joyas a sus damas. Aquiles-Astrea prefiere armas.</p>	
<p>6</p>	<p><b>A</b> <i>Salen el Rey, Lidoro, Danteo y gente.</i>  <b>B</b> <i>Tocan clarín y caja.</i>  <b>C</b> <i>Vase (Ulises).</i></p>	<p>La llegada del Rey.</p>	<p><b>Parte A</b> El Rey informa de la probable muerte de Astrea. Inminencia de las bodas de Deidamia y Lidoro.</p> <p><b>Parte B</b></p>	

			La música incita a Aquiles a la lucha.	
			<b>Parte C</b> Todos acuden a ver de dónde procede el ruido.	
7	<i>A Vanse (Sirene y Astrea) y Deidamia detiene a Aquiles.</i> <i>B Sale Sirene.</i>	El enfado de Aquiles.	<b>Parte A</b> Reproches de Aquiles por la boda de Deidamia. <b>Parte B</b> Deidamia se retira para poner a prueba a Aquiles-Astrea.	
8	<i>A Vanse las dos (Sirene y Deidamia).</i> <i>B Quédase suspenso (Aquiles), y sale Ulises</i> <i>C Dice dentro (Ulises) y sale por otra puerta hallando muy alborotado a Aquiles.</i>	Aquiles, Desenmascarado	<b>Parte A</b> Reflexión de Aquiles. <b>Parte B</b> Ulises regresa para poner a prueba a Aquiles-Astrea. <b>Parte C</b> Ulises descubre la verdadera identidad de Aquiles-Astrea.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Aquiles-Astrea. <b>S2:</b> Ulises.
				<b>Espacios escénicos</b> Espacio único: distintas posiciones en el tablado.
				<b>Técnica</b> <b>S1:</b> subescena muda.
9	<i>A Vase (Ulises).</i> <i>B Sale Deidamia.</i>	La decisión de Aquiles.	<b>Parte A</b> Soliloquio de Aquiles. Decide participar en la guerra. <b>Parte B</b> Aquiles se despide de Deidamia.	
10	<i>A Cantan, suena la caja y clarín a un tiempo, y sale Lidoro.</i> <i>B Salen todos, y dos criados con hachas.</i>	Aquiles descubre su identidad al resto de personajes.	<b>Parte A</b> Aquiles y Lidoro riñen; Deidamia pide ayuda. <b>Parte B</b> Aquiles es acosado por todos.	
11	<i>Ábrese un peñasco y vese Apertura a marina y selva</i> <i>Tetis sobre un caballo, en ondas de mar.</i>	La aparición de Tetis.		



12. *Fieras afemina amor*. El espacio mítico y el espacio urbano



Hans Cranach  
*Hércules en la corte de Onfalia*  
Museo Thyssen-Bornemisza, Madrid

---

YOLE

[...]

Quítale esa clava tú,  
mientras le ciño esta rueca  
yo, y ahora todas vosotras  
la nunca peinada greña  
de su cabello, de cintas  
en desaliñadas trenzas  
prended

UNA

¡Qué hermoso le vamos  
dejando!  
(III, p. 1070)

---



### 12.1. Espacios patentes y latentes

Después de escuchar de unos y otros voces que instan a la huida hacia el bosque, el llano, el monte o la ribera, salen al escenario las Hespérides, para entrar inmediatamente después a refugiarse en sus jardines. Este espacio mítico sugiere y anticipa una reelaboración del célebre episodio de las manzanas doradas, protagonizado por Hércules. El escenario queda momentáneamente vacío, lapso en el que este héroe mantiene la atención del espectador con sus palabras en espacio latente, sale su criado Licas y casi inmediatamente después, Hércules, luchando con un león que acaba venciendo. La valentía del héroe queda patente en las historias que, como pinceladas, va ofreciéndonos él mismo y de las que extraemos espacios ausentes:

Si vencí a las serpientes en la cuna,  
La hidra feroz en la lerneá laguna,  
Si en Calidonia al fiero  
Espín, si en el abismo al Cancerbero,  
Y al toro de Aqueloo en Tesalia, ¿es mucho  
Venza en Libia al león con quien hoy lucho?  
(I, p. 959-960)

Calderón modifica tres de los lugares en los que las fuentes clásicas sitúan sus trabajos: el toro de Creta, el jabalí de Erimanto y el león de Nemea. Este último se asimila a la hazaña del robo de las manzanas de oro de las Hespérides, que los mitógrafos sitúan ora en Libia, ora al pie del Atlas, ora en el país de los Hiperbóreos<sup>177</sup>.

Galán y criado prosiguen su periplo por Libia y deciden seguir a un grupo de gente que se divisa a lo lejos, en busca de las damas a las que han salvado. Durante el trayecto, Licas nos informa de que Hércules ha dejado la guarda del Parnaso para cumplir con el cometido de Euristio, rey de Libia, trasunto de Euristeo, primo del héroe a cuyas órdenes realizó los doce trabajos. Poco después se descubre «la fachada de un palacio ricamente adornado de jaspes y bronces, y como dicen los versos, coronada de un pensil, cuyas hojas eran doradas y sus frutas de oro», según reza en la acotación (I, p. 961). El palacio cobra carta de naturaleza en los versos de Hércules, pues es espejo del sol y multiplica sus reflejos; el jardín, por su parte, exhibe una primavera ideal donde

---

<sup>177</sup> Grimal, 2006, s.v. Heracles.

despunta el portentoso árbol.

Es significativo que Calderón haga de este espacio un hallazgo casual del protagonista. De hecho, Licas con anterioridad se sorprende al verse en Libia, pues su rey les ha mandado allí «no me meto ahora en discurrir para qué efecto» (I, p. 960).

Cuando llama a las puertas del palacio, Hércules escucha unas voces de auxilio en espacio latente y se desplaza a la zona de bosque, de donde procede el ruido. El héroe abandona el escenario dejando a Licas solo en él y vuelve a salir con Hesperia en brazos, tras haberla rescatado de la sima donde había caído<sup>178</sup>.

La dama, pese a que se resiste a desvelar el misterio del alcázar, accede a contar su historia. Ella es una de las tres hijas, junto con Egle y Verusa, que Héspero, dejó recluidas en ese recinto con un jardín y un árbol de frutos de oro custodiado por un dragón; mientras, él se trasladaba a Europa y daba nombre a Hesperia o España, «su provincia más bella,/ más abundante, más rica,/ más ilustre y más suprema» (I, p. 968).

Calderón enlaza el mito de la manzana dorada del juicio de Paris con el del árbol de las manzanas de oro que había ordenado plantar la diosa Hera, derivando así la conversación entre Hércules y Hesperia hacia el personaje de Venus y el tema del amor. El héroe rechaza completamente este sentimiento e incluso se burla de él aludiendo al episodio en el que Aquiles se viste de mujer por ganarse el favor de Deidamia, tema tratado ya por el dramaturgo en *El monstruo de los jardines* y que anticipa una acción similar en *Fieras afemina amor*.

La separación de Hesperia, por un lado, y de Hércules y Licas, por otro, nos sitúa de nuevo en el bosque, donde los dos últimos personajes reflexionan brevemente sobre lo sucedido para quedarse Hércules solo y rendirse al sueño. Es entonces cuando Venus y Cupido urden una trama para hacer que ame a Yole, princesa de Libia, mientras que esta lo aborrezca.

A continuación, un vapor va creciendo hasta formar una gruta, proceso que vive en sueños Hércules, que en su confusión cree que Atlante ha dejado caer su *axis mundi* y, en un intento por sujetar los cielos, se va hundiendo en la que parece ser la sima donde cayó la hespéride. Esta parte es breve y da paso a la división de la gruta, en cuyo interior la imagen de Yole le insta, en un diálogo subjetivo (en sueños) a que aborrezca el amor y triunfe en las armas. La escena recuerda bastante a la del gabinete de Dánae

---

<sup>178</sup> Pellen-Barde, 2008, desarrolla el tópico de la caída en la sima, asociado al fracaso, y señala estos referentes literarios: las composiciones del *Romancero viejo* de Rodrigo y *Don Quijote de la Mancha*, con la caída de Sancho tras el gobierno de la ínsula Barataria.

en *Andrómeda y Perseo*, aunque presenta una menor complejidad escenográfica. Recordemos que al final de la jornada I, Mercurio, con apariencia de Andrómeda, arrastra a Perseo hasta la gruta de Morfeo para revelarle su origen. La jornada siguiente retoma la acción, que lleva al protagonista a la célebre cueva. Allí cae dormido y, en sueños, se representa el momento en el que fue concebido. Poco después conocerá a la verdadera Andrómeda y la salvará de su trágico destino.

Licas y otros soldados visten a Hércules con la piel del león vencido. Su atuendo proyecta una mayor fuerza al personaje, imperturbable en la batalla. Euristio se muestra agradecido y le explica el motivo por el que le ha solicitado su ayuda: el rey de Tesalia, Aristeo, invade sus dominios ante el rechazo de casar a su hija con él, ya que abandonaría su reino. A continuación, le ofrece en matrimonio a Yole, para que gobierne Libia, propuesta que declina Hércules al confesar el que será su lema: «sé vencer y no sé amar». Su decisión tranquiliza a Anteo, amante de la infanta, pero cuando esta sale a escena, deja hechizado a Hércules con su hermosura. La secuencia se completa con la aparición de Cupido y de Venus, que confirman los sentimientos contrarios de Yole y Hércules y dejan en suspenso un conflicto amoroso que se desarrollará en la siguiente jornada.

La ciudad de Libia es el nuevo escenario en el que se sitúa la acción, algo singular en las comedias mitológicas ya analizadas, que no presentan ningún ambiente urbano. Al ritmo marcial de una escuadra de soldados le siguen Hércules y Aristeo, ya cautivo. Los dos divisan en el horizonte la muralla de una gran ciudad, que es descrita en la acotación inicial con detalle (II, p. 998), de forma que podríamos dibujar su contorno: sus muros son altos y tienen amplias cortinas y armonía en sus baluartes; en la fachada principal, cuya puerta está provista de pilastras, frisos y dinteles, se eleva un torreón rematado con almenas. La fortificación deja asomar picas, alabardas y banderas que potencian su perfil de ciudad militar.

El diseño descrito no revela la altitud soberbia de las torres de Babilonia en *La hija del aire*, ni la luz breve e ilusoria de *El príncipe constante*, no es una ciudad divina ni infernal, sino que ofrece una visión perfecta del recinto fortificado, un microcosmos que manifiesta el poder de Euristio, en el que el ejército tiene un papel destacado<sup>179</sup>.

Una música ajena a lo bélico precede a la salida de Licas, que informa a

---

<sup>179</sup> Cancelliere, 2006, analiza las funciones de la ciudad en el teatro de Calderón y distingue varios tipos, pero no alude a la que nos ocupa: la ciudad trágica (*Las armas de la hermosura*), la Civitas terrena (*La hija del aire*), la Civitas infernalis (*Origen, pérdida y restauración de la Virgen del Sagrario*), la Civitas Dei (*El gran príncipe de Fez*).

Hércules de la celebración de las bodas de Yole y Anteo en el templo de Palas. El héroe propone entonces aliarse con Aristeo frente al rey de Tesalia para vengar sus respectivas afrentas: incumplir la palabra de entregarle a Yole al primero y negársela al segundo.

Un cambio de cuadro presenta a músicos, seguidos de Euristio, Yole y Anteo en la ciudad, saliendo del templo de Palas. A estos se suma Hércules para pedir explicaciones sobre la boda de Yole con Anteo. La infanta expresa que ha cumplido su voluntad en un discurso que se ve interrumpido por voces de guerra. Los gritos proceden, como aclara Licas, de la huida de Aristeo, quien ha formado una escuadra con sus propios soldados y otros anteriormente afines al rey de Libia. Este hecho es la excusa de Hércules para retar a Anteo a enfrentarse en la batalla, lo que genera la desesperación de la princesa, que se une a la contienda: «Todo va a perderse. Pues/ no quede en resguardo nada:/ ¡dadme un caballo!» (II, p. 1012).

Mientras se desarrolla la batalla en espacio latente, el escenario se torna bosque, donde las Hespérides se preguntan por lo que está sucediendo entre el alcázar y el monte. Licas sale y dilucida la situación, que se actualiza con la caída del caballo de Yole, a quien escuchamos pedir auxilio instantes antes de despeñarse y ser rescatada por Cupido. El dios del Amor la deja al cuidado de las Hespérides, que la llevan a un lugar apartado para que pueda descansar.

Anteo confirma la muerte de Euristio y teme no hallar a Yole con vida, pero sus dudas pronto se disipan favorablemente cuando aparece Cibele, su madre en la mitología clásica y en la obra, que le anticipa su riña con Hércules. La acotación que introduce a la diosa sugiere una escena de suprarrealidad, donde el bosque potencia lo originario: «Rasgándose las nubes, que eran cielo del bosque, apareció en lo más alto de la frente del teatro Cibele, diosa de la tierra» (II, p. 1020). Cibele despliega entonces toda la potencia de la Naturaleza difundiendo luz, sobre su simbólico trono engalanado con flores, esparciéndolas por el aire y haciendo aparecer animales entre los bastidores, que se suman a la ferocidad a los cuatro leones de su carro. La diosa utiliza un lenguaje volátil y musical y pronto desaparece para dar paso a una escena en la que Hércules, Aristeo y Licas salen al bosque mientras Anteo huye al monte.

El héroe comenta que pronto será rey de Libia y que Yole será su esposa, pero él no se rendirá a los encantos del amor. Su declaración enfada a Cibele, quien, en contraste con la aparición anterior, muestra su lado más sombrío y tenebroso, para evitar que Hércules se aproxime hacia donde se encuentra la princesa. Esto lo consigue haciendo que las fuerzas telúricas dificulten su paso formando cavidades al pie de un

volcán que atraviesa el escenario. El humo que este exhala hace que los personajes entren en un espacio onírico con una niebla que no les deja ver las torres que les han de guiar hasta el jardín de las Hespérides. No obstante, el paisaje se restablece cuando Licas y Hércules se marchan. Aristeo entonces queda solo y es informado por Verusa del paradero de Yole.

El último cuadro de la jornada II focaliza la acción de nuevo en Hércules y Licas, quienes se dirigen hacia el Parnaso, representado con el mítico monte poblado de vegetación, con sus nueve musas y su fuente, presente en la escenografía sin agua. El héroe solicita a Calíope, musa de la poesía épica, que le ayude a resistir el amor hacia Yole y que Pegaso le lleve hasta el jardín de las Hespérides. La segunda petición le es concedida y, tras subirse a lomos del caballo alado, las musas se llevan pedazos del monte, hasta hacerlo desaparecer.

En relación con el Parnaso, Julio Vélez-Sainz afirma que el dramaturgo desarrolla en *Fieras afemina amor* niveles de significado escondidos con fines políticos, que derivan de la identificación entre Felipe IV y Apolo, cuyo precedente es *El laurel de Apolo*, y de la grandeza del imperio a través del monte de la fama, que también aparece en *El sacro Parnaso*<sup>180</sup>. A este respecto, es significativo que en la obra que analizamos, la primera publicada tras la muerte del rey, solo aparezca el dios del Sol aludido.

El jardín de las Hespérides abre la jornada III, donde acude Hércules, siempre resistiéndose al amor, para tomar los frutos del árbol custodiados por el dragón, segunda fiera a la que vence. La hazaña se resuelve con agilidad y la fiera es vencida y mostrada sobre el escenario, al que todos acuden del palacio y del monte, llamados por el héroe. Hasta el momento, el jardín se ha limitado a albergar un episodio mitológico, por lo que está exento de los valores de este espacio en la producción calderoniana. No obstante, cuando Hércules y Anteo se retiran tras quedar emplazados en el bosque para el duelo que tenían pendiente, se crea una escena de complicidad entre damas propia del jardín aurisecular. Así, Verusa, Egle y Hesperia declaran la intención de ayudar a Yole con su belleza, su voz y su inteligencia. Las Hespérides, diosas vespertinas con una voz coral cuyo cometido es la vigilancia del árbol prodigioso, se deslindan del jardín mítico para cobrar cada una su personalidad propia e intervenir en la acción ayudando a la infanta. La escena del jardín se cierra con la aparición de Venus y Cupido, también propicia para la princesa y contraria a Hércules, quien sufrirá amar y no ser correspondido.

---

<sup>180</sup> Vélez-Sainz, 2011.

Una mutación de bosque acoge el enfrentamiento entre Hércules y Anteo, que se resuelve con la derrota y muerte de este último, cuando deja de estar en contacto con la tierra. La escena va seguida de una aparición en la que se abre el suelo y se forma una pirámide de mármol, a modo de edificio fúnebre, de la que sale Cibele. Cirlot asigna a este elemento el símbolo primario de «tierra en su aspecto materno», recogido en la cultura megalítica y en la tradición europea<sup>181</sup>. Esta nueva forma triangular se añade a la del monte Parnaso de la jornada anterior. A ambos espacios se les otorga un carácter fugaz. De este modo, el monte de las musas se deshace en el escenario, «causando más novedad en todos lo que dejaron de ver que lo que vieron» (II, p.1032), y la pirámide desaparece instantes antes de que Cibele inicie la elegía por su hijo. En su lamento, significativamente, se rebela contra el monte Parnaso para vengarse de Hércules.

Acerca de esta construcción, Díez Borque destaca en Calderón su uso en tanto en los autos sacramentales (asociada a la Eucaristía) y en el teatro mitológico (vinculada a la grandiosidad)<sup>182</sup>. Se trata, además, de una imagen con resonancias en la poesía barroca. Con ella inicia Sor Juana Inés de la Cruz su *Sueño Primero*, donde eleva una figura etérea y fúnebre hacia el cielo: «Piramidal, funesta, de la tierra/ nacida sombra». Góngora también la utiliza en la *Fábula de Polifemo y Galatea*, cuando Acis es alcanzado por la roca lanzada por el cíclope, pero en este caso no se trata de una forma aérea, sino de un sólido monumento funerario. «La mayor punta de la excelsa roca» se transforma en una edificación que aporta grandeza y solemnidad a la muerte del joven: «urna es mucha, pirámide no poca».

En la escena siguiente, la conversación entre Verusa y Aristeo aclara el lugar donde se encuentran: «de tu alcázar has salido/ al monte» (III, p. 1053). La hespéride potencia su hermosura con el símbolo del espejo, algo que se observa en Calderón en los autos sacramentales *El gran teatro del mundo* o en *El gran mercado del mundo*, donde el Desengaño ofrece un espejo a la Hermosura, que, al mirarse, muestra la vanidad de todo. No obstante, el objeto no aparece en *Fieras afemina amor* con esta finalidad, sino que pretende reflejar la fealdad de Hércules, para suscitar el enamoramiento del héroe, a lo que le sigue la voz de Egle y la inteligencia de Hesperia.

Lo anterior ilustra la preceptiva de León Hebreo, quien expone que el amor nace de la hermosura, pero que se halla «en aquél a quien le falta o la desea». A continuación, señala que «La hermosura es gracia que, deleitando al ánimo con el conocimiento della,

---

<sup>181</sup> Cirlot, 2007, s.v. Pirámide.

<sup>182</sup> Díez Borque, 2003, pp. 75-76.

lo mueve a amar». Esta gracia se percibe, en primer lugar, a través de los «sentidos espirituales» (la vista y el oído) y, después, en las virtudes cognoscitivas<sup>183</sup>.

La situación de los personajes en un lugar que deja ver el monte y el palacio de las Hespérides se hace patente cuando sale Yole y explica cómo llegó hasta allí:

el desbocado corcel,  
saliendo de la batalla,  
me trajo al monte; que aunque  
vi que Anteo me seguía,  
deste alcázar me amparé  
por estar en él segura  
tanto de ti como de él  
(III, pp. 1059-1060)

La princesa finge querer ser la esposa de Hércules y le insta a que vaya a sus palacios mudando «la bruta piel/ a real púrpura» (III, p. 1061). Verusa, Egle y Hesperia, por su parte, abandonan también su alcázar y su jardín para trasladarse a la corte de Yole.

El nuevo espacio, un real salón, se introduce justo después de que Hércules confiese a las ninfas del Parnaso: «Ya sé amar y no vencer» (III, p. 1065). Su enamoramiento hace que olvide la guarda que por mediación de Apolo debía ofrecerle a las musas y le traerá nefastas consecuencias, según el anuncio de Venus y Cupido.

El héroe se encuentra rodeado de grandes lujos en palacio y cree gozar del amor de Hesperia, quien, cuando el amante engañado cae dormido, lo viste de mujer con ayuda de las Hespérides. Hércules vuelve a mirarse en un espejo y comprueba sus nuevas galas, pero lo que verdaderamente le hace sufrir es verse engañado por Yole.

Una de las peculiaridades del Barroco es la vulgarización del mito clásico en las artes, algo que se puede observar en los dioses humanizados de las comedias, que sufren un distanciamiento épico a través de situaciones que revelan sus debilidades. Esta profusa técnica, identificable en *Los triunfos de Baco*, de Velázquez, en *Hércules bebido*, de Rubens o en la poesía burlesca de Góngora y Quevedo, se advierte de manera especial en esta obra.

*Fieras afemina amor*, que parte del episodio clásico en el que Onfalia le obliga

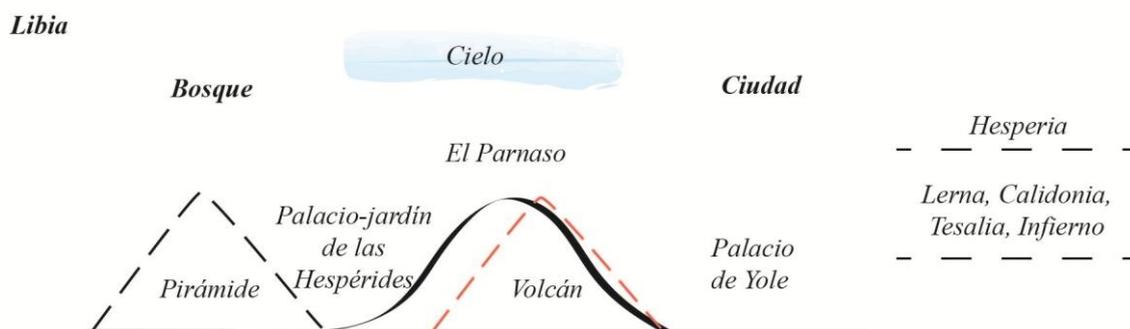
---

<sup>183</sup> Hebreo, *Diálogos de amor*, p. 202.

a vestirse de mujer y a realizar labores cotidianas, nos ofrece a un Hércules ridiculizado por Yole al exponerlo con vestimenta y actitud afeminadas delante de los habitantes del país que habría de gobernar, Libia.

Cuando todos llegan, Hércules queda en evidencia y es llevado por las musas hasta las plantas de Venus y Cupido, que aparecen en un suntuoso carro para cumplir la venganza de Yole y, para que vea «Quien quiso que las mujeres/ esclavas del hombre sean/ Que él es su esclavo, pues es/ Esclavo de Amor por ellas» (III, p. 1074).

**Figura 25: Recreación del espacio de *Fieras afemina amor***



## 12.2. Escenas dinámicas y espacios itinerantes

La acción de la obra se mueve entre dos espacios: el bosque y la ciudad. El primero contiene parajes mitológicos y elementos maravillosos y, además, concentra las escenas dinámicas y los EI. En cambio, la ciudad es un espacio social, vinculado a la acción militar y sujeto a las normas cortesanas.

Las primeras escenas trazan el EI que realizan Licas y Hércules desde el bosque hasta el palacio de las Hespérides (I, 1, 2-I, 1, 3A), justo después de quedar abatido el león.

El origen del desplazamiento lo observamos en la intervención de Licas: «¿No será bien, señor, seguir aquella/ hermosa tropa bella,/ a que nos dé las gracias de haber sido/ los dos que las hemos defendido?» (I, p. 960). El recorrido y el momento y lugar de destino se evidencian en las palabras del mismo personaje: «Pues sea,/ ya que el monte permite que se vea/ allí un rico palacio,/ platica para mí» (I, p. 961); «Ya de aquí se descubre» (I, p. 961).

Justo cuando llegan al lugar de destino, se crea suspense retrasando su entrada al

palacio y sus jardines. Hércules escucha unas voces y sale de escena para rescatar a Hesperia (I, 1, 4A-B), formando con ella una subescena en espacio latente mientras Licás permanece en el escenario. A continuación, se forman otras dos subescenas, como se indica en la acotación: «Apártanse Hércules y Licás, y Hesperia se acerca al palacio» (I, p. 974). Esto ofrece una doble perspectiva, pues primero se desplaza la atención hacia Hesperia y su entrada en el palacio, donde la esperan sus hermanas, para después, en un cambio de cuadro, volver al bosque y proseguir con la acción de Hércules y Licás (I, 2, 6).

En un momento de descanso (I, 2, 8C), Hércules es inducido a amar a Yole y despierta con las voces «dentro» de Eurístio, que anuncia la salida progresiva de personajes que confirman la consecución de los planes de Venus y Cupido.

Una elipsis de la captura de Arísteo por Hércules da inicio a la jornada II. Aquí se advierte el acercamiento de los dos personajes a la ciudad, a los que después se suma Licás. Así, Hércules enuncia: «Ya desde aquí se descubren/ torreones y murallas/ de la gran corte de Libia» (II, p. 999). Un poco después añade: «lleguemos al muro por si se alcanza a ver algo» (II, p. 1000). Hay un cambio de cuadro que trunca el EI y que ofrece otra perspectiva más próxima a la ciudad, según precisa la acotación: «se abrieron las puertas de la muralla, y, viéndose a lo lejos mal divisadas señas de población y templo» (II, p. 1006).

En el bosque (II, 3, 7B), Yole se cae del caballo en espacio latente y es trasladada al escenario después de una breve ticoscopia, lo que forma STP. Cuando despierta la princesa, vuelve sobre lo sucedido instantes antes de su caída, recreando así el fragor de la batalla y la dulzura de su caída gracias a un «céfiro alado» (II, p. 1017). El discurso de Anteo nos permitirá reconstruir la acción, pues explica el desenlace de la batalla y cómo ha acudido al bosque en busca de Yole despeñada.

Anteo huye al monte mientras Licás, Hércules y Arísteo, dentro, se disponen a salir (II, 3, 10), lo que inicia una transformación del espacio, provocada por la acción de Cibele y que queda enmarcada con estos comentarios: «LICÁS: Ya de aquí/ de sus torres se descubren/ los homenajes» (II, p. 1024); «HÉRCULES: Aun a mí/ la vista perturba, pues/ ni veo alcázar ni jardín» (II, p. 1025). Cuando Hércules se retira de la escena, «la tierra/ sus simas vuelve a cubrir,/ el humo a desvanecer/ y el alcázar a lucir» (II, p. 1026).

