



SUMARIOS ANALÍTICOS / ABSTRACTS

JUAN LUIS SUÁREZ, «Para una teoría de la realidad virtual en Calderón».

«Towards a Theory of Virtual Reality in Calderón».

Este artículo se vale del concepto de realidad virtual para analizar la obra de Calderón y enmarcarla en una concepción de la cultura entendida como espectáculo y entretenimiento. En esta concepción, la realidad virtual se entiende a partir de una clasificación que opone lo virtual a lo concreto, no a lo real, y que describe la cultura del Barroco como una época de creativos ensayos sobre la realidad virtual en la literatura y la cultura hispanas que va más allá de la representación y que tiene su origen en problemas históricos relacionados con la expansión del mundo hispánico. Finalmente, se propone la idea de utilizar el concepto de realidad virtual para un proyecto de organización de la producción calderoniana.

The present work makes use of the theory of virtual reality in order to analyze and classify the work of Calderón within a concept that defines culture merely as entertainment. This concept regards virtual reality as being in opposition to the concrete, not in opposition to reality. It describes baroque culture as a period of creative experiments on virtual reality within Spanish literature that go beyond a representational function. The origins of this culture are explained by historical problems related to the expansion of the Spanish empire. Finally, it proposes to make use of the concept of virtual reality for a project that organizes the work of Calderón.

PALABRAS CLAVE / KEYWORDS: Calderón, cultura, realidad virtual / Calderón, culture, virtual reality.

ANGELA NDALIANIS, «*Lost*, la cultura fan y el Neobarroco».
«*Lost*, Fan Culture and the Neo-Baroque».

A partir de un análisis de *Lost*, un show de televisión, y *The «Lost» Experience*, un reality game que se desarrolló a partir de aquel show, el trabajo presente expone que la forma seriada del entretenimiento contemporáneo crea una experiencia que aplica la acción narrativa al ámbito social. El sentido del texto se hace dependiente de un público capaz de percibir múltiples medias para extraer mensajes más complejos por la experiencia de los shows de la televisión. Sirviéndose del marketing viral y de nuevas formas de narración basadas en lugares del social networking —YouTube, Facebook, Twitter etc.—, esos shows han transformado el paisaje urbano en un paisaje teatral. El trabajo presente demuestra cómo *Lost* y su mundo ficcional extendido han producido un espacio neobarroco performativo para el público, un espacio tan barroco como el Barroco histórico.

Through an analysis of the television show *Lost* and *The «Lost» Experience* alternative reality game that developed from it, this article argues that the serial form that drives contemporary entertainment is creating an experience that spills the narrative action beyond the screen and into the social sphere. Meaning and coherence of the text becomes reliant on an audience that is capable of embracing multiple-media in order to extract more complex layers of meaning from the experience of the television series. Embracing the era of viral marketing and a new form of storytelling that relies heavily on social networking sites like YouTube, Facebook, and Twitter, the series also transformed the cityscape itself into a theatrical space. This article explores how *Lost* and its extended fictional world produced a neo-baroque performative space for the audience just as baroque in nature as the historical Baroque.

PALABRAS CLAVE / KEYWORDS: Calderón, cultura fan, espacio performativo, *Lost*, *The «Lost» Experience*, Neobarroco, shows de televisión, social network / Calderón, fan-culture, *Lost*, *The «Lost» Experience*, Neo-Baroque, performative space, social network, television series.

ANDREA ÁVILA, «Los mundos posibles de Calderón de la Barca y Robert Lepage».

«Possible Worlds within Calderón de la Barca and Robert Lepage».

El trabajo presente analiza el concepto de mundos posibles en *Possible Worlds*, película del realizador canadiense Robert Lepage, y *El gran teatro del mundo*, auto sacramental de Pedro Calderón de la Barca. Ambos creadores plantean la existencia de una humanidad supeditada a un orden externo, pero dueña de libre albedrío. Por su lado, Lepage juega con la teoría matemática de los mundos posibles que intenta probar la posibilidad de que una misma persona viva existencias diferentes en universos paralelos. Calderón, por otra parte, metaforiza la vida humana como el tránsito de los personajes sobre el escenario del extremo señalado por la cuna al de la tumba. Ahí deben entregar todas sus galas y herramientas y enfrentar el juicio del Autor de la obra que representan. Ambos creadores cuestionan la importancia de los valores mundanos y representan en escena el concepto de que el ser humano es un todo integrado por funciones mentales, es decir un alma, pero también por el cuerpo en el que aquellas se contienen.

