



FILO:UBA
Facultad de Filosofía y Letras
Universidad de Buenos Aires

P

La magia y lo maravilloso en los libros de caballerías castellanos

Autor:

Nasif, Mónica

Tutor:

de Orduna, Lidia F.

2008

Tesis presentada con el fin de cumplimentar con los requisitos finales para la obtención del título Doctor de la Universidad de Buenos Aires en Letras

Posgrado



FILO:UBA
Facultad de Filosofía y Letras

FILODIGITAL
Repositorio Institucional de la Facultad
de Filosofía y Letras, UBA

TESIS 5-7-5

Tesis
5-7-5

FACULTAD de FILOSOFIA Y LETRAS	
Nº 42.692	MESA
28 MAR 2008	
DE	ENTRADAS

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES



FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

TESIS DOCTORAL

La magia y lo maravilloso en los libros de caballerías castellanos

Mónica Nasif

DIRECTORA: Dra. Lilia F. de Orduna
CONSEJERO: Prof. Guillermo Ogilvie

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
Dirección de Bibliotecas

AÑO 2008

PRÓLOGO

La literatura caballerescas castellana carece aún de un trabajo de conjunto que abarque un corpus significativo de obras sobre la magia y lo maravilloso; si bien existen tratamientos parciales del tema, como los de María Carmen Marín Pina, Alberto Noguerras, Javier González, Aquilino Suarez Pallasá, José Manuel Lucía Megías y otros, también hay obras que contemplan un solo ejemplar, ocupándose mayoritariamente de *Amadís de Gaula*, obra fundacional del género; se destacan entre otros Frank Pierce y Juan Manuel Cacho Blecua quienes abordan varios aspectos del *Amadís*, recientemente se ha editado la tesis doctoral de Rafael Mérida Jiménez sobre lo maravilloso en la misma obra. El resto de las obras no ha merecido la misma atención que su predecesor. Esta tesis tiene como objetivo completar en algo ese vacío y estimular a futuros estudiosos para que se introduzcan en este campo poco investigado.

El tema de investigación requiere de una diferenciación que se desarrolla en primer lugar, realizando una breve introducción que refiere la inclusión de lo sobrenatural en el imaginario primitivo y, luego, en aquel de la Edad Media, para el cual J. Le Goff¹ concibe tres expresiones básicas: milagro, magia y maravilla; luego se examina cada manifestación separadamente, ilustrando con ejemplos bíblicos, literarios y jurídicos. Consideramos que el marco teórico es fundamental para poder abordar el eje central de esta investigación, además se considera el exhaustivo trabajo de Francis Dubost en el cual lo maravilloso se relaciona con lo sorprendente, no siendo necesariamente sobrenatural e incluye la magia en el campo de la maravilla²; los libros que en esta investigación se estudian presentan ciertas características peculiares en las aventuras que se caracterizan por ser maravillosas.

En una segunda parte se hace referencia a la inserción de la materia artúrica en España y se procede a ejemplificar dicha aparición con textos diversos que van desde composiciones trovadorescas, romances y el denominado *roman antique* y obras pertenecientes al *roman courtois* como *Jaufré*, de origen catalán. A continuación se estudian dos obras castellanas como antecedentes directos de los libros de caballerías: *La leyenda del Caballero del Cisne*, relato que está contenido en *La Gran Conquista de Ultramar* y el *Libro del Caballero Zifar*; de ambas obras sólo se examinan los elementos maravillosos como prototipos posibles de aquellos que se presentan en los libros que se investigan en esta tesis.

Se considera necesario hacer referencia al *roman courtois* como punto de partida y de inspiración para los autores de estas obras, mencionando cuál pudo ser la influencia de éste universo maravilloso francés sobre el caballeresco castellano.

Finalmente se investiga el mundo maravilloso y el mágico de la literatura caballerescas castellana a través de un corpus que está compuesto por las siguientes obras: *Amadís de Gaula*, *Sergas de Esplandián*, *El baladro del sabio Merlín*, *Palmerín de Olivia*, *Primaleón*, *Claribalte*, *Cirongilio de Tracia*, *Tristán el joven*, *Belianís de Grecia* y *El Cavallero del Febo*.

