

PARA UNA TEORÍA DE LA REALIDAD VIRTUAL EN CALDERÓN

Juan Luis Suárez
The University of Western Ontario
Department of Modern Languages and Literatures
University College, Rm 115
London, ON Canada N6A3K7
jsuarez@uwo.ca

[*Anuario calderoniano* (ISSN: 1888-8046), 5, 2012, pp. 15-34]

¿Por qué es importante pensar la obra de Calderón de la Barca a partir de un concepto aparentemente tan alejado del siglo xvii como el de la realidad virtual? Por tres razones: la realidad virtual no está tan distante del siglo xvii como pudiera parecer a primera vista. De hecho, como veremos más adelante, está bien cerca y se sitúa en el centro de debates religiosos y políticos desde el siglo xvi.

La segunda razón tiene que ver con el carácter pionero de Calderón en el desarrollo de tecnologías de la cultura que, posteriormente, se han convertido en *mainstream* gracias a las tecnologías de la información del siglo xxi. La producción de Calderón muestra una concepción de la cultura entendida como espectáculo y entretenimiento, organizada alrededor de la capacidad imaginativa del ser humano para crear mundos posibles. Estos mundos posibles son simulaciones, vehículos para probar elementos imprescindibles de la capacidad social y de la ética humana como son la intencionalidad y la comunicación

por medio de ficciones. Entender estas vertientes un tanto inexploradas de Calderón nos ayudará a comprender mejor la actualidad de su obra y la organización de nuestra época.

La tercera razón se plantea como proyecto y propone pensar nuevas líneas de investigación sobre el teatro de Calderón a partir de lo virtual. El primero de estos proyectos sería la elaboración de una cronología calderoniana que no solo fuera temática, ni tecnológica, sino que integrara estas dos vertientes en el concepto de lo virtual. De esta forma lo que tendríamos sería una historia de la evolución de lo virtual en la concepción metafísica de Calderón así como, en términos dramáticos y literarios, una historia de la evolución de los tipos de simulaciones que emplea en cada momento. Los grandes tipos de simulación serían los bloques principales de esta historia del teatro de Calderón.

1. LA VIRTUALIDAD COMO SOLUCIÓN HISPANA

Cuando hablamos de realidad virtual las primeras ideas que nos vienen a la cabeza a la mayoría de nosotros se refieren a cosas como *Matrix*, Internet, videojuegos y *Second Life*. Más recientemente, la película *Inception* de Christopher Nolan (2010) explora de una manera sofisticada y en una trama llena de acción la metáfora de la vida como sueño a partir de la existencia de especialistas en robar los secretos del individuo cuando se encuentra en su estado más vulnerable, precisamente durante el sueño. Aunque estos nombres son clave para entender el avance social y económico de la realidad virtual en la vida humana durante los últimos 20 años, no debemos olvidar que el origen de la discusión sobre lo virtual en el mundo occidental se sitúa en uno de los lugares en el que comienza la modernidad europea: la Reforma protestante y la Contrarreforma católica.

Esto es lo que postula Rob Shields en su libro *The Virtual*. Según Shields, en el comienzo del siglo xvi, en concreto el año de 1517, cuando Lutero publica sus 95 tesis en la puerta de la iglesia de Wittenberg, se abre el debate original acerca de lo virtual en la época moderna y uno de los más interesantes por las consecuencias religiosas e históricas que provoca. Este debate se refería a la transustanciación mística que centra el misterio de la Eucaristía: “‘Actually real’, material body and blood, insisted the Church. ‘Virtually real’, argued

Reformation theologians»¹. La conexión originaria que este debate muestra entre el problema del misterio de la Eucaristía y la virtualidad de la realidad constituye un momento iluminador porque, además de las implicaciones históricas y teológicas del asunto, lo que nos muestra son los múltiples niveles en los que lo virtual se hace presente para afectar diversos temas de investigación calderoniana. Si el problema de la transustanciación se inclina hacia el lado de la misa como «good work» en lugar de hacerlo hacia la idea del sacrificio, ¿cómo cambian el tratamiento dramático y las interpretaciones literarias sobre la ética de los personajes —pensemos en *El médico de su honra*? Si la presencia de Cristo en la Eucaristía es o no real en cada ocasión en que se vuelve a representar —*enactment*— la última cena, ¿cómo cambia nuestra concepción de la representación dramática y, en especial, qué es lo que ocurre en un auto sacramental? ¿Cuántos valores diferentes tiene la identidad —recordemos el grupo de comedias que beben de *La dama duende*— en función de su vinculación a la presencia o a la ausencia? Si adoptamos una postura «virtualista» y que favorece una presencia simbólica y virtual de Cristo en la Eucaristía —como fue el caso del Arzobispo Thomas Cranmer, juzgado por herejía en 1555 en Oxford²—, ¿cómo afrontamos la polémica acerca de la interpretación literal de los textos, cómo controlamos la multiplicación de símbolos que ocurre siempre con su distribución, cómo entendemos los universos —como las comedias mitológicas— en los que se entrecruzan diferentes sistemas simbólicos y varias concepciones de la realidad?

Una de las cosas que Shields aclara en su libro es que las grandes confusiones acerca de lo virtual suelen aparecer tras la contraposición errónea de lo virtual con lo real. Sin embargo, lo virtual no se opone a lo real, sino a lo concreto, como dos formas diferentes de la existencia, de la misma manera que en esta teoría lo virtual se relaciona también con los espacios de las abstracciones y las probabilidades³.

