

## MITOLOGÍAS Y ESPACIOS MÍTICOS EN LOS AUTOS DE CALDERÓN

Ignacio Arellano  
Universidad de Navarra,  
Grupo de Investigación Siglo de Oro. GRISO  
Campus Univetsitario, s/n. Pamplona, 31009  
ESPAÑA  
iarellano@unav.es

Si aceptamos la definición, sencilla pero útil, de García Gual, de que el mito es

una narración o un relato tradicional, memorable y ejemplar, paradigmático, de la actuación de personajes extraordinarios (en el mundo griego dioses y héroes) en un tiempo prestigioso y lejano<sup>1</sup>,

habrá que reparar en que estos personajes actúan en un ámbito igualmente mítico que conviene examinar, particularmente en el caso de los autos sacramentales de Calderón, donde el espacio (y el tiempo) alcanzan dimensiones desconocidas en otros géneros, gracias a la flexibilidad que les da la técnica alegórica<sup>2</sup>, que le permite la inclusión de numerosas categorías de espacios simbólicos y sobrenaturales, oníricos y mágicos<sup>3</sup>.

<sup>1</sup> García Gual, 2008, *s. p.* Comp. Rull, 2012, p. 16: «Los orígenes de cualquier mito se remontan a las épocas más oscuras de la historia, a los más recónditos estadios de la psique colectiva y a los procesos históricos más complejos que imaginarse puedan».

<sup>2</sup> Para las estructuras dramáticas y alegóricas y el funcionamiento de los espacios en general, ver Arellano, 2001a.

<sup>3</sup> Realizo un acercamiento general al espacio dramático de los autos, no específicamente atento a la dimensión maravillosa, que se percibe a menudo, en Arellano, 2001a, pp. 147-194. Lo mismo para los dramas en Arellano, 2001b. Y para las dimensiones

La inclinación de la humanidad a lo maravilloso encuentra, por lo demás, uno de sus apoyos básicos en los lugares remotos capaces de acoger precisamente el prodigio, que vive preferentemente en «otro lugar» distinto de la cotidianeidad: islas, selvas, castillos y palacios, grutas y laberintos son los escenarios de cosas nunca vistas ni oídas que fascinan y alimentan el ansia de lo inhabitual. Rodrigo Fernández de Santaella<sup>4</sup>, canónigo de la catedral de Sevilla, al dedicar a principios del xvi al conde de Cifuentes su traducción del libro de los viajes de Marco Polo, consciente de esta afición, señala que

Entre las cosas que más deleitan los varones nobles deseosos de leer e saber [...] es leer por autor auténtico las partidas del mundo. Mayormente aquellas que no alcanzamos a ver y que de pocos fueron vistas e tratadas [...] Las cuales, según las que en nuestra Europa vemos, hobiéramos por consejas increíbles, si lo que en nuestros días de muchas islas del gran mar océano occidental por nuestros muy ínclitos reyes se ha descubierto...

Enrica Cancelliere<sup>5</sup> ha analizado con gran finura muchas dimensiones que se pueden considerar míticas de ciudades fantásticas, aberraciones y espacios maravillosos, conectándolos con la tradición de los *mirabilia*, y otras tradiciones culturales, o con textos tan relevantes como la *Ciudad de Dios* de san Agustín, que implica, por ejemplo, el contraste esencial de Babilonia y Jerusalén, aspectos que son componentes esenciales en los autos.

El mundo de la mitología pagana ofrece, sin duda, grandes posibilidades para la exploración de los lugares de la maravilla en las fabulosas ficciones y asuntos que constituyen la trama de las fiestas mitológicas del teatro palaciego, y lo mismo sucede con los autos<sup>6</sup>, añadiendo estos

maravillosas de los espacios en los dramas, ver Arellano, 2003. Uso algunos materiales de estos artículos, desde otras perspectivas, en lo que sigue.