Por último, en la jornada III solo advertimos una escena significativa (III, 3, 6B). Se trata de una ECB con dos subescenas: Licás y Hércules, por un lado, y Verusa, por

otro. Ambas se funden en una para dar paso a una escena en la que hespéride le ofrece un espejo, principio de un enamoramiento que acabará sometiendo al héroe a los encantos de Yole.

### 12.3. Segmentación de la estructura dramática

JORNADA I. Libia. Cuadro 1. Bosque.				
Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI	
1	<i>A Dentro voces, y salen atravesando el tablado por diversas partes Verusa, Egle y Hesperia, seguidas de otras Ninfas.</i> <i>B Hércules Dentro.</i>	La fiera atrapada.	<b>Parte A</b> Dispersión de personajes. Huida a los jardines. <b>Parte B</b> Hércules lucha contra un león.	
2	<i>Arrójale de sí y él, tropezando en Licas, cae al vestuario.</i>	La valentía de Hércules.		<b>EI:</b> Del bosque al palacio. Aproximación.
3 Palacio	<i>A Corriose el foro del bosque y descubriose la fachada de un palacio ricamente adornado de jaspes y bronces, y como dicen los versos, coronada de un pensil, cuyas hojas eran doradas y sus frutas de oro.</i> <i>B Voz primera. Dentro.</i>	Hércules y Licas llegan al palacio.	<b>Parte A</b> Descripción del palacio y su jardín. <b>Parte B</b> A las puertas del templo. <b>Diálogo en espacio múltiple.</b>	<b>EI:</b> Del bosque al palacio. Llegada.
4	<i>A Toda la música dentro del palacio</i> <i>B Vase (Hércules).</i> <i>C Sale Hércules con ella en brazos.</i> <i>D Quiérese ir (Hesperia), y él (Hércules) la detiene.</i>	Hércules salva a Hesperia.	<b>Parte A</b> Hércules se dispone a entrar. El lamento de Hesperia. <b>Parte B</b> El rescate de Hesperia. <b>Ticoscopia.</b> <b>Parte C</b> Hesperia había caído en una sima. <b>Parte D</b> Hesperia cuenta la historia de Atlante.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Hércules y Licas. <b>S2:</b> Hesperia. Dentro. <b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente. <b>Técnica</b> Indeterminada. <b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Licas. <b>S2:</b> Hércules y Hesperia. Dentro. <b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente. <b>Técnica</b> Alternancia.
5 ECB	<i>Apártanse Hércules y Licas, y Hesperia se acerca al palacio.</i>	Hesperia y Hércules toman caminos diferentes.	<b>Parte A</b> Hércules y Licas se alejan del jardín. <b>Parte B</b> Hesperia se acerca al jardín.	<b>Subescenas</b> <b>S1:</b> Hesperia. <b>S2:</b> Hércules Licas. <b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado. <b>Técnica</b> Indeterminada.
JORNADA I. Cuadro 2. Bosque				
6	<i>A Éntranse, cerrando la puerta, y cubriéndose el palacio con los mismos bastidores del bosque. Vuelven por otra parte Hércules y Licas.</i> <i>B Vase (Licas).</i>	El descanso de Hércules.	<b>Parte A</b> Reflexión de Hércules y Licas sobre lo ocurrido. <b>Parte B</b> Hércules se dispone a dormir.	
7	<i>Quedándose dormido, aparecieron cantando en el aire a un lado Cupido y a otro Venus pendientes</i>	Cupido idea un castigo para Hércules por no creer en el amor.		

	<i>en igual correspondencia de dos resplandores que a manera de pirámide bajaban en disminución desde lo más alto a rematar en un tronillo en que venían sentados.</i>			
8	<p><b>A</b> Con esta repetición, desaparecieron los dos y empezó a levantarse de la tierra un pequeño vapor que, lentamente creciendo, llegó a transformarse en pavorosa gruta.</p> <p><b>B</b> Dividióse la gruta en dos mitades dejando ver como que dentro de sí la contenía a Yole, dama bizarra, elevada en el aire.</p> <p><b>C</b> Euristio Dentro.</p>	El sueño de Hércules.	<p><b>Parte A</b> Confusión de Hércules.</p> <p><b>Parte B</b> La visión de Yole.</p> <p><b>Parte C</b> Hércules despierta.</p>	<p><b>Subescenas</b></p> <p><b>S1:</b> Euristio. Dentro. <b>S2:</b> Hércules.</p> <p><b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.</p> <p><b>Técnica</b> Una sola intervención de <b>S1</b>.</p>
9	<p><b>A</b> Salen Licas y por otra parte soldados que traían la piel del león.</p> <p><b>B</b> Salen el Rey, Anteo y soldados.</p>	El premio de Hércules.	<p><b>Parte A</b> Hércules se pone la piel del león para recibir al rey.</p> <p><b>Parte B</b> El rey ofrece su reino a Hércules.</p>	
10	Las cajas, y sale Yole con sus damas.	Hércules queda prendado de Yole.		
11	Al tiempo que, suspensos los dos, manifestaba cada uno su contrario afecto, aparecieron en lo más alto de la escena Venus y Cupido volando sobre dos blancos cisnes que, moviendo las alas, sustentaban en ellas dos pequeños tronos, revestidos de sobrepuestas bichas y florones de oro, en que venían sentados; [...].	El rey quiere entregarle su hija a Yole, enamorada de Anteo.		

## JORNADA II. Cuadro 1. Ciudad.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI
1	<i>A Habiendo hecho blanco los instrumentos, empezó la segunda jornada con cajas y trompetas; y, transmutándose la en populosa ciudad murada, se vio en el pequeño recinto de un teatro tan gran fortificación que, a merced del arte, cupo en ella la inmensa fábrica de altos muros, dilatadas cortinas y regulares baluartes, a quien no poco hermoseaban asomados como acaso por diferentes claraboyas, militares instrumentos de picas, alabardas y banderas. La principal fachada era la puerta, guarnecida de pilastras, frisos y dinteles, desde</i>	Aproximación de Hércules y Aristeo a la ciudad.	

	<i>cuyo torreón corrían compartidas almenas que coronaban todo el edificio. [...].</i>			
2	A-B Sale Licas.	Hércules quiere a Yole como esposa.	<p><b>Parte A</b> Licas informa de la boda de Yole y Anteo.</p> <p><b>Parte B</b> Hércules pide ayuda a Aristeo para deshacer la boda.</p>	<p><b>Subescenas</b>      <b>Espacios escénicos</b>      <b>Técnica</b></p> <p><b>S1:</b> Hércules y Licas. <b>S2:</b> Aristeo. Apartado.</p> <p>Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.</p> <p><b>S2:</b> subescena muda.</p>

### JORNADA II. Cuadro 2. Apertura de la muralla. Perspectiva de población y templo.

3	<i>Prosiguiendo con la música que habían cantado primero, se abrieron las puertas de la muralla, y viéndose a lo lejos mal divisadas señas de población y templo, salieron al tablado músicos y damas, y detrás Euristio, Yole y Anteo.</i>	Las bodas de Yole y Anteo.		
4	<i>Al entrarse el Rey, sale Hércules.</i>	Yole rechaza a Hércules.		<p><b>Subescenas</b>      <b>Espacios escénicos</b>      <b>Técnica</b></p> <p><b>S1:</b> Rey, Hércules, Anteo, Yole. <b>S2:</b> Voces. Dentro.</p> <p>Espacio múltiple: patente y latente.</p> <p>Una sola intervención de <b>S2</b>.</p>
5	A Sale Licas. B Voces Dentro. C Vanse (Hércules y Anteo). D Vase (el Rey).	Licas trae novedades.	<p><b>Parte A</b> Aristeo ha huido.</p> <p><b>Parte B</b> Hércules reta a Anteo a acudir a la batalla.</p> <p><b>Parte C</b> El rey les sigue.</p> <p><b>Parte D</b> Yole teme la derrota de Anteo.</p>	<p><b>Subescenas</b>      <b>Espacios escénicos</b>      <b>Técnica</b></p> <p><b>S1:</b> Hércules, Anteo, Yole, Rey, Licas. <b>S2:</b> Voces. Dentro.</p> <p>Espacio múltiple: patente y latente.</p> <p>Una sola intervención de <b>S2</b>.</p>

### JORNADA II. Cuadro 3. Bosque

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI
6	<i>Fíngese dentro la batalla y, cubriéndose el muro con el teatro del primero bosque, salen como asustadas, oyendo a lo lejos el estruendo de las armas, Egle y Verusa teniendo a Hesperia.</i>	Confusión. Hesperia desea volver a ver a Hércules.	
7	Sale Licas.	Licas informa a Hesperia y a sus hermanas de lo sucedido.	<p><b>Parte A</b> Hércules va venciendo en la batalla.</p> <p><b>Parte B</b> Yole se despeña. <b>Ticoscopia.</b></p> <p><b>Subescenas</b>      <b>Espacios escénicos</b>      <b>Técnica</b></p> <p><b>S1:</b> Hesperia y hermanas, Licas. <b>S2:</b> Yole y</p> <p>Espacio múltiple: patente y latente.</p> <p>Una sola intervención de <b>S2</b>.</p>

			Cupido. Dentro. <b>STP: S2.</b>
8	<i>A Al decir Yole este verso, desde no poca altura cayeron abrazados al tablado ella y Cupido, y dejándola desmayada entre las tres, volvió arrebatadamente a desaparecer, representando en el aire los siguientes versos. B Vase (Cupido).</i>	Yole tras la batalla.	<b>Parte A</b> Cupido deja a Yole con las Hespérides. <b>Parte B</b> La historia de Yole: su padre murió y ella guerreó para vengarlo.
9	<i>A-B Vase Licas y sale Anteo.</i>	Anteo, sin noticias de Yole.	<b>Parte A</b> Anteo teme que Yole no viva. <b>Parte B</b> Cibele anima a Anteo. Diálogo en espacio múltiple.
10	<i>A Rasgándose las nubes, que eran cielo del bosque, apareció en lo más alto de la frente del teatro Cibele, diosa de la tierra, en un trono de flores [...]. Traía en una mano la copia de Amaltea derramando flores, y en la otra, la rienda [...] de cuatro leones [...]. B Desapareció (Cibele), midiendo con la Música la distancia de lo alto.</i>	Cibele, al lado de Anteo.	<b>Parte A</b> Cibele informa de que Yole está viva y de cómo no dejarle vencer a Hércules. <b>Parte B</b> Anteo huye al monte.
11	<i>A Vase (Anteo). Salen Hércules, Aristeo y Licas. B Apenas desde lo alto pronunció Cibele este medio verso, cuando se oyeron en el aire truenos y en la tierra temblores; y abriéndose en ella un volcán que atravesaba todo el tablado, arrojó de sí tan condensados humos que oscurecieron el teatro [...]. C Vase (Licas).</i>	Cibele, en contra de Hércules.	<b>Parte A</b> Hércules y Anteo se dirigen al jardín de las Hespérides. <b>Parte B</b> Confusión provocada por Cibele que impide ver el alcázar y el jardín a Hércules. <b>Parte C</b> Se restablece todo.
12	<i>Vase Aristeo y salen Hércules y Licas.</i>	Acercamiento al monte Parnaso.	

**Subescenas**      **Espacios escénicos**      **Técnica**  
**S1:** Anteo.      Espacio múltiple: Alternancia.  
**S2:** Licas,      patente y latente.  
Hércules, Aristeo.  
Dentro.

#### JORNADA II. Cuadro 4. El Parnaso.

13	<i>Al entrarse los dos, empezó a descubrirse un monte cuya eminencia, casi de improviso, frisó las nubes con la cumbre y los bastidores con la falda, de suerte que no dejó más foro el teatro que su mismo foro y un pedazo de nuevo cielo, que a espaldas suyas, por entre tremoladas bambalinas y quebradas peñas, fingía lejanos horizontes. Ocupaba su cima el Pegaso, extendidas las alas, como haciendo sombra al risco</i>	Hércules va al Parnaso en busca de Pegaso para acceder al jardín de las Hespérides. «Hércules sabe vencer pero no amar».	
----	--	--	--

de Calíope, principal musa de las nueve, desde cuyo superior asiento derribaban los peñascos sus últimos perfiles. [...].

### JORNADA III. Cuadro 1. Jardín.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI
1	<i>Para empezar la tercera jornada no solo se contuvo el Coliseo, como hasta aquí, en limitados foros, pero, abriéndose el seno, se dilató hasta topar con el último centro de su muro; y con ser tan grande la distancia, aún la hizo mayor la perspectiva. Era un hermoso jardín cuyas calles tenían por guarda de sus emparrados dobladas pilastras de mármol blanco, con remates de lo mismo. Al pie de cada pilastra había un tiesto de porcelana con sus más usados frutos. Lo que se descubría de ellas eran unos enrejados a manera de glorietas, cubiertas de hojas y flores, de suerte que, mirando por cualquiera parte, cualquiera entrecalle era una dilatada galería. [...].</i>	Hércules en el jardín de las Hespérides.	
2	<b>A-B-C</b> <i>Dentro golpes, y salen por una parte Aristeo, Licas, soldados, y por otra Hesperia, Egle, Verusa y Yole, y Anteo a lo largo.</i>	Tras la batalla.	<p><b>Parte A</b> Desenlace de la batalla. La muerte del rey.</p> <p><b>Parte B</b> Hércules emplaza a Anteo para retarse en el bosque.</p> <p><b>Parte C</b> Las Hespérides consuelan a Yole. El espejo.</p>
3	<b>A</b> <i>Vanse (las Hespérides).</i> <b>B</b> <i>Venus y Cupido, cantando a sus lados, sin verlos.</i>	La intervención de Cupido y de Venus.	<p><b>Parte A</b> El temor de Yole por la muerte de Anteo.</p> <p><b>Parte B</b> Cupido y Venus incitan a Yole a que finja halagos ante Hércules.</p> <p><b>Parte C</b> Cupido hará que Hércules ame y que no sea correspondido.</p>

### JORNADA III. Cuadro 2. Bosque.

4	<i>Vanse y cúbrese el jardín con el bosque, y salen Anteo y Hércules.</i>	El duelo entre Anteo y Hércules. La muerte de Anteo.	
---	---	--	--

5 Pirámide	<i>En esta última lucha levantó de la tierra Hércules a Anteo y, significando que en vez de arrojarle a ella le arrojaba al aire [...] al entrarse Hércules victorioso, se abrió la tierra y salió de ella Cibebe en una eminente pirámide de mármor, como construido monumento al cadáver de su hijo[...]</i>	El dolor de Cibebe. Ira contra el Parnaso.	
---------------	--	--	--

### JORNADA III. Cuadro 3. Jardín y parte de monte.

6 ECB	<i>A Cúbrese la apariencia y sale Verusa con un espejo, deteniéndola Aristeo. B Retírase Aristeo y salen Hércules y Licas. C A Verusa. D Sale Egle cantando. E Sale Hesperia.</i>	Las Hespérides templan a Hércules.	<p><b>Parte A</b> Aristeo alaba la hermosura de Verusa. El espejo.</p> <p><b>Parte B</b> La altivez de Hércules cede paso al amor.</p> <p><b>Parte C</b> La fealdad de Hércules. El espejo.</p> <p><b>Parte D</b> La voz de Egle calma a Hércules.</p> <p><b>Parte E</b> Hesperia da ejemplos de amantes mitológicos: Hércules, enamorado de Yole.</p>	<p><b>Subescena</b></p> <p><b>S1:</b> Licas, Hércules. <b>S2:</b> Verusa</p> <p><b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.</p> <p><b>Técnica</b> <b>S2:</b> subescena muda.</p> <p><b>Unificación de subescenas.</b></p>
7	<i>Sale Yole.</i>	Yole finge rendirse ante Hércules. El palacio de las Hespérides acoge al amor.		
8	<i>A Sale Aristeo. B Vanse (Yole, Hércules, Aristeo). C Sale Cupido.</i>	Hércules sabe amar, pero no vencer.	<p><b>Parte A</b> Calíope recrimina a Hércules que ha descuidado su custodia del Parnaso y eso ha ofendido a Apolo.</p> <p><b>Parte B</b> Calíope y sus ninfas no consiguen doblegar a Hércules.</p> <p><b>Parte C</b> Cupido avisa a Calíope de que Hércules será castigado por el amor.</p>	

### JORNADA III. Cuadro 4. Palacio de Yole.

9	<i>A-B Al irse las ninfas en seguimiento de Cupido, transmutando el pasado jardín en real salón, volvió a desabrochar todo su fondo el Coliseo, de suerte que, repetidas las</i>	El engaño de Hércules.	<p><b>Parte A</b> Hércules ama engañado.</p> <p><b>Parte B</b> Hércules es vestido de mujer mientras</p>
---	--	------------------------	--

	<p><i>verdaderas elegancias del pincel en los mentidos lejos del noble engaño de sus perspectivas, se vio en igual distancia lo deleitable de un vergel convertido en lo majestuoso de un palacio. [...].</i></p>	<p>duerme.</p>	
<p><b>10</b></p>	<p><i>A Todos Dentro. B Salen Aristeo, Licas y soldados. C Salen Calíope y ninfas. D Dentro Cupido y Venus.</i></p>	<p>La reacción de Hércules.</p>	<p><b>Parte A</b> Hércules despierta y se descubre vestido de mujer. El espejo.</p> <p><b>Parte B</b> El llanto de Hércules.</p> <p><b>Parte C</b> Las ninfas de Calíope se llevan a Hércules.</p> <p><b>Parte D</b> El deshonor de Hércules. <b>Diálogo en espacio múltiple.</b></p>
<p><b>11</b></p>	<p><i>A la invocación de Calíope respondieron Venus y Cupido [...] salieron al tablado en festiva tropa, primero las musas, delante del carro, cantándoles la gala, y después, coronados de laurel, algunos cautivos en acción que forcejeaban al movimiento de sus ruedas. [...].</i></p>	<p>Yole, vengada.</p>	



13. *Fineza contra fineza*. Los símbolos divinos en la renovación del espacio



Tiziano Vecellio  
*Diana y Acteón*  
National Gallery, Edimburgo

---

ANFIÓN

[...]

Hidrópica aquí la vista  
más que el sabio con dos sedes,  
ya fuese de fuego helado  
o ya de encendida nieve,  
su acecho se atrevió,  
pero no tan cautamente  
que por aclarar quizá  
el corto resquicio breve  
no hiciese ruido en las ramas,  
con que, corrida de verse  
vista Diana bien como  
a la verdad pintar suelen,  
por no decir que desnuda,  
tanto su desdoro siente  
que a fuer de casta deidad  
se vengó, como si fuese  
delito el acaso.

(I, p. 1243)

---



### 13.1. Espacios patentes y latentes

Una campaña en Tesalia con vista del templo de Diana es el entorno elegido para comenzar *Fineza contra fineza*. Las primeras voces que escuchamos proceden desde «dentro» y nos informan del propósito de Anfión, rey de Chipre, de incendiar el lugar sagrado para vengar la muerte de su padre, Acteón.

Los primeros versos aclaman al guerrero vencedor e introducen con violencia la jornada: «¡A sangre y fuego no quede/ piedra sobre piedra!» (I, p. 1235). Celauro, general de Aristeo, rey de Tesalia, trata de resistir la contienda, pero cae desmayado, frustrándose así su propósito. Anfión insiste en arrasar el templo de la diosa cazadora, «cuyas cenizas/ tan desvanecidas vuelen/ al aire que de su ruina/ la memoria aun no se acuerde» (I, p. 1237). No obstante, la acción se suspende cuando se escuchan las voces de las sacerdotisas de Diana, que salen del templo para aplacar a Anfión y evitar la catástrofe. Es entonces cuando el extranjero comienza a contar el motivo de su incursión, realizando una descripción viva y pormenorizada del pasaje mitológico del baño de Diana. En esta écfrasis, se nos muestra cómo Acteón, que había viajado a Tesalia por su afición a la caza, penetró en lo más intrincado del bosque siguiendo el sonido de un río para saciar su sed, según nos cuenta Anfión:

entró a lo más escondido  
de un marañado retrete  
que el natural sin el arte  
fabricó, haciendo canceles  
de melancólicas hiedras  
encubertados cipreses  
(I, p. 1242)

Allí descubrió a la diosa y a sus ninfas y, cuando estas advirtieron su presencia, el rey de Chipre fue convertido en «bruta especie», con la que se ensañaron sus propios canes. El dolor de Anfión se acrecienta al recordar que Diana castigó a su padre, pero quedó vencida al amor de Endimión. Este hecho lo atribuye a la inquina de la diosa hacia Chipre, por su adoración a Venus, y causa en él una segunda afrenta: «como fénix/ de cenizas que no estaban/ ni apagadas ni calientes» (I, p. 1245). El incendio que pretende provocar Anfión en el templo de Diana es reflejo de su estado anímico, del

dolor por la muerte violenta de su padre. En *Celos aun del aire matan*, ambientada también en Tesalia, Eróstrato tiene un propósito idéntico, pero su ira responde a motivos amorosos, para vengar el sacrificio de su amada Aura. En ambos casos, pues, hallamos la asociación entre el fuego y el sufrimiento.

Anfión finalmente suaviza su idea inicial de aniquilar el espacio. Así, propone eliminar del templo todos los símbolos de Diana, que serían trocados por otros en honor a Venus, y asegurarse de que las sacerdotisas rindan culto a la nueva diosa. La reacción casi unánime de las ninfas es la de aceptar la decisión del invasor, aunque con reservas, expresadas en apartes por Ismenia y abiertamente por Doris. Esta sacerdotisa explica el origen de la relación entre Anfión y Diana, basada en la observación y el estudio del primero de las fases de la luna, atención que quiso corresponder la diosa. Su discurso es interrumpido por Anfión, quien, en un ataque de ira, pide a sus soldados que entren en el templo de Diana y que «su estatua/ caiga en átomos tan breves/ que, dudando el aire el bronce,/ le crea polvo y se la lleve» (I, p. 1251).

La destrucción de la estatua aparece como sinécdoque del templo aniquilado. En este caso, no será el paso del tiempo lo que reduzca a ruinas la efigie, sino la acción impetuosa del hombre. El resto será el cometido de un elemento natural, el aire, que esparcirá el polvo para devolver un elemento ornamental y artificial a la naturaleza. A este respecto, conviene recordar las palabras de Orozco sobre cómo «las ruinas hacen pensar en el deshacerse del cuerpo, que se convierte en tierra y polvo; en el incorporarse a su primitivo origen»<sup>184</sup>.

Doris le comenta a Libia que Celauro, su amante, ha muerto en la batalla, destino que asocia al enfado de Diana por su ofensa. El temor de ella a ser también castigada por su deslealtad hace que se posicione en contra de Venus. Esto provoca que Anfión ordene recluirla en el templo.

La escena siguiente retoma el tema de Celauro, cuyo criado Lelio es detenido por Lidoro a la espera de confirmar su identidad. A continuación, el general reconoce a Lelio y se muestra dispuesto a servir a Anfión, agradecido por no haberle quitado la vida. No obstante, su lealtad al rey, Aristeo, le impide actuar contra él. Inmediatamente después, Celauro, en una escena complementaria a la de Doris, confiesa a Libio su amor por Doris y su determinación de ir a ver a su amada esa misma noche.

El jardín es el espacio donde se desarrolla el nuevo cuadro de la obra. Allí se

---

<sup>184</sup> Orozco Díaz, 1947, p. 126.

encuentra Doris, quien comparte con Libia su tristeza por la ausencia de Celauro. Es tanta su aflicción que acude al lugar donde se citaban, para hacer partícipes de su tormento a las fuentes y a los cuadros que antes enmarcaban su amor: «Y déjame llorar/ sobre estas ruinas, diciendo:/ “Aquí fue amor”» (I, p. 1268).

Las ruinas son un tópico barroco que normalmente se asocia al paso del tiempo, al desengaño o a otra etapa gloriosa anterior, algo que advertimos de forma significativa en los poemas de Quevedo «Miré los muros de la patria mía» en el sentido de desmoronamiento interior, o en «Buscas en Roma a Roma, ¡oh, peregrino!», referido al material<sup>185</sup>. Sin embargo, aquí se asocia el tema de las ruinas a una experiencia amorosa. Esta vinculación la hallamos de forma especial en el poema de Lope de Vega «Cayó la Troya de mi alma en tierra», en cuyos últimos versos introduce la expresión «Aquí fue Troya», marcando el contraste entre un pasado próspero y dichoso y un presente desolador. En una clara referencia a dicha expresión, el «Aquí fue amor» pronunciado por Doris cierra un discurso similar al de Julia en *El galán fantasma*, instantes antes de que aparezca Astolfo: «Triste, funesto jardín,/ Tú, que en tiempo más alegre,/ Si pompa del amor fuiste,/ Ruina ya del amor eres»<sup>186</sup>

La reacción de las damas al ver a sus amantes, que creían muertos, también guarda semejanzas en *Fineza contra fineza* y en *El galán fantasma*: los caballeros se presentan ante sus amadas y estas se desmayan. Cuando una criada da la voz de alarma y acuden todos, los galanes ya se han escondido.

En la jornada II, la música va marcando el camino hacia el templo, espacio que ha sufrido una transformación que no cristalizará hasta la llegada de ninfas y soldados a su destino. Así, las sacerdotisas, en nombre de Ismenia, van desprendiéndose en su desplazamiento de los símbolos de Diana para adoptar los de Venus, bajo la vigilancia y el mandato de Anfión. El templo, por tanto, es un edificio que, aunque siendo el mismo, acoge entre sus columnas «nuevo rito» y «nueva ofrenda» a «deidad nueva»<sup>187</sup>.

---

<sup>185</sup> López Bueno, 1986.

<sup>186</sup> Calderón de la Barca, *El galán fantasma*, vv. 440-443.

<sup>187</sup> La contraposición entre las dos diosas a través de sus figuras y símbolos se ilustra de forma eficaz en *Venus y Diana*, de Lorenzo Lotto.

ISMENIA	en vez de las toscas pieles
Ya, valeroso Anfión,	y de las armadas testas,
que a tus preceptos atentas	como en vez de blancos cisnes
hemos salido a los montes	que símbolos de pureza,
no a ser fieras de las fieras,	víctimas de Diana fueron,
sino a coronar de rosas	llevamos tórtolas tiernas
nuestras sienes por que sea	porque símbolos de amor
la real púrpura de Venus	hoy a su madre le ofrezcan,
la mejor guirnalda nuestra;	ven al templo, donde alegres
ya, pues, invicto Anfión,	volvemos de gala y fiesta.
que todas a tu obediencia	(II, pp. 1282-1283)

Cuando el conflicto parecía estar solventado, Celauro sale a escena para informar del acercamiento de Aristeo y su ejército a las costas de Tesalia. Pero este hecho no le impide a Anfión comentarle a su aliado que medie por él para alcanzar el amor de una de las ninfas. Con la alternancia de los dos temas, los personajes prolongan el enfrentamiento entre Venus y Diana, pasando esta vez del símbolo a la acción.