Los aspectos que se estudian dentro del universo maravilloso y mágico son los siguientes:

- Encantadores y hechiceros
- El espacio de la profecía
- Topografía maravillosa
- Bestiario
- El universo de los objetos mágicos
- El papel de la fortuna en el ámbito de lo maravilloso.
- Lo maravilloso como progresiva superación y acceso a la realización del héroe.

¹ JACQUES LE GOFF. *Lo maravilloso y lo cotidiano en el Occidente medieval*, 1-33.

² FRANCIS DUBOST. *Aspects fantastiques de la littérature narrative médiévale*, 61-92.

La metodología de esta investigación describe el fenómeno y observa su función en el relato recurriendo frecuentemente al aspecto simbólico; en ciertas ocasiones se planteará un trabajo comparativo entre posibles fuentes y entre los textos del *corpus*; en algunos casos se intentará una clasificación. Básicamente este trabajo se basa en el estudio de los textos caballerescos, abordándolos desde una perspectiva que, si bien tiene como referentes a los especialistas del tema como marco y sostén, no deja de proponer caminos alternativos que intentan enriquecer lo ya desarrollado.

ÍNDICE

PRÓLOGO	I-II
ÍNDICE DE CONTENIDOS	III-IV
INDICE DE ABREVIATURAS Y SIGLAS	V

PRIMERA PARTE

DISTINCIÓN DE CONCEPTOS

Capítulo I : Milagro, el mecanismo de lo previsible.....	1-11
Capítulo II: Magia.....	12-17
Capítulo III Maravilla	18-20

SEGUNDA PARTE

ANTECEDENTES DE LOS LIBROS DE CABALLERÍAS CASTELLANOS

Capítulo I : La materia artúrica en la península.....	21-25
Capítulo II: El <i>roman courtois</i>	26-29
Capítulo III: Aventuras mágicas y maravillosas en el <i>Libro del caballero Zifar</i>	30-34
Capítulo IV: Aventuras mágicas y maravillosas en <i>La leyenda del Caballero del Cisne</i>	35-38

TERCERA PARTE

LA MAGIA Y LO MARAVILLOSO EN LOS LIBROS DE CABALLERÍAS CASTELLANOS

Introducción	39-41
Capítulo I : Encantadores y hechiceros.....	42-102
Capítulo II El espacio de la profecía.....	103-126
Capítulo III Topografía maravillosa.....	127-188
Capítulo IV Bestiario.....	189-243
Capítulo V El universo de los objetos mágicos.....	244-279
Capítulo VI El papel de la fortuna en lo maravilloso.....	280-290
Capítulo VII Lo maravilloso como progresiva superación y acceso a la realización del héroe.....	291-302
CONCLUSIONES.....	303-305
FUENTES.....	306-312
BIBLIOGRAFÍA.....	313-324

ÍNDICE DE ABREVIATURAS Y SIGLAS

AdG, ed. JMCB: *Amadís de Gaula*, edición de Juan Manuel Cacho Blecua*.

Baladro : *El Baladro del sabio Merlín*.

BdG : *Belianís de Grecia*.

CdT : *Cirongilio de Tracia*.

CdF : *El Cavallero del Febo*.

Clar. : *Claribalte*.

LCC: *La Leyenda del Caballero del Cisne*.

LCZ: *Libro del Caballero Zifar*.

PdO: *Palmerín de Olivia*.

Prim. : *Primalción*.

Sergas : *Sergas de Esplandián*.

TrL : *Tristán de Leonís y el rey Don Tristán el Joven, su hijo*.

*Me permito aclarar que todos los datos correspondientes a estas obras, se incluyen en las FUENTES utilizadas.

PRIMERA PARTE

DISTINCIÓN DE CONCEPTOS

Capítulo I

Milagro, el mecanismo de lo previsible.

Antes de comenzar con el desarrollo de los conceptos por separado creemos necesario realizar algunas consideraciones.