En este sentido, se puede decir que el teatro de Calderón es una gran exploración, un ejercicio cartográfico de proporciones gigantes-

¹ Shields, 2003, p. 5.

² Shields, 2003, pp. 5-6.

³ En mi opinión, la ciencia de la probabilidad es una de las opciones para navegar el espacio alrededor de lo virtual y las abstracciones.

cas acerca de lo real, pero realizado con tal nivel de sofisticación en su concepción de la realidad que se hace casi imposible abarcar todas las posibilidades exploradas. Creo que quien se ha acercado más en los últimos años a un dibujo del mapa de la realidad que Calderón mostró a través de sus obras ha sido Antonio Regalado en los dos volúmenes de su *Calderón: los orígenes de la modernidad en la España del Siglo de Oro*. Regalado inicia su estudio con una descripción que resume bien uno de los impulsos que recorren la obra calderoniana:

su gran esfuerzo por construir una teodicea en los autos sacramentales, especialmente desde que se consagró sacerdote, obedece a una necesidad de ordenar y ayuntar diversas y antagónicas fuerzas: la fe y la razón, el caos del mundo y la divina providencia, la libertad y la necesidad, la palabra de Cristo y la *lumen naturale*⁴.

Sin embargo, el mismo marco en el que Regalado sitúa su estudio de Calderón —el problema de la modernidad— le conduce indefectiblemente a plantear la investigación alrededor de una metafísica de la representación⁵. El debate postmoderno por excelencia se hace así presente para conducir la lectura de Calderón entre los extremos a los que obliga la dicotomía realidad-representación. Para Regalado

el dramaturgo obliga a sus personajes a experimentar la dicotomía entre el vivir y el representar en tanto que representar (*re-praesentatio*) significa pensar, imaginar, percibir, desear y, a la vez, interpretar un papel, es decir, comportarse hacia los demás, uno mismo y el mundo⁶.

Y esto supone pensar el arte dramático, literalmente, en términos maniqueístas, como lo hace el propio Regalado al enmarcar el comienzo de su análisis en el debate de los siglos XVII y XVIII sobre el maniqueísmo y recurrir después a Plotino para rastrear las raíces culturales del tema del teatro y la representación en función de la ver-

⁴ Regalado, 1995, vol. 1, p. 75.

⁵ «Adentrarse en el pensamiento del dramaturgo lleva a adentrarse en el concepto de “representación”, el arte de “representar” y la problemática del “representante”» (Regalado, 1995, vol. 1, pp. 395-396).

⁶ Regalado, 1995, vol. 1, p. 400.

dad y la ilusión de la existencia humana⁷. ¿Hay inscrito en la obra de Calderón un camino alternativo de interpretación? ¿Un camino que no esterilice otras posibilidades de comprensión de la propuesta de Calderón e integre los muchos calderones que se acumulan a lo largo de una trayectoria tan extensa y fecunda?

Cuando Shields reclama una teoría de lo real alejada de los principios de la identidad lógica y apuesta por los beneficios de esa teoría para una conceptualización de procesos a través del dialogismo de Bakhtin, lo que viene a la cabeza es la cercanía de la propuesta del crítico ruso con la que Claudio Guillén presenta sobre la dialéctica y el diálogo en el *Quijote*⁸. En ambos casos se plantea la multiplicación de voces a las que va dando paso la evolución del diálogo renacentista principalmente en la novela picaresca y en el teatro como multiplicación de mundos. Pero si esto es así, ¿cómo se armoniza la idea de los mundos posibles encarnados por medio de las variadas voces de un diálogo con la dicotomía representación-realidad que concibe el mundo a partir de dos niveles contradictorios y alternativos? La propuesta de un Calderón virtual toma como punto de partida la idea de que, no solo con el *Quijote*, sino antes, con el *Lazarillo*, da comienzo 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 como origen una serie de problemas históricos que obligan a valerse de la creación como el espacio de la conceptualización de un mundo más complejo. En este sentido, la cultura del barroco no supondría una ruptura radical con la época cultural anterior sino la intensificación de los ensayos creativos sobre lo virtual a partir de una transición de fase cultural.

Si partimos de la solución católica al problema de la transustanciación y la combinamos con la dimensión global del escenario polí-

⁷ Sobre el debate, ver Regalado, 1995, vol. 1, pp. 73-73. «En el concepto calderoniano del teatro del mundo alienta una idea poderosa que proviene de la Antigüedad vía el neoplatonismo y que Plotino enunció vívidamente en sus *Enéadas*: que los asesinatos y todo tipo de muertes, los asedios, saqueos de ciudades y, en definitiva, el turbulento fluir de la historia, son como escenas de una obra de teatro donde los papeles no coinciden con el alma o el hombre interior sino con su sombra o forma externa que se lamenta y sufre sin tomar conciencia de que representa un papel» (Regalado, 1995, vol. 1, pp. 401-402).

⁸ Shields, 2003, p. 21; Guillén, 1988.

tico en el que actúa la monarquía hispánica, tendremos los dos ejes fundamentales de lo que podemos llamar la «solución hispana» al problema cultural —al grupo de problemas, porque en realidad este asunto afecta a muchos otros— de la virtualidad.