La trama complica los dos asuntos de forma paralela. Por un lado, cuando Celauro cree que la sacerdotisa a la que ama Anfión es Doris, siente celos, sentimiento al que se añade el malestar por haber causado la muerte del hermano de Ismenia. Por otro lado, aumenta la tensión por el acercamiento progresivo de Aristeo, que motiva el diseño de una rápida estrategia militar:

ANFIÓN	que yo, en habiendo asistido
Ya que costeando se acerca	al culto de Venus bella,
la armada a estas playas, haz,	de quien fío la victoria,
Lidoro, que se prevenga	daré al ejército vuelta
toda la gente por que	para dar con los retenes
en orden militar puesta	calor donde más convenga.
siempre esté para acudir	(II, p. 1291)
donde intente tomar tierra;	

Anfión engarza el lenguaje bélico con su preocupación amorosa, transformando la topografía física del lugar en otra poética, para insertar en ella a su amada. Se trata de un juego de emulaciones donde Neptuno «ha trasladado a su esfera/ con las cumbres de

los montes/ los árboles de las selvas» (II, pp. 1291-1292).

Cuando Anfión decide entrar en el templo se produce un terremoto y salen todas las ninfas a escena. La situación provoca desconcierto entre los personajes, que no saben si es enojo de Diana o premio de Venus. Ismenia aboga por esto último, en un intento de ocultar su verdadera inclinación, y discrepa con Doris. Su argumento es que, como diosa nacida de la espuma, Venus ejerce su influjo sobre el mar para derrotar a la armada defensora de Diana. El comentario lo acompaña de una poderosa ticoscopia sobre las naves de Aristeo:

ISMENIA	Cuál choca con los peñascos,
Mira allí un bajel que sube	cuál encalla en las arenas
a rozar con las estrellas	y cuál sin rumbo, sin norte
de la gavia el tope; mi	ni bitácora se entrega
allí otro de quien era	a la discreción del mar,
el casco mecida cuna,	que con cíclope soberbia
ser tumba, la quilla vuelta.	montes de piélagos finge,
	cumbres sobre cumbres puestas.
	(II, p. 1294)

Las escenas marítimas de tormenta son habituales en Calderón. Las hallamos como tópico de apertura en otras obras ya analizadas: *El mayor encanto, amor*, *La fiera, el rayo y la piedra* y *El monstruo de los jardines*. En esta última, de hecho, encontramos un pasaje similar, aunque bajo la forma de flashback y no de ticoscopia<sup>188</sup>. Tanto en una como en otra comedia observamos imágenes semejantes (las montañas de agua y la elevación de las olas hasta el cielo) que proceden de la épica grecolatina. Este recurso tiene en Calderón la peculiaridad de asociarse al terremoto, algo que se observa en la obra que analizamos<sup>189</sup>.

Celauro habla primero con Doris de Anfión y después trata de que Ismenia lo perdone. Sin embargo, solo consigue un progreso con Doris, quien lo emplaza a verse esa noche en el jardín del templo. A continuación, Lidoro informa de cómo los soldados de Aristeo han llegado a la orilla extenuados y reciben atenciones dispares de las gentes en tierra. En este punto, se completa la llegada del rey de Tesalia en cuatro escenas

---

<sup>188</sup> Calderón de la Barca, *Comedias, IV. Cuarta Parte de Comedias*, pp. 235-237.

<sup>189</sup> Fernández Mosquera, 2003, comenta los orígenes literarios de la tormenta, clásicos y bíblicos, sus huellas en la literatura castellana y la necesidad de estudiarla en el corpus calderoniano teniendo en cuenta el género y la presentación verbal.

consecutivas, que evocan en un espacio latente de marina una acción en desarrollo. Además, se agota la tensión militar, pues no encontramos con posterioridad más referencias a este hecho.

Lelio y Celauro comparten sus cuitas. Cuando el criado se marcha, el galán sigue su camino hacia el jardín mientras pide a la noche que cubra con su sombra cielos, valles y montes. Una lectura somera del discurso del general nos sugiere la función de la noche como confidente del amor, algo frecuente en la lírica popular, pero sus versos tienen una mayor profundidad, pues nos descubren de forma gradual el espacio interior del personaje: su dolor y sus miedos.

En su empeño por conseguir de la noche una participación afectiva, Celauro acelera con sus palabras el proceso hacia el momento de máxima oscuridad. Con este propósito, rechaza la luz del sol, y busca la guía de una única estrella «que grata me responda/ y más que a nunca ver el sol se esconda» (II, p. 1305). Con ello, rompe el curso natural del día y la noche, instaurando una oscuridad permanente que invade al personaje y se confunde con su tristeza: «Desciende, pues, y para más obscura,/ vístete del color de mi ventura» (II, p. 1305). Cuando ya está ultimando su discurso, el personaje es consciente de su ubicación: «Bien me parece que acercarme puedo/ al templo» (II, p. 1305). Este deseo de privación de la luz en la senda que ha de llevar hacia la persona amada y la construcción de un espacio dominado por la noche recuerda al misticismo de San Juan de la Cruz, aunque es evidente que el discurso de Celauro no comparte con su poesía ni la simbología ni la inquietud religiosa. Otra referencia literaria que hallamos en el fragmento se desprende de estos versos: «¿Quién llevó valor y miedo/ a un tiempo tan iguales?» (II, p. 1305). La pregunta nos remite al acto IV de *La Celestina*, donde la alcahueta recorre el camino hacia la casa de Melibea manifestando en un monólogo el temor a que descubran sus artimañas para conseguir el favor de Melibea para Calisto. La asociación aquí entre Celauro y Celestina tiene especial interés dado que el general ha de hablarle de amor a Doris en nombre de Anfión.

Ismenia también espera a la noche, imperio de Diana, para vengar a la diosa robando la estatua de Venus y lanzándola a una sima. Celauro sabe de su atrevimiento y, cuando se encuentran, oculta su identidad ante la ninfa, pero pronto es descubierto. En la conversación se cruzan amenazas de Celauro hacia Ismenia por el robo, y de esta hacia el galán, por haber quebrantado el lugar sagrado. Dicha discusión queda

suspendida por la aproximación de otros personajes.

La jornada III comienza con el hostigamiento de Anfión a las ninfas, para descubrir quién es la responsable del saqueo. Como no consigue que nadie confiese ni que se restituya la imagen, decide organizar un sorteo para que solo una de las ninfas sea sacrificada, con tan mala fortuna que la elegida es Doris. Los soldados le echan un velo en el rostro y se la llevan. No obstante, Anfión lo preparará todo para evitar su muerte. El lugar donde suceden los hechos no aparece de forma explícita en el «texto espectacular», pero a juzgar por los deícticos y las referencias espaciales del texto dialogado, podemos señalar que se trata de un entorno próximo al templo:

ANFIÓN

¿Cómo

ninguna, si es cosa clara

que no pudo ser de afuera

el que allí entrase a robarla?

¿Cerrado el templo no estuvo?

(III, p. 1321)

Desde allí, alcanzan a ver una pira y un altar, elementos mencionados por Lidoro y después por Lelio, quien realiza una ticoscopia de la zona donde se realizará la inmolación. Ismenia entra en escena y detiene el sacrificio, para sorpresa de Anfión, que descubre en ese instante que es ella su adorada ninfa. Para soslayar la muerte de Doris, primero Celauro se confiesa culpable, después la propia Doris y, en tercer lugar, Ismenia. Estas actitudes de condescendencia justifican el título de la obra:

ISMENIA

¿no intenta

hacer la fineza Doris

de volver contra sí misma

la acusación del delito

que no cometió? Pues vea

el mundo que entre Celauro

y Doris, también Ismenia

tiene valor para hacer

fineza contra fineza.

(III, p. 1348)

En relación con lo anterior, O'Connor diferencia en la obra de Calderón tres tipos de honor: el degenerado, donde el honor del hombre se sitúa por encima de la vida de una mujer, el fundado en la opinión ajena y el de autosacrificio en favor del otro. En este último tipo de honor se incardina el concepto de fineza, «acción o dicho con que alguien da a entender el amor y benevolencia que tiene a otra persona»<sup>190</sup>, que responde en el teatro calderoniano a una motivación cortesana (propia del estamento) o amorosa. El investigador vincula este concepto a las comedias de capa y espada, pero también comenta la presencia de finezas, además de en la obra que nos ocupa, en otras comedias mitológicas, como *El mayor encanto, amor*, *Los tres mayores prodigios* o *Celos aun del aire matan*<sup>191</sup>.

*Fineza contra fineza* contiene los dos tipos de cortesía, pues, si Celauro y Doris se mueven por amor, Ismenia muestra un acto de nobleza al asumir el delito y relatar después el robo de la estatua, que sucedió en un espacio latente en la jornada anterior:

Una nueva ticoscopia, esta vez de Libia, sitúa a los personajes en el parque, donde han acudido para rescatar la imagen que sustrajo Ismenia. Destacamos de la descripción verbal de la primera su realismo:

Pero mira cómo pisas  
por aquí, que hay unas cuevas  
cuyas bocas por encima  
brozas cubren y están llenas  
debajo de escuerzos, sapos,  
lagartos y de culebras.  
(III, p. 1349)

A continuación, nos encontramos ya en el parque y Lelio, pertrechado con cuerdas, se prepara para descender a la sima y recuperar la estatua. Justo antes de que esto se produzca, ocurre un suceso maravilloso, Cupido sale de la sima con la estatua y pide a cambio de su indulgencia que se celebren las bodas de Anfión e Ismenia, pareja a la que se suman Celauro y Doris, por un lado, y Libia y Lelio, por otro.

Finalmente, a la luz de lo expuesto, advertimos una configuración del espacio

---

<sup>190</sup> DRAE, s.v. Fineza.

<sup>191</sup> O'Connor, 1992.

sencilla, con unos espacios patentes que alternan campaña, por un lado, y templo, jardín y alrededores, por otro. El mar se muestra como espacio latente y genera una tensión en la obra que se desvanece cuando cesa la tormenta y se dispersan Aristeo y sus soldados por la costa, derrotados.

**Figura 26: Recreación del espacio de *Fineza contra fineza***



### 13.2. Escenas dinámicas y espacios itinerantes

*Fineza contra fineza* presenta un equilibrio en cuanto a la estructura espacial, pues cada jornada se desarrolla en dos espacios, a los que hemos de añadir la recurrencia a espacios latentes para complementar la trama. Aunque son escasas las escenas dinámicas, destacamos su presencia en las dos primeras jornadas, por su variedad técnica.

En la jornada I hay un acercamiento progresivo de las ninfas de Diana a la campaña donde se encuentran Anfión y Lidoro (I, 1, 2A). Las voces desde dentro y la ticoscopia de este último nos permiten hablar de una STP protagonizada por las ninfas. La descripción verbal del soldado evoca la salida de las jóvenes del templo, su movimiento, pero también refiere su música y su llanto.

El cuadro 2 se enmarca en el jardín, donde hay dos escenas dinámicas que tienen a Celauro como personaje central. Cuando él sale a escena, Doris cree que ha muerto y se lamenta por ello. El soldado no se percata inmediatamente de que se trata de Doris, pero cuando lo hace, se esconde y la observa (I, 2, 8B). Por tanto, las escenas que se generan a continuación no son paralelas, sino que una (S2) depende de la principal (S1). En un momento de su discurso, decide aparecer ante ella, pero es tal la impresión que le causa, que la ninfa se desmaya, lo que obliga a Celauro a esconderse de nuevo para evitar ser descubierto. Con esta nueva actitud de acecho se forma de nuevo otra escena dinámica (I, 2, 9C), que da fin a la jornada I.

La jornada II se inicia en una zona próxima al templo. En ella, Anfión le pide a

Celauro que hable con la ninfa de la que se ha enamorado, pero la ambigüedad de sus explicaciones generará confusión en el soldado, que creerá que habrá de hablar con Doris en lugar de con Ismenia. Esto sucede en una secuencia con dos ECB (II, 1, 1D; II, 1, 3B) donde los dos galanes hablan primero de espaldas a las ninfas, quienes forman una subescena muda, y después, de espaldas a Doris y a Ismenia. Instantes después, Anfión desea entrar en el templo para presenciar la ofrenda a Venus, pero un terremoto obliga a las ninfas a salir del templo. Más adelante (II, 1, 4C), Anfión observará escondido a Celauro y a Ismenia, creyendo que el soldado está haciendo lo acordado, pero habrá de salir para detener a Ismenia, que amenaza con una espada a Celauro.

Esta escena enlaza con otra en la que unas voces «dentro» introducen el tema de la llegada de Aristeo a las costas, que se refuerza con el relato de Lidoro sobre la acogida que están recibiendo (II, 1, 5A).

Un interesante cambio de cuadro sucede poco después, cuando Celauro comparte sus penas amorosas con Lelio y emprende su camino hacia el jardín del templo. La alternancia de Celauro e Ismenia en el escenario evita que este quede vacío. Tras invocar a la noche, se retira de la escena justo en el momento en el que Ismenia sale al escenario por otra parte para continuar hablando de la noche, su vinculación a Diana y su propósito de robar la efigie de Venus (II, 2, 8). Se retira del escenario y entra Celauro por otra parte, quien nos confirma el espacio en el que se encuentra: «Pues ya del templo/ la puerta abrí, abra ahora la que pasa/ al jardín» (II, p. 1307). Al momento, escucha ruido, sale Ismenia atravesando el tablado al tiempo que declara su intención de arrojar a una sima la estatua de Venus y se marcha. La función de Celauro es de observador, con lo que se crea una breve escena dinámica (II, 2, 9B). El soldado sigue a Ismenia, se encuentran y él se tapa el rostro, pero es finalmente descubierto. Las voces de gente que se aproxima diluyen su conversación.

La jornada III solo contiene una escena dinámica con una STP (III, 1, 4D): se trata de la resistencia de Doris a ser sacrificada, marcada por sus palabras y por una doble ticoscopia, de Lelio y de Lidoro, sobre el acompañamiento militar de la ninfa y su desplazamiento con el rostro cubierto. No obstante, la asunción de la culpa de Ismenia por el robo hace que esta realice una analepsis de lo que ocurrió esa noche. La ticoscopia de Libia sobre el lugar donde arrojó la ninfa a la estatua, así como el desplazamiento de todos los personajes hasta allí, completan aquello que fue apuntado escuetamente o que sucedió en espacio latente en la jornada anterior.

### 13.3. Segmentación de la estructura dramática

JORNADA I. Tesalia. Cuadro 1. Campaña con vista del templo de Diana.				
Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI	
1	<p><i>A Apariencia con vista del templo de Diana. Dentro, cajas y trompetas, y habiéndose dicho los primeros versos, salen algunos soldados riñendo con Celauro, que vendrá, ensangrentado el rostro, cayendo y levantando.</i></p> <p><b>B</b> Salen todos.</p> <p><b>C</b> Cae Celauro, y al irle a dar, sale Anfión, deteniéndolos.</p> <p><b>D</b> Cae desmayado y llévanle entre todos.</p>	<p>La venganza de Anfión.</p>	<p><b>Parte A</b> Intención de Anfión de arrasar el templo de Diana. Dentro.</p> <p><b>Parte B</b> Celauro, soldado de Aristeo, trata de impedirlo.</p> <p><b>Parte C</b> Anfión evita que Lidoro mate a Celauro y lo hace su prisionero.</p> <p><b>Parte D</b> Anfión reanuda su venganza.</p>	
2	<p><i>A Dentro instrumentos; y todas las mujeres, cantando unas y representando otras, digan</i></p> <p><b>B-C-D</b> Sale Ismenia, representando.</p>	<p>El templo de Diana pasará a ser el de Venus.</p>	<p><b>Parte A</b> Petición de que Anfión detenga su cólera. Resistencia de Anfión.</p> <p><b>Ticoscopia.</b></p> <p><b>Parte B</b> «Quien vence sin contrario no puede decir que vence».</p> <p><b>Parte C</b> La historia de Anteón de Chipre.</p> <p><b>Parte D</b> La estatua de Venus suplirá a la de Diana.</p>	<p><b>Subescenas</b>    <b>Espacios escénicos</b>    <b>Técnica</b></p> <p><b>S1:</b> Anfión y Lidoro.    Espacio múltiple: patente y latente.</p> <p><b>S2:</b> Ismenia y sacerdotisas. Dentro.</p> <p><b>STP: S2</b></p>
3	<p><i>A Todas Dentro.</i></p> <p><b>B-C</b> Sale Doris.</p>	<p>La reacción de las ninfas</p>	<p><b>Parte A</b> Muestran aparente conformidad con la decisión de Anfión.</p> <p><b>Parte B</b> Doris quiere serle fiel a Diana.</p> <p><b>Parte C</b> Sustitución de la estatua de Diana por la de Venus.</p>	
4	<p><i>A Cajas y trompetas y música a un tiempo; todos se van y queda sola Doris.</i></p> <p><b>B</b> Sale Libia.</p> <p><b>C</b> Al entrarse, sale Anfión y gente.</p>	<p>Doris ama a Celauro y es correspondida.</p>	<p><b>Parte A</b> Doris estuvo enamorada.</p> <p><b>Parte B</b> Libia confiesa a Doris que Celauro la ama.</p> <p><b>Parte C</b> Se llevan presa a Doris al templo de Venus.</p>	

5	<i>A Vase y salen soldados con Lelio preso. B Sale Celauro.</i>	Dan por muerto a Celauro.	<b>Parte A</b> Lidoro cree que Lelio, criado de Celauro, es espía.  <b>Parte B</b> Celauro está vivo y reconoce a Lelio como su criado.	
6	<i>Vanse Lelio y soldados.</i>	La lealtad de Celauro a Aristeo.		
7	<i>Sale Lelio.</i>	Celauro se confiesa enamorado y acude con Lelio a ver a Doris.		

### JORNADA I. Cuadro 2. Jardín.

8	<i>A Vanse los dos (Celauro y Lelio) por una puerta, y al mismo tiempo salen por otra Doris y Libia. B-C Sale Celauro.</i>	Celauro presenta Doris.	se ante <b>Parte A</b> Quejas de amor de Doris con Libia como confidente.  <b>Parte B</b> Lamento de Doris porque cree muerto a Celauro. Elegía por el amor perdido.  <b>Parte C</b> Impacto de Doris al ver a Celauro.	<b>Subescenas</b> S1: Doris y Libia. S2: Celauro. Escondido.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	<b>Técnica</b> Alternancia.
9	<i>A Caee desmayada (Doris). B Todas Dentro. C Escóndese (Celauro), y sale Ismenia y otras.</i>	La reacción de las damas.	<b>Parte A</b> Libia pide ayuda porque cree que Celauro es un fantasma.  <b>Parte B</b> Se aproximan las ninfas.  <b>Parte C</b> Se llevan a Doris a su cuarto.	<b>Subescenas</b> S1: Doris y otras damas. S2: Celauro. Escondido.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	<b>Técnica</b> Una sola intervención de S1.

### JORNADA II. Cuadro 1. Zona próxima al templo.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI			
1 ECB	<i>A Dentro chirimías, atabalillos y música. Y en habiendo cantado los primeros versos, salen por una parte Libia y algunas ninfas con guirnalda y ramos en las manos y Ismenia con un azafate y en él unas tórtolas. Después salen por otra parte Anfión y soldados. B Las chirimías. C Todos Dentro. D Aparte los dos (Celauro y Anfión), teniendo Celauro siempre las espaldas a las ninfas. E Hablan los dos en secreto (Celauro y Anfión) y salen a espaldas de los dos Doris y Ismenia. F Vase Anfión. G Yéndose (Doris).</i>	Camino al templo.	<b>Parte A</b> Aclamación a Venus.  <b>Parte B</b> Anfión solicita a Doris que inicie la ofrenda.  <b>Parte C</b> Aristeo se acerca a la costa.  <b>Parte D</b> Anfión, enamorado de Doris, le pide a Celauro que hable con ella.  <b>Parte E</b> Cierran el acuerdo Anfión y Celauro. Doris inicia la ofrenda.  <b>Parte F</b> Celauro y Doris se	<b>Subescenas</b> S1: Celauro y Anfión. S2: Ninfas.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	<b>Técnica</b> S2: subescena muda.
			<b>Subescenas</b> S1: Celauro y Anfión. S2: Doris e Ismenia.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	<b>Técnica</b> Una sola intervención de S1.	

		quedan perplejos al verse.	
		<b>Parte G</b> Retirada escalonada de personajes.	
2	<i>A Con esta repetición se van todas y queda solo Celauro.</i> <i>B Sale Lelio notando sus acciones.</i>	El disgusto de Celauro.	<b>Parte A</b> Los sentimientos de Celauro: tristeza por haber matado al hermano de Ismenia y por no despertar alegría en Doris. <b>Parte B</b> Lelio informa de que Aristeo se acerca. Celos de Celauro por Anfión, pues cree que ama a Doris.
3	<i>A-B Sale Anfión y soldados.</i> <i>C Dentro terremoto de truenos y relámpagos.</i>	Las dos preocupaciones de Anfión.	<b>Parte A</b> Aristeo se aproxima. <b>Parte B</b> Anfión le pide a Celauro que le hable de su amor a la dama que se rebeló. <b>Parte C</b> Confusión que se justifica con la venganza de Diana. <b>Ticoscopia.</b>
4	<i>A Vase (Anfión).</i> <i>B Vase (Doris), y sale Ismenia.</i> <i>C Sale Anfión.</i> <i>D Vale a sacar la espada (Ismenia), él la detiene y sale Anfión.</i>	Celauro habla con las damas.	<b>Parte A</b> Celauro habla por Anfión a Doris y esta se enfada. Cita a Celauro en el jardín. <b>Parte B</b> Malestar de Celauro por haber dado muerte al hermano de Ismenia. <b>Parte C</b> Anfión cree que Celauro le habla de él a Ismenia. <b>Parte D</b> Declaración de amor de Anfión a Ismenia.
			<b>Subescenas</b> <b>Espacios escénicos</b> <b>Técnica</b> <b>S1:</b> Celauro e Ismenia. <b>S2:</b> Anfión. Escondido.
5	<i>A Voces Dentro.</i> <i>B Vase (Anfión).</i>	En defensa de Diana.	<b>Parte A</b> Aristeo y sus hombres llegan a la costa tras la tormenta. Son socorridos por unos y desamparados por otros. <b>Parte B</b> El valor de Ismenia.
			<b>Subescenas</b> <b>Espacios escénicos</b> <b>Técnica</b> <b>S1:</b> Celauro e Ismenia. <b>S2:</b> Voces. Unos otros. Dentro.
6	<i>Salen Lelio y Libia.</i>	Lelio corteja a Libia.	

7	<i>A Al entrarse (Lelio), sale Celauro. B Vase (Lelio).</i>	Preocupaciones de Lelio y Celauro.	<b>Parte A</b> Confidencias de amor de galán y criado.  <b>Parte B</b> Celauro decide acercarse al templo.	
---	---	------------------------------------	--	--

### JORNADA II. Cuadro 2. Jardín del templo de Diana.

8	<i>Éntrase (Celauro) por una puerta y sale por otra Ismenia.</i>	Ismenia decide robar la estatua de Venus.				
9	<i>A Vase (Ismenia), y sale por otra parte Celauro. B Sale Ismenia con un ídolo de Venus de color de bronce y pasa atravesando en tablado. C Vase (Ismenia).</i>	El robo de la estatua de Venus.	<b>Parte A</b> Celauro en el jardín.  <b>Parte B</b> Ismenia se dispone a tirar la estatua de Venus a una sima.	<b>Subescenas</b> S1: Ismenia. S2: Celauro.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	<b>Técnica</b> S2: Subescena muda.
10	<i>A Al entrar él (Celauro), sale Ismenia y encuéntranse los dos y él se cubre el rostro con una banda. B Descúbrele (Ismenia a Celauro).</i>	Encuentro entre Celauro e Ismenia.	<b>Parte A</b> Celauro amenaza a Ismenia por haber robado la estatua y esta por estar en los jardines.  <b>Parte B</b> Ismenia y Celauro se ayudan mutuamente.			

### JORNADA III. Cuadro 1. Zona próxima al templo de Diana.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI			
1	<i>A Salen Ismenia, Doris y Libia y demás ninfas huyendo, y tras ellas Anfión empuñando la daga, Celauro y soldado primero deteniéndole, Lelio y otros. B Vase (Libia).</i>	La ira de Anfión contra las ninfas por el robo de la estatua.	<b>Parte A</b> Todas serán sacrificadas.  <b>Parte B</b> Retirada escalonada de personajes.			
2	<i>A Los dos aparte (Celauro y Anfión). B Sale Lidoro. C Vase (Lidoro).</i>	Reacción ante lo decidido por Anfión.	<b>Parte A</b> Anfión suaviza el castigo para evitar el sacrificio de Doris.  <b>Parte B</b> Se echará a suertes entre las ninfas, pero Anfión lo amañará si la elegida es Doris.  <b>Parte C</b> Preocupación de Celauro por Doris.  <b>Parte D</b> Preocupación de Lelio por Libia.			
3	<i>A Sale Libia. B Sale Ismenia. C Hace señas Libia a Lelio de que calle y Ismenia</i>	Se echa a suertes qué ninfa será sacrificada.	<b>Parte A</b> Libia se salva.  <b>Parte B</b> Ismenia se salva.			

	<p>repara en ellas.  <b>D</b> Vase (Lelio).</p>	<p><b>Parte C</b>  Excusas peregrinas de Lelio para no contar que Doris, si se da el caso, se salvará.</p> <p><b>Parte D</b>  Libia confiesa a Ismenia que Celauro ama a Doris.</p>	
4	<p><i>A Salen Doris y Celauro.</i>  <b>B</b> <i>Salen soldados y échanle un velo negro en los ojos y llévanla como presa.</i>  <i>C Sale Anfión.</i>  <b>D</b> <i>Dentro cajas destempladas y sale Lelio</i>  <i>E Salen algunos soldados como deteniendo a Doris.</i>  <b>F</b> <i>(Anfión) a Celauro.</i></p>	<p>El sacrificio de Doris.</p> <p><b>Parte A</b>  Celauro le cuenta a Doris que ha sido perdonada.</p> <p><b>Parte B</b>  Lidoro se lleva a Doris.</p> <p><b>Parte C</b>  Anfión perdonará a Doris si esta lo ama.</p> <p><b>Parte D</b>  La Resistencia de Doris. <b>Ticoscopia.</b></p>	<p><b>Subescenas</b>    <b>Espacios escénicos</b>    <b>Técnica</b></p> <p><b>S1:</b> Lelio, Espacio múltiple: Una sola intervención de <b>S2</b>.  Anfión, Celauro. Después, Lidoro.  <b>S2:</b> Doris. Dentro.</p> <p><b>STP: S2.</b></p>
5	<p><i>A-B Sale Ismenia.</i>  <b>C-D-E-F</b> <i>Detiene Lidoro, el soldado primero, a los otros.</i></p>	<p>Confesión de la culpa.</p> <p><b>Parte E</b>  La inocencia de Doris.</p> <p><b>Parte F</b>  Anfión detiene el sacrificio.</p> <p><b>Parte A</b>  Ismenia irrumpe en el sacrificio.</p> <p><b>Parte B</b>  Anfión se percató de que es ella a quien ama y reanuda el sacrificio.</p> <p><b>Parte C</b>  Celauro duda si confesar la culpabilidad de Ismenia.</p> <p><b>Parte D</b>  Celauro se confiesa culpable.</p> <p><b>Parte E</b>  Doris se confiesa culpable.</p> <p><b>Parte F</b>  Ismenia se confiesa culpable.</p>	
<b>JORNADA III. Cuadro 2. Parque.</b>			
6	<p><i>A-B Éntranse los dos por una parte y abriéndose un escotillón en medio del tablado, salen todos por</i></p>	<p>Desenlace.</p> <p><b>Parte A</b>  Ismenia muestra a qué sima tiró la estatua de Venus.</p>	

*otra parte.*

*C Al hacer que le arrojan,  
suena música dentro y  
todos se suspenden.*

*D Sale por el escotillón  
Cupido con la estatua en  
brazos.*

**Parte B**

Lelio baja por la  
sima.