Los fenómenos naturales y las situaciones límite suscitaron en el hombre la curiosidad y el desaliento; a través de la historia del pensamiento observamos que sus emociones lo indujeron siempre a tratar de aprehender de alguna manera aquello que no comprendía. Admirado y temeroso por lo que no puede alcanzar, el ser humano comienza el camino hacia la aventura como el encuentro de lo no previsto, de la sorpresa.

En la antigüedad, el hombre vivió inmerso en un mundo donde lo imprevisible y no comprensible fue sacralizado; simultáneamente no sólo intentó atraerlo, sino también someterlo. En el principio fue la admiración, podríamos decir parafraseando el evangelio de San Juan, este estado de indefensión frente a la esfera de lo distinto ontológico, lo sobrenatural, se tradujo en el sentimiento religioso o mágico.

Las páginas de la humanidad están plagadas de prodigios y portentos que prueban que lo sobrenatural invadió la vida del hombre en todas las clases sociales: frente a los inciertos vaivenes de los fenómenos naturales, como consuelo interior y auténtico sostén metafísico y salvífico.

El hechicero de la tribu fue el intermediario entre el hombre y la divinidad en los pueblos primitivos, el hombre confió, entregó la vida y bienestar a este portavoz de los dioses, auténtico vehículo entre su pueblo y el inalcanzable poder supremo; Malinowski observa que gracias a que el hombre se apoya en su relación con lo divino es que puede soportar el dolor de la muerte.

“la religión concede al hombre, sacrificando y regularizando así la otra clase de impulsos (impulsos desintegradores), el don de la integridad mental. [...] neutraliza las fuerzas centrífugas del miedo, del desaliento y de la desmoralización.” (B. Malinowski, *Magia, ciencia y religión*, 54)

Puede afirmarse que el sentimiento humano frente a la incógnita que depara la propia existencia y la del resto de los mortales fue proponiendo, a través de la historia, distintas respuestas que pueden resumirse en dos grandes manifestaciones espirituales: la magia y la religión. En qué orden de aparición se dio una u otra es una certeza improbable de obtener³, ya que el hombre al mismo tiempo que venera, quiere someter a la divinidad (*apud* B. Malinowski, *Magia*, 77-81).

³ “La antigua magia era el verdadero fundamento de la religión. El creyente que deseaba obtener algún favor de un dios no tenía probabilidades de éxito a menos de sujetar a la divinidad y esta detención solamente podía efectuarse por medio de cierto número de ritos, sacrificios, oraciones y encantamientos que el mismo dios había revelado y que le obligaban a hacer lo que le demandasen.” JAMES FRAZER. *La rama dorada*, 79.

El marco temporal de esta tesis se inscribe en los límites de la transición entre la Edad Media y el Renacimiento, sin embargo, debido a la índole de los textos a examinar que pertenecen a la literatura caballeresca castellana, y para ofrecer un panorama más amplio y claro, es necesario comenzar por la Edad Media.

La cosmovisión del hombre medieval tuvo como referencia el texto bíblico; las Sagradas Escrituras constituyeron el límite del conocimiento, aquello que no contemplara lo escrito en sus páginas debía ser condenado y vinculado con lo demoníaco. En este período, la magia y la religión se confundieron en pos de una vida dura y casi miserable, de miedos existenciales y de cierta resistencia a la ideología oficial del cristianismo, que gobernaba la vida del hombre como vara de regulación y control social; la Iglesia ejercía paradójicamente un poder casi mágico.

Lo sobrenatural en el Medioevo recorrió el extenso y rico imaginario en busca de manifestaciones que lo aligeraran del agobio de lo terrible; las catedrales fueron en frecuentes oportunidades las depositarias de ese arte catártico que liberaba al escultor, pintor o arquitecto de pesadas cargas ontológicas y religiosas: animales, criaturas monstruosas, seres terribles⁴ pueblan estos enormes monumentos; lo que no se debía decir era enmascarado por el arte, lo que se sospechaba quedaba al descubierto tímidamente en el techo o en las torres de catedrales; gracias a las diferentes manifestaciones artísticas lo sobrenatural medieval quedó registrado como emblema de la problemática humana y su entorno.