Para entender cómo se va tejiendo esta solución —que no ha de entenderse de una manera esencialista ya que está anclada en una situación histórica bien concreta, pero que sí hay que comprender en todo su valor porque algunos de los principios que la provocaron todavía dominan nuestra realidad humana del siglo XXI— vamos a re-producir el esquema que Shields propone a partir de las concepciones de lo virtual que recorren y unen las obras de Proust, Bergson y Deleuze.

En este esquema, lo real y lo virtual no se oponen, sino que lo virtual comparte su espacio con lo concreto, lo abstracto y lo probable. Lo virtual es diferente de lo concretamente presente, pero es igualmente diferente de lo abstracto. Por un lado, lo virtual aparece conectado en la obra de Bergson con el flujo de tiempo, con la duración y, por otro, Deleuze establece que lo concreto no es una mera copia de lo virtual; es decir, la relación entre ambos no la establecen la lógica de la identidad ni el principio de la semejanza⁹. «Realization is a process of bringing the possible (the abstract or the probable) into existence in a manner that resembles it. In contrast, the virtual is fully real but can be actualized as the concrete». Lo real (existente) se opone a lo posible (no existente) mientras que lo ideal y lo actual comparten el eje vertical de una tabla en la que lo virtual surge en el cruce de las categorías de real e ideal, cerca de lo abstracto (lo ideal posible) y lo presente concreto (real actual) y diagonalmente opuesto a lo probable (la posibilidad actual)¹⁰.

Al hilo del estudio que Deleuze hace de Bergson y de Proust, Shields trae a colación otras dos líneas de pensamiento que son rele-

⁹ «[A]s it might be between the concrete and abstract representations such as concepts or images» (Shields, 2003, p. 29).

¹⁰ Shields, 2003, p. 30. «The *virtual* is a ‘real idealization’ such as memory, dream or intention; the *concrete* is ‘an actual real’ such as a taken-for-granted thing, an actualized idea and anything that embodies memories. It is the event, our everyday ‘now’. The *abstract* is a ‘possible ideal’ (expressed as pure abstraction, concepts); the *probable* is an ‘actual possibility’ usually expressed mathematically, such as a percentage» (Shields, 2003, pp. 28-29).

vantes para contextualizar la idea de un Calderón virtual. Por un lado, las relaciones del cuadro en el que se mueve lo virtual están mediadas por «human agency, the flow of time and concurrence of place»¹¹; es decir, presentan un tablero de juego a partir de posiciones más o menos estables que simplemente abren la puerta a la creación de relaciones semánticas. Esta creación de nuevas relaciones semánticas tiene un lenguaje propio en el teatro de Calderón a partir de la exploración dramática que lleva a cabo del concepto de imaginación¹². Las relaciones semánticas dependen del contexto de actualización de lo virtual y de los personajes que intervienen en la misma. De esta forma, la semántica de los casos concretos de actualización de lo virtual adquiere todo su sentido como algo más que mera repetición de posibilidades o juego irresponsable de exploración de situaciones cada vez más inverosímiles. Cada caso específico puede alcanzar toda su plenitud simplemente porque actualiza posibilidades concretas de la existencia humana protagonizadas por personajes posibles que tienen un tiempo limitado y una necesidad de construir sentido en torno a sus acciones.

Por otro lado, según Shields, «Deleuze speaks of actualization as dramatization that enacts a simulation rather than a copy of an original image (as in the case of realization)»¹³. El concepto de simulación es fundamental para comprender lo que vincula de manera inextricable el teatro de Calderón con lo virtual a través de la imaginación y experimentación con mundos posibles. Esta capacidad universal de crear ficción es una adaptación evolutiva que permite al ser humano imaginar escenarios y estados de la realidad que no están directamente presentes para la conciencia. Sin embargo, son tremendamente útiles como prácticas de simulación intelectual para elaborar predicciones y jugar con soluciones a problemas mediante una práctica que conlleva pocos gastos de experimentación¹⁴. J. Tooby y L. Cosmides llaman «*decoupled cognition*» a esta capacidad humana y la relacionan con el juego de los niños y el placer universal ante la contemplación de imitaciones:

¹¹ Shields, 2003, p. 32.

¹² Ver Suárez, 2002.

¹³ Shields, 2003, p. 33.

¹⁴ Dutton, 2009, pp. 105-106.

Pretend play, exhibited as a part of normal child development, requires breathtakingly subtle mechanisms to decouple the play World from the real World, and from other play worlds. It is not that the true/false distinction is abandoned in play but that the play world is bracketed off, and truth becomes truth-for-the-play-world¹⁵.

Por otra parte, Mar y Oatley relacionan la producción de ficción con la simulación de experiencias sociales y argumentan que la universalidad de la ficción y su presencia en todas las culturas se debe a que estas simulaciones aumentan los sentimientos de empatía entre los humanos así como la capacidad para realizar inferencias sociales¹⁶. Brian Boyd coincide con estas opiniones, aunque su apuesta es más generalista ya que se refiere no solo a las ficciones sino a la función de la narración de historias en el ámbito de la adaptación y la evolución humanas:

it makes us more expert in social situations, speeding up our capacity to process patterns of social information, to make inferences from other minds and from situations fraught with difficult or subtle choices or to run complex scenarios¹⁷.

