La vida es sueño: tres intervenciones en las que Rosaura cambia la acción

En la comedia *La vida es sueño*, de Pedro Calderón de la Barca, Rosaura no se limita a acompañar la historia de Segismundo. Entra con un problema propio, cambia de nombre y vestuario, conserva objetos que comprometen a otros y obliga a decidir a personajes que preferirían aplazar sus responsabilidades.

Esta lectura se refiere a la **comedia en tres jornadas**, no al auto sacramental de título parecido. Nos centramos en tres intervenciones de Rosaura: la llegada con una espada, el conflicto por un retrato y la petición que presenta ante Segismundo. No hace falta volver a narrar toda la vida del príncipe para entender cómo actúa ella.

Primera intervención: una viajera lleva una espada que alguien reconoce

Rosaura aparece al comienzo de la **jornada primera** vestida de hombre y acompañada por Clarín. Llega a un paisaje extraño, descubre la torre y oye la voz del prisionero Segismundo. El encuentro abre dos preguntas: quién está encerrado y por qué Rosaura ha viajado hasta allí.

Cuando Clotaldo detiene a los visitantes, ella entrega una espada que su madre le dio para buscar ayuda entre los nobles de Polonia. Clotaldo reconoce el arma: la había dejado a Violante y entiende que quien la porta puede ser descendiente suyo. La prenda no es decoración; **hace que el guardián dude de cómo cumplir su deber**. Entre proteger a quien podría ser su hijo y obedecer al rey, Clotaldo tiene que tomar una decisión que antes no existía.

Más adelante Rosaura deja saber que busca reparar el agravio de Astolfo y que el traje masculino no revela toda su identidad. Cambiar de aspecto no borra su propósito: le permite atravesar un espacio donde habría recibido otro trato. La espada es a la vez recuerdo familiar, prueba material y llave para recibir protección.

Segunda intervención: Astrea recupera un retrato

En la **jornada segunda**, Rosaura ya aparece en la corte con ropa de mujer y el nombre de **Astrea**. Sirve a Estrella, quien ha visto que Astolfo lleva consigo el retrato de otra mujer y quiere que se lo entregue. El problema es que ese retrato representa a Rosaura.

Estrella envía a Astrea a recogerlo. Astolfo reconoce a Rosaura, aunque ella sostiene su identidad pública. Los dos forcejean por la imagen. Cuando Estrella aparece, Rosaura improvisa una explicación que le permite recuperar el retrato sin revelar todo el conflicto amoroso. Estrella se lo entrega, y la desconfianza hacia Astolfo queda más visible.

La escena funciona porque cada persona **sabe una cantidad distinta**. Astolfo sabe quién está detrás del nombre de Astrea; Rosaura sabe que el retrato la delata; Estrella quiere entender por qué Astolfo conserva la imagen. El objeto cambia de manos y con ello cambia quién puede obligar a quién a hablar. Rosaura deja de ser solo la persona observada: organiza la salida del conflicto.

Aviso: desde aquí se revela parte del desenlace

Tercera intervención: la reclamación se convierte en acción pública

En la **jornada tercera**, Rosaura se presenta ante Segismundo con la espada y vestimenta que unen su identidad femenina con la disposición a combatir. Ya no puede resolver su situación escondiéndose en una máscara de cortesana. Cuenta su historia y pide ayuda para impedir el matrimonio de Astolfo y Estrella, que la dejaría sin la reparación que busca.

Su discurso ofrece a Segismundo un motivo concreto para usar el poder con responsabilidad. Él, que ha debido aprender a frenar sus impulsos, tiene frente a sí a alguien vulnerable a una nueva injusticia. El príncipe considera su propio deseo, renuncia a aprovechar la situación y decide atender el problema de Rosaura mediante actos. Al final exige que Astolfo cumpla su compromiso; Clotaldo declara su paternidad y respalda la posición social de Rosaura dentro de las reglas de honor de la obra.