**Parte C**

Todos se detienen.

**Parte D**

Cupido interviene:  
la estatua vuelve al  
altar y se anuncian  
las bodas de  
Anfión-Ismenia. Se  
emparejan Celauro-  
Doris y Lelio-  
Libia.

#### 14. La estatua de Prometeo. Los lugares sagrados



Jan Cossiers  
*Prometeo trayendo el fuego*  
Museo del Prado, Madrid

---

#### PROMETEO

Perdone, Apolo, esta ofensa,  
y tú, gran Minerva, piensa  
que a consagrarte voy fiel  
este rayo; huyo con él  
pues quedas en mi defensa  
y te sabré agradecer,  
si llega en tu culto a arder,  
que por él puedan decir  
*que nace para morir*  
*y muere para nacer.*

(I, pp. 469-470)

---



### 14.1. Espacios patentes y latentes

El Cáucaso, lugar mítico entre Asia y Europa, determina el espacio donde se desarrollará la acción de la comedia, pues solo encontramos zonas abiertas, ya abruptas, ya idealizadas. Este paisaje había sido escenario del primer acto de otra comedia mitológica, *Los tres mayores prodigios*, ambientada en la región de la Cólquida, dominada por las artes mágicas de Medea.

Como si se tratara de una prolepsis espacial, Prometeo abre la historia donde las fuentes clásicas sitúan su castigo eterno, del que sería salvado por Hércules. El Cáucaso, por otra parte, es el lugar donde se desarrolla el episodio de Pandora en los compendios mitográficos de Pérez de Moya, Boccaccio y Baltasar de la Victoria, lo que supone una innovación en la comedia<sup>192</sup>.

Los versos iniciales ofrecen una visión global topográfica, que trasciende el plano terrenal para alcanzar el celeste: «PROMETEO: Moradores de las altas/ cumbres del Cáucaso, en cuya/ inhiesta cerviz descansa/ todo el orbe de la luna. (I, p. 443)».

El lirismo del entorno se sustenta en la personificación, figura que continúa utilizándose en otros momentos descriptivos del paisaje:

EPIMETEO	[...]
<i>Dentro</i> No fatiguéis en vano	<i>Entra y sale por otra parte y ábrese otra</i>
el monte, la espesura, el valle, el llano,	<i>gruta en el foro más horrorosa que la</i>
<i>Sale despavorido</i>	<i>otra.</i>
que el valle, el llano, la espesura, el monte,	[...] veo
en todo su horizonte,	a escaso viso la funesta boca
talado tronco a tronco y peña a peña,	de una entreabierta roca
no os pueden dar ni huella, rastro o seña	por donde con pereza
ni de la fiera ni de Prometeo.	melancólico del Cáucaso bosteza.
	[...]
	(I, p. 460)

Una vez esbozado el macrosespacio, Calderón nos ubica en un entorno de bosque y gruta que recibe a los moradores del Cáucaso, quienes acuden a la llamada de Prometeo para asistir a algo insólito: la presentación de una estatua de Minerva gestada en la profundidad de una gruta con la ciencia y el ingenio del protagonista.

<sup>192</sup> Gómez Jiménez, 2012, p. 119.

Prometeo da forma a una idea que aparece en su mente «en sombras/ de fantásticas figuras» (I, p. 450), lo que nos remite al neoplatonismo<sup>193</sup>. Crea un escultura excepcional, pues se trata de la «primera/ estatua del mundo» de Minerva (I, p. 451).

El héroe cincela la estatua respetando la simetría y el equilibrio, liberando la forma de la materia primero, de manera que sus adornos «le disimulan/ la tosca materia al barro», y animándola después. La belleza de la figura es, por tanto, la expresión de lo intelectual. Los elementos de aire, tierra y agua moldean la estatua, pero habremos de esperar a que el calor del fuego le infunda el don de la vida.

#### PROMETEO

Ya concebida esta idea,  
para que mejor la esculpa,  
me dio su dócil materia  
la tierra al agua conjunta,  
con que siguiendo el dictamen  
del aire que la dibuja

[...]

(I, p. 450)

U. Aszyk<sup>194</sup> analiza el papel de la estatua en esta obra, que asocia a *La aurora en Copacabana* en cuanto al planteamiento del tema de la creación previo a la aparición de la estatua, algo que no ocurre, en otra de las obras de Calderón en la que también interviene una estatua, *La fiera, el rayo y la piedra*<sup>195</sup>.

Es frecuente hallar en Calderón ejemplos de encomio de la pintura, como arte equiparable a la poesía, *Ut pictura poesis*, pero es en la última obra mencionada donde hallamos unos significativos versos donde incorpora a la pintura la escultura y sugiere que ambas son artes que nacen del ingenio:

¿Sois vos aquél, a quien dieron  
la Pintura, y la Escultura  
tanta opinión, que es proverbio  
decir de vos, que partís

---

<sup>193</sup> Esta idea también es apuntada por Aszyk, 2002, p. 289.

<sup>194</sup> Aszyk, 2004, p. 288.

<sup>195</sup> Acerca de la teoría del arte en esta obra, ver Egido, ed. de *La fiera, el rayo y la piedra*, pp. 48-53.

con Júpiter el Imperio de dar alma  
así al metal, como al lienzo?<sup>196</sup>

Por otra parte, la vehemencia con la que acude la imagen de Minerva a la mente de Prometeo y su deseo por materializar dicha imagen, genera el personaje de Pandora, lo que supone una significativa innovación con respecto al mito original. Así, Pandora es fruto de un conflicto interior humano y no de la venganza de Júpiter<sup>197</sup>.

Epimeteo, hermano del inventor, queda prendado de la efigie y expresa su deseo de construir un templo para honrarla. De este modo, cueva y templo coinciden en su valor sagrado por el hecho de albergar y de proteger a esta imagen, algo señalado ya por Iglesias Feijoo y Vara López<sup>198</sup>, quienes destacan la capacidad de la cueva para engendrar vida.

La gruta, que en Calderón normalmente se asocia al mitologema del monstruo o del salvaje, aquí presenta un valor distinto, derivado de la aplicación de las artes que aprende Prometeo viajando por Asia para la creación de un elemento sagrado. Lo anterior nos recuerda la acción de Cipriano, en *El mágico prodigioso*. El protagonista, que se formó en el interior de una gruta, hizo que esta actuara también de receptáculo de sus prácticas como mago y de su empeño por tratar de conseguir el amor de Justina, que le fue brindado por el Demonio.

Epimeteo y Prometeo constituyen la primera dualidad de la obra, a la que le seguirá otra ligada a esta y formada por las diosas que se posicionan a favor de cada hermano: Palas, del lado de Epimeteo, y Minerva, del lado de Prometeo. Este planteamiento, advertido ya por la crítica<sup>199</sup>, se completa con la intromisión de Discordia, aliada de Palas.

En la primera jornada, tras la dispersión de los personajes hacia distintas partes de la geografía por la noticia de que una fiera se ha escapado, aparece Minerva, la aparente salvaje, y le concede a Prometeo el deseo de robarle un rayo de sol a Apolo. A continuación, Epimeteo halla una nueva gruta, de la que sale Palas, quien le exige que destruya la estatua de Minerva.

Destacamos la presencia de esta cueva «más horrorosa que la otra» (I, p. 460), como dualidad espacial que añadimos a las anteriores, con intensificación de su

---

<sup>196</sup> Citamos por la edición de A. Egido, 1989. *La fiera, el rayo y la piedra*, vv. 1471-1477.

<sup>197</sup> Gómez Jiménez, 2012, p. 119.

<sup>198</sup> Iglesias Feijoo y Vara López, 2013, p. 227.

<sup>199</sup> Ver, por ejemplo, Cancelliere, 2010, pp. 78-80.

capacidad para infundir miedo («lóbrego panteón de este desierto», I, p. 461).

Entretanto, los habitantes del lugar siguen buscando a Prometeo y a la fiera, en una escena cinegética de bosque y gruta desde la que Timantes, Libia y Merlín detallan el recorrido que realiza el sol:

TIMANTES

[...]

que ya el sol en la eminencia

De aquella elevada cumbre

En que el rumbo de sus ruedas

Suele rozarse según

Sobre las nubes descuella,

Sus altas cimas transmonta

Su carroza.

(I, p. 466)

La perspectiva en este momento cambia y la acción se sitúa en el cielo, con Minerva y su protegido sobre una nube, en el «corazón del cielo», donde, según le indica la diosa a Prometeo, «del transparente zafir/ las diáfanas vidrieras/ has penetrado» (I, p. 467). El héroe reflexiona sobre cómo el calor del sol permite la vida y su luz da ciencia a los hombres. Poco a poco, el astro rey se incorpora a la escena en su movimiento cíclico y Prometeo cumple su propósito, al robarle una luz cuando se aproxima el carro de Apolo.

La jornada II se inicia con el mismo fondo de la primera, bosque y gruta, donde Epimeteo y Merlín vuelven a la cueva de Prometeo para robar la estatua de Minerva. En los umbrales de este espacio mágico los dos personajes observan escondidos cómo el inventor le ofrece el rayo de sol robado a su estatua y cómo esta cobra vida con el elemento del fuego. Este momento le da entidad humana a la estatua y posibilita su descontextualización, pues hasta ahora dos eran los lugares asociados a ella: la cueva y el templo, derivados de su condición de ídolo.

Así, de forma paralela a como ocurría en la jornada I, pero esta vez a las voces de Epimeteo, todos acuden para ver el nuevo prodigio, la estatua con vida de Minerva huye y todos tratan de seguirla. Inmediatamente después, Palas y Discordia idean un plan mediante el cual le será entregada a la estatua, que pasará a denominarse Pandora, una urna con todos los males. Las diosas auguran una venganza que alcanzará

dimensiones cósmicas: «verás cuán presto/ no solo el Cáucaso, el orbe,/ agoniza a sangre y fuego.»(II, p. 488). Palas, además, contará con el apoyo del dios del Sol, pues, al notar la ausencia de uno de sus rayos, provocará un eclipse.

La selva con una pira para sacrificios reúne a todos los personajes, que quieren dar ofrendas a la estatua viva de Minerva. La música idealiza el entorno, con la repetición de aquello que le regalan a Pandora: «la tierra con flores, el agua con perlas,/ el aire con plumas, con salvas el eco». Pero las lisonjas se detienen cuando Discordia le entrega una urna a Pandora y esta la abre, esparciendo así un humo que genera confusión entre todos.

Un teatro de cielos es el cuadro que sigue a esta acción. Apolo y Palas conversan sobre la grave ofensa de Prometeo y, en un ejercicio de intertextualidad<sup>200</sup>, Apolo alude a cómo «ayer por Climene pastor fui de Admeto» y a su deseo por que «valle y sierra/ verán arder su confín» (III, p. 501). El dios del Sol decide permanecer neutral entre las diosas Palas y Minerva, cuyo enfrentamiento se manifiesta en el plano humano entre los partidarios de cada una de las diosas y de Epimeteo y Prometeo, situados de nuevo en la selva florida. Mientras otros personajes se reparten por la orografía del Cáucaso, Prometeo y la estatua de Minerva permanecen en este bucólico lugar.

Valbuena Briones<sup>201</sup> comenta la relación del mito de Prometeo con la metáfora bíblica del pecado original, donde la estatua cobra vida gracias a la luz divina y provoca la caída y el castigo del titán.

Del mismo modo que Adán y Eva tienen vetado tomar el fruto del árbol del conocimiento, a Prometeo tampoco le está permitido acceder al fuego de los dioses, a la ciencia, y cuando lo hace posibilita el episodio de Pandora y la expansión de todos los males en el mundo. El entorno en el que se produce la «caída» es una selva florida con la presencia de un jazmín tras el cual se ocultará Minerva para no ser vista por Epimeteo y Merlín. Además, Epimeteo identifica el lugar con un jardín (III, p. 510). Es significativo que la acción se desarrolle en un paraje agradable, frente a lo abrupto del lugar, y que la acción de Discordia no consiga eliminar sus rasgos edénicos.

Prometeo y Minerva abandonan la escena para dar paso a Timantes, Epimeteo y otros personajes situados ya en el bosque y preparados para lidiar una guerra entre los

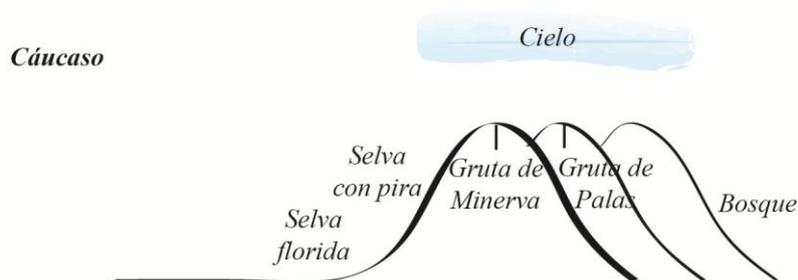
---

<sup>200</sup> Este procedimiento del gusto barroco se aplica a otras artes. Gállego, 1991, pp. 140-142, ilustra este hecho aludiendo a Haendel y las citas musicales dentro de sus composiciones o a los templetes y baldaquinos del interior de los templos.

<sup>201</sup> Valbuena Briones, 1989, p. 76 y ss. Según este autor, en la interpretación calderoniana del mito, además de la *Philosophia secreta* de Pérez de Moya, pudieron intervenir interpretaciones pictóricas como *Eva Prima Pandora* de J. Cousin, dibujos y emblemas o las estatuillas del Greco, *Epimeteo y Pandora*.

dos hermanos. Poco después, salen de nuevo Prometeo y Minerva y se integran en este espacio. Al encontrarse los dos conjuntos de personajes, Discordia evita el enfrentamiento y propone el sacrificio de los dos ofensores: la estatua morirá en su fuego y Prometeo sufrirá el castigo eterno de que sus entrañas sean devoradas por un águila. No obstante, esta determinación cambia cuando Palas aparece y después Apolo, que indulta a los condenados y favorece sus bodas.

**Figura 27: Recreación del espacio de *La estatua de Prometeo***



## 14.2. Escenas dinámicas y espacios itinerantes

La obra guarda bastantes similitudes con *El Faetonte*. En primer lugar, la dicotomía formada por dos hermanos, opuestos y complementarios, y la dualidad en el plano divino, con diosas que los ayudan. En segundo lugar, tanto en *El Faetonte* como en *La estatua de Prometeo* la acción gira en torno a un triángulo entre los hermanos y una mujer, aunque en el primer caso existe una rivalidad entre Faetón y Épafo por el amor de Tetis que no se da entre Epimeteo y Prometeo por Pandora. En tercera instancia, las dos historias se desarrollan en dos planos: el celeste y el terrenal. Este último recrea espacios abiertos dominados por la naturaleza, en ellos no hay jardines; las escenas situadas en el cielo tienen como protagonista al dios del Sol y su carrera en el devenir de los días.

Esta, precisamente, es la primera secuencia dinámica de interés que encontramos en la comedia. Situados en el cielo (I, 4, 6), Minerva y Prometeo, desde una nube, ven cómo sale el sol, que sigue su recorrido sin percatarse de la presencia de los otros dos personajes. Muy lentamente, el astro rey va pasando por los distintos signos del zodiaco trazando una elíptica, movimiento que refuerza con una canción en la que destaca la

dualidad amanecer-anocheecer o vida-muerte de la luz, su continuidad en la sucesión de los días y las noches y la simultaneidad de las dos situaciones en puntos distintos del planeta. El espacio se asocia a la alternancia de luz y de oscuridad y adquiere un sentido temporal. La imagen que se proyecta sobre el escenario es de dos subescenas: una estática que se centra en Prometeo y Minerva subordinada a otra móvil con la figura de Apolo. Este último no se percata de la intromisión del protagonista en su esfera para sustraerle uno de sus rayos.

A continuación, en la jornada II, Epimeteo y Merlín quieren ir a la gruta de Prometeo para robarle la estatua. Hallamos aquí un EI con las siguientes marcas espaciales: Epimeteo señala el lugar de destino, pues el de origen es una zona del bosque indeterminada: «Hacia esta parte ha de ser,/ si la noche no me engaña,/ la estancia de Prometeo» (II, p. 471). Durante el trayecto los dos personajes confirman el lugar al que se dirigen en cuatro ocasiones; por sus indicaciones observamos cómo se van aproximando al lugar. Así, Epimeteo sugiere: «y pues por aquí es la gruta/ de Prometeo, a la escasa,/ trémula luz de la luna/ la busquemos» (II, p. 475).

Antes de que se produzca el momento de llegada, tiene lugar una escena dinámica (II, 1, 3A-C) en la que amo y criado deben esconderse mientras Prometeo se introduce en la cueva para insuflarle vida a la estatua de Minerva. El momento de la llegada también queda patente en sus palabras, pues cuando Epimeteo le pregunta a Merlín: «¿Ves que la gruta se abra/ y a la estatua en ella?» (II, p. 476), el criado le contesta afirmativamente y va relatando cómo Prometeo le entrega el rayo de sol a la efigie.

No obstante, el hurto de Prometeo traerá unas consecuencias negativas para los pobladores del Cáucaso. En la jornada III se hace patente la rivalidad entre los partidarios de Palas y los de Minerva y a propósito de ello advertimos una única escena dinámica (III, 3, 4), con cuatro subescenas: una en espacio patente (S1: Epimeteo y Minerva) y tres en espacio latente (S2: Epimeteo y gente, S3: Prometeo y gente, S4: Discordia). La peculiaridad de esta escena es que, frente al resto de escenas dinámicas con subescenas «dentro» (I, 3, 4D; II, 1, 5B), estas aportan profundidad espacial, puesto que, situadas inicialmente en distintos puntos, acaban acercándose hasta fundirse en un solo grupo que sale al tablado.

### 14.3. Segmentación de la estructura dramática

JORNADA I. Cuadro 1. Bosque con gruta.			
Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI
1	<p><i>A Mutación de bosque con peñascos, y el foro ha de ser una gruta de peñascos pelados y en ella una puerta de la misma peña capaz de una persona, hasta que a su tiempo se abre todo el foro, y sale della Prometeo dando voces.</i></p> <p><i>B Salen todos y todas con arcos y flechas.</i></p> <p><i>C Descubre la estatua, abriendo la gruta, que estará como la pintan los versos y parecida a la que hiciere el papel de Minerva.</i></p>	Expectación por la estatua.	<p><b>Parte A</b> Prometeo llama a los moradores del lugar.</p> <p><b>Diálogo en espacio múltiple.</b></p> <p><b>Parte B</b> Prometeo les muestra a todos una estatua de Minerva.</p> <p><b>Parte C</b> Epimeteo desea hacerle un templo a la estatua.</p>
2	<p><i>A Sale Timantes viejo.</i></p> <p><i>B Vase (Epimeteo).</i></p> <p><i>C Vanse (todos).</i></p>	Una fiera se ha escapado.	<p><b>Parte A</b> Timantes informa de lo sucedido.</p> <p><b>Parte B</b> Retirada escalonada de personajes.</p> <p><b>Parte C</b> Merlín presume de osadía ante Libia.</p>
JORNADA I. Cuadro 2. Bosque con gruta con preeminencia de esta.			
3	<p><i>A Vase (Libia).</i></p> <p><i>B Quitase las pieles y queda como la estatua de la gruta.</i></p>	La ambición de Prometeo.	<p><b>Parte A</b> Prometeo persigue a Minerva de fiera.</p> <p><b>Parte B</b> Minerva le concede un deseo a Prometeo. Los dos ascienden al cielo.</p>
JORNADA I. Cuadro 3. Bosque con otra gruta.			
4	<p><i>A Desaparecen los dos (Prometeo y Minerva).</i></p> <p><i>B Entra y sale por otra parte y ábrese otra gruta en el foro, más horrorosa que la otra.</i></p> <p><i>C Sale cantando Palas, armada.</i></p> <p><i>D Desaparece Palas.</i></p>	La exigencia de Palas.	<p><b>Parte A</b> Epimeteo, primero dentro, busca a la fiera y a Prometeo.</p> <p><b>Parte B</b> Epimeteo descubre una gruta.</p> <p><b>Parte C</b> Epimeteo se encuentra con Palas: debe destruir la estatua de Minerva.</p>

			<b>Parte D</b> Reflexión de Epimeteo.	<b>Subescenas</b> S1: Epimeteo y S2: Timantes y otros. Dentro.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.	<b>Técnica</b> Dos intervenciones de S2.
5	<i>Salen Timantes, Libia, Merlín y todos los villanos.</i>	Todos buscan a monstruo.	Todos buscan a Prometeo y al monstruo.			

### JORNADA I. Cuadro 4. Cielo.

6	<i>A A su tiempo aparece el sol, que va pasando de una a otra parte, y estarán Minerva y Prometeo sobre una nube, y al pasar le quita un rayo.</i> <i>B Instrumentos (...) Va pasando el sol, poco a poco.</i> <i>C Al emparejar el carro le quita una luz.</i>	Prometeo pide a Minerva un rayo de sol.	<b>Parte A</b> Indicaciones de Minerva para que Prometeo le robe un rayo a Apolo.  <b>Parte B</b> Aparición de Apolo. Recorrido.  <b>Parte C</b> El robo del rayo.	<b>Subescenas</b> S1: Prometeo y Minerva. S2: Apolo. Dentro.  <b>Subescenas</b> S1: Prometeo y Minerva. S2: Apolo.  <b>Subescenas</b> S1: Prometeo y Minerva. S2: Apolo.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio múltiple: patente y latente.  Espacio único y patente: cielo.  Espacio único y patente: cielo.	<b>Técnica</b> Una sola intervención de S2.  Alternancia.  S2: subescena muda.
---	---	---	---	---	---	---

### JORNADA II. Cuadro 1. Bosque y gruta.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI			
1	<i>Empieza con la mutación de bosque y peñascos de la primera jornada con la misma gruta, y a un lado a su tiempo se verá Prometeo sobre un peñasco, y la que hace a Minerva estará en lugar de la estatua dentro de la gruta. Sale como a oscuras Epimeteo y Merlín.</i>	Epimeteo y Merlín quieren robar la estatua y esconderla.	EI: Desde una zona del bosque hasta la gruta de Prometeo. Inicio.			
2	<i>En lo alto Prometeo con la luz.</i>	Epimeteo y Merlín hablan sobre una luz en la cima del Cáucaso que se aproxima a ellos.				
3	<i>A Ocúltanse (Epimeteo y Merlín) y sale Prometeo.</i> <i>B Ábrese la gruta.</i> <i>C Vase (Prometeo).</i> <i>D Sale la estatua de la gruta.</i>	La estatua cobra vida.	<b>Parte A</b> Prometeo se dirige hacia la cueva donde está Minerva-estatua.  <b>Parte B</b> Prometeo consagra el rayo del sol a la estatua.  <b>Parte C</b> Epimeteo convoca a la gente para informar de que la estatua está con vida.  <b>Parte D</b> Minerva ofrece la llama a Epimeteo.	<b>Subescenas</b> S1: Prometeo. S2: Epimeteo y Merlín. Escondidos.  <b>Subescenas</b> S1: Prometeo. S2: Epimeteo y Merlín. Escondidos.  <b>Subescenas</b> S1: Prometeo. S2: Epimeteo y Merlín. Escondidos.  <b>EI:</b> Desde una zona del bosque hasta la gruta de Prometeo. Llegada.	<b>Espacios escénicos</b> Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.  Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.  Espacio único y patente: distintas posiciones en el tablado.	<b>Técnica</b> Indeterminada.  Indeterminada.  S2: subescena muda.

4	<p><i>A Acercándose uno, se aleja el otro, y queda Prometeo y se va Epimeteo con estas voces.</i></p> <p><b>B Todos Dentro.</b></p> <p><b>C Epimeteo Dentro.</b></p>	<p>El prodigio de la estatua.</p>	<p><b>Parte A</b> Epimeteo y Prometeo llaman a todos para mostrar cómo Minerva ha cobrado vida.</p> <p><b>Diálogo en espacio múltiple.</b></p> <p><b>Parte B</b> Minerva pregunta a Prometeo por su origen.</p> <p><b>Parte C</b> Epimeteo vuelve a convocar a todos para informar del prodigio.</p>	
5	<p><i>A Salen todos.</i></p> <p><b>B Caja y clarín.</b></p> <p><b>C Vase (Minerva).</b></p>	<p>El revuelo generado por la estatua.</p>	<p><b>Parte A</b> Desconcerto de todos.</p> <p><b>Parte B</b> Minerva amenaza con incendiarlo todo.</p> <p><b>Parte C</b> Todos siguen a la estatua. Retirada escalonada de personajes.</p>	<p><b>Subescenas</b>      <b>Espacios escénicos</b>      <b>Técnica</b></p> <p><b>S1:</b> Epimeteo, Espacio múltiple: Dos intervenciones Minerva. patente y latente. de <b>S2.</b></p> <p><b>S2:</b> Gente. Dentro.</p>
6	<p><i>Vanse y salen Palas por una parte, y por otra la Discordia cantando recitativo o en tramoyas, como mejor parezca.</i></p>	<p>Palas y Discordia planean su venganza: la caja de Pandora.</p>		

### JORNADA III. Cuadro 1. Selva con pira para sacrificios.

Esc.	Acotación de inicio	Tema	Escenas dinámicas y EI
1	<p><i>A Mutación de selva y saldrá de debajo un peñasco como pira para poner sacrificios, de forma que un hombre pueda dar fuego a lo que se pusiere en él, y salen cantando y bailando, lo mismo con que se acabó la segunda jornada, todos los pastores y zagalas, y en medio Minerva y Timantes viejo, Prometeo y Epimeteo con todos.</i></p> <p><b>B Cuatro cruzados en alas, con la Música.</b></p> <p><b>C Abre la caja y sale humo y todos se barajan como ciegos.</b></p>	<p>La caja de Pandora.</p>	<p><b>Parte A</b> Pandora, nueva deidad.</p> <p><b>Parte B</b> Discordia le entrega una urna dorada a Minerva., que cree no merecer el obsequio.</p> <p><b>Parte C</b> Minerva abre la caja y Discordia y se crea confusión.</p>
2	<p><i>A Desaparece (Discordia).</i></p> <p><b>B Con el terremoto, música y voces se van por distintas partes, y quedan Prometeo, Epimeteo y Minerva.</b></p>	<p>Piedad a los dioses.</p>	<p><b>Parte A</b> El enfado de Palas.</p> <p><b>Parte B</b> Minerva sigue a Prometeo, pese a ser aborrecida</p>

por él y querida por Epimeteo.