Calderón crea simulaciones complejas cuando presenta un mundo completo en el que las reglas que lo gobiernan son, en parte, las que dominan la realidad física que conocemos, pero por otro lado, en estos mundos también funcionan otras reglas que suelen ser presentadas por magos, sibilas, ángeles o demonios. Comedias como *El mágico prodigioso*, *La hija del aire* o *La fiera, el rayo y la piedra*, son ejemplos de la capacidad calderoniana para jugar con los límites estéticos de la simulación compleja.

Además, el tema tiene otra dimensión. Las simulaciones son fundamentales para comprender la dimensión social del cerebro humano y los procesos de intencionalidad arraigados en la comunicación social. Se han estudiado la violencia, la ley, la política y el honor en *El médico de su honra*, pero menos atención se le ha dedicado a los diversos y complejos niveles de intencionalidad que Calderón integra

¹⁵ Citado en Dutton, 2009, p. 106.

¹⁶ Ver Mar y Oatley, 2008.

¹⁷ Boyd, 2009, p. 49.

en los diálogos. Esto ocurre en muchas otras obras. Los personajes dicen lo que dicen en el marco de una determinada relación de intencionalidad con otros personajes y son estos niveles coexistentes de intención una de las formas preferidas que Calderón usa para crear simulaciones sociales complejas en su teatro. El diálogo entre Rosaura / Astrea y Astolfo en *La vida es sueño*, es un caso paradigmático de este uso de la simulación dramática como modelo de experimentación barroca. El concepto de «nested intentionality» es fundamental aquí. En la ficción, para Lisa Zunshine, el ser humano ejercita su habilidad para leer las mentes de los personajes literarios en relación con perspectivas múltiples que están anidadas en diferentes y conectados niveles de intencionalidad¹⁸. ¿Cuántos niveles de intencionalidad crea Calderón en la multiplicación de papeles con los que juegan los personajes en el pasaje citado de *La vida es sueño*? La importancia de los asuntos éticos y cognitivos relativos a la intencionalidad subrayan la importancia de esta línea de experimentación barroca en Calderón.

Pero, ¿de dónde procede esta preocupación por lo intencional? Curiosamente, son los jesuitas y la casuística los que mejor explican el origen cultural de esta preocupación por lo virtual en Calderón. Aunque poco estudiada hasta el libro de Hillaire Kallendorf¹⁹, la intersección de teatro y casuística es importante no solo porque muestra cómo se distribuye un cuerpo de ideas a través de un fenómeno cultural basado en el espectáculo y en el entretenimiento. Esa intersección también muestra una solución propiamente cultural al tema de la virtualidad, una solución fundamentada en la apropiación subjetiva de la experiencia dramatizada en las tablas (o en la literatura en otros casos). Se trata de una solución distinta de las abstractas provenientes de la estadística probabilística que aparecen más extendidas en los países del norte de Europa en la misma época. La «solución hispánica» intenta recorrer todas las posibilidades en todos los tiempos y lugares, pero haciendo de la imaginación, con sus vertientes puramente físicas, el vehículo de comunicación entre los seres humanos que actualizan su experiencia en la dramatización de las múltiples posibili-

¹⁸ Ver Dutton, 2009, pp. 119-120.

¹⁹ Kallendorf, 2007. Regalado dedica sendos apartados de su libro al casuismo y probabilismo, el caso y el arte de la tragedia o la casuística y el argumento (1995). Del Río Parra estudia la intersección entre cultura, literatura y casuismo (2008).

dades humanas —de otros tiempos, lugares, de otras personas— que presencian en el escenario²⁰.

2. CALDERÓN Y LAS TECNOLOGÍAS DE LO VIRTUAL

A partir de lo virtual, podríamos intentar una primera aproximación a la concepción del teatro de Calderón: una obra de teatro barroco constituye una actualización de una realidad virtual en el tiempo y en el espacio por medio de una dramatización gracias a la atención compartida que la simulación dramática establece entre los personajes y los espectadores.

¿Cuál es la principal virtud de una aproximación al teatro desde el punto de vista de la realidad virtual? Que no hay que establecer una dicotomía entre el texto y el espectáculo, ya que en este planteamiento los dos serían formas de materialización de lo virtual, instrumentos de comunicación que median esa actualización de diferentes formas. La virtualidad concebida por Calderón en *La fiera, el rayo y la piedra*, puede ser transmitida a un público lector por medio de la actualización textual contenida en la edición de la *Tercera parte de comedias* y a una audiencia mediante la dramatización que se llevó a cabo en el Palacio del Buen Retiro en 1652. En ambos casos se trata de simulaciones que concretan la realidad imaginada y materializan, según las decisiones artísticas y los medios al alcance en cada actualización, unas posibilidades diferentes.