The present work analyzes the concept of possible words within *Possible Worlds*, a film by the Canadian director Robert Lepage, and *El gran teatro del mundo* by Calderón de la Barca. Both works deal with a humanity that lives under the rules of an external order, but that is able to use the free will. On one hand, Lepage plays with the mathematical theory of possible worlds which intends to prove the existence of a single person in parallel universes. On the other hand, Calderón creates a metaphor of the human existence as the transit of the characters from one side of the stage to the other, signified by a cradle and a tombstone, where the characters have to prepare themselves to be judged by the author of the play they have just performed. Both works question the importance of worldly values and present a concept of the human being as a whole, integrated by its mental operations, or souls, and the body that contains them.

PALABRAS CLAVE / KEYWORDS: Calderón, cerebro, cognición, libre albedrío, mundos posibles, Robert Lepage / Calderón, brain, cognition, free will, possible worlds, Robert Lepage.

FRANCISCO JAVIER LÓPEZ MARTÍN, «Definiendo las reglas del juego: Calderón y el espacio virtual».

«Defining the Rules of the Game: Calderón and the Virtual Space».

Se presenta el modo en que Calderón involucra al espectador en *La vida es sueño* y *Eco y Narciso* haciéndole vivir una realidad imaginaria y se compara con el uso de la información y la intervención activa del público en videojuegos masivos como *Diablo*, *World of Warcraft* y *Second Life*, que tratan de reproducir algún aspecto de la realidad. Pese a la contemporaneidad del concepto de la «realidad virtual» se mantiene que Calderón, tres siglos antes, ya exploró distintos recursos para conseguir que el espectador se incorporara a una realidad alternativa, y la viviera como presente.

This essay presents the manner in which Calderón involves the spectator in his plays *Life is a Dream* and, *Eco and Narciso*, making the spectator live an imaginary reality. These plays are dealing with the use of information and the active interference of the public / players in massive videogames such as *Diablo*, *World of Warcraft*, and *Second Life*, which try to represent some aspect of reality. In spite of the contemporary aspect of the «virtual reality» concept, Calderón, three centuries ago, already explored various resources in order to achieve the incorporation of the spectator in an alternative reality, and to make him / her live it as present time.

PALABRAS CLAVE / KEYWORDS: Calderón, información, laberinto, *mmorpg*, mónada, realidad, videojuego, virtual / Calderón, información, laberinto, *mmorpg*, mónada, realidad, videojuego, virtual.

MARGARET R. GREER, «Neuronas espejo, espejos teatrales y el código de honor»

«Mirror Neurons, Theatrical Mirrors and the Honor Code»

Este artículo relaciona el descubrimiento de cierta clase de células cerebrales denominados «neuronas espejo», que pueden ayudar a explicar la base biológica de la naturaleza pre-conceptual, pre-lingüística de la cognición humana, a la teoría lacaniana de la formación de la subjetividad humana en el espacio del Otro. Así explica la naturaleza inter-sujetiva del honor que Lope describe en *Los comendadores de Córdoba* como «aquella que consiste en otro». La teoría de las neuronas espejo muestra porque los espectadores se conmueven, como ha descrito Henry Sullivan, y porque el honor es, en consecuencia, un tema tan eficaz en el teatro del Barroco.

This article relates the discovery of certain brain cells known as «mirror neurons» that help explain the biological basis of a pre-conceptual, pre-linguistic grounding of human cognition, to Lacanian theory of the formation of human subjectivity in the space of the other. It thus explains the intersubjective nature of honor that Lope describes in *Los comendadores de Córdoba* as «aquella que consiste en otro». Mirror neurons theory shows how spectators are moved, as Henry Sullivan has described, and why honor is therefore such an effective theme in Baroque theater.

PALABRAS CLAVE / KEYWORDS: Calderón, código de honor, neuronas espejo, teoría lacaniana, semiótica teatral, Lope de Vega, *Los comendadores de Córdoba*, *El médico de su honra*, *Amor, honor y poder*, neurofisiología / Calderón, honor code, mirror neurons, lacanian theory, semiotics of theater, Lope de Vega, *Los comendadores de Córdoba*, *El médico de su honra*, *Amor, honor y poder*, neurophysiology

ALEJANDRA JUNO RODRÍGUEZ VILLAR, «El triple desarrollo de Segismundo: ontogenia, filogenia y determinismo social».