### JORNADA III. Cuadro 2. Cielo.

<b>3</b>	<p><i>A Teatro de cielos y en él salen o en nubes o por el tablado Apolo y Palas cantando recitativo.</i> <b>B Sale Minerva cantando.</b></p>	<p>El enojo de los dioses.</p>	<p><b>Parte A</b> Indignación de Apolo por el robo del rayo.</p> <p><b>Parte B</b> Enfrentamiento entre Palas y Minerva y neutralidad de Apolo.</p>
----------	---	--------------------------------	---

### JORNADA III. Cuadro 3. Selva florida.

4	5	Subescenas	Espacios escénicos	Técnica
<p><i>Súbese Apolo y las dos (Minerva y Palas) se entran, mudando el teatro de selva florida, y a las voces de Epimeteo vuelven a salir.</i></p>	<p><i>A Sale Prometeo.</i> <b>B Vase a ir (Prometeo) y canta ella (Minerva), y se detiene.</b> <b>C Vase (Prometeo).</b> <b>D Estos versos los dirá detrás de la estatua, que estará puesta en su lugar, y en diciéndolos se pasará a la otra parte del teatro.</b> <b>E Sale por la otra parte Minerva, representando que ahora hace la estatua.</b> <b>F Desaparece la estatua.</b> <b>G Vase (Epimeteo).</b> <b>H Sale Prometeo.</b> <b>I Caja y clarín. Voces Dentro.</b></p>	<p>Distinción de dos bandos: el que aclama a Palas y el que aclama a Minerva. Discordia alienta a todos para que unos y otros aclamen a Palas.</p> <p>Minerva y su estatua</p>	<p><b>S1:</b> Minerva <b>S2:</b> Epimeteo y gente. Dentro. <b>S3:</b> Prometeo y gente. Dentro. <b>S4:</b> Discordia. Dentro.</p> <p><b>Unificación progresiva de S2, S3 y S4.</b></p>	<p>Espacio múltiple: Entrecruzamiento. patente y latente.</p>
		<p><b>Parte A</b> Miedo de Prometeo por el castigo de Apolo.</p> <p><b>Parte B</b> Minerva afirma que no hay nada que temer del dios y se esconde de Epimeteo.</p> <p><b>Parte C</b> Epimeteo y Merlín buscan a Minerva.</p> <p><b>Parte D</b> Epimeteo le pide a la estatua que hable. Ya no le pide que aprecie su amor, sino lo contrario.</p> <p><b>Parte E</b> Minerva, ofendida por las palabras de Epimeteo.</p> <p><b>Parte F</b> Minerva, molesta porque Epimeteo se posicionó a favor de Palas.</p> <p><b>Parte G</b> Discusión entre Merlín y Minerva</p> <p><b>Parte H</b> Prometeo se distancia de Minerva.</p> <p><b>Parte I</b> Prometeo y Minerva se</p>		

marchan a las voces de los dos bandos.

### JORNADA III. Cuadro 4. Bosque.

6	<p><i>Vanse los dos, tocan cajas y clarines y salen por una parte Epimeteo con algunos y por otra Timantes con otros, todos de guerra.</i></p>	<p>Epimeteo frente a Prometeo. Epimeteo le reprocha a Timantes que se posicione al lado de Minerva y no al lado de Palas, deidad de la guerra.</p>
7	<p><b>A</b> <i>Salen Prometeo y Minerva y se mezclan con ellos.</i>  <b>B</b> <i>Van a embestirse y baja la Discordia rápida y canta lo siguiente.</i>  <b>C</b> <i>Vuela (Discordia).</i></p>	<p>El castigo de <b>Parte A</b> Prometeo y de Minerva-estatua. <b>Parte B</b> Discordia impide el enfrentamiento de los dos bandos y propone el sacrificio de Prometeo y de la estatua. <b>Parte C</b> Prenden a Prometeo y a la estatua y les cubren el rostro.</p>
8	<p><b>A</b> <i>Al entrarse (todos), sale Minerva y canta.</i>  <b>B</b> <i>Vase (Minerva), y sale la Discordia.</i></p>	<p>Desafío entre diosas. <b>Parte A</b> Palas frente a Minerva: fuerza frente a razón. <b>Parte B</b> Discordia asegura que la victoria será para Palas.</p>
9	<p><b>A</b> <i>Sordinas y cajas destempladas y las caras cubiertas, sacan a los dos, a una parte mujeres y a otra hombres, y salen todos los demás.</i>  <b>B</b> <i>Mézclase con ellos la Discordia y sale Palas.</i>  <b>C</b> <i>Apolo baja, en sol, cantando.</i></p>	<p>El sacrificio de Prometeo y de Minerva-estatua. <b>Parte A</b> Se anuncia el sacrificio. <b>Parte B</b> Inminencia del sacrificio. <b>Parte C</b> El perdón de los condenados por Apolo, con la mediación de Júpiter.</p>

---

*PARTE III*  
*REFLEXIONES*  
*FINALES*

---



## **1. Observaciones acerca de la construcción del espacio en las obras analizadas**

### **1.1. Los espacios patentes en las comedias mitológicas. Predominio del monte y del jardín**

Calderón utiliza el acervo mitológico para configurar un universo propio y afín a las inquietudes de su época, donde las acciones de los héroes y, sobre todo, los espacios en los que estas tienen lugar cobran una dimensión simbólica. Para ello, se sirve de tópicos y conflictos presentes en su producción dramática, del contraste que aportan elementos cómicos a las tragedias que viven los personajes o del uso de recursos metateatrales, que facilitan la asimilación de su concepto vital. Este caudal de elementos le permite crear un mundo de ficción potenciado por la ilusión de las tramoyas y la sugestión musical. Del mismo modo, el anclaje de las historias en regiones de la Antigüedad y en un tiempo indeterminado favorece la introducción de la fantasía y de la heroicidad de unos personajes que canalizan el encomio a la realeza, finalidad originaria de este tipo de comedias.

Hay que destacar la flexibilidad semántica del catálogo clásico de lugares del Barroco y la personalización y ampliación de los mismos para adaptarlos al género mitológico. Así, a la marina, el monte, el jardín, el palacio y el cielo se incorporan la gruta, fundamental en Calderón, y el templo, propio del género que nos ocupa. Otros espacios vienen exigidos por la materia mitológica (el laberinto), son admisibles en ellos (el infierno, el Parnaso) o permiten el enlace entre unos y otros espacios (la ciudad, los lugares de paso). Con la intención de ofrecer una visión global de todos estos lugares, las obras que los contienen y si es significativa su presencia en un punto determinado de la trama, mostramos a continuación y por separado cada uno de ellos.

Todas las comedias cuentan con al menos un cuadro de un entorno agreste que puede ser el monte o un espacio colindante: bosque, selva, campaña o valle. Este ambiente indómito es el más recurrente para comenzar las comedias y suele asociarse al templo o al tópico de la fiera.

El primer caso lo observamos en las siguientes comedias: en el episodio mitológico que sustenta la jornada I de *Los tres mayores prodigios*, que se inicia en el «ameno bosque umbroso» del templo de Marte, con el enfado de Medea por la ofrenda del vello cino de oro al dios; en *Celos aun del aire matan*, que arranca con el sacrificio

de Aura en el jardín boscoso del templo de Diana; y en *Fineza contra fineza*, cuyos primeros versos nos revelan la venganza de Anfión bajo una apariencia de «campana con vista del templo de Diana». En los tres ejemplos hallamos un entorno selvático a modo de jardín o «boscarecha» de los lugares sagrados; no obstante, preferimos tratarlos aquí porque no responden a las funciones propias del jardín. Un caso especial es el de *Ni Amor se libra de amor*, pues comienza en un lugar de paso, inhabitado, del que no se ofrece ninguna descripción, entre el palacio de Atamas y el templo de Venus, hacia donde se dirigen Siquis y sus hermanas.

Las obras que toman como punto de partida la huida debido a una fiera o su captura son: el mito tratado en la jornada II de *Los tres mayores prodigios*, donde Teseo, en lo más inculto del monte, salva a Ariadna y a Fedra de un oso; *La púrpura de la rosa*, con el auxilio de Adonis al ver un jabalí a punto de dar muerte a Venus; y *Fieras afemina amor*, donde Hércules vence a un león.

Junto a lo anterior, añadimos dos obras que comienzan en espacios habitados pero dentro de una zona montañosa. Así, en el episodio con el que se inicia la jornada III de *Los tres mayores prodigios* los moradores del Oeta huyen de Hércules por su apariencia, por su atuendo de fiero monstruo; mientras, en *Andrómeda y Perseo*, en un lugar de caserías nevadas, entre «riscos, montes y breñas», su protagonista exige a los villanos que le ayuden a cazar un lobo como ofrenda a Júpiter, acción que se frustra cuando los villanos le revelan su origen. *La estatua de Prometeo*, que también se inicia con escenografía de bosque y gruta, se abre con la expectación ante la efigie que el protagonista quiere mostrar a los moradores del Cáucaso, pero pronto todos se alarman ante la proximidad de una fiera (Minerva).

En *El laurel de Apolo* están presentes en su inicio los dos tópicos: la historia comienza con la ayuda que prestan Silvio y Céfalo a Dafne, que huye del monstruo Fitón; después se presenta a un grupo de hombres y mujeres que regresan de los templos de Apolo y de Venus para informar de la intervención de los dioses para derrotar a la fiera. La peculiaridad de esta última obra estriba en la polivalencia de un mismo fondo de campo y bosques a orillas del Peneo, para adaptarse a las exigencias de la trama.

En cuanto al jardín, está presente en todas las comedias analizadas, ya como espacio propio, ya como entorno equiparable a este. En este último sentido, en *El Faetonte* o en *El laurel de Apolo*, hallamos espacios amenos con perspectiva múltiple, con marina y bosque ameno, por un lado, y campo y bosques a orillas del Peneo, por otro. Esta perspectiva mixta y apacible de bosque ajardinado se asimila a la

«boscarcha» y es marco inicial para presentar al personaje femenino de Tetis, que entra en escena a través del mar y con cortejo de helíades y náyades, en el primer caso, y lugar nocturno para que Dafne esté en soledad mientras se genera el enredo típico del jardín con un personaje escondido, esta vez mimetizado en el ambiente (Rústico bajo apariencia de árbol). La «égloga piscatoria» *El golfo de las sirenas* ofrece un espacio único de marina, selva, monte y torre donde Escila y Caribdis tratan de seducir a Ulises, pero no hay alusiones a elementos ajardinados presentes en esas escenas. Algo parecido sucede en *Eco y Narciso*, con alternancia de cuadros de valle y monte. En esta comedia, tras arrancar con la descripción de la idílica Arcadia, desde el valle, una comitiva se dirige al templo de Júpiter con motivo del cumpleaños de Eco, mientras Anteo va al monte a cazar una fiera como obsequio a su amada. La recreación del lugar aparecerá más adelante sujeta a la acción de los elementos y al paso de los años, con lo que se mostrará más agreste. La polivalencia del entorno vuelve a darse cuando se presenta una de las escenas típicas del jardín, el juego cortesano, cuando los personajes regresan del templo.

Tan solo encontramos una obra que comience en el jardín, tomado en un sentido convencional; se trata de *Apolo y Climene*, donde la protagonista se levanta sobresaltada en la noche porque alguien ha entrado en sus jardines.

Con respecto al palacio, al aparecer normalmente asociado al jardín, lo mencionaremos seguidamente como combinación de espacios. Para identificar el edificio, tomamos como referencia que se realice una descripción del mismo en las acotaciones o en el diálogo de los personajes: el palacio de Circe en *El mayor encanto, amor*, el de Ariadna en *Los tres mayores prodigios*, el de Anajarte y el de Pigmaleón en *La fiera, el rayo y la piedra*, el de Pocris en *Celos aun del aire matan*, con «salón regio» y jardines; y el de las Hespérides en *Fieras afemina amor*. En *Andrómeda y Perseo* aparece una variante del alcázar, una casa de campo noble con jardines. Un caso especial constituye el edificio de *El Faetonte*, que se presenta como espacio único y maravilloso, al tratarse del palacio del Sol. Por último, existe la posibilidad de que aparezca sin ninguna alusión al jardín, para ir incorporando después otros elementos y deidades con los que se culmine la obra. Esta escenografía final de fiesta la encontramos en *Andrómeda y Perseo* y en *Fieras afemina amor*.

En lo tocante al templo, aparece de forma explícita en *Celos aun del aire matan* y en *El Faetonte*, pero lo habitual es que la acción transcurra en sus jardines y en las inmediaciones al recinto, como ocurre, además de en las obras mencionadas, en los

episodios mitológicos de las jornadas I y III de *Los tres mayores prodigios*, *Eco y Narciso* o *Fineza contra Fineza*. El templo se muestra como espacio maravilloso que se desplaza por el aire al final de la jornada III de *Andrómeda y Perseo* y como espacio mitad templo mitad alcázar en *Apolo y Climene*. Por otro lado, cobra un valor interesante al presentarse como espacio latente hacia el que los personajes se dirigen para desarrollar una acción distinta a la que ocurre ante los ojos del espectador. Esto se produce en la historia de la jornada I de *Los tres mayores prodigios*, *Fortunas de Andrómeda y Perseo*, *El monstruo de los jardines*, *Ni Amor se libra de amor* y *Eco y Narciso*.

En lo que atañe a la gruta, hay cinco obras que la incluyen entre sus espacios dramáticos y siempre se insertan en el monte: *La púrpura de la rosa*, *Andrómeda y Perseo*, *El monstruo de los jardines*, *Eco y Narciso* y *La estatua de Prometeo*. En ningún caso de los anteriores hay una gruta en la jornada III, de lo que inferimos que la gruta va asociada a algún conflicto que se resuelve con posterioridad o que forma parte del conflicto esencial. Como espacios maravillosos, destacamos las siguientes grutas: la de las Parcas, en *La fiera, el rayo y la piedra*; la del Desengaño, en *La púrpura de la rosa*, y la de Morfeo, en *Fortunas de Andrómeda y Perseo*.

Mención aparte merece la mina, que comunica el recinto del palacio con el exterior, lo que se observa en *Apolo y Climene* y en *Ni Amor se libra de amor*. En el primer caso la galería genera enredo y en el segundo introduce a los personajes en un lugar mágico.

La marina se advierte en *El mayor encanto, amor*, *La fiera, el rayo y la piedra*, *Andrómeda y Perseo*, *El golfo de las sirenas* y *Ni Amor se libra de amor*. *El Faetonte* introduce, junto a la marina, el paisaje de bosque ameno o de monte; *El monstruo de los jardines* también combina marina y selva. Como espacio de apertura, hallamos la marina en *El mayor encanto, amor*, *La fiera, el rayo y la piedra*, *El golfo de las sirenas* y *El monstruo de los jardines*. En los cuatro casos se asocia al naufragio y a la figura del extranjero. *El Faetonte*, en cambio, con su escenografía inicial de marina y bosque ameno, se inicia con la llegada de Tetis a través del mar. Por último, destacamos que el cambio de lugar de acción también implica la introducción del elemento marítimo en *Ni Amor se libra de amor* y *El monstruo de los jardines*.

Pero la marina no es el único espacio relacionado con el elemento del agua, sino que también aparecen el río y la fuente. En *Apolo y Climene* el río Erídano da paso al espacio mágico de Fitón; en la jornada III de *Los tres mayores prodigios* el río Etmo es

el lugar donde Hércules da muerte a Neso y donde comienzan los desvelos de Deyanira al verse rechazada por su esposo; en *El laurel de Apolo* el río Peneo es testigo de las soledades de Dafne. *Eco* y *Narciso* introduce, como exige el mito, la fuente, con su función de espejo. En cualquier caso, la introducción del elemento del agua en cada obra supone un cambio en el personaje o en la acción.

Las escenas de cielo suelen aparecer próximas al desenlace: *La fiera, el rayo y la piedra*, con Cupido, Venus y Anteros en el cielo, primero, y con Fortuna, después; *Andrómeda y Perseo*, con Júpiter y otras deidades; *La púrpura de la rosa* y *Celos aun del aire matan*, con el ascenso final de los amantes. Otros ejemplos sitúan la escena de cielo en otro momento de la acción: *Andrómeda y Perseo*, con Palas y Mercurio en una nube, primero, y Palas y Discordia luchando, después; *La púrpura de la rosa*, con la aparición de Belona en un arco iris y la subida de Marte en él y con el ascenso de Adonis y Venus; *Celos aun del aire matan*, con la elevación de Aura, su aparición sobre un águila, en un carro y en una salamandra y el ascenso final de Céfalo y Pocris; *El Faetonte*, con la visita de Faetón y Climene al palacio de Apolo y con Faetón guiando el carro del Sol; *La estatua de Prometeo*, con Minerva y Prometeo, primero, y Apolo, Palas y Minerva, después; *Fieras afemina amor*, con Cibele conduciendo su carro.

A diferencia de otro tipo de comedias, como las de capa y espada, en las de tema mitológico apenas hay espacios interiores. Dejando a un lado la gruta de *Andrómeda y Perseo* y los palacios subterráneos de *Apolo y Climene* y de *Amor se libra de amor*, solo hemos registrado las prisiones y el laberinto de la jornada II de *Los tres mayores prodigios* y el cuarto de Deidamia en *El monstruo de los jardines*. De igual modo, escasean los espacios habitados, como señalábamos más arriba, y cuando estos aparecen se encuentran en lugares rurales. De hecho, solo encontramos una obra en la que aparezca la ciudad, *Fieras afemina amor*.

Finalmente, *Andrómeda y Perseo* y *Fieras afemina amor* son las obras donde se concentran los espacios subjetivos de mayor interés: el infierno, en la primera, y el Parnaso, en la segunda. Frente a estos elementos de fantasía, hallamos lugares reales de la Antigüedad, aunque no siempre se respeta el origen locativo de los episodios mitológicos, una alusión al Madrid de la época —la Calle Mayor en *El golfo de las sirenas*— y la sugerencia a través de la construcción del espacio en *La fiera, el rayo y la piedra* de la calle de las Hileras y plazuela de Herradores<sup>202</sup>.

---

<sup>202</sup> Esta idea es sugerida por Egido, ed. de *La fiera, el rayo y la piedra*, 1989, p. 42.

## 1.2. El monte y los lugares contiguos. Símbolos y tópicos

Como es notorio, las escenas cinegéticas y bélicas exigen su ubicación en un entorno rústico. Las propiedades del monte son potenciadas en ocasiones por los dioses. Así, en *Fieras afemina amor* se insiste en lo selvático a través de la diosa de la Madre Tierra, Cibele, acompañada de flores y animales, sobre un fondo de cielo y bosque. La presencia de Diana, por su parte, prolonga en el paisaje la fiereza de sus símbolos mediante el templo construido en su honor, lo que se produce en *Celos aun del aire matan*, con el jardín boscoso del templo de la diosa. En *Apolo y Climene, El Faetonte y Fineza contra fineza*, en cambio, el templo de Diana se asocia a la idea de castidad. Por otra parte, en *La púrpura de la rosa* la diosa Belona la que realza el aspecto bélico asociado al monte.

En el conjunto de obras analizadas hallamos dos escenas cinegéticas que le cuestan la vida a uno de sus protagonistas: Céfalo, que hiere mortalmente en una equivocación, a Pocris al final de *Celos aun del aire matan*, y Adonis, que muere tras tratar de dar alcance a un jabalí, desenlace de *La púrpura de la rosa*. En ambos casos interviene una deidad o personaje superior. Otra escena de caza con evidentes paralelismos es la captura de Irífle y de Narciso, en *La fiera, el rayo y la piedra y Eco y Narciso*, respectivamente. La situación es similar: cuatro damas cantan para atraer a la salvaje, que sucumbe a una de esas melodías.

El desmayo y la caída aparecen con frecuencia en este espacio. A este respecto, una fiera puede ser la causa del desmayo de la dama, lo que ocurre en *El laurel de Apolo* cuando Silvio y Céfalo rescatan a Dafne, y en *El Faetonte*, donde Tetis desfallece tras su lucha con Climene. En *Ni Amor se libra de amor*, en cambio, el vahído le sobreviene a Siquis al ser trasladada a un nuevo espacio, a otra isla, para satisfacer a los dioses. El desmayo a veces sucede tras una caída: es el caso de Admeto, que cae de su caballo, en *El Faetonte*, o de Yole, después de que su padre también se despeñara con su caballo durante la batalla contra Hércules, en *Fieras afemina amor*.

Lo anterior ilustra el tópico de la caída del caballo, ligado al monte, y, como es sabido, de gran fuerza simbólica en el corpus calderoniano, del que extraemos una variante exigida por la mitología, la caída de Faetón mientras guiaba el carro del Sol. No queremos dejar de apuntar, aunque no esté vinculada a la caída, la referencia a los caballos sueltos que Céfalo y su criado dejan para atender los gritos de la ninfa Aura, en *Celos aun del aire matan*, así como el caballo que tiene preparado Aquiles en el parque

de Deidamia para huir de sus jardines.

Para terminar con el tema de la caída, señalamos dos circunstancias más sucedidas en ambientes rústicos: el despeño de Climene cuando huía de Tetis en *El Faetonte*, y la caída en una sima de Apolo, en *Apolo y Climene*, y de Hesperia, en *Fieras afemina amor*, e incluso de la estatua de Venus, en *Fineza contra fineza*, aunque esta última se produce en el parque del templo de la diosa.

El sueño o visión premonitorios son experimentados por Adonis (*La púrpura de la rosa*) y por Dafne (*El laurel de Apolo*) como signos de su trágico destino en el monte y sus alrededores, pero también registramos este recurso en los jardines de Climene (*Apolo y Climene*), cuando la princesa sugiere a través de la visión del sol el final de Faetón. Por tanto, no podemos considerar este elemento privativo de lo selvático.

Lo mismo ocurre con el tópico de la metamorfosis de los personajes. En *El mayor encanto amor*, Ulises encuentra, tras arribar a las costas de Trinacria y penetrar en sus selvas, a una pareja transformada en dos árboles, Lísidas y Flérida; en el transcurso de la obra, Clarín será convertido en mona. Esto puede hacernos pensar en la asociación del tópico al monte, pero a veces se producen transformaciones en el jardín o en otros entornos asimilables a este, como ocurre en *El laurel de Apolo*, donde el dios del Sol transforma a Rústico en árbol para que espíe a Dafne en un bosque ameno o en *La fiera, el rayo y la piedra*, con la conversión de Anajarte en estatua en el jardín de Pigmaleón. Tanto en el monte como en el jardín las transformaciones pueden tener un origen lúdico o punitivo, de ahí que concluyamos que las transformaciones de los personajes se realizan en consonancia con el ambiente en el que se encuentran. *Celos aun del aire matan* presenta, igualmente, una escena de mutación de Rústico en sucesivas fieras, una politransformación, en el jardín.

Los espacios asociados al monte y al bosque son la gruta, espacio para el salvaje, y el templo, lugar de adoración a los dioses. Las deidades con una mayor presencia en las comedias son Diana y Venus, de acuerdo con los conflictos que se presentan en la acción; en *Fineza contra fineza*, el enfrentamiento entre los seguidores de una y de otra diosa se traducen en un reemplazo del templo de Diana por el de Venus.

Ahora bien, las zonas agrestes son especialmente productivas en la creación de espacios maravillosos. De estos lugares hemos de diferenciar entre aquellos cuya singularidad reside en los seres que los habitan y los que presentan un carácter mágico en su construcción o en lo que sucede en su interior. En el primer grupo estarían los siguientes lugares: el templo con el vellocino de oro en la jornada I y el laberinto de la

jornada II de *Los tres mayores prodigios*; la gruta de las Parcas, en *La fiera, el rayo y la piedra*; el albergue de Medusa, en *Andrómeda y Perseo* y el jardín de las Hespérides y el monte Parnaso, en *Fieras afemina amor*.

En el segundo grupo, encontramos los siguientes lugares fantásticos: la gruta del Desengaño, en *La púrpura de la rosa*; y dos palacios fantásticos subterráneos en el monte o tras un risco, el de Cupido y el de Fitón, de *Ni Amor se libra de amor* y *Apolo y Climene*, respectivamente. Junto a estos espacios, hemos de mencionar otros de gran interés que se concentran en dos obras: *Andrómeda y Perseo* y *Fieras afemina amor*. En la primera comedia aparecen la gruta de Morfeo y el infierno. En la segunda, el volcán y la pirámide de mármol de Cibele.

Perseo llega a la gruta de Morfeo a través de un ardid de Mercurio, quien crea una imagen de Andrómeda para que Perseo la siga hasta dicha gruta. Allí se sume en un sueño que le muestra cómo fue concebido. El episodio de la fecundación de Dánae por Júpiter en su cuarto es mostrado al receptor como aparece en la mente del héroe en un juego metateatral de gran eficacia para plantear uno de los temas de Calderón, la necesidad de conocer quiénes somos. Poco después, tras la transmutación de caserías nevadas, se introduce un espacio con el que crea un oxímoron, el infierno, que también aparece a través de un recurso mágico, la varita de Discordia, después de haber invocado a las Furias.

La diosa Cibele activa en *Fieras afemina amor* la creación de espacios subjetivos, como la configuración de un volcán que impida a Hércules llegar al monte Parnaso o de una pirámide como monumento funerario por la muerte de su hijo Anteo.

Como última consideración, destacamos las funciones del monte como lugar para lo maravilloso, algo propio de las novelas de caballerías, como espacio aciago (propicio para la caída, el desmayo o la muerte), y como lugar para la persecución y la caza. Junto a ello, el monte y el bosque son fuente de excusas argumentales, para iniciar el argumento mitológico.