¿Afectaría esta definición del teatro calderoniano a partir de la virtualidad a la consideración de los espacios teatrales? Es decir, cuando una comedia se representa en dos lugares diferentes, como el corral del Príncipe y el Coliseo del Buen Retiro, cuyas arquitecturas obligan a una adaptación de la representación al espacio correspondiente, ¿se trata de la misma obra? Se trata de la misma obra, sí, siempre que asignemos al sintagma «obra» el lugar de «realidad virtual» en nues-

²⁰ Los espacios virtuales y la discusión acerca de los espacios dramáticos y la tecnología tienen otra línea de investigación: «Virtual environments have been less spectacular in their treatment of space due to technical limitations. However, they share the concern of the baroque church ceiling to draw the viewer into a spectacle which transcends the everyday spaces of the temporal World, at the same time pushing that participant away as a “fallen mortal”» (Shields, 2003, p. 8).

tra definición. Pero no estaríamos ante las mismas actualizaciones y, por consiguiente, tampoco estaríamos exactamente ante la misma simulación, ya que esta depende de la materialidad física del medio que permite su comunicación. La simulación que se ejecuta en el acto de lectura ante un volumen editado por Vera Tassis y en la intimidad del acto de la lectura personal no es exactamente la misma que se produce en el contexto de los medios «limitados» de la representación en un corral, ni es la misma que tiene lugar con todo el aparato tecnológico y el diferente edificio que Calderón tenía a su disposición en los palacios reales. Se trata del uso de distintos canales de comunicación para incrementar la difusión de una misma obra por medio del impacto de diferentes actualizaciones. Cada actualización en un nuevo medio transforma la concepción imitativa de la creación artística en un proceso más cercano a lo que Foucault describió por medio de la «representación» en su ensayo sobre *Las Meninas*²¹. No estamos ante reproducciones de la obra de arte, pero tampoco se trata de ciclos incontrolables de representaciones. Lo que Calderón personifica tiene que ver con el desplazamiento de una concepción ontológica²² de la cultura basada principalmente en la descripción de los atributos aislados de la obra de arte, con escasas relaciones semánticas como las que unen a las obras con su creador y con sus fuentes, a una concepción asentada en el carácter dinámico de la comunicación masiva: ahora hay que concebir una comedia como realidad virtual, una virtualidad que va a recorrer muchos medios, alcanzará a muchos públicos de diferentes maneras y va a provocar diferentes simulaciones según los espacios de atención que cada medio construya. La organización de la cultura de élites no en torno a la obra, sino alrededor de un proceso

²¹ Foucault, 2002, p. 25.

²² En el sentido que las ciencias de la información le dan al término «ontología»; es decir, una «explicit specification of a conceptualization» (Gruber, 1995, p. 1). En más detalle, «una ontología es una descripción explícita y formal de conceptos en un dominio de discurso (*clases*, a veces llamadas *conceptos*), propiedades de cada concepto describiendo varias características y atributos del concepto (*slots*, a veces llamados *roles* o *propiedades*), y restricciones sobre los *slots* (*facetas*, algunas veces llamados *restricciones de rol*)» (Noy y McGuinness, 2005, p. 5).

de comunicación multiforme de ella es una de las características de lo que ha venido en llamarse cultura del barroco²³.

El valor añadido del teatro que inventa Calderón no reside primariamente en su capacidad para incorporar medios tecnológicos ni en mover sus espectáculos de manera exitosa entre diferentes espacios, sino en su conceptualización de un núcleo creativo que por su carácter virtual se puede desdoblar en múltiples actualizaciones según los medios de comunicación precisos en cada situación. El concepto de fusión de las artes que se aplica para describir el proceso de creación del grupo más espectacular de sus obras encuentra todo su sentido en el contexto de un Calderón virtual. Si esa fusión barroca de las artes se entiende solamente como una adición técnicamente exitosa de artes de origen diverso, el valor artístico de Calderón residiría en su capacidad de gestionar los principios de cada una de ellas para incorporarlos al cuerpo central de la obra, el texto. Si, por el contrario, el texto es una más de las actualizaciones que contribuye a la ejecución de una simulación, lo que hay que preguntarse es qué añaden las diversas artes fusionadas a los efectos de la simulación en el público. Y la respuesta tiene que ver con la capacidad de crear espacios cada vez más complejos —en número de participantes y en variedad de relaciones entre ellos— de atención colectiva²⁴. En este sentido, el *Arte nuevo* de Lope ya contiene muchas de las claves de este desplazamiento cultural.

Una vez concebido el arte como actualización de realidades virtuales, la llamada fusión de las artes no es el lugar de llegada de la tra-

²³ Una forma de cultura que se acerca mucho a la concepción de Merlin Donald: «any given culture is a gigantic cognitive web, defining and constraining the parameters of memory, knowledge, and thought in its members, both as individuals and as a group. Cultures can differ hugely in their power in this regard. Our cultures are thus our best friends and our worst enemies, because we rely on them so completely for many of our most crucial mental powers while at the same time they threaten our intellectual autonomy. They can rob us of the freedom to think certain kinds of thoughts, and even in the most supposedly liberal of cultures, few of our ideas and experiences can really be called our own, so thoroughly have they been washed and filtered through the fine cloth of the culture itself» (2001, p. XIV).

²⁴ La atención es una capacidad singular que puede ser compartida; ésta «hold a major key to the origin of art. [...] The feedback of action, attention, reaction, and the refinement of action to shape further attention and reaction provide an exclusively human basis for art» (Boyd, 2009, p. 7).

yectoria creativa de Calderón, sino el laboratorio de pruebas de su concepción del teatro. Lo que la sucesiva incorporación de las artes en espectáculos cada vez más complejos le permite a Calderón es probar los límites de su concepción teatral en términos comunicativos. Si la actualización textual permite al lector y al especialista concretar las huellas culturales con las que Calderón construye sus mundos virtuales, las actualizaciones que se producen en el corral, en la calle, en el coliseo o en los jardines de palacio multiplican con carácter inmediato la distribución de la simulación en que consiste la obra entre grupos de población cada vez mayores y más diversos socialmente.