<sup>4</sup> *Libro de las cosas maravillosas de Marco Polo*, p. 3.

<sup>5</sup> Cancelliere, 2006.

<sup>6</sup> Los autos mitológicos de Calderón son *El divino Jasón*, *Psiquis* y *Cupido* (versiones de Toledo y Madrid), *El divino Orfeo*, *El sacro Parnaso*, *El verdadero Dios Pan*, *Los encantos de la culpa*, *El laberinto del mundo*, *Andrómeda* y *Perseo*. Solo comentaré los autos y aspectos que me interesan más para mi objetivo. Para observaciones de otro tipo sobre estos autos ver las introducciones a los ya editados en la serie de autos completos de la Universidad de Navarra / Reichenberger, por las que citaré. En este caso haré referencia a la numeración de los versos; cuando indico páginas, si no especifico otra cosa, estoy

una faceta simbólica de índole religiosa, esencial para la interpretación del espacio en el marco del género.

Lo que define el espacio dramático de los autos es precisamente la sistemática dimensión alegórica que les es propia: todos los espacios significativos presentan un sentido que apunta a un universo espiritual, religioso. He distinguido en otras ocasiones dos variedades o funciones escenográficas integradas en el espacio autosacramental, la mimética o historial y la alegórica o mística<sup>7</sup>, distinción que puede servir de guía para el examen de los espacios.

Solo un ejemplo del *Sacro Parnaso*: en esta pieza el primer carro representa una montaña, según un espacio escénico que podrá responder más o menos a las instrucciones de las memorias de apariencias, pero que en cualquier caso está bien definido en esas instrucciones, que si fueran seguidas con fidelidad, se materializarían como sigue<sup>8</sup>:

una montaña hermosa, pintada de árboles, fuentes y flores. Desta a su tiempo ha de subir en elevación otra montaña que en forma piramidal remate en disminución, y en lo eminente de la cumbre un sol entre nubarrones y rayos, y dentro dél un cáliz grande y una hostia. Lo demás deste segundo cuerpo ha de tener a manera de nichos o quiebras de la misma montaña, lugares compartidos para diez ninfas, de las cuales las cinco han de ser vivas y las otras cinco pinturas cortadas de tabla, del tamaño natural de una mujer...

Ese espacio *escénico* representa un espacio *dramático* que el Judaísmo cree el Paraíso y la Gentilidad los Campos Elíseos, pero que es, según el argumento del auto, el Monte Parnaso, donde va a tener lugar un certamen poético teológico con participación de Sibilas y Padres de la Iglesia. Es un monte admirable y maravilloso, poblado de ninfas y envuelto en músicas, teatro de flores y aves, esfera de rayos (vv. 515-516):

pues ya no solo de voces  
puebla el monte sus celajes,  
mas de bellísimas ninfas  
que en nichos de yedra y jaspé

remitiendo a la edición de Valbuena, *Obras completas de Calderón*, volumen de autos, de la editorial Aguilar.

<sup>7</sup> Arellano, 2009.

<sup>8</sup> Cortijo, 2006, p. 15.

con diversos instrumentos  
le cercan a todas partes.  
(vv. 102-107)

Este Parnaso (espacio dramático historial o mimético) tiene un nivel más profundo de lectura, ya que entendido «a dos visos, a dos haces» (v. 419, historial y alegórico) «es Parnaso y es Sión» (v. 422), cuya fuente Castalia es en esa lectura mística la fuente de la gracia divina y Cristo, su verdadero Apolo, de tal manera que ese Monte Parnaso es figura o concepto imaginado del cielo (espacio místico). Como indica Cortijo:

El Parnaso clásico pagano, símbolo de cultura y religiosidad, lugar donde moran las musas, se sacraliza haciendo del mismo una Jerusalén cristianizada (y por ende superación de la Sión judía, superación en la ley de gracia) que conlleva en su mismo nombre el significado del auto<sup>9</sup>.