### **Formas de acceder al templo. Escenas asociadas a este espacio**

El desplazamiento hacia el templo es una de las técnicas más recurrentes asociadas a este espacio. Aunque existen variantes al respecto, lo más frecuente es que un grupo de personajes que se dirige hasta allí atravesase el escenario y pase al espacio latente. Poco después, vuelven a salir e informan de lo acaecido allí a otros personajes

se se han mantenido en escena. Esta circunstancia la hallamos en las siguientes comedias:

*Los tres mayores prodigios*, en cuya jornada I el Rey, el príncipe Absinto, el peregrino Friso, que porta el vellocino de oro, y su comitiva se acercan al templo de Marte, en cuyas inmediaciones se halla Medea, y vuelven a salir e informan de la aceptación del obsequio por Marte, que lo coloca en un árbol custodiado por una serpiente y dos toros. Mientras tanto, la maga les hace ver a sus damas su indignación por no ser ella la laureada.

Más compleja es la situación que se crea en *El monstruo de los jardines* y en *Ni Amor se libra de amor*, obras en las que los personajes que están en el tablado se ocultan ante los ojos de los que se dirigen al templo tanto a su ida como a su vuelta. De forma más detallada, en *El monstruo de los jardines*, el Rey, Ulises, Deidamia y su acompañamiento se dirigen al templo de Venus y Marte. Mientras, Libio y Lidoro están escondidos. Estos dos galanes mantienen una conversación a la que se incorpora después Danteo. Ulises informa del aviso de Marte: solo con la participación de Aquiles en la guerra de Troya podrán vencer los griegos. Una estructura similar se aprecia en *Ni Amor se libra de amor*, donde el rey Atamas y sus tres hijas, Selenisa, Astrea y Siquis, con sus respectivos coros, se dirigen al templo de Venus. Lidoro y Arsidias están escondidos con sus respectivos criados en dos zonas distintas. Mientras comentan la fuerte impresión que les ha causado la belleza de Siquis, pronto se percatan unos de la presencia de los otros, hablan sobre experiencias compartidas y se incorpora Anteo, primo de Siquis que les aclara quién es la joven de la que se han prendado. A continuación, salen a escena los que regresan del templo, anunciando un espacio dramático posterior, pues se dirigen al palacio de Atamas, e informando del enojo de Venus por la hermosura de Siquis.

Otras veces ocurre una acción en otro lugar distinto de la zona de paso, lo que se ilustra en *Andrómeda y Perseo* y en *Eco y Narciso*. En la primera obra, Lidoro, Fineo y un grupo de gente se dirigen al templo de Júpiter. El vaticinio —que indica que Andrómeda y Medusa han de morir para que cese el enojo de Venus y Minerva— no lo sabremos hasta la jornada siguiente, cuando salen los que vuelven del templo y cuentan lo sucedido. Entre tanto, se produce el episodio de la búsqueda de identidad de Perseo. Del mismo modo, en *Eco y Narciso*, la ninfa y su comitiva se marchan para llevar una ofrenda al templo de Júpiter, con motivo del cumpleaños de la joven. Mientras sucede el episodio en el monte de la captura de Liríope por Anteo, los personajes desarrollan la

acción en espacio latente, con lo que cuando estos regresan del templo, se encuentran con Anteo y la salvaje.

También puede suceder que se muestre solo una parte del recorrido. Es lo que sucede en *Fineza contra fineza*, con una escena de movimiento hacia el templo, en cuyo interior se inicia la ofrenda. Hay partes de la escena donde se advierten dos conjuntos de personajes: Libia y ninfas por un lado y Anfión y soldados, por otro. En *El laurel de Apolo*, los villanos y villanas vuelven, respectivamente, del templo de Apolo y del de Venus con una noticia: Cupido y Apolo ayudarán los moradores de Tesalia a librarse de Fitón.

Un caso distinto se presenta en *Celos aun del aire matan*, que muestra a una comitiva dirigiéndose hacia el templo de Diana, donde los personajes revelan las intenciones que les llevan al templo. La técnica se inicia con un EI, pero al final aparece truncado, al producirse un cambio de cuadro.

### **1.3. El jardín. Tópicos y funciones**

Dejando a un lado el jardín como lugar mitológico, cuya finalidad es que el héroe lleve a fin una prueba, como es el caso del de las Hespérides (*Fieras afemina amor*) o el que contiene el vellocino de oro (jornada I de *Los tres mayores prodigios*), las funciones esenciales del jardín se ilustran profusamente en las obras analizadas. Sus valores como espacio para el amor, para la reflexión y para el enredo, que presentan un desarrollo más complejo en *El monstruo de los jardines*, contienen una serie de tópicos que desarrollamos a continuación.

La primera función se pone de manifiesto en el festejo amoroso que permiten los jardines de Venus en *La púrpura de la rosa* y de Fitón y de Cupido en *Apolo y Climene* y *Ni Amor se libra de amor*, respectivamente. El jardín de Pocris en *Celos aun del aire matan* son el marco de otra pasión, las dudas de la ninfa hacia Céfalo, quien, sugestionado por Aura, prefiere la aspereza de los montes a la amabilidad de los huertos. Esta traslación de un motivo propio del jardín al monte por razones mágicas lo hallamos también en *La fiera, el rayo y la piedra*, donde Céfalo, por influjo de Cupido, queda fascinado por Irífyle y vuelve al bosque a su encuentro. En cualquier caso, no es de extrañar que los galanes acudan al vergel atraídos por su belleza, al tratarse de un espacio propio de la dama y cuyo ejemplo más claro observamos en *Apolo y Climene*, cuando el dios del Sol queda prendado de la princesa y regresa a sus jardines para

lisonjearla.

La nostalgia por un amor pasado es uno de los sentimientos que también se manifiesta en el jardín, algo que encontramos en *Fineza contra fineza*, cuando Doris llora la supuesta muerte de Celauro.

Los afectos de los personajes pueden materializarse a través del juego cortesano, recurso que se registra en *El mayor encanto amor* y *El laurel de Apolo*, donde las damas protagonistas piden a sus pretendientes que finjan amor o aborrecimiento, para forzar el sentimiento amoroso en aquellos galanes que verdaderamente les interesan. En *Eco* y *Narciso*, encontramos un juego en el que la ninfa se divierte ofreciendo a Febo y a Silvio el listón de su cabello, en el camino de vuelta al templo de Júpiter, pero no reviste calado, tan solo proporciona un momento de distensión para introducir un hecho esencial en la trama: la captura de Liríope por Anteo.

Con frecuencia aparecen en el jardín personajes dormidos: Ariadna (jornada II de *Los tres mayores prodigios*), mientras Lidoro la observa; Deidamia (*El monstruo de los jardines*), ante la mirada de Aquiles; o Siquis (*Ni Amor se libra de amor*). En estos casos, las damas se encuentran en un espacio onírico aparte del que los otros personajes viven en el tablado, visible a los ojos del receptor. Este tópico de la «bella dormida» no es privativo del personaje femenino, pues hallamos también a Cupido dormido en los jardines de su palacio, mientras Siquis lo contempla en *Ni Amor se libra de amor*. A veces el receptor es partícipe de ese sueño: como le sucede a Ulises en *El mayor encanto amor*, donde Aquiles le insta a que abandone los jardines de Circe y tome las armas, haciéndole así despertar del hechizo de Circe.

Esto último entronca con la función del jardín como espacio para la reflexión, que identificamos en las comedias con la toma de decisiones por parte de sus protagonistas. Es lo que le ocurre, además de al héroe de Ítaca, a Teseo, en la jornada II de *Los tres mayores prodigios*, donde ha de escoger entre Ariadna y Fedra para acabar marchándose con la segunda; a Aquiles, quien, en *El monstruo de los jardines*, elige el amor a la guerra; y a Apolo, en *Apolo y Climene*, que vuelve a sus obligaciones como dios del Sol, dejando a su amada en los jardines de Fitón.

Sin duda, el jardín es el espacio de mayor rendimiento a la hora de generar enredo, que suele venir dado por la tentación de romper las normas como espacio privado y de decoro. Unas veces los personajes se ocultan para no ser vistos y desde allí observan para satisfacer su curiosidad o, como en el jardín de Anajarte, cuando esta le enseña el nuevo espacio a Irífle, o en el de Atamas, cuando las hermanas de Siquis

quieren ver a sus futuros esposos, en *Ni Amor se libra de amor*. En esta obra, el jardín de Cupido presenta, además, la singularidad de tener unas normas propias y la acción en este espacio gira en torno a la tentación de romperlas. Otras veces se persigue una traición, lo que se muestra en los jardines de Climene, cuando esta trata de averiguar qué dama ha incumplido su voto y ha llevado a un hombre a sus jardines.

En algunas comedias el enredo lleva aparejado el recurso metateatral. Es lo que ocurre con Aquiles, disfrazado de Deidamia, en *El monstruo de los jardines*, y con Hércules, hacia quien Yole finge amor para poder ridiculizarlo vistiéndolo de mujer, en *Fieras afemina amor*. También disimula su inclinación hacia Diana Ismenia cuando Anfión obliga al culto a Venus en el recinto del templo en *Fineza contra fineza*. Finalmente, como puede inferirse de lo anterior, el jardín es el espacio ideal para restablecer el orden de la trama.

### **La duplicación del jardín**

Calderón prioriza en las obras analizadas la función del jardín como marco para el amor. Así se advierte en *La fiera, el rayo y la piedra*, donde se produce el agotamiento simbólico del jardín de Anajarte, lo que hace necesaria su sustitución por otro espacio donde se resuelven los conflictos iniciales. Pero más relevante es el procedimiento de duplicación de jardines en *Apolo y Climene* y en *Ni Amor se libra de amor*, cuyas similitudes estructurales se condensan en la visión simétrica del conjunto de palacio y jardines reales frente al del palacio y jardines subterráneos y mágicos, separados por el elemento del agua. La profundidad de los segundos conjuntos no es solo física, sino que conlleva una mayor complejidad, pues en estos espacios afloran nuevos conflictos, que se supeditan al principal antes de que este se resuelva.

Los jardines de Climene y de Atamas tienen como función esencial la de generar enredo, pero también acogen la atracción por la belleza de las protagonistas, impulso neoplatónico que lleva a perseguir lo verdadero. El dilema que albergan se desencadena con la ofensa a los dioses, de la que no son responsables directas las protagonistas: en el de Climene, la acusación precipitada de haber roto su voto de castidad enoja a Diana y activa el cumplimiento de la profecía; en el caso de Siquis, su belleza agravia a Venus y el pueblo aviva esta situación. Los espacios de Fitón y de Cupido, ocultos en una esfera subterránea, son imprescindibles para el amor, lo único que puede salvar a las princesas.

Las similitudes se aprecian hasta aquí, pues en la última jornada de cada obra, antes de conocer si triunfa la predestinación o la libertad, se plantean conflictos distintos, que solo los personajes pueden dirimir. En *Ni Amor se libra de amor*, los jardines de Cupido enmarcan el amor sensual, que se disipa cuando Siquis, instigada por sus hermanas, decide incumplir las normas. No obstante, su arrepentimiento conseguirá el perdón de su amante y de Venus y hará que se sublime y se eternice su pasión. En *Apolo y Climene*, la joven observa en su jardín sombras, reflejos, que pertenecen a la realidad sensible y cuando tiene la visión del sol precipitándose, se turba, pero no acierta a comprender lo que observa ni lo que siente. En cambio, los jardines de Fitón propician sus amores y, además, mueven a la reflexión.

### **Formas de acceder al jardín**

La propiedad del jardín como espacio privado condiciona su forma de acceso. Pero antes de analizar este aspecto, hemos de mencionar los casos del vergel hallado por casualidad (el de las Hespérides, en *Fieras afemina amor*, descubierto por Hércules, y el de Climene, en *Apolo y Climene*, encontrado tras la caída del dios del Sol en una mina que conduce hasta él) y los ejemplos de jardín creado por la magia (el de Fitón, en *Apolo y Climene*, y el de Cupido, en *Ni Amor se libra de amor*).

Cuando Ulises busca el palacio y los jardines de Circe, esta sale a los umbrales de su imperio, como paso previo a la invitación a entrar en él. En la jornada I de *Los tres mayores prodigios*, el gracioso Sabañón llega al palacio y los jardines de Medea a través de un EI que le lleva desde el templo hasta las puertas del imperio de Medea. En *La fiera, el rayo y la piedra*, Pigmaleón entra por última vez en el jardín de Anajarte tras un EI que inicia con Céfiro desde el monte y que termina él solo. En *Fieras afemina amor*, Celauro inicia un recorrido desde el monte al palacio y jardines de Yole en lo que comienza con un EI, pero que no llega a culminarse, porque se produce una ruptura de cuadro antes de llegar a él.

Aquiles, en *El monstruo de los jardines*, se introduce en el palacio y los jardines de Deidamia a través del disfraz y asumiendo la identidad de Astrea, prima de la princesa. En la jornada II de *Los tres mayores prodigios*, Teseo y Pantuflo aparecen cayendo en el jardín de Ariadna. En *La fiera, el rayo y la piedra*, Anajarte entra en los jardines de Pigmaleón desmayada y en sus brazos. Es significativo que Ifis y Pigmaleón

entren al jardín de la princesa al comienzo de esta obra por la acción de un jardinero, que es gratificado por ello.

De lo expuesto, es significativo que la entrada al jardín tenga con frecuencia una fase previa en la que el personaje se prepara y dispone al receptor para el nuevo espacio, algo que sucede también con el templo.

#### **1.4. Técnicas de cambio locativo**

##### **Espacios itinerantes**

Los personajes se mueven en una amplia zona de acción que puede internarse en el espacio latente o desarrollarse en un espacio visible múltiple y cambiante. Esta versatilidad del espacio patente se observa en la técnica del EI, que registramos en las siguientes comedias:

En *Los tres mayores prodigios* hallamos un desplazamiento múltiple, señalado más arriba, realizado por Sabañón, al que sacan del mar dos soldados. Una vez en tierra, advierte dos edificios: un templo y un palacio. El primer movimiento le lleva a las puertas del templo, donde se encuentra con un Salvaje que le hace ver el vellocino. Desde allí se dirige a los umbrales del imperio de Medea (I, 2, 5C). El intervalo de tiempo entre un lugar y otro es breve, lo que dinamiza aún más la acción.

*La fiera, el rayo y la piedra* cuenta con dos ejemplos de EI con interesantes paralelismos: en el primero, los dos galanes y sus criados —Céfiro y Pasquín, por un lado, y Pigmaleón y Lebrón, por otro— llegan del monte al palacio de Anajarte (II, 1, 2B), después de que se produzca la unión de los dos conjuntos, que aparecían aislados al principio. Por el camino, Céfiro se sincera y expresa la atracción que siente hacia Irífile, para después preguntarle a Pigmaleón por su fama como artista. El segundo caso presenta de nuevo el desplazamiento de las dos parejas de personajes desde el monte, pero llega un momento en el que Céfiro y Pasquín se adentran en lo boscoso, dejando a Pigmaleón y a Lebrón solos en su recorrido hasta el jardín de Anajarte (III, 1, 1). En la primera parte del trayecto, Pigmaleón informa de la construcción de su palacio, mientras que Céfiro explica sus razones para penetrar el monte: buscar a Irífile; en la segunda parte, se muestra el temor de Pigmaleón a Anajarte.

*Andrómeda y Perseo* ofrece el traslado de Perseo y de Bato desde una casa de campo en África hasta el albergue de Medusa, pero por el camino encuentran a Lidoro,

que, en una confusión inicial, trata de apresarlos. A partir de entonces, Perseo decide continuar solo el breve trayecto que le resta, durante el cual le asaltan las dudas y miedos (III, 1, 3A).

*Eco y Narciso* nos ofrece un EI (II, 1, 4A), donde Sirene y Bato recapitulan lo sucedido hasta el momento con un tono humorístico, mientras se desplazan del monte al valle. Más interesante es el recorrido de Bato y Narciso por todo el valle hasta llegar adonde está Eco, por la visión panorámica que se nos ofrece verbalmente (II, 1, 5C).

En *Fieras afemina amor*, Hércules y Licas, desde el bosque, siguen a una tropa que se dirige al palacio de las Hespérides; durante el trayecto, el criado nos informa de que Hércules ha dejado la guarda del Parnaso para atender una tarea del rey Euristio (I, 1, 2-3).

Finalmente, en *La estatua de Prometeo*, Epimeteo y Merlín se dirigen desde una zona del bosque hasta la gruta de Prometeo, pero por el camino avistan al héroe y se esconden de él mientras este le ofrece el rayo sustraído al sol, lo que hace que el EI se dilate para abarcar otra acción en su interior (II, 1, 1-II, 1, 3C).

De la idea precedente se infiere la variedad de opciones estructurales que ofrece el dramaturgo para construir espacios itinerantes, lo que conlleva múltiples funciones del recorrido de un lugar a otro: manifestación de miedo del personaje, recapitulación de lo sucedido, antecedentes de la historia.

### **Cambios de cuadro**

La segmentación en cuadros y escenas de las obras analizadas no revela una distribución de espacios regular en las jornadas ni su concentración en alguna de ellas. Si hay algo significativo a este respecto es que los cambios de cuadro son ágiles, pues unos personajes abandonan la escena para que entren inmediatamente otros. Por otra parte, al tratarse de obras destinadas a la corte, con profusión de medios escenográficos, las variaciones de lugar suelen marcarse en las acotaciones a través de la referencia a mutaciones concretas. Son paradigmas de este último aspecto *Andrómeda* y *Perseo* y *Fieras afemina amor*; por el contrario, apenas hay referencias espaciales en las acotaciones de *Eco y Narciso* y *Fineza contra fineza*.

Una variante del cambio de cuadro rápido se produce cuando uno o varios personajes abandonan el escenario para volver a salir y hallarse en un lugar distinto. Podemos hablar de una técnica que comienza como EI, pero que acaba truncándose,

pues, aunque momentáneo, hay un vacío escénico.

Esto lo advertimos en *La fiera, el rayo y la piedra* (I, 1, 4-I, 2, 5): Céfiro, Pigmaleón e Ifis salen del escenario siguiendo a Irífle, acción que reproducen sus respectivos criados, Lebrón, Brunel y Pasquín, poco después. Cuando vuelven a salir los galanes, ya hay una mutación de bosque, al que después se incorporan los criados. En *La púrpura de la rosa* (I, 1, 8-I, 2, 9), en una escena de bosque, Amor se retira por un lado y vuelve por otro, donde se ha incorporado el elemento de la gruta. Cuando atraviesa el tablado, Marte y Dragón, que lo andaban buscando, aparecen en este espacio. Otra transición de lugar nos la ofrece *Fineza contra fineza* (II, 1, 7B-II, 2, 8-9): Celauro, que había cerrado el cuadro anterior con una escena de desplazamiento hacia el jardín del templo de Diana, abandona la escena para que salga por otro lado Ismenia, quien nos sitúa ya en el lugar de destino del galán y nos hace partícipes de su plan para deshacerse de la estatua de Venus. La secuencia se completa cuando este se incorpora al jardín al retirarse la dama. En *Fieras afemina amor*, si Hércules y Aristeo se aproximan a la ciudad y nos ofrecen su panorámica visión de su muralla durante el trayecto, cuando se retiran de la escena, en el cuadro siguiente, se abren las puertas de la muralla y salen Euristio, Yole y Anteo, ofreciéndonos la acción que se ha sugerido en el discurso del héroe en su recorrido: la boda de la princesa. Poco después, llegan Hércules y Aristeo (II, 1, 2-II, 2, 3). Esta técnica de transición locativa aporta verosimilitud temporal a la trama y, en los dos últimos ejemplos, además, la llegada al lugar de destino se produce cuando los personajes que hay en escena ya han iniciado una nueva acción.

A veces la continuación de la trama y el cambio de lugar suceden en la jornada siguiente, como ocurre en *Eco y Narciso* (I, 3, 6-II, 1, 1) y en *Andrómeda y Perseo* (I, 3, 8-II, 1, 1). En el primer caso, Eco, Febo, Silvio y Sileno vuelven del templo y en el camino se produce el encuentro entre estos personajes y Anteo, que lleva capturada a Liríope. Esta se declara hija de Sileno y dirige a todos hasta donde se encuentra Narciso; en la jornada siguiente, el grupo se encuentra ya en el monte. En el segundo caso, Perseo sigue la sombra de Andrómeda, que le llevará hasta la gruta de Morfeo, ya en la jornada siguiente. En las dos obras mencionadas, la técnica crea suspense, expectación ante lo que va a acontecer en el nuevo espacio.

La sutileza de los cambios de cuadro se advierte, además de en la agilidad de movimiento de los personajes, en la introducción de un elemento complementario que vertebra la transición. Así, en *Celos aun del aire matan* sobre una escena de bosque sube un peñasco con Diana y las Furias y la acción se sitúa en el cielo; después se divide el

peñasco en cuatro partes con la desaparición de los cuatro personajes, se descubre el salón regio con jardín y salen Céfalo y Pocris y sus criados (III, 1, 1-III, 2, 2). En ocasiones, el elemento que propicia el cambio de lugar es mágico, como sucede en *Andrómeda y Perseo*, donde Discordia transforma el escenario de caserías nevadas en infierno con el movimiento de una varita (II, 3, 10). Más adelante, suavizará la transición de África a Trinacria en una escena en la que nos anticipa mediante una ticoscopia lo que le ocurre a Andrómeda (III, 2, 6).

El cielo también sirve de transición entre un cuadro y otro que presentan espacios distintos. Así se advierte en *La fiera, el rayo y la piedra* (III, 2, 11), situada entre un cuadro de monte y otro de teatro regio. En *Andrómeda y Perseo* (I, 2, 5), la focalización en el cielo no supone un cambio de lugar, pero sí un paréntesis temporal en la acción de los humanos. La misma función del cielo se advierte cuando después de la lucha entre Palas y Discordia y la caída de esta, en la jornada II prosigue la persecución de Andrómeda por Perseo. La introducción de un espacio intermedio como recurso para introducir otro también sucede, como hemos anunciado más arriba, con el mar, que comunica dos islas tanto en *Ni Amor se libra de amor* como en *El monstruo de los jardines*, y con el río, que da paso a un espacio mágico en *Apolo y Climene*.

### 1.5. La acción en el espacio latente

El exceso escenográfico de las comedias cortesanas no obsta para el empleo de otras técnicas fundadas en el ejercicio de la imaginación. En este sentido, Calderón utiliza con frecuencia la ticoscopia para hacernos partícipes de lo que sucede en el espacio latente. Registramos este recurso para presentar las siguientes situaciones:

- **Marina (llegada o huida)**. La nave de Argos y el abandono de la isla de Colcos por parte de Medea y de Jasón (jornada I de *Los tres mayores prodigios*); *el naufragio incial* (*La fiera, el rayo y la piedra* y *El golfo de las sirenas*); la llegada de Tetis por mar (*El Faetonte*); Aquiles sube a un bajel (*El monstruo de los jardines*); la nave de Anteo (*Fineza contra fineza*).

- **Consecución de una hazaña**. El vellocino de Jasón (jornada I de *Los tres mayores prodigios*); el rescate de Hesperia por Hércules (*Fieras afemina amor*); el rescate de Dafne por Silvio y Céfalo (*El laurel de Apolo*); el rescate de Venus por Adonis (*La púrpura de la rosa*).

- **Lucha, caída o muerte**. Las caídas de Anajarte, Admeto, Climene y Yole (*La*

*fiera, el rayo y la piedra, El Faetonte, Fieras afemina amor*), la muertes de Neso y de Adonis (jornada III de *Los tres mayores prodigios, La púrpura de la rosa*), la batalla (*La fiera, el rayo y la piedra*) o la resistencia de Doris (*Fineza contra fineza*).

- **Aproximación o el alejamiento de uno o más personajes.** El acercamiento de Ifis (*La fiera, el rayo y la piedra*), el de Deidamia (*El monstruo de los jardines*), el de Tetis por mar (*El Faetonte*) o el de Ismenia (*Fineza contra fineza*), frente al alejamiento del dios del sol y de Climene (*Apolo y Climene*).

- **Observación de un lugar o personaje.** El albergue de Medusa visto por Perseo y Trinacria avistada por Discordia (*Andrómeda y Perseo*), las campañas de Chipre en el espejo del Desengaño (*La púrpura de la rosa*).

También se hallan situaciones inversas, en las que alguien situado en espacio latente comente lo que observa en el tablado, pero este recurso es más escaso.

Las ticoscopias de personajes que intervienen verbalmente en espacio latente y cuya salida es inminente son habituales. Al crearse dos conjuntos de personajes, los que están en escena y los que van a salir, diferenciamos dos subescenas y señalamos que la que se aproxima desde el espacio no visible se ha denominado subescena de transición al espacio patente. Aquí lo importante no es el desplazamiento, sino el momento previo a rebasar la línea de lo visible, anticipado también por el elemento acústico. Con ello se consigue que la expectación sea máxima.

En relación con lo anterior, de las 24 ticoscopias registradas, 12 presentan un refuerzo auditivo previo a la incorporación al escenario de uno o más personajes. *La fiera, el rayo y la piedra* ilustra algunas de estas secuencias: el acercamiento de las naves de Céfiro, Pigmaleón e Ifis a las costas de Trinacria (I, 1, 2AB), la aproximación de un personaje indeterminado que va cobrando entidad progresivamente hasta concretarse en la figura de Ifis (III, 1, 3-III, 1, 4B) o la presentación de varias subescenas en distintas posiciones en espacio latente que se unifican antes de salir a escena (III, 3, 16B).

### **El espacio latente en el inicio de las comedias**

Es habitual en Calderón encontrar inicios «in medias res», lo que se confirma en las obras analizadas, salvo en *El Faetonte, que comienza con la invocación a las náyades y las heliades*, y en *Eco y Narciso*, con la descripción de la Arcadia.

A continuación mostramos los siguientes tipos de comienzos abruptos con

presencia del espacio latente:

- **Movimiento de dentro hacia fuera:** el rescate de Dafne (*El laurel de Apolo*), el de Fedra y Ariadna (*jornada II de Los tres mayores prodigios*) el naufragio de Lidoro, en distintas posiciones (*El monstruo de los jardines*), la venganza de Anfión (*Fineza contra fineza*), concentración de personajes a la llamada de Hércules (*Los tres mayores prodigios*).

- **Movimiento de fuera hacia dentro:** la búsqueda de Venus en el monte (*La púrpura de la rosa*), la dispersión de personajes para introducirse en el espacio latente (*Ni Amor se libra de amor*).

- **Simultaneidad de acciones dentro y fuera:** naufragio y observación del mismo (*La fiera, el rayo y la piedra* y *El golfo de las sirenas*), la traición en los jardines de Céfiro y la preocupación de Climene (*Apolo y Climene*).

Por último, hay un grupo de comedias con inicio «in medias res» en el que no interviene el espacio latente, por lo que se presenta una acción expectante solo en espacio patente: el naufragio en *El mayor encanto, amor*; el sacrificio de Aura en *Celos aun del aire matan*; la llamada de Prometeo a todos los moradores del Cáucaso y concentración de personajes que salen desde dentro en *La estatua de Prometeo*; la rabia de Medea en la jornada I de *Los tres mayores prodigios*.

