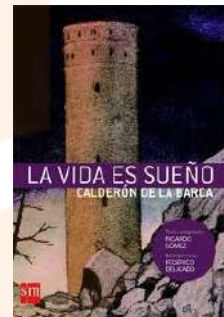

LA VIDA ES SUEÑO, ESTUDIO DE LA OBRA

1 Fecha de edición y fuentes

La obra se publicó en 1636, al frente de la *Primera parte de de comedias de don Pedro Calderón de la Barca*.

En cuanto a las posibles influencias del origen de la obra, se han detectado varias. **La primera** de ellas, de tipo oriental, se remonta a la leyenda de Buda, del príncipe encerrado desde su nacimiento. Antes de Calderón, Lope de Vega ya se había interesado por la recreación dramática de esta leyenda en su obra *Barlaán y Josafat*, probable modelo de *La vida es sueño*, dadas las coincidencias de ambas piezas, puesto que en la obra de Lope, el rey Avenir encierra a su hijo Josafat en una prisión para contravenir también el horóscopo, que había predicho la conversión del príncipe al cristianismo.



También se ha visto semejanzas con la obra escrita por Calderón y Antonio Coello, titulada *Yerros de la naturaleza y aciertos de la fortuna*, con licencia de representación de 1634 y evidentes relaciones narrativas (se ubica en Polonia, se centra en el problema sucesorio y se utilizan los nombres de Segismundo, Rosaura y Cloriene).

Calderón, pues utilizó estos elementos y otros de distinta procedencia para realizar su obra, como por ejemplo la doctrina del estoicismo senequista fomentada por la escuela jesuita en el sentido de valorar la voluntad humana para superar el fatalismo.

2 El tópico de la vida como sueño

La idea motriz que da título a la obra no era ninguna novedad en la época ya que la consideración de la vida como sueño era un tópico que se había encargado de difundir por escrito todos los textos educativos eclesiásticos o espirituales, y los propios predicadores en los sermones.

La vida como sueño está ligada a otro tópico de la cultura barroca del mundo como teatro. El sueño es sinónimo de lo pasajero, de lo ilusorio y ficticio (ilusión, sombra, ficción), es decir, de lo teatral, en suma. La verdadera vida, el auténtico mundo se encuentra solo después de la muerte, en la eternidad de la otra vida, tras el juicio divino, por lo que cumple obrar bien durante el sueño, representar bien el papel que Dios nos ha asignado en el teatro del mundo.

A estas dos ideas básicas hay que unir otra de signo similar: el universo como libro. *La vida como sueño, el mundo como teatro y la naturaleza como libro* forman la tríada básica que sustenta la obra: Dios es el dramaturgo de la obra teatral, el escritor de libro y el autor del sueño.

En la obra, Calderón nos ofrece una visión completa del mundo, ya que existe una perfecta correspondencia entre lo universal y lo individual, entre el macrocosmos y el microcosmos que es el hombre. De ahí que Segismundo se compare con otras criaturas, con los animales, con las plantas, las flores, los arroyos, los peces, y se queje por tener menos libertad que ellas.

Los seres humanos, por tanto, se ven parcialmente sometidos a los designios de la Providencia divina y a los vaticinios del hado inexorable que prevén sus pasos y guían sus andanzas en la tierra. Pero el ser humano dispone también de **libre albedrío**, en virtud del cual, si obra bien, puede formar parte de la armonía universal y encontrar su lugar en el mundo. Es precisamente el libre albedrío lo que confiere responsabilidad a los actos al ser humano y le permite poner en juego su voluntad individual, para bien o para mal, para triunfar como Segismundo, o para fracasar, como Semíramis, en el ejercicio autónomo de sus actos.



3 Una acción con dos intrigas

La obra, como la mayoría de las tragicomedias del siglo XVII tiene dos intrigas. La principal, que da título a la pieza, se centra en Segismundo y se basa en la sucesión al trono de Polonia y en las predicciones de las estrellas que llevan al rey Basilio a encerrar a su hijo desde su nacimiento. La intriga secundaria se centra en Rosaura, que llega a Polonia para vengarse de Astolfo que la había abandonado y deshonrado.

Nada más comenzar la obra se unen las dos intrigas pues Rosaura, que acaba de perder su cabalgadura, se encuentra en un país extraño, totalmente infeliz a causa de su deshonor y encuentra así a otro ser aún más infeliz que ella. La hermandad de este sufrimiento es inmediata y a partir de este momento el desarrollo de las dos intrigas está interrelacionado hasta el punto de que la solución de la deshonor depende del triunfo de Segismundo.