«The Threefold Development of Segismundo: Ontogeny, Phylogeny and Social Determinism».

Este artículo utiliza conceptos neurocientíficos para mostrar una evolución de Segismundo en *La vida es sueño* con más dimensiones que la meramente social o individual, acercándonos a la propia historia de la especie en su uso de los diferentes atributos que va confiando a su personaje a lo largo de la obra. Segismundo no sólo es un prisionero que acaba ocupando su puesto como príncipe, sino que también es el ejemplo del proceso ideal de maduración del hombre y, al mismo tiempo, de la evolución que va de la bestia al ser humano, poniendo especial énfasis en la capacidad analítico-racional como cualidad propia e imprescindible del hombre ideal. Para ello se estudia el modelo del cerebro triuno, identificando las distintas partes del cerebro (cerebro reptil, sistema límbico y neocórtex) y relacionando su evolución temporal y en áreas de especialización con las diferentes etapas de Segismundo en esta triple vertiente, para converger en el hombre ideal propuesto por Calderón.

This paper uses neuroscientific concepts to show an evolution of Segismundo in *La vida es sueño* in more dimensions than the social or

individual ones, linking it to our species' own history in the way he uses the different attributes he confers to his character during the play. Segismundo is not only a prisoner who ends up taking up his position as prince, but also an example of the ideal process of Man's development and, at the same time, of the evolution that takes place from the animal to the human being, with special emphasis on the rational and analytical capacity as fundamental and irreplaceable feature of the ideal man. To exemplify this I will use the model of the triune brain, identifying the different parts of the brain (reptilian brain, the limbic system and the neocortex) and relating their different evolution along time and areas of specialization with the three different stages of Segismundo's evolution, thus converging in the model of the ideal man suggested by Calderón.

PALABRAS CLAVE / KEYWORDS: Calderón, cerebro triuno, filogenia, emoción, *La vida es sueño*, memoria, neurociencia, ontogenia / Calderón, emotion, *La vida es sueño*, memory, neuroscience, ontogeny, philogeny, triune brain.

MIRIAM PEÑA PIMENTEL, «Aplicación de mapas de tópicos al análisis semántico de algunas comedias de Calderón».

«Application of Topic Maps to the Semantic Analysis of Calderón's *Comedias*».

Este estudio presenta una propuesta metodológica para aplicar en las *Comedias* de Calderón. Los mapas de tópicos proveen de una herramienta, tanto conceptual como metodológica, que ayuda a estructurar la información de cada comedia, sin perder el sentido del texto. Por medio de un mapeo de los componentes de las obras (personajes, lugares, objetos, etc.) y las relaciones existentes entre ellos (relaciones de sentido y significación), se analizan las comedias ya sea para un estudio particular comedia por comedia o para un estudio global del teatro calderoniano.

This study presents a methodological proposal that can be applied to Calderón's comedias. Topic maps are a useful tool, both conceptual and methodological, that help to structure information for each play, without losing the sense of the text. By mapping the components of the work (characters, places, objects, etc.) and the relations among them (relations of meaning and significance), this study analyzes the

plays for either a particular study of each *comedia* or for a comprehensive discussion of Calderón's theater.

PALABRAS CLAVE / KEYWORDS: Calderón, *comedia*, mapa de tópicos, metodología, semántica / Calderón, *comedia*, methodology, semantics, topic map.

ELENA DEL RÍO PARRA, «El auto sacramental calderoniano como tránsito del no-tiempo al tiempo virtual».

«Calderón's Sacramental Play as the Transition from No-time to Virtual Time».

Este ensayo propone que el hoy denominado «tiempo virtual», concepto muy estudiado en esta época de comunicación tecno(i)lógica, es identificable en los autos sacramentales acrisolados por Calderón de la Barca hace más de tres siglos, puesto que giran alrededor de la adimensionalidad y no de la eternidad.

This essay proposes that today's «virtual time», a concept much written about in this era of techno(i)logical communication, is recognizable in Calderón de la Barca's sacramental plays written over three centuries ago, because they revolve around a-dimensional time, not eternity.