Es en el paso de una experiencia íntima del mundo virtual, del mundo posible simulado por Calderón, a una variedad de experiencias colectivas del mismo en donde hay que buscar el sentido de la fusión de las artes y de la incorporación de tecnologías del espectáculo que se observa en su trayectoria creativa.

Este paso de una experiencia íntima, mediada por un espacio pequeño y centrada en el control de la atención del lector que permite el libro, a una experiencia en la que la intimidad se va borrando en función de la ampliación de los públicos, se ofrece como una de las guías para apreciar los cambios del teatro español del Siglo de Oro desde el siglo XVI, hasta la revolución lopista y la concepción virtual de la experiencia dramática que desarrolla Calderón. La clave estriba en olvidar la oposición texto *versus* espectáculo y pensar el proceso haciendo de la tecnología artística aquello que posibilita la ampliación de los reducidos límites en que normalmente es posible que los seres humanos hagan de la intencionalidad el eje de sus relaciones interpersonales²⁵. El espectáculo es el resultado de este proceso, nunca su origen. De hecho, el espectáculo es el resultado del esfuerzo del artista por extender los límites de la intencionalidad relacional del espectador respecto al número y variedad de personas con las que se ejerce la comunicación mediante una serie de tecnologías que afectan intensa pero transitoriamente a los sentidos y que permiten al individuo ampliar sus parámetros de atención simultáneamente a varios

²⁵ «This adaptation consists in the ability and tendency of individuals to identify with conspecifics in ways that enable them to understand those conspecifics as intentional agents like the self, possessing their own intentions and attention, and eventually to understand them as mental agents like the self, possessing their own desires and beliefs» (Tomasello 1999, p. 202).

focos comunicativos, en el escenario y en el público. El reto consiste, pues, en conseguir que el efecto comunitario de comunicación personal traspase los necesariamente breves límites habituales de la «atencionalidad»²⁶. De esta forma la simulación que presenta el autor teatral irá conquistando terrenos de atención ante audiencias cada vez más grandes y diversas.

Esta preocupación por la ampliación de los círculos sociales de interacción y comunicación está presente temáticamente en varias obras de Calderón. Las obras de corte urbano se centran en numerosas ocasiones en este tipo de problemas en los que un yo atribulado por la complejidad de las relaciones sociales recurre a valores tradicionales como el honor y la fama para intentar, sin conseguirlo, un anclaje seguro en la cambiante realidad²⁷. En otros casos las relaciones sociales se vuelven incontrolables desde la perspectiva de un individuo. Así, en *El astrólogo fingido* la multiplicación de rumores llega a descontrolarse hasta que los «propietarios» del rumor pierden toda posibilidad de control y ven sus derechos de autor cercenados por el monstruo de la sociedad urbana y las nuevas capas sociales que se van amontonando en el Madrid del siglo xvii.

Pero la concepción misma del teatro lleva un proceso paralelo al que encontramos temáticamente dentro de las comedias. La ampliación de los grupos sociales que pueblan el Madrid del xvii²⁸ se ve reflejada en las llamadas a la variedad estructural de las comedias y a la satisfacción del gusto del público que proclama Lope en el *Arte nuevo*. Lo que está pasando es que el teatro —al igual que otras fiestas religiosas barrocas— se está haciendo eco de los riesgos de desintegración social existentes en ese contexto y se ofrece como lugar de ensayo para la creación de estrategias de integración en espacios intencionales mayores, masivos. Todo espectáculo implica una audiencia masiva y, simultáneamente, la sustitución de los fuertes lazos de intencionalidad que permiten las relaciones humanas en círculos sociales breves —como el que permite a los bebés el desarrollo de la «joint-attention» durante los primeros meses de vida— por los lazos de alta in-

²⁶ Ver Tomasello, 1999, pp. 125-128 y 131-132.

²⁷ Para De la Flor, «la unificación del yo bajo una imagen estable y coherente se verá verdaderamente como algo imposible» (2005, p. 274).

²⁸ Ver García Santo-Tomás, 2004.

tensidad sensorial y concentrada pero efímera atención con los co-espectadores con que la tecnología permite alcanzar a grupos diversos y lejanos. Uno de los resultados de ello es que, con independencia del medio físico en que se transmitan, cualquier contenido cultural que se pretenda universalizar juega con los riesgos de convertirse en *mainstream*²⁹ conforme más alejado —física o culturalmente— de su origen de producción estén los consumidores del producto.

El público cautivo³⁰ del siglo xvi es, desde este punto de vista, un público pequeño, casi íntimo, ya que incluso en los casos en los que la audiencia podría considerarse mayor, como en las representaciones universitarias o en colegios jesuitas, la variedad de ese público en torno a un número reducido de tipos humanos, cosa que se comprueba al repasar los personajes que participaban en las representaciones cortesanas de nobles como el duque de Alba.