4 Estructura de la obra

La obra se estructura en tres jornadas que corresponden al planteamiento, nudo y desenlace. Esta estructura está muy bien pensada para que el espectador mantuviera su interés a lo largo de la representación.

Calderón utiliza varios recursos con este fin como son el vestuario, los objetos, el movimiento escénico, etc. Pero sobre todo la estructura del argumento, es decir, como lo distribuye en las tres jornadas, como dosifica la intriga.

Jornada I

Los personajes, Rosaura y Segismundo, aparecen sin ningún tipo de presentación. Son personajes que arrastran un pasado que les determina. El espectador quedaba intrigado por conocer por qué Segismundo se encontraba preso y solitario en una torre y por qué Rosaura iba disfrazada de hombre y qué afrenta debía vengar. Este pasado condiciona todo lo que hacen a lo largo de la obra.

La intriga creada provocaba el interés del público. Este debía distinguir cuál era el tema de la obra y cuál era la acción principal, el problema planteado en primer lugar (la situación de Segismundo) y la acción secundaria (la situación de Rosaura).

La torre en que se encuentra Segismundo en medio del monte representa lo irracional, lo instintivo. Su vestimenta (pieles) también. Esto contrasta con el palacio, donde se traslada la acción posteriormente, y con el vestuario y el comportamiento de la gente que se encuentra allí: lo racional, lo social, el juego político, representado por la ambición de Astolfo y Estrella. Hay que tener en cuenta que uno de los temas de la obra es precisamente lo instintivo frente a lo racional.

En esta jornada aparece el primer dilema de Clotaldo, de los varios que

afrontará a lo largo de la obra. ¿Debe ser fiel al rey y condenar a su hijo, o salvarlo siendo infiel al monarca?

El primer acto se cierra así, como empezó, como un laberinto lleno de presagios y prodigios al que no se le ve salida alguna. Las últimas palabras de Clotaldo lo confirman:

¿Qué confuso laberinto
es éste, donde no puede
hallar la razón el hilo?

Los hechos que han ocurrido en esta primera jornada son muchos. Mientras Segismundo y Rosaura se conocían, el rey Basilio revelaba por primera vez su secreto a toda la corte de Polonia. Basilio decide dar una oportunidad a su hijo antes de ceder el trono a Astolfo y Estrella. Segismundo será llevado, dormido, a palacio con objeto de comprobar si los hados predijeron la verdad. En tanto, Clotaldo descubre que Rosaura es su hija por la espada que lleva. Al final Rosaura revela a Clotaldo que el responsable de su deshonra es Astolfo.

Jornada II

La segunda jornada, tal y como quería Lope de Vega, enlaza los sucesos, es decir, desarrolla el conflicto planteado en la jornada I.

Retoma la intriga del final de la jornada anterior. Es decir, la conversación de Rosaura y Clotaldo. En esta conversación Rosaura no sabe que está hablando con su padre y éste sí lo sabe. El público sabe que Rosaura es hija de Clotaldo y espera con curiosidad el momento en que se desvelará el secreto. Además Clotaldo se debate entre su deber como súbdito del rey y su deber como padre.

Esta jornada es el nudo o enredo.

Segismundo provoca el caos al ser llevado a palacio y puesto a prueba. Los personajes muestran muy claramente los intereses, los deseos que les mueven, por eso resultan interesantes para el público. Es en esta jornada también cuando aparece el tema del sueño y del desengaño, (Segismundo es devuelto a la torre y no sabe si lo vivido es real o un sueño).

Rosaura, ahora ya vestida de mujer, ha adoptado la identidad de Astrea y se ha convertido en criada de Estrella. El asunto del retrato de Rosaura que lleva Astolfo, da pie a que vuelvan a verse los dos antiguos enamorados y se reconozcan, aunque Astolfo continúa pensando en casarse con su prima Estrella.

El segundo acto no ofrece salida para el laberinto: Segismundo vuelve a su cárcel y Rosaura permanece deshonrada.

Jornada III

Es el desenlace de la obra. Los problemas no se resuelven hasta el final. De este modo el autor mantenía la intriga y el interés del espectador. El final no debía ser esperado, debía sorprender, pero, a la vez, ser coherente con la actuación de los personajes.