## 1.6. Las escenas dinámicas

En el discurrir de la acción observamos que todas las comedias, excepto *Eco* y *Narciso*, contienen escenas que muestran en alguna de sus partes subescenas «dentro». De forma más concreta, el porcentaje medio de la presencia del espacio latente en las dieciséis obras analizadas es de un 19%. *La púrpura de la rosa*, *El Faetonte* y *El laurel de Apolo* son las obras que tienen un mayor porcentaje de este tipo de escenas, con un 33%, un 31% y un 29%, respectivamente. Estas secuencias anuncian normalmente la incorporación de uno o más personajes a escena, pero también una acción simultánea en espacio no visible. Las acciones en espacio latente más interesantes que encontramos se entremezclan con otras en espacio patente que aparecen como escenas dinámicas de apertura asociadas a la marina (*La fiera, el rayo y la piedra*, *El golfo de las sirenas*) o al templo (*Ni Amor se libra de amor*).

En cuanto a las escenas dinámicas en espacio patente, salvo casos en los que la acción transcurra en el tablado y en el cielo (*Andrómeda* y *Perseo*, III, 3, 11-13; *Celos*

*aun del aire matan*, II, 2, 4 y III, 3, 7A-E) o en el tablado y entre bastidores (*Apolo y Climene*, I, 1, 6A), lo habitual es los personajes se sitúen en distintas posiciones del tablado. Existen escenas de este tipo en todas las obras, pero *El golfo de las sirenas*, *Ni Amor se libra de amor*, *Fineza contra fineza* y *La púrpura de la rosa* son las que cuentan con un mayor porcentaje de ellas: 50%, la primera, 21%, la segunda, y 20%, las dos restantes. La media de escenas dinámicas en espacio patente del corpus analizado es del 14%.

Las escenas dinámicas en espacio patente más productivas en las comedias mitológicas son aquellas en las que unos permanecen escondidos o apartados observando a otros. Estos casos, donde hay una acción principal y otra subordinada a ella, se advierten en todas las obras, de las que destacamos sendos ejemplos.

En *El mayor encanto, amor*, Circe y Flérida se apartan y escuchan cómo Clarín y Lebrel hablan sobre la maga (II, 1, 2A). En *La fiera, el rayo y la piedra*, Anajarte le muestra su jardín a Irífle, mientras Ifis, Céfiro, Pigmaleón y Lebrón permanecen escondidos (II, 2, 14; II, 2, 15; II, 2, 16A-B). En *Andrómeda y Perseo*, Dánae habla de sus orígenes con Lidoro, mientras Polídites y Libio escuchan en otra parte (II, 1, 7B). En *El golfo de las sirenas*, Escila y Caribdis están escondidas mientras Ulises, Anteo y Alfeo conversan (I, 1, 3C-E). En *El laurel de Apolo*, Rústico vigila, bajo la apariencia de árbol, a Dafne (II, 6D-E). En *La púrpura de la rosa*, Amor escucha a Marte y a Belona (I, 1, 8B). En *Celos aun del aire matan* (I, 2, 6A), Rústico evita ser descubierto Diana, que pregunta a Floreta quién ha entrado en sus jardines. En *Apolo y Climene* (III, 1, 2A-B), Apolo observa a Fitón, Admeto y Erídano. En *El Faetonte* (II, 1, 2B), Faetón pide a Tetis que se le reconozca su mérito de haberla salvado, mientras Batillo está oculto. En *Eco y Narciso* (II, 1, 11A), Silvio ve cómo Narciso rechaza a Eco. En *El monstruo de los jardines* (III, 2, 8B), Ulises vigila a Aquiles-Astrea. En *Ni Amor se libra de amor* (I, 2, 10B-13), Selenisa y Astrea, como estatuas, observan en el jardín el recorrido de sus pretendientes. En *Fieras afemina amor* (II, 1, 2A), Licas informa de la boda de Yole y Anteo a Hércules, mientras Aristeo está apartado. En *Fineza contra fineza* (II, 1, 4C), Anfión se asegura de que Celauro corteje a Ismenia en su nombre. En *La estatua de Prometeo* (II, 1, 3A-C), Epimeteo y Merlín ven cómo Prometeo le da la luz robada al sol a su estatua.

Las escenas de ocultación o acecho de uno o más personajes, cuando conforman una secuencia compleja, muestran recursos que juegan con el ritmo de la acción, introduciendo desmayos y la entrada o salida de personajes.

En cuanto a las escenas complejas barrocas, son escasas en las obras analizadas y aparecen ya vinculadas a otras estructuras mayores, ya como conjuntos paralelos que se van aproximando hasta unificarse. El primer caso se ilustra en *El mayor encanto, amor* (II, 1, 4B), donde Circe y Lísidas, apartados, observarán cómo Flérida corteja a Ulises. Otro ejemplo lo hallamos en *Ni Amor se libra de amor* (I, 1, 1-3), donde dos parejas de personajes ocultos cada uno en una zona concreta del tablado (y sin saber los unos de los otros) observan cómo van pasando de forma sucesiva tres princesas con sus tres coros. En los dos ejemplos se forman dos subescenas independientes que se subordinan a otra principal.

La segunda variante la hallamos en las siguientes obras: *La fiera, el rayo y la piedra* (II, 1, 2A), cuando Céfiro y Pasquín, por un lado, y Pigmaleón y Lebrón, por otro, se van aproximando en el tablado hasta encontrarse; *El Faetonte* (I, 2, 7A), con Silvia y Batillo, por un lado, y Faetón, por otro; *Eco y Narciso* (III, 2, 6B) con la unión de los protagonistas; *El monstruo de los jardines* (III, 1, 1A), que muestra el acercamiento de Aquiles y Deidamia; *Ni Amor se libra de amor* (I, 1, 4A), que muestra el encuentro entre Lidoro y Libio, por un lado, y Arsidas y Fabio, por otro; y *Fieras afemina amor* (III, 3, 6B), con la aproximación entre Licas y Hércules, por un lado, y Verusa, por otro.

Existen otras escenas complejas barrocas breves, como la que introduce a un personaje que atraviesa el tablado o la creación de una zona independiente para tratar asuntos particulares, distinta al uso de apartes. Dichas escenas se ilustran en *Andrómeda y Perseo*, cuando Dánae sale a escena y pasa por delante de Polídites, Lidoro, Fineo y otros (I, 3, 6C) o el alejamiento de Dánae y Cardenio con respecto a Perseo para poder hablar (II, 1, 4C).

El movimiento, el volumen y la superposición de planos crean efectos ópticos del gusto barroco perceptibles no solo en artes como la pintura, la escultura o la arquitectura, sino que también puede observarse en la construcción de las escenas en Calderón. En ellas encontramos los movimientos fundamentales de traslación, rotación y reflexión. Acerca de este último, hallamos escenas dinámicas con una simetría especular en su esquema de conjunto, aunque no en su construcción interna; se trata de un recurso que permite crear un orden mediante la agregación, transformación y superposición de elementos. Los movimientos presentados son comprensibles dentro de la escena en perspectiva, que tiene su centro como eje del esquema visual, algo que podemos enlazar con la idea de Descartes de fijar el origen desde el que construir el

pensamiento o, en el caso que nos ocupa, el punto de partida espacial desde el que construir la acción.

Las subescenas protagonizadas por personajes que se dirigen a un espacio latente y que asisten a un momento de conflicto en la obra, deberíamos comprenderlas ahondando en la afirmación de Cancelliere<sup>203</sup> acerca de la importancia del denominado «espacio relacional» en Calderón y de su asimilación de las corrientes de pensamiento que se estaban generando en su época.

Aplicando esto último al inicio de *Ni Amor se libra de amor*, en los términos de las coordenadas cartesianas, resulta interesante observar cómo la obra comienza situando nuestra atención sobre el círculo que dibuja el coro 1º con Selenisa. A partir de entonces toman posiciones los dos galanes con sus criados y se repite este movimiento dos veces más, que, en realidad, podríamos entender como una rotación respecto al eje central del tablado.

Cada uno de los coros da paso al otro, llevándose consigo esa idea de focalización en un punto, que recupera el siguiente. Cuando se retira el último coro con Siquis es como si arrastrara con él el centro, el «origen» del sistema. Así, se produciría una traslación del conflicto hacia fuera de la escena, hacia un espacio contiguo que sólo es percibido por el oído. El receptor es consciente de que el núcleo de la historia sucede en otro lugar, el templo de Venus. El que aquél puede ver no es el verdaderamente importante. El ruido de voces va perdiendo profundidad conforme avanza la acción, puesto que el último espacio latente da paso a una nueva traslación, que haría que el origen se situara en otro punto. Esto lo advertimos cuando salen todos los personajes y anuncian que se llevan a Siquis al palacio. Mientras esto transcurre, se mantienen en dos zonas distintas Lidoro y Arsidas con sus respectivos criados, formando entre sí escenas complejas barrocas.

En *El monstruo de los jardines*, advertimos otra escena similar en cuanto al movimiento de «traslación», pues el rey y su comitiva se dirigen al templo de Venus y Marte y después salen a escena de nuevo para dirigirse al palacio, mientras en el tablado permanece escondido Aquiles.

En lo tocante a la simetría especular, la secuencia comentada de *Ni Amor se libra de amor*, donde los dos galanes observan ocultos el desplazamiento de Selenisa, Astrea y Siquis (I, 1, 1-3), encuentra su reflejo cuando las dos princesas simulan ser estatuas y

---

203 Cancelliere, 2003.

miran a los dos galanes y a Cupido en el recorrido que hacen sucesivamente por el jardín (I, 2, 10B-13). En esta última secuencia se incorpora la figura del gracioso Friso, artífice del juego, que guía a los tres jóvenes.

En *Apolo y Climene* también hallamos otra simetría similar, que se inicia en el jardín de Climene (II, 2, 6), con una escena cuya división interna es de ocho partes, y continúa en el valle, al otro lado de la mina (II, 3, 7), con una estructura dividida en nueve partes. En el primer caso, la princesa trata de descubrir si es Clicie o Flora quien la engaña y el enredo se basa en el engaño de las damas, la confusión de Clicie entre Céfiro y Apolo y el cambio de criada; en el segundo caso, aparecen Apolo y Sátiro y el enredo se sustenta en la ocultación de personajes para evitar la venganza de Climene, la confusión entre Apolo y Clicie y el temor por la aproximación desde «dentro» de Erídano y Admeto, que compromete a todos los personajes que hay en escena.

Otro ejemplo se observa en *La fiera, el rayo y la piedra*, cuando Ifis, que desea encontrarse con Anajarte, Pigmaleón, que declara su amor a la estatua, y Céfiro se dispersan en el jardín de Anajarte al escuchar que se aproxima; la heredera al trono le muestra su jardín a Irífile, mientras los tres galanes y el gracioso Lebrón permanecen escondidos (II, 2, 14). La acción se estabiliza cuando Anajarte escucha música en el jardín ante la mirada de los personajes ocultos (II, 2, 15) y se reactiva cuando aparece Anteo en busca de Irífile, que motiva la salida de todos los personajes de sus respectivos escondites (II, 2, 16), con lo que se produce un movimiento de concentración, inverso al inicial.

Más sencilla es la escena que encontramos en *El mayor encanto, amor*, donde Circe y sus damas escuchan desde el jardín las voces de Arsidas y sus soldados que se disponen a atacar su palacio (III, 1, 3); a continuación, un cambio de perspectiva nos sitúa en el monte, lugar desde el que Arsidas y Lísidas escuchan cómo se aproximan Circe y sus damas, dispuestas a luchar contra ellos (III, 2, 4).

Estas escenas crean una armonía en la estructura de la obra, función que puede verse complementada con la anticipación de la trama, como advertimos en una secuencia de *Celos aun del aire matan*. La situación, centrada en los celos de Rústico, que observa a Clarín y a Floreta, termina con la metamorfosis del primero (III, 3, 6A-B), lo que anticipa el desenlace de Pocris, quien, también oculta, vigila a Céfalo, fuertemente influido por Aura desde el cielo y con los sentidos mermados por Tesífone desde el tablado, y acaba herida de muerte por él (III, 3, 7).

Lo anterior ilustra la idea de simetría aplicada a las escenas dinámicas.

Naturalmente existen otros muchos ejemplos de paralelismos que no conforman este tipo de secuencias y que pueden asociarse a la anticipación, a la creación de armonía o al humor. Valgan como ejemplo del primer caso las caídas de Admeto y de Climene previas a la de Faetón o las anagnórisis de Épafo y de Climene anteriores a la del protagonista en *El Faetonte* y la transformación de Rústico en árbol (II, 1, 6B), que precede a la de Dafne en *El laurel de Apolo*. Con la función de crear equilibrio en la acción, en *Los tres mayores prodigios* hallamos en la jornada I un triángulo amoroso formado por dos hombres, Jasón y Friso, y una mujer, Medea; mientras, en la jornada II el triángulo está formado por un hombre, Teseo, quien debe debatirse entre dos mujeres, Fedra y Ariadna. En cuanto a los paralelismos de humor, señalamos la reproducción en la figura de los criados de una acción de galanes: Pasquín y Brunel se pelean entre sí para imitar a Céfiro y a Ifis (*La fiera, el rayo y la piedra*, II, 1, 5).

En relación con la superposición de espacios, destacamos el sueño de Perseo en la gruta de Morfeo, donde el protagonista observa cómo se recrea un episodio anterior en otro espacio, la fecundación de Dánae por Zeus en su cuarto (*Andrómeda y Perseo*, II, 1, 4C). Similar en apariencia es la escena de las bodas de las hermanas de Astrea y Selenisa en el palacio de Atamas, vistas por Siquis y Cupido desde los jardines de este (*Ni Amor se libra de amor*, III, 1, 3). No obstante, en esta última escena se presenta un hecho que, aunque distante en el espacio, es simultáneo en el tiempo.

Junto a estas escenas, señalamos dos que no presentan escenas dinámicas, pero que introducen a unos personajes en un espacio perceptible por ellos de forma momentánea, pues acaba restableciéndose el espacio previo a su aparición. Se trata de la escena del infierno que sobreviene a Bato en un paisaje de caserías nevadas por acción de Discordia (*Andrómeda y Perseo*, II, 2, 10) y la del volcán creado por Cibele para entorpecer a Hércules en su búsqueda del monte Parnaso (*Fieras afemina amor*, III, 4, 12). Más débil es la superposición en la gruta del Desengaño de *La púrpura de la rosa*, ya que el receptor es consciente del segundo espacio a través de una ticoscopia (I, 2, 9E), cuando el Desengaño muestra a Marte un espejo con la imagen en tiempo simultáneo de Venus y Adonis en las campañas de Chipre.

## 2. Conclusiones

A lo largo de esta investigación se ha pretendido analizar el espacio en dieciséis piezas mitológicas de Calderón desde un punto de vista simbólico y estructural. Los

estudios acerca de la primera perspectiva han proliferado, dentro del catálogo de lugares de la comedia barroca, en el jardín y en sus funciones, ya no solo en la comedia áurea en general, sino también en las producciones pertenecientes al género mitológico y a los autos sacramentales del dramaturgo. En cambio, a pesar de que contamos con estudios referidos a la mina, a lo maravilloso o a aspectos o situaciones vinculados indirectamente a otros lugares, no hemos hallado ningún trabajo con una orientación integradora de todos los espacios donde se desarrolla la acción de las comedias mitológicas y que asocie a ellos tópicos y escenas recurrentes. Por lo que respecta a la construcción del espacio, hemos procurado estudiar los recursos que permiten cambios locativos, especialmente los que evitan el vacío escénico (los «espacios itinerantes»), y los que generan escenas con simultaneidad espacial y/o temporal (las escenas dinámicas, en general, y las «escenas complejas barrocas», en particular). Todo ello se ha realizado tomando en cuenta las escasas investigaciones al respecto.

Por un lado, se ha validado el tema de las funciones del jardín, espacio que actualizamos mostrando sus paralelismos entre distintas comedias, la presencia de escenas más elaboradas que en otros espacios, así como las diversas formas de acceder a él. Por otro lado, se han concretado las funciones del monte como lugar para lo maravilloso, lo aciago y la persecución, al tiempo que espacio que ofrece excusas argumentales para introducir los episodios mitológicos. En el entorno agreste se sitúa el templo, un espacio de vital importancia en la trama y en la creación de escenas dinámicas fundadas en el desplazamiento de los personajes hacia este lugar y su regreso.

Otra contribución deriva del estudio del espacio latente, de gran rendimiento en el inicio de las obras, con movimientos de dentro hacia fuera, de fuera hacia dentro y con capacidad para crear escenas dinámicas con acciones simultáneas. Estas se evidencian a través de las ticoscopias, presentes en estas situaciones, que trascienden la mera observación: la acción en el mar; la consecución de una hazaña; la lucha, caída o muerte; y la aproximación de un personaje.

Asimismo, la escasez de antecedentes sobre las escenas dinámicas en las comedias mitológicas de Calderón nos ha llevado a identificar las principales tendencias en la construcción de estas, bien a partir del espacio latente, bien mediante el recurso del personaje oculto en espacio patente. Este hecho no hace sino reforzar la preeminencia de los sentidos de la vista y del oído, fundamentales en la época y en el teatro de Calderón. En los dos casos concretados, siempre hay una acción principal y otra dependiente de esta, lo que hace que las «escenas complejas barrocas», que reflejan

acciones paralelas e independientes en un mismo espacio, sean escasas y formen parte de estructuras mayores o se creen para unificarse poco después. En este sentido, son más frecuentes las escenas de simultaneidad temporal en espacio múltiple (patente y latente), dentro de las cuales se ha identificado un tipo de estructuras, que hemos denominado «subescenas de transición al espacio patente», pues se subrayan mediante la ticoscopia y las intervenciones de los personajes que se aproximan. Del mismo modo, se han registrado escenas dinámicas construidas a partir de recursos del Barroco pictóricos (observación planteada a nivel teórico por la bibliografía) y arquitectónicos. Estos se basan en la superposición de espacios y en los movimientos de rotación, traslación y reflexión.

En cuanto a las limitaciones, cabe señalar el componente subjetivo de la división de escenas, subsanado al presentar divisiones internas que aseguran la representación de cómo progresa la trama. Además, se ha empleado un método de segmentación que permite evaluar el comportamiento simultáneo de varias variables.

Finalmente, las conclusiones obtenidas abren nuevas líneas de investigación, orientadas hacia la detección de este tipo de escenas dinámicas en comedias pertenecientes a otros géneros —su confirmación y, en su caso, ampliación con otras obras de espectáculo cortesano—, el estudio pormenorizado de obras mitológicas con estructuras similares y el análisis comparativo entre las comedias mitológicas con variedad locativa y anagnórisis final y las comedias de caballerías, así como su entronque con la novela bizantina.

---

## *BIBLIOGRAFÍA*

---



ABAD, M., «El disfraz en *El monstruo de los jardines*», en *Hacia Calderón. VII Coloquio Angloamericano sobre Calderón. Archivum Calderonianum*, 3, ed. M. Tietz y Arnscheidt, Wiesbaden, Franz Steiner, 1985, pp. 158-168.

ALIGHIERI, D., *Divina comedia*, ed. G. Petrocchi y L. Martínez de Merlo, Madrid, Cátedra, 2001.

ALONSO, D., «La correlación en la estructura del teatro calderoniano», en *Seis calas en la expresión literaria española*, Madrid, Gredos, 1970, pp. 109-175.

ALVARADO TEODORIKA, T., «El jardín en el teatro aurisecular. Las comedias mitológicas de Calderón», en *Actas del XVI Congreso de la AIH: Nuevos caminos del hispanismo*, coord. Pierre Civil y Françoise Crémoux, Madrid/Frankfurt, Iberoamericana/Vervuert, vol. 2, 2010.

AMADEI-PULICE, M. A., *Calderón y el Barroco. Exaltación y engaño de los sentidos*, Amsterdam/Filadelfia, John Benjamins Publishing Company, 1990.

AMEZCUA, J., «Notas sobre el espacio en algunas obras de Calderón», en *Calderón. Actas del Congreso Internacional sobre Calderón y el teatro del Siglo de Oro (Madrid, 8-13 de junio de 1981)*, ed. Luciano García Lorenzo, Madrid, CSIC, vol. III, 1983, pp. 1533-1543.

ANTONUCCI, FAUSTA, «La segmentación métrica, estado actual de la cuestión», *Teatro de palabras*, nº 4 [Monográfico sobre la segmentación], 2010, pp. 77-97. <http://www.uqtr.ca/teatrteapal/TeaPalNum04Rep/TeaPal04Antonucci.htm> [Consulta: 1 de noviembre de 2011].

APULEYO, *El asno de oro*, ed. J. M. Royo, Madrid, Cátedra, 2006.

ARELLANO, I., «Magos y prodigios en el escenario del Siglo de Oro», en *En torno al teatro del Siglo de Oro, Actas Jornadas XII-XIII*, ed. A. Serrano y otros, Almería, Instituto de Estudios Almerienses, 1996, pp. 15-35.

— «Espacios dramáticos en los dramas de Calderón», en *Calderón: sistema dramático y técnicas escénicas. Actas de las XXIII Jornadas de Teatro Clásico de Almagro*, ed. F. B. Pedraza Jiménez, R. González Cañal y E. Marcello, Almagro, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2001, pp. 77-106.

— «Espacios de maravilla en los dramas de Calderón», en *Loca Ficta: Los espacios de maravilla en la Edad Media y Siglo de Oro*, ed. I. Arellano, Madrid/Frankfurt, Iberoamericana/Vervuert, 2003, pp. 41-56.

- ARIOSTO, *Orlando furioso*, ed. de G. Petrocchi, Madrid, Cátedra, 2001.
- ARRÓNIZ, O., «El teatro cortesano (periodo 1622-1680)», en *Teatros y escenarios del Siglo de Oro*, Madrid, Gredos, 1977.
- ASZYK, U., «Notas sobre el texto y el espacio escénico en *La estatua de Prometeo*: el escultor y su obra en el escenario», en *Actas del VI Congreso de la Asociación Internacional Siglo de Oro (Burgos-La Rioja 15-19 de julio 2002)*, coord. F. Domínguez Matito y M. L. Lobato López, Vol. 1, 2004, pp. 287-294.
- AUBRUN, C., *La comedia española 1600-1680*, Madrid, Taurus, 1964.
- BARCIELA, E. P., «A propósito de las anagnórisis en una comedia mitológica temprana de Calderón: *El mayor encanto, amor*», *Dicenda. Cuadernos de Filología Hispánica*, núm. extra 30, 2012, pp.89-103.
- BLAEU, J., *Atlas Maior (1665)*, Colonia, Taschen, 2005.
- BLASCO, C., «El palacio del Buen Retiro», en *Calderón desde el 2000*, ed. J. M. Díez Borque, Ollero & Ramos, 2001, pp. 375-388.
- BOBES NAVES, M. C. «Texto literario y texto espectacular en *El caballero de Olmedo*», *Cuadernos de teatro clásico*, 1, 1988, pp. 95-103.
- *Semiología de la obra dramática*, Madrid, Arco/Libros, 1997a, pp. 387-432.
- comp. e introd., *Teoría del teatro*, Madrid, Arco/Libros, 1997b.
- BORREGO GUTIÉRREZ, «Matrimonios de la Casa de Austria y fiesta cortesana», en *La fiesta cortesana en la época de los Austrias*, coord. B. J. García García y M. L. Lobato, 2003, pp. 79-115.
- BROWN, J. Y ELLIOT, J. H., *Un palacio para el rey. El Buen Retiro y la corte de Felipe IV*, Madrid, Taurus, 2003.
- BUENO, L., *Heroínas con voz propia. El discurso femenino en los dramas de Calderón*, Cáceres, Universidad de Extremadura, 2003.
- CALDERÓN DE LA BARCA, P., *Andrómeda y Perseo*, ed. Rafael Maestre, Almagro, Museo Nacional de Teatro, 1994.
- *Celos aun del aire matan* de Pedro Calderón de la Barca, estudio y ed. crítica E. Rull, Madrid, UNED, 2004.
- *Comedias, II, Segunda Parte de Comedias*, ed. S. Fernández Mosquera, Madrid, Biblioteca Castro, Fundación José Antonio de Castro, 2006.
- *Comedias, III, Tercera Parte de Comedias*, ed. D. W. Cruickshank, Madrid, Biblioteca Castro, Fundación José Antonio de Castro, 2007.

- *Comedias, IV, Cuarta Parte de Comedias*, ed. S. Neumeister, Madrid, Biblioteca Castro, Fundación José Antonio de Castro, 2010.
- *Comedias, V, Verdadera Quinta Parte de Comedias*, ed. J. M. Ruano de la Haza, Madrid, Biblioteca Castro, Fundación José Antonio de Castro, 2010.
- *Comedias, VI, Sexta Parte de Comedias*, ed. J. M. Viña Liste, Madrid, Biblioteca Castro, Fundación José Antonio de Castro, 2011.
- *El Faetonte. Fábula escénica*, ed. crítica y escenotécnica R. Maestre, Madrid, CEYAC, 1996.
- *El galán fantasma*, ed. digital a partir de la *Segunda parte de Comedias de Don Pedro Calderón de la Barca*, Madrid, por María de Quiñónez, 1637. Localización: Base de Datos Teatro Español del Siglo de Oro (TESO). Autorizada por E. Rodríguez Cuadros. <http://www.cervantesvirtual.com/obra/el-galan-fantasma>. [Consulta: 1 de noviembre de 2015].
- *El gran teatro del mundo. El gran mercado del mundo*, ed. E. Frutos, Madrid, Cátedra, 2007.
- *El mayor encanto, amor*, ed. Alejandra Ulla Lorenzo, Madrid/Frankfurt Iberoamericana/Vervuet, 2013.
- *El príncipe constante*, ed. E. Cancelliere, Madrid, Biblioteca Nueva, 2000.
- *El purgatorio de San Patricio*, Palencia, Simancas, 2007.
- *La dama y el galán Aquiles (El monstruo de los jardines)*, ed. T. Alvarado Teodorika, Madrid/Frankfurt, Iberoamericana/Vervuert, 2013.
- *La fiera, el rayo y la piedra*, ed. A. Egido, Madrid, Cátedra, 1989.
- *La vida es sueño*, ed. Ciriaco Morón, Madrid, Cátedra, 1986.
- *Las manos blancas no ofenden*, en *Las comedias de D. Pedro Calderón de la Barca, cotejadas con las mejores ediciones hasta ahora publicadas, corregidas y dadas a luz por Juan Jorge Keil*, Leipzig: Ernesto Fleischer, vol. IV, 1827-1830.
- *Obras completas II. Comedias*, ed. Á. Valbuena Briones, Madrid, Aguilar, 1967.
- *Obras completas III. Autos sacramentales*, ed. Á. Valbuena Prat, Madrid, Aguilar, 1956.