El cambio que marca el *Arte nuevo* de Lope habla de un público diferente, más numeroso y, sobre todo, más variado que el que disfrutaba del teatro en el siglo anterior. No se trata, sin embargo, de una mera acumulación de espectadores en nuevos espacios dramáticos, sino de una auténtica selva de grupos que, además de aumentar el número de espectadores a los que ha de dirigirse la simulación o el mundo posible que plantea el autor, dificulta esa transmisión a cuenta de los múltiples relieves que ofrece la audiencia. Así pues, se hace muy difícil concebir un tipo de obra dramática que con un solo molde satisfaga todos esos relieves, de manera que la complejidad del proceso de creación y comunicación se incrementa exponencialmente y afecta a todos los aspectos del teatro, desde la especialización profesional de poetas y autores de comedias, a la concepción de las historias, a la configuración del espacio pasando por la multiplicación de los efectos por medio de la tecnología, hasta llegar a la incorporación en una sola simulación de elementos específicos de otras disciplinas artísticas. Todo al servicio de una concepción del teatro como actualización de una realidad virtual por medio de una simulación colectiva en la que participan personajes, historias, espectadores y tecnología.

La concepción virtual del teatro que protagoniza Calderón no está exenta de problemas técnicos y de dificultades doctrinales. Además de

²⁹ Ver Martel, 2010.

³⁰ Hermenegildo, 1994, p. 8.

los ya citados problemas relativos a la disputa acerca de la presencia real o virtual de Cristo en la Eucaristía, la realidad virtual choca también con los límites del control informativo. Y no me refiero aquí al control externo por medio de instituciones represoras, sino a los efectos incontrolados, quizás incontrolables, de unas realidades virtuales que se conciben como eventos de transmisión cultural en los cuales la información contenida en esos eventos tiene la cualidad de transformarse —la medida de este cambio depende del producto y de las fronteras culturales que la información atraviese en su recorrido por diferentes comunidades de consumidores— a cada paso de su trayecto³¹. Uno de los rasgos característicos de la transmisión de información cultural cuando ésta se organiza como comunicación en múltiples medios, es decir, en múltiples simulaciones colectivas, es que la perspectiva se desplaza desde el foco del individuo hacia la red de relaciones sociales y culturales, lo que dificulta la fijación de la atención en seres humanos —el autor— y objetos bien definidos —la obra— y, por consiguiente, la comprensión del yo como agente intencional. A partir de aquí se abre un dilema educacional y ético que lleva a decidir entre el control social de la cultura o la educación de los individuos en nuevas formas de entrenamiento que conciben en gran parte la cultura como virtualidad. El último apartado explora brevemente este tema.

3. CALDERÓN VIRTUAL PARA EL SIGLO XXI

¿Puede servir Calderón, en la mejor tradición horaciana, para educar en las tecnologías de la realidad virtual del siglo XXI? Hay tres elementos en los que la experiencia de la cultura barroca del siglo XVII y la sociedad de la información del siglo XXI coinciden: el aumento en la complejidad de la vida humana debido a la globalización; la experiencia de la cultura a través de la virtualidad; y la utilización del arte y la cultura como formas de controlar esa complejidad.

³¹ No es de extrañar, entonces, que una de las características de la virtualización en el siglo XXI sea la búsqueda de la individualización de la experiencia, frente a la sensorización masiva y compartida de los espectáculos no virtuales. La mezcla exitosa de ambas vertientes se presenta en la intervención de Robert Lepage en la puesta en escena para *Das Rheingold*, de Wagner en el MET de Nueva York en 2010.

En gran medida, muchos de los artículos recogidos en este volumen son el mejor testimonio de las variadas formas en que temas y técnicas identificables con la concepción dramática de Calderón son actualizados por productores de cine, creadores de mundos virtuales en Internet y diseñadores de video juegos. En otros ejemplos citados en el volumen, la preocupación por la cultura del barroco se hace presente en reflexiones acerca de pilares institucionales de la vida social y política, como son las investigaciones de R. Sherwin acerca de los cambios del sistema judicial norteamericano³². Por su parte, los paradigmas barrocos de la vida como sueño y el teatro del mundo constituyen apuestas acerca de las cuales organizar actividades educativas que entrenen a los alumnos para navegar un mundo complejo en el que las referencias informativas, y mucho más los procesos que otorgan sentido a la experiencia humana, están lejos del ámbito de la inmediatez.

Esta multiplicación de referencias y la deriva hacia un mundo del espectáculo que invade todos los dominios de la actividad humana son las que han llevado a académicos y artistas a recuperar a Calderón como punto de referencia para pensar aspectos clave de la sociedad y la cultura del siglo XXI. Por otra parte, los trabajos de Angela Ndalians como el recogido aquí llaman la atención sobre el carácter pionero del complejo mediático y espectacular diseñado por Calderón en el siglo XVII y las múltiples similitudes de aquel con diversos fenómenos de la cultura del entretenimiento a comienzos del siglo XXI.

En todos estos casos estamos hablando de experiencias de cultura y entretenimiento basadas en lo virtual y en el espectáculo, es decir, experiencias fundadas en una concepción extremadamente compleja de la obra de arte. Desde su misma concepción, la obra de arte, en nuestro caso la de teatro, se diseña con una estructura multiforme y abierta que le permitirá adaptarse a muchas materialidades distintas. La obra se concibe también para ser disfrutada por audiencias variadas social y económicamente y, aún más importante, en muchas formas distintas de organización comercial y mediática, con variados rangos de posibilidades espectaculares. Si la complejidad del mundo global que nace en el siglo XVI es el marco en el que se han de explicar los diversos fenómenos históricos, la creación artística de autores como

³² Ver Sherwin, 2007.