Al final de la obra se impone la "justicia poética". Esto significa que los buenos son premiados (Segismundo, Rosaura, Clotaldo)... y que triunfa la justicia, el bien. El conflicto entre libertad y predestinación, que es la base de la obra, se resuelve de acuerdo con las creencias religiosas del Catolicismo. Según éstas no se podía aceptar la idea de la predestinación. El hombre es libre y Dios está por encima del destino marcado por los astros.

En esta última jornada, Calderón corrobora el cambio del héroe en tres momentos claves:

- 1) Cuando liberado de la torre, Segismundo encuentra a Clotaldo y controla sus deseos de venganza ofreciéndole que se una a su ejército. Clotaldo siempre leal a su rey expresa su fidelidad y Segismundo, a pesar del desaire, consigue reprimir sus instintos y permite que Clotaldo vaya a servir a su rey.
- 2) Poco después Segismundo reprime el deseo de consumar a la fuerza su amor por Rosaura, añadiendo a su causa la defensa del honor de la dama.
- 3) Finalmente perdona a su padre, el rey Basilio, el causante de todas sus desdichas y penalidades.

5 Espacio y tiempo

El lugar en que se sitúa la obra es en Polonia, país lo suficientemente alejado como para que el público no interprete en términos de crítica a la monarquía. La unidad de lugar no se respeta, cambian los espacios, sea torre o palacio, siempre que se necesite.

La jornada I comienza en la torre y prosigue en el palacio, donde se sitúa también el inicio del segundo acto (jornada II) que termina al final en la torre. El acto tercero (jornada III) comienza en la torre, sigue en palacio, regresa de nuevo en la torre y, finalmente, acaba en el campo de batalla.

En la jornada I y II el drama se desarrolla en dos espacios cerrados que son la torre y el palacio, mientras que el desenlace de la obra, la jornada III, se produce en un marco natural creado por Dios, el campo, lo que nos indica que la victoria de Segismundo es aceptada por la divinidad.

La época es contemporánea al autor y el tiempo puede reducirse a dos días para los dos actos primeros, y algunos después para el último acto.

La acción de cada una de las jornadas transcurre en un día distinto: en el primero, Basilio comunica a la corte de Polonia su voluntad de probar a Segismundo, plan que llevará a cabo "mañana" (vv.796 y 856). En el segundo día, Segismundo se convierte en efímero rey, (jornada II) y en el tercero se produce la liberación y la victoria del héroe.

La obra no precisa cuánto tiempo transcurre entre la segunda y tercera jornada, pero cabe pensar que Segismundo pasa algunos días encerrado en la torre tras su visita a palacio.

6 PERSONAJES

Segismundo: Es el personaje central de esta obra. Es la injusticia cometida con él lo que le hace ser un "monstruo humano", una fiera. Su rebeldía nos es grata porque la sabemos razonable, ya que es víctima de un injusto castigo. Sin embargo, Segismundo abandona su rebeldía en la última escena del drama, en la que renuncia al amor de Rosaura y a su felicidad personal en beneficio de la monarquía polaca. Renuncia a sus pasiones, vence sus sentimientos y casa a Rosaura con Astolfo para que recupere su honra. La magnitud del sacrificio demuestra la altura de su victoria sobre sí mismo.

Basilio: es el rey científico que creyó poder alterar el destino. Su orgullo de astrólogo le hace olvidar que todo en el universo se subordina al orden establecido por el Creador. Es el causante principal de todos los males que acaecen en la obra, quien, llevado por su vanidad intelectual, interpreta mal el libro de las estrellas como su hijo se encarga de recordarle (versos 3162-3175). Esta interpretación errónea le llevó a encerrar y aislar del mundo a su hijo recién nacido. Al hacerlo despojó, además, a su reino del legítimo heredero, con lo que originó el traslado de su sobrino Astolfo desde Moscovia a Polonia. Este desplazamiento provocó el dejar abandonada a Rosaura, pues debía casarse con su prima Estrella para ser rey de Polonia.

Clotaldo: es el ayo que tiene como función en la obra la de servir de intermediario entre los dos ámbitos contrapuestos que son el palacio y la torre. Su fidelidad al rey, pese al miedo que le inspira el príncipe; su respeto a Astolfo, pese a que ha ofendido a Rosaura, hacen que Clotaldo no sea una figura plana. Es un personaje oscuro, hamletiano y ambiguo a pesar de su fidelidad a Basilio y de compartir con él la paternidad espiritual de su hijo. No sabemos por qué dejó en Moscovia a su esposa Violante embarazada de Rosaura ni por qué acudió a Polonia al servicio de Basilio para educar a su hijo preso. Afronta la vida con dilemas y, si llega a decisiones acertadas (como la de encerrar a Clarín), le resulta difícil con su hija encontrar el justo medio de su actuación, aunque lo salva su fidelidad.