PALABRAS CLAVE / KEYWORDS: Calderón, tiempo virtual, no-tiempo, tiempo jerofánico, adimensionalidad, auto sacramental / Calderón, virtual time, non-time, hyerophanic time, a-dimensionality, sacramental play

CARLOS-URANI MONTIEL, «Coreografía de la expectación, tonos e indicios musicales en *El entremés de los instrumentos*».

«Choréography of Expectation, Tones and Musical Indications within *The Interlude of los instrumentos*».

El tema del trabajo es el vínculo de la música con el estímulo de expectativas en el auditorio. En el entremés seleccionado, publicado en 1663, esto sucede a partir del canto y baile que lo acompañan y de las asociaciones entre instrumentos y sus diferentes usos. En el ámbito dramático el juego con las expectativas depende de una coreografía diseñada por el comediógrafo, director, compositor-intérprete, o en un arreglo de las tres partes, con el fin de controlar las respues-

tas emotivas del auditorio a partir de los indicios musicales. Cuando el espectador escucha secuencias sonoras y logra identificarlas puede anticiparse a las siguientes. Este fenómeno tiene analogías a nivel del argumento. Sin embargo, una de las experiencias más relevantes relacionadas con la expectativa es la sorpresa. Este artículo detalla cómo es que los indicios musicales en *Los instrumentos* crean el efecto de predicción y cómo éste puede ser roto, dejando al descubierto el enlace de representación entre las emociones y la música.

The topic of this paper is the link between music and the stimuli of expectations in the audience. In the selected interlude, published in 1663, this occurs from the song and dance that accompany it, and from the association between instruments and their different uses. Within the dramatic sphere the set of expectations depends on a choreography designed by the author, director, composer-interpreter, or on an arrangement of the three parts. Their purpose is to control the audience's emotive output from the musical signs. When a spectator hears sequences of sounds and manages to identify them, he is able to anticipate the next acoustical events. This phenomenon presents analogies at an argumentative level. However, one of the most relevant experiences related to expectation is surprise. This paper details how the musical signs in *Los instrumentos* create the effect of prediction and how it can be broken, showing the link between music and emotions.

PALABRAS CLAVE / KEYWORDS: Calderón, emociones, entremés, expectativa, instrumentos musicales, música / Calderón, emotions, expectation, interlude, music, musical instruments.

SOFIE KLUGE, «“Yo, que al teatro del mundo / cómica tragedia fui”»: mito, tragedia, desengaño y alegoría en *Eco y Narciso* de Calderón».

«“Yo, que al teatro del mundo / cómica tragedia fui”»: Myth, Tragedy, *Desengaño* and Allegory in Calderón's *Eco y Narciso*».

Hallamos en *Eco y Narciso* la coexistencia de dos perspectivas exclusivas sobre la materia mitológica: por un lado, una lectura trágica del mito, que ocupa el primer plano de la escena, caracterizada por la representación conmovedora de los sentimientos y la pintura realista de la psicología de los protagonistas; por el otro lado, la interpretación simbólica —o sea, moral— del mito, contemplado desde una pers-

pectiva trascendental y considerado desde allí como otra comedia humana efímera más dentro del gran teatro del mundo. El resultado de esta lectura doble del mito es una obra teatral intensamente compleja que puede calificarse de 'ensayo trágico', pero que medita también profundamente la convergencia cósmica de lo jocoso y lo serio.

Eco y Narciso demonstrates the paradoxical coexistence of mutually exclusive views of its mythological material: on one hand, in the foreground of the scene, as it were, we have a tragic reading of the myth characterized by the moving representation of subjective feeling and a realist depiction of the protagonists' psychology; on the other hand, employing a transcendental perspective the play launches a symbolic or 'moral' reading of the ancient myth, which renders it yet another human comedy on the world's great stage. The result of this double reading of the Eco and Narcissus myth is an intensely complex play that may be seen as a 'tragic experiment', but which, at the same time, meditates the profound cosmic convergence of the jocose and the serious.

PALABRAS CLAVE / KEYWORDS: Calderón, alegoría, desengaño, mito, tragedia / Calderón, allegory, *desengaño*, mito, tragedia.

A. ROBERT LAUER, «Aspectos retóricos en el auto sacramental de *El tesoro escondido* de Calderón».

«Rhetorical Aspects of Calderón's Sacramental Play *El tesoro escondido*».