Calderón es la clave para desentrañar una serie de respuestas culturales a esa complejidad que van educando literalmente a la sociedad para acelerar su adaptación cognitiva y social a un mundo cuyos fenómenos se manifiestan simultáneamente en muchas escalas.

Desde el punto de vista de la investigación de la obra calderoniana, una de las prioridades para una actualización y utilización del mediógrafo en el siglo XXI sacaría partido del concepto de simulación³³. De esta forma, la obra de Calderón se iluminaría gracias a las versiones de sus conceptos y técnicas que la creación y la tecnología de nuestro tiempo están utilizando para sacar partido a esas ideas. La comprensión de nuestra realidad actual, de sus formas culturales y de sus medios de entretenimiento se apreciaría de manera diferente ante la luz de lo virtual y se podría relacionar con los cambios sociales y personales que está experimentando la humanidad. Además, una teorización sobre la simulación como eje alrededor del cual entender la obra calderoniana permitiría proponer cronologías e historias de su producción que incorporaran elementos temáticos, mediáticos y tecnológicos sin entrar en contradicciones entre los diferentes puntos de vista sobre su obra.

Por último, y quizás lo más importante, es comenzar a usar a Calderón como eje central de una serie de estrategias curriculares que permitan diseñar entrenamientos educacionales basados en una comprensión completa y en una experimentación variada de la realidad virtual. El objetivo de este currículum sería entrenar cognitivamente a los jóvenes para vivir con naturalidad y criterio en un ecosistema multimedia en el que se corre el riesgo de perder de vista la identidad y en el que es muy difícil desarrollar la capacidad de retroceder y reordenar la navegación. En un mundo en que todo parece presentarse como virtual y en el que nada parece tener la consistencia de lo real, la actualización de Calderón para fines educativos y de entrenamiento es urgente.

³³ Ver Gallese, 2005, y Adolphs, 2006.

BIBLIOGRAFÍA

- ADOLPHS, R., «How Do We Know the Minds of Others? Domain-specificity, Simulation, and Enactive Social Cognition», *Brain Research*, 1079.1, 2006, pp. 25-35.
- BOYD, B., *On the Origin of Stories: Evolution, Cognition, and Fiction*, Cambridge, Harvard University Press, 2009.
- DE LA FLOR, R., *Pasiones frías: secreto y disimulación en el Barroco hispano*, Madrid, Marcial Pons, 2005.
- DEL RÍO PARRA, E., *Cartografías de la conciencia española en la Edad de Oro*, México, Fondo de Cultura Económica, 2008.
- DONALD, M., *A Mind so Rare: The Evolution of Human Consciousness*, New York, Norton, 2001.
- DUTTON, D., *The Art Instinct: Beauty, Pleasure, and Human Evolution*, New York, Bloomsbury Press, 2009.
- FOUCAULT, M., *Las palabras y las cosas*, Buenos Aires, Siglo XXI, 2002.
- GALLESE, V., «Embodied Simulation: From Neurons to Phenomenal Experience», *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 4.1, 2005, pp. 23-48.
- GARCÍA SANTO-TOMÁS, E., *Espacio urbano y creación literaria en el Madrid de Felipe IV*, Madrid / Frankfurt, Iberoamericana / Vervuert, 2004.
- GUILLÉN, C., «Cervantes y la dialéctica, o el diálogo inacabado», en *El Primer Siglo de Oro: estudios sobre géneros y modelos*, Barcelona, Crítica, 1988, pp. 212-233.
- GRUBER, T., «Toward Principles for the Design of Ontologies Used for Knowledge Sharing», *International Journal Human-Computer Studies*, 43.6, 1995, pp. 1-22.
- HERMENEGILDO, A., *El teatro del siglo XVI*, Madrid, Júcar, 1994.
- KALLENDORF, H., *Conscience on Stage: The Comedia as Casuistry in Early Modern Spain*, Toronto, University of Toronto Press, 2007.
- MAR, R. y OATLEY, K., «The Function of Fiction is the Abstraction and Simulation of Social Experience», *Perspectives on Psychological Science*, 3, 2008, pp. 173-192.
- MARTEL, F., *Mainstream: enquête sur cette culture qui plaîte á tout le monde*, Paris, Flammarion, 2010.
- NOY, N. y McGuinness, D., *Desarrollo de ontologías-101*, Stanford, Stanford Knowledge Systems Laboratory, 2005.
- REGALADO, A., *Calderón: los orígenes de la modernidad en la España del Siglo de Oro*, Barcelona, Destino, 1995, 2 vols.
- SHERWIN, R., «Law, Metaphysics and the New Iconoclasm», *Law, Text, Culture*, 11, 2007, pp. 68-105.
- SHIELDS, R., *The Virtual*, London, Routledge, 2003.

SUÁREZ, J. L., *El escenario de la imaginación. Calderón en su teatro*, Pamplona, Eunsa, 2002.

TOMASELLO, M., *The Cultural Origins of Human Cognition*, Cambridge, Harvard University Press, 1999.