Ese cierre es el de **una comedia del Siglo de Oro**, atravesada por códigos de honor, matrimonio y linaje que no debemos confundir sin más con una solución justa para cualquier época. La iniciativa de Rosaura es reconocible; también lo son los límites que su mundo impone a la manera de resolver el daño.

Tres entradas, tres fichas de acción

Jornada y apariencia	Objeto o señal	Qué hace Rosaura	A quién obliga a decidir
I · Viajera con traje masculino	Espada heredada de Violante	Expone una señal de parentesco y pide amparo.	**Clotaldo**: proteger o denunciar.
II · Astrea, dama en la corte	Retrato que porta Astolfo	Oculta su identidad ante Estrella y recupera la imagen.	**Estrella y Astolfo**: dar crédito a una versión o sostener la suya.
III · Vestido femenino y armas	Espada; relato del agravio	Se presenta ante Segismundo y reclama una decisión.	**Segismundo y, después, Astolfo y Clotaldo**: actuar públicamente.

Fíjate en una progresión sencilla: **mostrar**, **recuperar**, **reclamar**. En la primera escena, Rosaura revela una pista; en la segunda controla una prueba que podría perjudicarla; en la tercera presenta abiertamente su demanda. Es más útil seguir ese cambio que reducirla a «la enamorada de Astolfo».

Partitura breve para leer sus tres entradas

La siguiente propuesta es una **herramienta de lectura original**, no un fragmento reescrito ni un parlamento de Calderón. Sirve para un grupo de lectura o un ensayo de análisis.

Entrada I — La espada. Una persona lee en voz neutra: «Traigo una señal que otro puede reconocer». Otra representa a quien debe elegir entre dos lealtades. Antes de pasar a la siguiente ficha, el grupo responde: ¿qué información aporta el objeto que Rosaura no puede demostrar solo con palabras?

Entrada II — El retrato. Se coloca una hoja boca abajo para representar la imagen sin reproducirla. Una voz anuncia: «La persona que la busca debe explicar por qué le pertenece». Se ensayan dos pausas: antes de la llegada de Estrella y después de que interviene. Pregunta: ¿cuándo recupera Rosaura el control de la escena?

Entrada III — La petición. Una voz enuncia: «No basta con conocer el agravio: alguien debe decidir». Se deja un silencio antes de responder. Pregunta: ¿qué parte de la respuesta final depende de Rosaura y qué parte depende del poder de Segismundo?

Respuesta orientativa: la espada provoca el reconocimiento de Clotaldo; el retrato obliga a actuar a Astolfo y Estrella, aunque la versión de Rosaura sea interesada; la petición ante Segismundo convierte un conflicto privado en responsabilidad pública. Son tres acciones distintas, no tres cambios de disfraz sin consecuencias.

Aviso: el desenlace de la comedia

Al final Segismundo renuncia a vengarse de su padre, reconoce el problema de Rosaura y exige una reparación en el marco matrimonial de la obra. La declaración de Clotaldo resuelve la objeción de rango planteada por Astolfo. Las decisiones de Rosaura han hecho visible la deuda, pero el desenlace también muestra la autoridad que otros personajes conservan sobre su destino.

En resumen: la espada altera el juicio de Clotaldo, el retrato altera las relaciones en la corte y la comparecencia de Rosaura altera las decisiones del príncipe. Leerla como protagonista de estas tres intervenciones permite apreciar el trabajo teatral de Calderón sin repetir únicamente el dilema de Segismundo.

Texto de referencia: Pedro Calderón de la Barca, *La vida es sueño*, comedia en tres jornadas. Edición de la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, texto base de 1636: https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-vida-es-sueno--comedia-famosa/html/6da7562e-abf3-4416-9768-0b2c57e9-c46f_2.html . Para cotejar la progresión completa se consultaron asimismo las tres jornadas de una edición histórica transcrita: https://es.wikisource.org/wiki/La_vida_es_sue%C3%B1o_(1900)