CANCELLIERE, E., «L'asse verticale della visione nel teatro di Calderón e nella pittura manierista», en *Le arti figurative nella letteratura iberiche e iberoamericana* (Atti del XIX Convegno dell'Associazione Ispanisti Italiani, Roma, 16-

18 settembre, 1999), a cura di A. Cancellier e R. Londero, Unipress, Padova, vol 1, 2001, pp. 77-86.

— «Espacio y tiempo en el teatro de Calderón», en *Espacio, tiempo y género en la comedia española: II Jornadas de Teatro clásico*, ed. F. B. Pedraza Jiménez, R. González Cañal y G. Gómez Rubio, Toledo, Universidad de Castilla-La Mancha, 2003, pp. 15-42.

— «Funciones dramáticas y simbólicas de la ciudad en el teatro de Calderón», en *La dramaturgia de Calderón: técnicas y estructuras*, coord. E. Cancelliere e I. Arellano, 2006, pp. 81-110.

— «Pandora: mito e icono para una fiesta real», *Anuario Calderoniano*, 3, 2010, pp. 67-85.

— «Amor y Psique. Hermenéutica de una fábula de las artes figurativas al teatro de Calderón», en *Fiestas calderonianas*, ed. A. Ulla Lorenzo, *Anuario Calderoniano*, vol. extra 1, 2013, pp. 21-48.

— «Mito y hermenéutica en las comedias palaciegas de Calderón», *Anuario Calderoniano*, 7, 2014, pp. 99-128.

CASA, F. P., L. García Lorenzo y G. Vega García-Luengos, *Diccionario de la comedia del Siglo de Oro*, Madrid, Castalia, 2002.

CHAPMAN, W. G., «Las comedias mitológicas de Calderón», *Revista de Literatura*, 5, 1954, pp. 35-67.

CIRLOT, J. E., *Diccionario de símbolos*, Madrid, Siruela, 2007.

COTARELO Y MORI, E., *Ensayo sobre la vida y obras de D. Pedro Calderón de la Barca*, I, ed. facsímil al cuidado de I. Arellano y J. M. Escudero, Madrid/Frankfurt, Iberoamericana/Vervuert, 2001.

DE ARMAS, F., «Dosso Dossi and Calderón's *El mayor encanto, amor* » en *Calderón: protagonista eminente del barroco europeo*, coord. Theo Reichenberger, Kurt Reichenberger, vol 1, 2000, pp. 175-192.

DÍEZ BORQUE, J. M., «Aproximación semiológica a la "escena" del Siglo de Oro», en *Semiología del teatro*, ed. J. M. Díez Borque y L. García Lorenzo, Barcelona, Planeta, 1975, pp. 44-92.

— «Espacios de representación», en *Los espectáculos del teatro y de la fiesta en el Siglo de Oro español*, Madrid, Laberinto, 2002, pp. 228-249.

— «Encuentros escénicos de los dioses en Calderón de la Barca», en *Teatro calderoniano sobre el tablado. Calderón y la puesta en escena a través de los siglos*.

XIII Coloquio Anglogermano sobre Calderón. *Archivum Calderonianum*, 10, ed. M. Tietz, Stuttgart, Franz Steiner Verlag, 2003, pp. 63-84.

EGIDO A., *Fronteras de la poesía en el Barroco*, Barcelona, Crítica, 1990, pp.116-117.

— *El gran teatro de Calderón. Personajes, temas, escenografía*, Kassel, Reichenberger, 1995.

FERNÁNDEZ MOSQUERA, S., «La tempestad en Calderón: del texto a las tablas», en *Teatro calderoniano sobre el tablado. Calderón y la puesta en escena a través de los siglos. XIII Coloquio Anglogermano sobre Calderón. Archivum Calderonianum*, 10, ed. M. Tietz, Stuttgart, Franz Steiner Verlag, 2003, pp. 97-128.

— «El significado de las primeras fiestas cortesanas de Calderón de la Barca», en *Calderón y el pensamiento ideológico y cultural de su época. XI Coloquio Anglogermano sobre Calderón (Heidelberg, 24-28 de julio de 2005)*, coord. Manfred Tietz y Gero Anrscheidt, Stuttgart, Franz Steiner, 2008, pp. 209-232.

FRUTOS, E., *La filosofía de Calderón en sus autos sacramentales*, Zaragoza, CSIC, 1981, pp. 147-326.

GÁLLEGO, J., *El cuadro dentro del cuadro*, Madrid, Cátedra, 1991.

GARCÍA BARRIENTOS, J. L., *Cómo se comenta una obra de teatro*, Madrid, Síntesis, 2003, pp. 121-151.

GARCÍA ROMEO, G., «Los hermanos Grimm, custodios de un antiguo legado», en *Nuevos estudios sobre literatura caballeresca*, ed. L. E. Ferrario de Orduña, Reichenberger Edition, Kassel, 2006, pp. 219-233.

GARCILASO DE LA VEGA, *Poesías completas*, ed. A. L. Prieto de Paula, Madrid, Castalia, 1989.

GIOVANNINI, M. A., «Variazioni al modello ovidiano dei quattro elementi cosmogonici nella commedia *Eco y Narciso* di Pedro Calderón de la Barca», en *La penna di venere: scritture dell'amore nelle culture iberiche, Atti del XX Convegno (Associazione Ispanisti Italiani)*, coord. D. A. Cusato, Loretta Frattale, vol. 1, 2002, pp. 153-164.

GÓMEZ JIMÉNEZ, M., «Innovaciones al mito de Pandora en *La estatua de Prometeo*, de Calderón», *Dicenda. Cuadernos de Filología Hispánica*, vol. 30, núm. Especial, 2012, pp. 115-126.

GREER, «Los dos cuerpos del rey en Calderón: el nuevo palacio del Retiro y *El mayor encanto amor*», *Actas del X Congreso de la Asociación Internacional de*

*Hispanistas* (Barcelona 21-26 de agosto de 1989), coord. A. Vilanova, vol. 2, 1992, pp. 975-984.

— «Los reflejos del poder: *Eco* y *Narciso* de Calderón frente a *Las Meninas* de Velázquez», en *Fiestas calderonianas*, ed. A. Ulla Lorenzo, *Anuario Calderoniano*, vol. extra 1, 2013, pp. 191-211.

GRIMAL, P., *Diccionario de mitología griega y romana*, Barcelona, Paidós, 2006.

GUTIÉRREZ CARBAJO, F., «Mitología y popularismo en *Apolo* y *Climene*», en *Calderón 2000. Actas del Congreso Internacional, IV centenario del nacimiento de Calderón (Navarra, septiembre de 2000)*, ed. I. Arellano, Universidad de Navarra, vol. 2, 2002, pp. 219-234.

HEBREO, L., *La traduzion del indio de los tres Diálogos del amor de León Hebreo hecha de Italiano en Español por Garcilaso Inca de la Vega, natural de la gran ciudad del Cuzco, cabeça de los Reynos y Provincias del Pirú*, introd. y notas M. de Burgos Núñez, Sevilla, Quinto Centenario, Junta de Andalucía, Padilla Libros, 1989.

HERNÁNDEZ ARAICO, S., «Mitos, simbolismo y estructura en *Apolo* y *Climene* y *El hijo del sol, Faetón*», *Bulletin of Hispanic Studies*, vol. 64, núm. 1, 1987, pp. 77-85.

HOMERO, *La Odisea*, trad. J. Manuel Pabón, Madrid, Gredos, 2001.

IGLESIAS FEIJOO, L., «Los textos de Calderón: las comedias», en *Calderón desde el 2000*, ed. J. M. Díez Borque, Madrid, Ollero & Ramos, 2001, pp.77-108.

IGLESIAS FEIJOO, L. E I. HERNANDO MORATA, «Dualidad y paralelismos en *Casa con dos puertas mala es de guardar*», *Anuario Calderoniano*, 6, 2013, pp. 111-131.

IGLESIAS FEIJOO, L. Y A. VARA LÓPEZ, «De luces, sombras y asombros: una lectura de *La estatua de Prometeo*», en *Fiestas calderonianas*, ed. A. Ulla Lorenzo, *Anuario Calderoniano*, vol. extra 1, 2013, pp. 213-233.

IGLESIAS IGLESIAS, N., «El camino de la mina, vehículo de emociones en Calderón», *Atalanta: Revista de las Letras Barrocas*, vol. 1, núm. 2, 2003, pp. 51-76.

JANSEN, S., «Le rôle d l'espace scénique dans la lectura du texte dramatique. Quelques observations sur un modèlé du genre dramatique et sur le *Sei personaggi in cerca d'autore* de Pirandello», *Semiotics of drama and theatre. New perspectives in the theory of drama and theatre*, ed. Van Kesteren, Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins, 1984.

KEPLER, J., *El sueño o La astronomía de la Luna*, intr., trad., notas e índices F. Socas, Universidad de Huelva y Universidad de Sevilla, 2001.

KLUGE, S., «“Yo, que al teatro del mundo/ cómica tragedia fui”: Mito, tragedia, desengaño y alegoría en *Eco* y *Narciso* de Calderón», *Anuario Calderoniano*, 5, 2012, pp. 169-196.

KOWZAN TADEUSZ, «La semiología del teatro: ¿veintitrés siglos o veintidós años?», seleccionado por Bobes Naves en *Teoría del Teatro*, Madrid, Arco/Libros, 1997.

LARA GARRIDO, J., «Texto y espacio escénico (El motivo del jardín en el teatro de Calderón)», en *Calderón. Actas del Congreso Internacional sobre Calderón y el teatro español del Siglo de Oro (Madrid, 8-13 de junio de 1981)*, ed. L. García Lorenzo, Madrid, vol. II, 1983, pp. 939-954.

— «El jardín y la imaginación espacial en el teatro barroco español», en *La cultura del Barroco. Los jardines: arquitectura, simbolismo y literatura*, Huesca, Instituto de Estudios Altoaragoneses, 2000, pp. 187-226.

LOBATO, M. L., «Espacio y conflicto o el conflicto del espacio: la puesta en escena de *El hijo del sol, Faetón*», en *El espacio y sus representaciones en el teatro español del Siglo de Oro: actas del VII coloquio de GESTE (Toulouse, 1-3 de abril de 1998)*, 2002, pp. 337-358.

— «“Jardín cerrado, fuente sellada”: espacios para el amor en el teatro barroco», en *En torno al Teatro del Siglo de Oro. Jornadas XXI-XXIII*, ed. A. Serrano y otros, Almería, Instituto de Estudios Almerienses, 2007, pp. 199-219.

LÓPEZ BUENO, B., «Tópica y realización textual: unas notas sobre la poesía española de las ruinas en los Siglos de Oro», *Revista de Filología Española*, LXVI, 1986, pp. 59-74.

LÓPEZ PINCIANO, A. *Filosofía Antigua Poética*, Madrid, Biblioteca Castro, Fundación José Antonio de Castro, 1998.

MAESTRE, R., «El actor calderoniano en el escenario palaciego», en *Actor y técnica de representación del teatro clásico español*, coord. J. M. Díez Borque, London, Tamesis, 1989a, pp. 177-194.

— «La gran maquinaria en comedias mitológicas de Calderón de la Barca», en *El mito en el teatro clásico español*, coord. F. Ruiz Ramón y C. Oliva, Madrid, Taurus, 1989b, pp. 55-81.

MAESTRO, J. G., «El espacio dramático interlocutivo como modelo comparatista. Marivaux y Jovellanos», *Castilla: Estudios de literatura*, 19, 1994, pp. 51-72.

MISSERONI, A., «Ilusiones acústica y óptica en el mito de Eco y Narciso», *Iter*, 4, 1995, pp. 193-200.

MOLINA JIMÉNEZ, M. B., *El teatro musical de Calderón de la Barca. Análisis textual*, Murcia, Universidad de Murcia, 2008.

MORCILLO EXPÓSITO, G., «Faetón. Antes y después de Ovidio», *Anuario de estudios filológicos*, vol. XXX, 2007, pp. 269-280.

MORÓN ARROYO, C., *Calderón. Pensamiento y teatro*, Santander, Sociedad Menéndez Pelayo, 1982.

NEUMEISTER, S., «La fiesta de corte como anticomedia», en *Espacios teatrales del Barroco español*, Kassel, Reichenberger, 1991, pp. 167-184.

— «La. Mito clásico y ostentación. Los dramas mitológicos de Calderón», Kassel, Reichenberger, 2000.

O'CONNOR, T. A., «El optimismo de *Ni Amor se libra de amor*», en *Calderón: actas del Congreso Internacional sobre Calderón y el teatro español del Siglo de Oro*, Madrid, 8-13 de junio de 1981, coord. L. García Lorenzo, Madrid, CSIC, vol. I, 1983, pp. 533-540.

— «La gramática y la retórica del honor calderoniano: las finezas como principio substancial», en *Actas del X Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas (Barcelona 21-26 de agosto de 1989)*, coord. Antonio Vilanova, vol. 2, 1992, pp. 1045-1052.

OLEZA, JOAN, «A propósito de la estructura, la significación y la técnica de la Comedia Nueva», *Teatro de palabras*, nº 4 [Monográfico sobre la segmentación], 2010, pp. 99-137. <http://www.uqtr.ca/teatro/teapal/TeaPalNum04Rep/TeaPal04Oleza.htm> [Consulta 10 de noviembre de 2015]

OLIVA, C., «Escenografía calderoniana (De la escritura literaria a la escritura escénica)», en *Calderón de la Barca y la España del Barroco*, coord. J. Alcalá-Zamora y E. Berenguer Cebriá, vol. 2, 2001, pp. 589-605.

OROZCO DIAZ, E., «Ruinas y jardines. Su significado y valor en la temática del barroco», en *Temas del barroco*, Granada, Universidad de Granada, 1947, pp.118-176.

— «Sentido de continuidad espacial y desbordamiento expresivo en el teatro de Calderón. El soliloquio y el aparte», en *Calderón: actas del Congreso Internacional sobre Calderón y el teatro español del Siglo de Oro (Madrid, 8-13 de junio de 1981)*, coord. L. García Lorenzo, Madrid, CSIC, vol. I, 1983, pp. 125-164.

OVIDIO, *Las metamorfosis*, trad. Vicente López Soto, Barcelona, editorial Juventud, 1991.

PARKER, A. A., «Metáfora y símbolo en la interpretación de Calderón», *Actas del Primer Congreso Internacional de Hispanistas (Oxford, 6-11 de septiembre de 1962)*, coord. Cyril A. Jones y Frank Pierce, 1964, pp. 141-160.

— «El monstruo de los jardines y el concepto calderoniano del destino», en *Hacia Calderón. IV Coloquio Anglogermano*, ed. Hans Flasche, Berlín, 1979, pp. 92-101.

PAVIS, P., *Diccionario del teatro: dramaturgia, estética, semiología*, Barcelona, Paidós, 1983.

PELLEN-BARDE, P., «Sancho Panza en la sima: un avatar de la penitencia del rey Rodrigo», *Criticón*, 102, 2008, pp. 153-159.

PÉREZ DE MOYA, J., *Philosophía secreta*, ed. Carlos Clavería, Madrid, Cátedra, 1995.

PÉREZ PASTOR, C., *Documentos para la biografía de D. Pedro Calderón de la Barca*, I, Madrid, Establecimiento Tipográfico de Fortanet, 1905.

PÉREZ-SAINZ, J., «Anatomía áulica y política de *Fieras afemina amor* de Calderón », *Hispanófila*, 161, 2011, pp. 1-18.

PERUARENA ARREGUI, J., «Acerca del perspectivismo escenográfico y del teatro cortesano en la España de finales del siglo XVII y comienzos del XVIII», *Castilla*, 27, 2007, pp. 31-62.

PORQUERAS-MAYO, A., «La imagen de la “bella dormida” en el teatro de Calderón», en *Hacia Calderón. Sexto Coloquio Anglogermano. Archivum Calderonianum*, 2, ed. Hans Flasche, Wiesbaden, Franz Heiner, 1983, pp. 48-64.

PROFETI, M. G., «Calderón y la ópera italiana», *Anuario Calderoniano*, 3, 2010, pp. 295-306.

RAE, *Diccionario de la lengua española*, Madrid, Espasa, 2014.

REYES PEÑA, M. DE LOS, M. DEL V. OJEDA Y J. A. RAYNAUD, «Una propuesta de segmentación de la estructura dramática: análisis de la *Comedia del tutor*

de Juan de la Cueva», en *Teatro de palabras*, nº 4 [Monográfico sobre la segmentación], 2010, pp. 229-258.

<http://www.uqtr.ca/teatro/teapal/TeaPalNum04Rep/TeaPal04ReyOjeRay.pdf>

[Consulta: 2 de noviembre de 2015].

RODRÍGUEZ, A. Y C. COLAHAN, ««El Hércules» de López de Zárate», en *Calderón: actas del Congreso Internacional sobre Calderón y el teatro español del Siglo de Oro, Madrid, 8-13 de junio de 1981*, coord. L. García Lorenzo, Madrid, CSIC, vol. 3, 1983, pp. 1271-1276.

RODRÍGUEZ CUADROS, E., «Mito e intertextualidad en *Eco* y *Narciso* de Calderón de la Barca», *Quaderns de Filologia. Estudis Literaris (Homenatge a Amelia García-Valdecasas)*, Valencia, Universidad, vol. II, 1995, pp. 675-696.

RODRÍGUEZ-GALLEGO, F., «Sobre el texto de *El mayor encanto, amor*: a propósito de un manuscrito de 1668», *Anuario Calderoniano*, 1, 2008, pp. 285-315.

RODRÍGUEZ LÓPEZ-VÁZQUEZ, A., «Personaje, función y ámbito en la tragedia calderoniana», en *Calderón. Actas del Congreso Internacional sobre Calderón y el teatro español del Siglo de Oro, Madrid, 8-13 de junio de 1981*, coord. L. García Lorenzo, Madrid, CSIC, vol. I, 1983, pp. 579-586.

RUANO DE LA HAZA, J. M., «Espacios teatrales y puesta en escena», en *Calderón desde el 2000*, Madrid, Ollero & Ramos, 2001, pp. 349-373.

RUBIERA FERNÁNDEZ, J., *La construcción del espacio en la comedia española del Siglo de Oro*, Madrid, Arco/Libros, 2005.

RUIZ PÉREZ, P., «*El hijo del sol, Faetón*: codificación de elementos míticos clásicos y judeo-cristianos en el drama calderoniano», *Anuario de estudios filológicos*, vol. 14, 1991, pp. 427-448.

RULL, E., «Creación y evolución en la trilogía salomónica calderoniana», *Anuario de Estudios Filológicos*, XXI, Universidad de Extremadura, 1998, pp. 329-352.

— «Datos para la fecha de composición de *Ni Amor se libra de amor* de Calderón», en *Revista de Literatura*, LXI, núm. 122, 1999, pp. 549-556.

— «Psiquis y Cupido: tradición y creación en Calderón», *Calderón y la cultura europea*, en *Calderón de la Barca y su aportación a los valores de la cultura europea (Jornadas Internacionales de Literatura Comparada, Universidad San Pablo CEU, 14 y 15 de noviembre, 2000)*, coord. T. Albaladejo Mayordomo, 2001, pp. 167-184.

— «El camino de la mina, vehículo de emociones en Calderón», en *Revista de Literatura*, LXIV, núm. 128, 2002, pp. 385-411.

— «Celos humanos y divinos en Calderón (En torno a *Celos aun del aire matan*)», en *Memoria de la palabra: Actas del VI Congreso de la Asociación Internacional Siglo de Oro*, ed. M. Luisa Lobato y Francisco Domínguez Matito, Madrid/Frankfurt, Iberoamericana/Vervuert, vol. II, 2004, pp. 1554-1568.

— «Puesta en escena y sentido en el teatro mitológico de Calderón: *Los tres mayores prodigios*», en *Actas del congreso «El Siglo de Oro en el nuevo milenio»*, ed. C. Mata Durán y M. Zugasti, Pamplona, Eunsa, vol. 2, 2005, pp. 1529-1542.

— «La adaptación de las fábulas mitológicas al auto sacramental: el caso de *Andrómeda y Perseo* », en *La dramaturgia de Calderón: técnicas y estructuras*, coord. E. Cancelliere e I. Arellano, Madrid/Frankfurt, Iberoamericana/Vervuert, 2006, pp. 481-498.

— «El jardín en el teatro mitológico calderoniano», en *Compostella aurea. Actas del VIII Congreso de la Asociación Internacional del Siglo de Oro (Santiago de Compostela, 1-11 de julio de 2008)*, coord. A. Azaustre Galiana y S. Fernández Mosquera, Santiago de Compostela, Universidade de Santiago de Compostela, vol. 3, 2011, pp. 413-420.

SÁEZ, A. J., «Paradigma y estructuras en las comedias triples del Siglo de Oro», *Revista de Literatura*, vol. 76, núm. 152, 2014, pp. 479-493.

SHAKESPEARE, W., *Romeo y Julieta. Hamlet. Sueño de una noche de verano*, Madrid, Aguilar, 1983.

SOLERA LÓPEZ, R., «El retrete de Dánae en la comedia *Las fortunas de Andrómeda y Perseo*», en *Calderón 2000*, dir. I. Arellano Ayuso, Universidad de Navarra, vol. 2, 2002, pp. 335-348.

SUÁREZ MIRAMÓN, A., «La correspondencia de las esferas en el universo de Calderón», en *Calderón de la Barca y su aportación a los valores de la cultura europea (Jornadas Internacionales de Literatura Comparada, Universidad San Pablo CEU, 14 y 15 de noviembre de 2000)*, coord. T. Albaladejo Mayordomo, 2001, pp. 263-286.

— «Los caminos celestes en el teatro de Calderón», *Revista de Literatura*, LXV, 129, 2003, pp. 213-224.

— «El jardín en los autos sacramentales de Calderón», en *Actas del VII Congreso de Caminería Hispánica*, Madrid, Ministerio de Fomento, 2006, formato CDRom, pp. 1-19.

— «Palacios fantásticos en Calderón», en *Del Siglo de Oro y de la Edad de Plata. Estudios sobre literatura española dedicados a Juan Manuel Rozas*, ed. J. Cañas Murillo y J. L. Bernal Salgad, Cáceres, Universidad de Extremadura, 2008, pp. 143-158.

TORRIONE, M., «El Real Coliseo del Buen Retiro: memoria de una arquitectura desaparecida», en *España festejante. El siglo XVIII*, ed. M. Torrione, Málaga, CEDMA, 2000, pp. 295-322.

TRAMBAIOLI, M., «Calderón y el mito de Medea», *Anuario de Letras*, XXXIII, 1995, p. 236.

— «Tonalidades entremesiles en el teatro palaciego de Calderón», en *Calderón: Testo letterario e testo spettacolo*, Firenze, Alinea Editrice, 1998, pp. 287-303.

— «A vueltas con la fiesta teatral del Barroco», *Anuario Calderoniano*, vol. extra 1, 2013, pp. 235-252.

VALBUENA BRIONES, A., «El simbolismo en el teatro de Calderón. La caída del caballo», en *Calderón y la crítica: historia y antología*, ed. M. Durán y R. González Echevarria, Madrid, Gredos, 1976, pp. 694-713.

— *Calderón y la comedia nueva*, Madrid, Espasa-Calpe, 1977.

— «El mito de Pandora en Calderón», *Thesaurus*, XLIV, 1, 1989, pp. 64-82.

— «El mito de Eco y Narciso en Calderón», en *Actas del X Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas (Barcelona, 21-26 de agosto de 1989)*, coord. A. Vilanova, vol. 2, 1992, pp. 1147-1156.

VARA LÓPEZ, A., «Entre Sicilia y Mauritania: el distanciamiento espacio-temporal y ambiental en *Argenis* y *Poliarco* de Calderón de la Barca», *Del verbo al espejo. Reflejos y miradas de la literatura hispánica*, ed. P. Caballero-Alías, F. E. Chávez y B. Ripoll Sintés, PPU, Barcelona, 2011, pp. 79-91.

— «De flores, mitos y jardines. Algunas notas sobre la vulneración del recato femenino y sus consecuencias dramáticas en el lenguaje del primer Calderón», en *Páginas que no callan: historia, memoria e identidad en la literatura hispánica*, coord. A. García Reidy, L. M. Romeu Guallanrt, E. Soler Sasera y L. Celestina Souto, Valencia, Universitat de València, 2014a, pp. 153-164.

— «Entre cuevas, monstruos y secretos: el arte de la ocultación en las fiestas mitológicas calderonianas», *Iberoromania*, 80, 2014b, pp. 149-167.

VÉLEZ-SAINZ, J., «Anatomía áulica y política en *Fieras afemina amor* de

Calderón», *Hispanófila*, 161, 2011, pp. 1-18.

VIRGILIO, *La Eneida*, ed. J. C. Fernández Corte, Madrid, Cátedra, 1989.

VITSE, M., «Calderón», en *Historia y crítica de la literatura española. Siglos de Oro: Barroco, Primer Suplemento*, ed. F. Rico, Barcelona, Crítica, 1992, pp. 392-415.

— «Sobre los espacios en *La dama duende*: el cuarto de Don Manuel», *RILCE*, Navarra, vol. 12, núm. 2, 1996, pp. 337-356.

VV.AA., *Las Furias: de Tiziano a Ribera*, Madrid, Museo del Prado, 2013.

VV.AA., *Las músicas de Calderón de la Barca*. Primer concierto: «Vaya de letra y de baile»: obras de F. Valls, L. Ruiz de Ribayaz, J. Hidalgo, B. de Zala, C. Galán, T. de Torrejón y Velasco; Segundo concierto: «Teatro de prodigios: percursores y epígonos»: obras de J. Cabanilles, J. Ruiz Samaniego, J. H. Schmelzer, J. Hidalgo, F. Coppola, A. Falconiero, G. M. Pagliardi, J-B. Lully y anónimos; Tercer concierto: «Lágrimas a mis ojos»: obras de G. Sanz, J. Hidalgo, A. Literes, J. Peyró, L. Ruiz de Ribayaz, S. Durón, A. Martín y Coll y anónimos; Representación teatral: *Theatrum Mundi. Amor, honor y poder*, basada en textos de Calderón de la Barca. Celebrados en la Fundación Juan March (Madrid) los días 6, 13, 27, 29 y 30 de abril de 2011. <http://www.march.es/musica/detalle.aspx?p5=1680&l=1> [Consulta: 10 de noviembre de 2015].

ZARAGOZA G., *El espacio en el teatro romántico europeo. Ensayo de dramaturgia comparada*, Universitat de Lleida, 2003.

ZUGASTI, M., «El espacio del jardín en los *Autos sacramentales*, de Calderón», *Revista Mosaicum*, 13, 2011, pp. 47-56.