La literatura medieval desarrolló en sus textos, con distintas formas y estilos, toda una estética dedicada al tema en cuestión, otorgándole diversos matices a las variadas expresiones de lo sobrenatural. Apariciones fantasmales, intervenciones divinas y diabólicas y encantamientos, término más apropiado para los textos que se analizan en esta investigación, permitieron una clasificación en este campo de la imaginación.

Lo sobrenatural medieval, sobre todo a partir del siglo XII, se desarrolló a través de tres vías: lo milagroso, lo mágico y lo maravilloso. La diferencia entre los tres conceptos existe en el agente que los origina: el milagro tiene su fuente en Dios, la magia la provee el diablo y la maravilla carece de agente posible de individualizar (*apud* Jacques Le Goff. *Lo maravilloso y lo cotidiano en el Occidente medieval*, 9-17). La dificultad de esta clasificación parece ser un problema gnoseológico si se tiene en cuenta la identificación del agente que provoca dicho suceso. De acuerdo con esto, el caballero andante se encuentra con un fenómeno sobrenatural cuya procedencia ignora, en consecuencia el lector o el oyente puede compartir o no la ignorancia del héroe⁵. Se puede deducir que, a veces, lo maravilloso puede ser momentáneo, de acuerdo a su recepción, por eso se analizan los conceptos por separado y confrontan sus diferencias y similitudes, con los ejemplos correspondientes.

El milagro se circunscribe a la esfera de lo divino, se lo define como “un acto del poder divino superior al orden natural y a las fuerzas humanas” (Martín Alonso. *Diccionario medieval español*), el origen de este prodigio está en Dios.

La Biblia ha sido uno de los receptáculos más importantes de estos hechos prodigiosos: provisión de alimentos, enfermedades como castigo, curaciones, exorcismos y resurrecciones. Magia y milagro se entrecruzan y, algunas veces, se confunden en su accionar, pero no en cuanto a su procedencia, existen enfrentamientos entre los elegidos por la divinidad y la magia.

En el Antiguo Testamento, los milagros tienen un objetivo diferente de los del Nuevo. Los primeros brindan un despliegue de poder, ya que se desarrollan con el fin de producir un estado de pánico o temor⁶ entre los seguidores prácticamente analfabetos (*apud* Rudolf Otto. *Lo santo*, 24-31).

⁴ “Cuando [la Edad Media] atraviesa un período *clásico* busca los fundamentos de una armonía y una imagen del hombre (...) En los períodos en los que esta estabilidad se altera, cuando las metamorfosis de las formas y los espíritus liberan la fantasía e imaginación, volvemos a encontrar el monstruo y la bestia, y las divinidades del Olimpo revisten a menudo un carácter salvaje y casi animal.” JURGEN BALTRUSATIS. *La Edad Media fantástica*, 11.

⁵ ANA MARÍA MUSSONS. “Prodigios y maravillas en la épica”, 233-245. Es interesante considerar los postulados que hace la autora con respecto a la épica para el caso de los libros de caballerías castellanos, ya que, a veces, los orígenes de los hechos sobrenaturales no son inmediatamente individualizables.

⁶ En *El Evangelio árabe de la infancia* se dice que “cuando Santa María y José llegaron a la aldea, y se acercaron al asilo, se apoderó de los habitantes del país un terror extremo” *Evangelios Apócrifos*. I, *El Evangelio árabe de la infancia*, 111.

Este tremor se manifiesta de diferentes maneras: desde la teofanía hasta la resurrección de los muertos, transitando por el castigo divino y la provisión de alimentos⁷.

Frecuentemente, Dios actúa a través de intermediarios: ángeles, líderes espirituales o profetas; en el caso de los dos últimos, les habla directamente o por medio de un ángel. Como ejemplo de intermediación puede citarse la intervención de Aarón y Moisés ante el Faraón y sus magos a quienes ambos vencen, Yaveh es omnipotente frente a aquellos que practican la magia.