Esa doble dimensión mimética y mística, que por abreviar, no siempre detallaré en lo que sigue, habrá de tenerse en cuenta para la completa percepción del manejo espacial de los autos calderonianos, de los cuales observaré aquí especialmente los mitológicos.

*El divino Jasón* parece el primer auto conocido de Calderón. Para el argumento se utiliza la sabida historia de Jasón y los argonautas en su búsqueda del vellocino de oro, que los llevará a la Cólquida.

Es una estructura mítica, de viaje, cuyas peripecias transcurren por espacios igualmente míticos. Conforme avanza la acción se adensan dichos elementos<sup>10</sup>: el Argo, tras navegar por sendas jamás surcadas antes («que no anduvieron / humanas plantas», vv. 183-184) arriba a una isla bárbara, que lo recibe con una tormenta convocada mágicamente por el rey de Tinieblas, y en cuyo ámbito radica un jardín (trasunto del Paraíso) en el que los toros de bronce y dragones, dominados por una maga (Medea), guardan el árbol del que pende el vellocino (objeto maravilloso) que el héroe ha de conquistar venciendo todos los peligros:

<sup>9</sup> Cortijo, 2006, p. 56. En el prólogo de esa edición se hallarán otros comentarios sobre las presencias y funciones del Monte Parnaso en la literatura del Siglo de Oro que ahora no me atañen directamente.

<sup>10</sup> Para el motivo concreto del viaje mítico en los autos de Calderón, ver Arellano, 2011a.

En esos mares salados,  
 esos piélagos undosos,  
 ese imperio de cristal,  
 yacen las islas de Colcos.  
 Tiene su rey en la corte  
 unos jardines hermosos,  
 y en la copa de una planta  
 está el Vellochino de oro.  
 Guardando están su riqueza  
 dragones fieros y monstruos...

(vv. 129-138)

La acotación correspondiente (tras v. 945) da algunos detalles escénicos:

Van subiendo donde estará un árbol con manzanas de oro, y en la copa el Vellochino, que es una corderilla blanca, y al pie del árbol un dragón y un toro y otros animales, que bramen y se meneen horribles.

Ya se advierten los principales componentes de los espacios míticos: el mar, la isla, los jardines, palacios y seres monstruosos o fantásticos que suelen constituir retos para los héroes.

En *Andrómeda y Perseo*, el héroe ha de enfrentarse a los agentes diabólicos que tienen su guarida en otro espacio frecuente en los autos calderonianos, el tenebroso Monte de la Luna, ominoso territorio de la muerte, el sueño, la magia diabólica y la perdición. El Demonio invoca a Medusa, que habita en el antro de ese monte:

¡oh tú, que el pavoroso obscuro seno  
 de esa bruta coluna  
 del venenoso Monte de la luna  
 habitas, ponzoñosa y escondida,  
 mágico parasismo de la vida,  
 madre horrible del sueño,  
 alimentada furia del beleño...

(vv. 335-341)

En el *Quijote*, I, 20 se mencionan estos montes como el lugar de nacimiento del Nilo, («aquella agua en cuya busca venimos, que parece que se despeña y derrumba desde los altos Montes de la Luna»), según

recoge Torquemada en *Jardín de flores curiosas*, basándose en errores de interpretación de textos clásicos que ahora no hacen al caso<sup>11</sup>, pero son sobre todo montes míticos, connotados de hechicería, y citados por Calderón siempre en este sentido<sup>12</sup>: en *La vida es sueño* (auto), la Sombra dice que aprendió magia en «el Monte de la Luna, / templo de la noche»; en *El tesoro escondido* aparece el «lóbrego seno / del Monte de la Luna, / de cuyo vientre abortos / son el beleño, el opio y la cicuta»; en *El pintor de su deshonra*, el Lucero apostrofa a la Culpa: «madre letal del sueño, / alimentando monstruos del beleño, / que engendra el negro Monte de la Luna...»; las primeras palabras que pronuncia el Demonio en *El valle de la Zarzuela* son: «¡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»; en *El divino dios Pan*, Pan reside en el comienzo de la obra en el Monte de la Luna —esta vez situado en Tesalia, proverbial tierra de hechizos—, que exhibe en este caso una doble dimensión, ya que al representar el mundo debe integrar el horror y la abundancia:

Este Monte, que a la Luna  
consagró en templo Tesalia  
—más de miedo que de amor,  
por ser el que en sus entrañas,  
siendo asilo de las 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 valle su esmeralda.  
Con que, habiendo dicho que es  
en una parte abundancias  
y en otra horrores, no habré  
menester decir con cuánta

<sup>11</sup> Torquemada, *Jardín de flores curiosas*, pp. 691–692: «el río Nilo nace, según se ha dicho, en África, cerca del monte Atlas [...] aunque según parece por la navegación de los portugueses que lo descubrieron es en los montes que llama de la Luna, acercándose hacia mediodía».

<sup>12</sup> Para los lugares siguientes, que ahora no localizo uno por uno, ver Arellano, 2011b, s. v.

propiedad se representa,  
 como en abreviado mapa,  
 el Mundo en él.  
 (vv. 191-208)

Aunque *El jardín de Falerina*<sup>13</sup> no es exactamente un auto mitológico, comparte su mismo estatuto de fantasía, mitificación y maravilla a efectos de los espacios dramáticos. En el Monte de la Luna tiene su cueva la Culpa, invocada por Lucero (el Demonio) en el arranque de la obra:

¡Oh tú, parda columna  
 del venenoso Monte de la Luna,  
 cuya pálida tez lóbrega y fría  
 sobre los verdes tósigos que cría  
 de la cicuta, el opio y el beleño  
 catres le mulle a la deidad del sueño!  
 (vv. 1-6)

Los espacios principales son sin embargo los jardines contrapuestos de la maga Falerina y de la Gracia. El de la Culpa se presenta como un paraíso, lleno de flores, con eterna primavera (vv. 870 y ss.), en cuyo centro se alza un maravilloso palacio:

U dígalo ese alcázar  
 que labró para ti  
 arquitecto el amor,  
 en cuyo camarín  
 son el bronce y el jaspe  
 el material más vil,  
 pues de pórfido y oro  
 contienen entre sí  
 columnas y dinteles...  
 Música ... razón de competir  
 cuál desangró más venas,

<sup>13</sup> Este personaje y jardín proceden del *Orlando innamorato*, de Matteo Maria Boiardo. Ver el prólogo de la edición de Galván. A Calderón, Coello y Rojas Zorrilla, se debe una versión en forma de comedia. Añádanse para trazar las coordenadas de este auto las estrechas relaciones que mantiene con otro tan mitológico como *Los encantos de la Culpa*. Ver el prólogo de Egido a la ed. de Escudero Baztán.

el Catay o el Ofir.  
(vv. 894-905)

Más adelante se revelará la verdadera condición de ese lugar, asimilado al Edén donde el Hombre comete el primer pecado e introduce la muerte en el mundo: el *locus amoenus* se corrompe en un desierto de abrojos, según el *Génesis*<sup>14</sup>:

vuelve a ver el pensil  
que tan florido viste  
y verás presidir  
de sus ya mustias flores  
al caduco matiz  
aquel árbol de cuya  
infestada raíz  
la desdichada herencia  
te quedó de seguir  
a mi voz tus sentidos  
y tú a ellos; mira allí  
la enroscada serpiente  
en su tronco.  
(vv. 1105-1117)

Al pie de ese árbol, ahora en el centro de una tierra yerma y desolada (vv. 1579 y ss.), cae el hombre encantado por la maga. Solo después de la Redención podrá acceder al jardín de la gracia, trasunto del cielo, en una naturaleza trascendida y regenerada que canta la victoria de la cruz y la Eucaristía:

Canten la victoria  
las flores bellas  
a los árboles dando  
la enhorabuena,  
pues en uno vencida  
la Culpa queda,  
perdonándose en otro

<sup>14</sup> *Génesis*, 3, 17-18: «Al hombre le dijo [Dios]: Por haber escuchado la voz de tu mujer y haber comido del árbol que te prohibí comer: maldita sea la tierra por tu causa [...]. Te producirá espinas y zarzas».



las faltas nuestras.  
(vv. 1883-1890)

Se habrá advertido que los espacios meramente escénicos, por muy elaborados que fueren, no podrían dar cuenta del sentido total que los autos requieren. El texto poético debe orientar el sentido de los jardines, los palacios o las tierras desérticas y espinosas, en las míticas islas de Colcos o Trinacria.

De esta manera se comprende el palacio de *Psiquis y Cupido* (Toledo), gracias a la explicación textual, a menudo apoyada o confirmado en tradiciones y / o textos culturales, iconográficos, emblemáticos o doctrinales, como el *Apocalipsis* (una de las referencias fundamentales para los autos calderonianos) fuente principal para la concepción de la Jerusalén Celeste. En este caso de *Psiquis y Cupido*, como escribe Enrique Rull<sup>15</sup>, la fusión de materiales es compleja:

Calderón ha entendido el sentido de la fábula de Psique atendiendo al eje motivico del «palacio encantado», el templo místico, o, como el mismo Calderón dice, la «nueva Jerusalén». Mito, leyenda medieval, cuento popular, están intuidos en este episodio, que además enlaza con una trama misteriosa [...]. Aquí se funden los elementos profanos (o mejor, paganos) del cuento popular y la fábula mitológica con los sagrados del texto apocalíptico de Juan (*Apocalipsis*, 21, 1-27). El dramaturgo madrileño, con perfecto conocimiento e intuición, ha relacionado el palacio encantado apuleyano con el de la tradición medieval (tipo *Conde Partinuplés*), y los ha sacralizado en la síntesis teológica del edificio de la Nueva Jerusalén. [...] Ese castillo será así el ámbito de transmundo [...], ámbito perteneciente al folklore fantástico y a la literatura medieval...

En el auto, *Idolatría* (nacida en Babilonia: «Babilonia te dio primera cuna», v. 40), junto a Gentilidad, Judaísmo y sus aliados, pretenden corromper a la Fe, esposa de Cupido. La Fe, arrojada del Mundo por sus enemigos, vive en un hermoso palacio que Cupido le proporciona, palacio descrito sobre el modelo de la Jerusalén del *Apocalipsis*, mencionada de modo explícito en el texto:

Este murado alcázar,  
que con el capitel

<sup>15</sup> Rull, 2012, pp. 65-66.

toca al sol, es tan grande,  
 tan dilatado es,  
 que aunque parece que hoy  
 fuera del Mundo esté,  
 tan grande es como el Mundo,  
 pues los términos dél  
 comprehende, porque aqueso  
 pequeño, al parecer,  
 edificio, es la hermosa,  
 nueva Jerusalén,  
 que verás dibujada  
 del celestial pincel  
 en bosquejos, si acaso  
 la Apocalipsi lees...  
 (vv. 903-918)

En la segunda redacción del texto para su representación madrileña (1665) Calderón amplía la descripción del palacio. Ahora es la Ley de la Gracia la que vive en él, asediada por el Odio, Malicia, Gentilismo y Hebraísmo. La Edad Primera (Ley Natural) prevaricó precisamente en Babilonia (p. 369), pero en la tercera (de Gracia) la esposa vive en un rico alcázar que asombra al Odio, quien describe la «nueva Jerusalén» que desciende del aire a ser paraíso, según paráfrasis muy ceñida del *Apocalipsis*:

¿Qué nueva Jerusalén  
 es la que en el aire miro  
 que parece que desciende  
 del cielo a ser paraíso  
 de la tierra, pues sus muros  
 [...]

son amatistas, topacios,  
 crisólitos y jacintos?  
 El foso que los guarnece  
 mar es de cuajado vidrio  
 siendo sus calles y plazas  
 losas de cristales limpios.  
 Doce puertas, tres a oriente  
 tiene su hermoso recinto,  
 a poniente tres y tres  
 al austro, a quien han ceñido

las tres del septentrión.  
 ¡Oh, no sean doce tribus  
 a quien tengan después doce  
 apóstoles en su juicio!  
 (p. 378)

Tenemos así dos ciudades simbólicas, Babilonia y la santa Jerusalén, la mística Sión, cuyos sentidos se insertan en la antítesis general del mal y el bien, el pecado y la redención. Se trata de una corografía a lo divino que se podría relacionar con otras formas de sacralización espacial incrementadas, como apunta Rodríguez de la Flor<sup>16</sup>, tras la «ordenación tridentina».

Palacio, selva y jardín son los espacios predominantes en otro auto importante, *Los encantos de la Culpa*, sobre el mito de Circe y la peregrinación de Ulises en su regreso a Ítaca después de la guerra de Troya. Como sucede con otros mitos, el viaje de Ulises y su aventura en la isla de la maga Circe fue interpretado en clave moralizada. Circe es símbolo de la tentación, la mujer malvada y lasciva que incita al pecado y a los vicios, los cuales transforman a los hombres en bestias. En el auto, Ulises es figura de Cristo y Circe, de la Culpa.

La aventura reitera rasgos fundamentales de los viajes fabulosos en territorios míticos, ya advertidos en otras ocasiones: la isla misteriosa («¿Qué tierra es esta?— No sé», v. 120), músicas extrañas, las metamorfosis en bestias de los marineros de Ulises (los cinco sentidos), jardines deliciosos de cuyo suelo brotan mesas cubiertas de manjares («Sale por debajo del tablado una mesa con muchas viandas», v. 1065), la aparición portentosa de un palacio («Descúbrese un palacio muy vistoso», v. 899), al que llegan los exploradores para ser recibidos por hermosas mujeres, etc.; baste un ejemplo de la descripción que hace el Entendimiento, único salvado de la transformación animal:

Apenas fuimos, Ulises,  
 vagando aqúeste horizonte,  
 tus compañeros del monte  
 penetrando los países,  
 cuando un palacio eminente

<sup>16</sup> Rodríguez de la Flor, 2000. Para estas ciudades, ver Cancelliere, 2006 y Arellano, «Corografía mística. Babilonia y Sión en los autos de Calderón», en prensa en *Bulletin of Spanish Studies*.

nuestra vista descubrió,  
 cuya eminencia tocó  
 a las nubes con la frente.  
 Llegamos a sus umbrales,  
 y habiendo llegado a ellos,  
 en dos escuadrones bellos  
 de hermosuras celestiales,  
 vimos salirnos a hacer  
 fiestas a nuestra fortuna  
 con varias músicas una  
 hermosísima mujer.

(vv. 299-314)

Por algún pasaje del auto esta isla misteriosa y mágica de Circe, la mítica isla de Eea, se identifica precisamente con Trinacria, en donde Circe pretende mantener a sus cautivos:

Vientos, que sopláis del norte  
 no le saquéis de Tinacria,  
 y chocad, cascado el pino,  
 en aquellas peñas altas.