Rosaura: acumula diversos tópicos de la comedia: la mujer deshonrada, la dama que se disfraza de varón. Rosaura es hija de una relación extramatrimonial y ella misma quiera vengarse de un agravio, es decir, simboliza la deshonra. Mantiene un fuerte paralelismo con Segismundo: ambos han sido abandonados por sus padres y quieren conocer su identidad. Su función dentro de la obra es importante: es el instrumento de la conversión de Segismundo. Después del sueño, lo que Segismundo recuerda con visos de realidad es la imagen de Rosaura, su belleza lo eleva por encima de lo puramente material.

Clarín: responde al esquema característico del gracioso en la comedia del Siglo de Oro, aunque ha sido muy reducido por Calderón. Sus rasgos cómicos son escasos. Cambia de amo, al compás de los avatares de la trama, tres veces, una en cada acto: primero sirve a Rosaura, después a Clotaldo y por último a Segismundo. Asume un carácter trágico insólito en este tipo de personaje de la comedia barroca. Encuentra la muerte justo cuando pretende huir de la batalla, y su muerte permite que el rey Basilio reconozca sus errores, se arrepienta y se salve.

Astolfo: responde al esquema del galán. Mantiene la fidelidad a su rey desde el principio al final del drama. Como corresponde a su rango de duque de Moscovia, es un caballero valiente y justo, capaz de desenvainar la espada y enfrentarse a su primo Segismundo para defender la vida de Clotaldo. Únicamente sus ansias desmedidas de poder y la deshonra que ha infligido a Rosaura empañan sus actos.

Estrella: desempeña una función meramente instrumental en "*La vida es sueño*": la de convertirse en pareja final de Segismundo, quien no puede casarse con Rosaura, pero sí con la sobrina de Basilio que posee el mismo rango social que el príncipe. Estrella no es un personaje hueco, sino una mujer inteligente que percibe la hipocresía amorosa de Astolfo y que no se deja engañar por él. Como el duque, posee la

ambición de ocupar el trono de Polonia, pero, al contrario que Astolfo, logrará satisfacerla.

Soldado 1º: es el liberador del príncipe, pero no solo resulta un cazarrecompensas a costa de una guerra civil, sino que Segismundo lo considera un traidor al orden establecido, y al traidor, cuando la traición ya ha dado el resultado esperado, se le castiga. En este sentido, Calderón muestra su instinto conservador en la restauración de la legitimidad establecida. Un exceso de ambición pierde al soldado, aunque la condena parezca desmesurada.

Relaciones y semejanzas entre los personajes de Segismundo y Rosaura

Ambos personajes ha corrido una suerte paralela. Ambos han sido abandonados por sus padres: Basilio encerró a su hijo desde su nacimiento y Clotaldo abandonó a su hija en Moscovia. Los dos progenitores, el rey Basilio y su fiel consejero, intentan restaurar el honor de sus hijos, introduciéndolos en la corte y ambos fracasan, pues no fructifica la experiencia de Segismundo en palacio, ni Clotaldo consigue resolver el problema de Rosaura al vestirla de mujer e identificarla como Astrea.



Pero la belleza de Rosaura (anagrama de auroras) representa las luces para Segismundo ante la oscuridad de su prisión y su razón. Segismundo cambiará su conducta gracias a la chica. De este modo, el proceso que va desde la fiera hasta el hombre, desde la cárcel a la libertad, desde la soberbia al vencimiento de sí mismo es también una evolución desde la oscuridad hasta la luz cegadora que la presencia de Rosaura comporta. El momento clave de este cambio radical se produce al acabar el segundo acto, cuando el héroe adquiere conciencia de que la vida es sueño y el mundo un teatro en el que todos representamos un papel previamente asignado "aunque ninguno lo entiende" (v.2177).

Relación entre Basilio y Astolfo

Resultan un binomio de vanidad intelectual y de clase. Ambos son responsables de buena parte de los sucesos negativos de la obra. Basilio es el causante principal de todos los males que acaecen en la obra, quien levado de su vanidad interpreta mal el libro de las estrellas, como su hijo le recuerda (vv.3162-3175). Pero además, al hacerlo, despojó a su reino

de su legítimo heredero con lo que originó el traslado de su sobrino Astolfo desde Moscovia para defender sus aspiraciones al trono polaco, y a su vez dejó abandonada a Rosaura, pues para ser rey de Polonia, debía casarse con su prima Estrella.