Una obra tardía calderoniana como el auto sacramental *El tesoro escondido* (1679) refleja el punto culminante del estilo retórico de Pedro Calderón de la Barca. En este ensayo se hace hincapié en las estrategias retóricas más sobresalientes de este auto, con especial énfasis en las siguientes: la acumulación, el epíteto, la etimología, la exclamación, la interrogación, la metáfora y el paralelismo. La riqueza de los recursos retóricos calderonianos está todavía por estudiarse a fondo en todas sus dimensiones. Se espera que este breve estudio sobre varias figuras retóricas manifestadas en este auto sea de alguna utilidad para apreciar o entender de forma óptima su complejo y eficaz sistema retórico.

A late calderonian work like the *auto sacramental* entitled *El tesoro escondido* (1679) reflects the culminating point of Pedro Calderón de

la Barca's rhetorical style. This essay emphasizes the most significant rhetorical strategies used in this *auto*, stressing in particular the following: accumulation, epithet, etymology, exclamation, interrogation, metaphor, and parallelism. The richness of Calderón's rhetorical devices has yet to be studied in all its dimensions. It is the intention of this study that the analysis of several rhetorical figures in this *auto* proves useful in order to understand in depth Calderón's complex and efficient rhetorical system.

PALABRAS CLAVE / KEYWORDS: tropos, figuras retóricas, auto sacramental, Calderón, *El tesoro escondido* / Calderón, *auto sacramental*, rhetorical figures, tropes.

ADRIÁN J. SÁEZ, «Embajadas y guerras: algunos paradigmas compositivos en el auto sacramental de Calderón».

«Embassies and Wars: Some Compositive Paradigms in Calderón's Sacramental Plays».

Entre los diversos materiales que Calderón emplea para el diseño de sus autos sacramentales se encuentra una serie de paradigmas estrechamente vinculados a argumentos bélicos. Sus fuentes no son únicamente literarias, sino que también se asientan en la realidad del momento. La embajada, misión diplomática habitual, contribuye a la exaltación de la monarquía hispánica y legitima sus acciones bélicas, pues son solo el último camino posible tras las constantes ofertas de paz. A su vez, las diversas estrategias bélicas (asedio, alianza, guarda y socorro) remiten, en última instancia, al plan salvífico divino, al permanente auxilio de la Iglesia y a la fiel defensa española de la religión.

Among the different topics that Calderón uses to design his sacramental plays, there are a series of paradigms closely related to military arguments. Their sources are not only literary, but also settled in the historical reality of the moment. The embassy, a usual diplomatic mission, contributes to the exaltation of the Hispanic Monarchy and legitimates its military actions as the last option after a series of constant peace offers. At the same time, the different military strategies (siege, alliance, guard and rescue) refer, as a last resort, to God's salvific plan, the constant help of the Church and Spain's faithful defence of religion.

PALABRAS CLAVE / KEYWORDS: Calderón, autos sacramentales, embajada, paradigma compositivo, táctica bélica / Calderón de la Barca, compositive paradigm, embassy, military strategy, sacramental play.

ISABEL HERNANDO MORATA, «El romance de Góngora “Cuatro o seis desnudos hombros” en el teatro de Calderón».

«Góngora’s Ballad “Cuatro o seis desnudos hombros” in Calderón’s Theatre».

Calderón es un gran admirador de la poesía de Góngora, cuyos versos toma prestados con frecuencia. Este artículo se centra en un caso concreto de esta intertextualidad, la presencia del romance de Góngora «Cuatro o seis desnudos hombros» en tres comedias: *No hay burlas con el amor*, *Las manos blancas no ofenden* y *El Faetonte*. Con esta finalidad se estudia qué versos se citan, en qué lugar están y cómo se amplifican en cada una de estas obras.

Calderón is a great admirer of Góngora’s poetry, whose verses he often borrows. This paper focuses on a specific case of this intertextuality, the presence of the ballad «Cuatro o seis desnudos hombros» in three plays: *No hay burlas con el amor*, *Las manos blancas no ofenden* and *El Faeonte*. For this purpose, we study what verses are quoted, where we can find them and how they are amplified in each of the plays.

PALABRAS CLAVE: Calderón, Góngora, glosa, «Cuatro o seis desnudos hombros», *No hay burlas con el amor*, *Las manos blancas no ofenden*, *El Faetonte* / Calderón, Góngora, gloss, «Cuatro o seis desnudos hombros», *No hay burlas con el amor*, *Las manos blancas no ofenden*, *El Faetonte*.