(vv. 1302-1305)

Lo mismo sucede en la obra que podemos considerar en cierto paralelo con este auto, la comedia de *El mayor encanto amor*. Para la comedia tenemos muchos más datos sobre la escenificación, que podrían sugerir algunos aspectos del espacio escénico del auto, con el que coincide en algunas escenas y recursos, *mutatis mutandis*. Sobre la comedia una noticia de la época, fechada en 31 de julio de 1635, da algunos detalles:

Antes de ayer se hicieron las tramoyas en el Buen Retiro, que se habían suspendido por los varios sucesos que corrían los días pasados de desgracias, que no fueron verdaderos, y ya que estaba hecha la costa, les ha parecido lograrla. Hicieron en medio del estanque un tablado grande y en él un bosque muy espeso, con grandes montañas y árboles, fuentes, volcanes de fuego. La comedia fue *Los encantos de Circe* y peregrinación de Ulises y sus compañeros a tomar tierra en el bosque, donde dio principio la comedia, en la cual hubo gran variedad de aventuras con excelentes tramoyas y muy exquisitas. Luego vino en un caro triunfal Circe [Galatea] por el agua, tirado de dos delfines, a deshacer los encantos, cosa de peregrina invención. Rematose la fiesta con danzas en tierra y en el agua. La riqueza de los ves-

tidos fue increíble y la variedad de las cosas prodigiosa. Duró seis horas y se acabó a la una de la noche<sup>17</sup>.

Lotti había preparado un esquema completo de los efectos especiales, recogido en un memorial. El escenario original era una isla (Trinacria), en medio del estanque, con grutas y bosque, en cuyo espacio un monte debía deshacerse para exhibir el palacio de Circe. La diosa Agua debía llegar a la isla en un carro triunfal tirado por bestias marinas, con abundantes efectos de luz y juegos de agua, entre músicas y coros de ninfas de ríos y fuentes. La nave de Ulises sería recibida a su llegada por un *ballet* animal. Un rayo anunciaría la aparición del palacio de la maga, transformándose el bosque salvaje en un deleitoso jardín. Debían sucederse abundantes transformaciones de los compañeros de Ulises en animales (cerdos, monos, gracioso con orejas de asno...), la alegoría de la Virtud acudiría sobre una tortuga marina, un gigante en figura de ermitaño representaría al Buen Retiro, etc.

Calderón consideró excesivas las tramoyas, lo que atentaba, a su juicio, contra la coherencia poética de la fábula, y así lo comenta en una carta del 30 de abril de 1635: «aunque está trazada con mucho ingenio la traza de ella no es representable por mirar más a la invención de las tramoyas que al gusto de la representación»<sup>18</sup>.

En cualquier caso esta fabulosa Trinacria es una isla instalada en una fuerte tradición mágica y mitológica, tumba de los huesos de Tifeo, como la describe Góngora en la *Fábula de Polifemo y Galatea*, patria de

<sup>17</sup> Citado en Cotarelo, 2001, p. 158. Ver también Egidio, 2004.

<sup>18</sup> Calderón propone las siguientes apariencias: el teatro en el estanque; la primera vista del bosque oscuro, con todo el adorno que él le pinta de formas humanas en vez de árboles; el carro plateado, que ha de venir sobre el agua, y la senda para que anden junto a él los que han de venir acompañando con música; la nave de manera que de ella se pueda saltar al tablado; la nube en que ha de venir Mercurio o un arco del cielo en que venga como embajador de Júpiter; el trocarse todo el monte en palacio con jardines y edificio suntuoso; el confundirse todo esto a tiempo y quedar todo destruido con un incendio; la diversidad de animales vivos o imitados; la mesa que se ha de aparecer; el juguete del cochino en que se ha de transformar el gracioso y la mona para otro gracioso; el Gigante (ver Chaves, 2004, p. 119). Ni la memoria de Lotti ni la calderoniana responden exactamente al texto de la comedia conservado: no hay alegoría de la Virtud montada en tortuga, ni diosa Agua (cuyo carro acaba siendo vehículo de Galatea), ni Mercurio mensajero de Júpiter (sustituido por Iris, mensajera de Juno), ni juguete de cochino para metamorfosis de un gracioso, ni gigante ermitaño alegoría del Retiro (transformado en Brutamonte, con papel sobre todo cómico)...