Astolfo, seductor y adulador, capaz de casarse sin amor por política, parece respetar la oportunidad que Basilio quiere dar a Segismundo, pero saca contra él la espada demostrando una absoluta rivalidad y acaba queriendo proteger una vergonzosa huida de Basilio; por otra parte ve en la deshonrada Rosaura un peligro para su vanidad y la considera de baja cuna para él.

7 Los tres encuentros medulares entre Segismundo y Rosaura

La evolución de estos dos personajes principales se da en tres encuentros que tienen lugar en cada una de las tres jornadas de la pieza.

En el primero, que se da en el planteamiento, Segismundo está preso en la torre y va vestido con pieles, al igual que Rosaura va disfrazada de hombre para encubrir su deshonra.

En el segundo, durante el nudo, el héroe adquiere la indumentaria de príncipe que le corresponde, al tiempo que Rosaura aparece ya vestida de mujer, aunque adoptando la identidad falsa de Astrea.

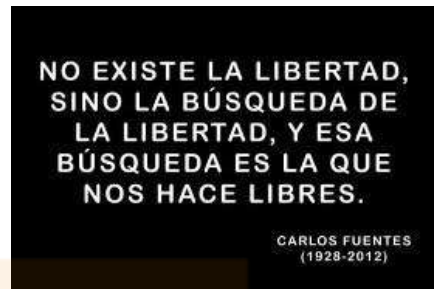
En el tercero y último, en el desenlace, Segismundo que aún sigue con pieles, ya es príncipe de verdad y Rosaura, recuperada también su identidad, es ella misma, aunque va vestida con galas de mujer y armas de hombre como "monstruo de una especie y otra", en correlación con la ambivalencia de su pareja.

El proceso recuperador de sus señas de identidad se gradúa en estos tres momentos cruciales de sus vidas, que Rosaura recuerda en sus versos (vv.2712-2727).

8 El destino y la libertad del hombre

Como dice Segismundo, las palabras del libro del cielo nunca mienten, porque están escritas por Dios. Según esto, parece que el hombre está sometido a un destino prefijado puesto que los astros trazan su camino. ¿Carece, entonces, el ser humano de libertad? Las predicciones de los planetas tienen un límite, el que implica la libertad del hombre, el que pone el **libre albedrío**.

De ahí que el horóscopo que traza el destino de Segismundo se cumpla solo en parte, solo en los aspectos que no están sometidos al libre albedrío. Basilio entendió que los astros vaticinaban que se vería vencido a los pies de su hijo, como sucede en efecto, pero también habían augurado que su hijo sería el "príncipe más cruel y el monarca más impío", pero en esta predicción se equivocan porque Segismundo, con su generosa actitud, modifica el destino y lo vence, invirtiendo la situación vaticinada por las estrellas, y ofreciendo él su propia nuca a las plantas de su padre.



Ni la sabiduría de Basilio ni los propios astros pudieron vaticinar el perdón de Segismundo, porque es un acto libre de su voluntad, la cual no está sometida a los hados. De ahí que Segismundo, una vez recobrada su autoridad legítima, sea capaz de vencer sus pasiones rencorosas y perdone y de esta manera triunfa sobre el sino, sobre su propio destino adverso.

9 La métrica de *La vida es sueño*

Jornada I

Silva: estrofa formada por endecasílabos y heptasílabos que riman en consonante.

Versos 1-102 (desde el principio hasta el primer monólogo de Segismundo).

Décima: estrofa de diez versos octosílabos que riman *abbaaccddc*. Versos 103-272 (prácticamente hasta el final de la escena II).

Romance: serie de octosílabos que riman en asonante sólo los versos pares. Versos 273-474 (hasta el final de la escena IV).

Quintilla: estrofa de 5 versos octosílabos que riman en asonante. La combinación es libre siempre que se respeten las siguientes normas: no puede quedar un verso suelto; no pueden rimar tres versos seguidos; no puede quedar un pareado (dos versos con la misma rima) al final. Versos 475-599 (hasta prácticamente el principio de la escena VI).

Romance: versos 600-985 (hasta el final de la Jornada I).

Jornada II

Romance: versos 986-1223 (hasta el final de la escena II).

Redondilla: estrofa de cuatro versos octosílabos que riman en consonante *abba*. Versos 1224-1547 (final de la escena VI).

Silva: versos 1548-1723 (final de la escena X).
Romance: versos 1724-2017 (final de la escena XVI).
Décima: versos 2018-2187 (final de la jornada II).

Jornada III

Romance: versos 2188-2427 (final de la escena IV).
Octava real: estrofa de ocho versos endecasílabos que riman en consonante *ABABABCC*. Versos 2428-2491 (final escena VII).
Redondilla: versos 2492-2655 (final escena VIII).
Silva: versos 2656-2689 (toda la escena IX).
Romance: versos 2690-3015 (hasta el final de la escena X, prácticamente).
Redondilla: versos 3016-3097 (hasta un poco antes del final de la escena XIII).
Romance: versos 3098-3319 (final de la obra)

Lope de Vega decía en su "Arte nuevo de hacer comedias" que las relaciones piden los romances y así lo sigue utilizando Calderón. De hecho, el uso que se hace del romance en esta obra, se adapta a todo tipo de diálogos, tanto los del amor, al igual que hacía Lope, como los más épicos, dramáticos y resolutivos, pues en romance se desarrolla el tercer encuentro entre Segismundo y Rosaura, y también asistimos al triunfo final y a la justicia del héroe, o a la liberación de Segismundo, etc.

Decía Lope que "las décimas son buenas para quejas" y así sucede en esta obra ya que sirven para expresar los lamentos de Segismundo en la torre, antes y después de la prueba. Las octavas reales, en cambio, no siguen el uso indicado por Lope, ya que él decía que en ellas brillaban por extremo las relaciones, y no se utilizan para esta función, sino para un diálogo dramático encaminado a la acción.

Quizá la novedad más llamativa que ofrece Calderón sea la utilización de las silvas, estrofa que entró en el teatro tardíamente, y que la obra hace lucir con todo su esplendor en escenas de cierta pompa y majestad.

10 Espacios simbólicos

La colocación y función de la **torre** de Segismundo en la acción de la obra son importantes. Al principio de la obra, un joven surge de ella ansiando la libertad; al final otro hombre entra en ella, perdiendo su libertad. Las imágenes poéticas que la circundan, llamándola cuna y sepulcro del inquilino nos alejan de una prisión ordinaria y nos acercan al misterio de

la vida y la muerte, del sino y el destino humano. La torre es un símbolo de la sumisión de la humanidad a la muerte: cada uno de nosotros está prisionera en una torre. Por otra parte, la torre es símbolo de la imperfección de todo ser humano, que nace preso de sus limitaciones e instintos; solo el esfuerzo y el ejercicio del libre albedrío le permiten vencer sus propias pasiones, es decir, salir de la torre.

La torre es inseparable del **horóscopo** que es el pretexto de Basilio para condenar a su hijo desde su nacimiento, pero lo que no predijo el horóscopo es lo que depende de la libre elección de Segismundo, y esto nos hace darnos cuenta de que lo que Basilio predice es el resultado de su propio acto libre, es decir, del encarcelamiento. Tal como Segismundo le señala, fue precisamente esta privación de libertad lo que le convirtió en un rebelde; pero no le obligó a la venganza a través del parricidio, porque entre la pasión de la furia rebelde y el acto de asesinato se interpone la razón y el libre albedrío de Segismundo.

El caballo. El caballo representa los instintos pasionales que agitan el pensamiento, primordialmente el apetito carnal y el orgullo. El jinete es la facultad razonadora que puede dirigir y frenar esas tendencias. La caída o estampida significan la pérdida del gobierno de la pasión.

La obra empieza con Rosaura despeñada del caballo (lo llama hipogrifo, mezcla fantástica de caballo, león y águila para subrayar su velocidad). Este comienzo con la caída del caballo anuncia el estado de turbación en que los protagonistas se encuentran y en el que las pasiones desatadas no obedecen al gobierno. Rosaura, el jinete del caballo desbocado, ha perdido el honor y sirve de imán a los instintos de Segismundo. Rosaura ha perdido su virginidad en sus anteriores relaciones con Astolfo, pasiones de amor y de venganza enturbian su alma. Por otro lado, Segismundo siente la atracción corpórea paralela al deseo de venganza que agita su pensamiento.



En el conflicto interior que la caída del caballo simboliza se da los contrarios de compasión hacia Rosaura y de ira rebelde contra el que le ha sometido a su desdichada situación. Ley barroca de paralelismos y contrastes.