“Habló Yaveh a Moisés y Aarón, y dijo: «Cuando Faraón os diga: Haced algún prodigio, dirás a Aarón: Toma tu cayado y échalo delante de Faraón, y que se convierta en serpiente.» Presentáronse, pues, Moisés y Aarón a Faraón, e hicieron lo que Yaveh había ordenado: Aarón echó su cayado delante de Faraón y de sus servidores, y se convirtió en serpiente. También Faraón llamó a los sabios y a los hechiceros, y también ellos, los sabios egipcios, hicieron con sus encantamientos las mismas cosas. Echó cada cual su vara, y se trocaron en serpientes; pero el cayado de Aarón devoró sus varas.” (Ex. 7.8-13)

En el Nuevo Testamento, sobre todo en los Evangelios, el milagro se convierte en vehículo de legitimación salvífica: por un lado corrobora la esencia divina de Cristo y la salvación de la humanidad y al mismo tiempo tiene una misión escatológica: anunciar los bienes del Reino del Padre y su proximidad.

“Y sucedió que habiendo ido en sábado a casa de uno de los jefes de los fariseos para comer, ellos le estaban observando. Había allí, delante de él, un hombre hidrópico. Entonces preguntó Jesús a los legistas y a los fariseos: «¿Es lícito curar en sábado, o no?» Pero ellos se callaron. Entonces le tomó, le curó, y le despidió.” (Lc. 14. 1-4)

A través de un análisis objetivo, Jesús podría ser confundido perfectamente con un mago, las vicisitudes de su vida coinciden con lo que Butler llama el mito del mago (*apud* E.M. Butler. *El mito del mago*, 15-16), el cual, a su vez, se identifica con la trayectoria del héroe mítico: 1) origen sobrenatural, 2) infancia poco conocida, 3) retiro espiritual y misterioso, 4) tentaciones malignas, 5) iniciación o bautismo, 6) ministerio (milagros y prédicas), 7) muerte violenta, 8) resurrección o reencarnación.

Numerosos personajes de la historia y la leyenda tuvieron una vida similar a la de Cristo, como Zoroastro, Pitágoras, Apolonio de Tiana, y otros. En la literatura bíblica apócrifa, como el Talmud babilónico (Sanhedrín 43^a) se acusa a Cristo de practicar la magia y es ejecutado violentamente por ello⁸. Los milagros de Cristo no distan mucho de lo que realizaban los magos de las tribus en beneficio de los componentes de la misma: provisión de alimentos, dominio de la naturaleza, curaciones; lo único que no practicó es la nigromancia o adivinación a través de los muertos.

⁷ Ver págs. 10 y 11 de este mismo capítulo.

⁸ RENÉ LATOURELL. *Milagros de Jesús y teología del milagro*, 69-70. En numerosos pasajes de los *Evangelios apócrifos*, la personalidad de Jesús se manifiesta como sujeta a comportamientos caprichosos de índole muy humana, la cual lo convierte en un ser cruel quien somete a sus vecinos por el miedo y los obliga a que lo alaben como rey. *Apud Evangelios apócrifos I. El Evangelio de Santo Tomás*, 80-81. Por otra parte, en algunos ejemplos, lo milagroso se diferencia muy poco de lo mágico, casi confundándose. *Apud Evangelio árabe de la infancia*, cap. XI, 111.

Para los primeros cristianos, los milagros del Hijo de Dios implicaron una limpieza de cuerpo y espíritu, un anuncio de que el Reino estaba cerca, en definitiva: iluminar la fe y llamar al arrepentimiento. Tales prodigios desafiaban constantemente el poder del Demonio, quien aparece en eterna lucha con Dios.

“Quien comete el pecado es del Diablo, pues el Diablo peca desde el principio. El Hijo de Dios se manifestó para deshacer las obras del Diablo.”
(I Jn. 3.8)

Los apóstoles recibieron el poder de obrar milagros en nombre de Dios y también combatieron a los magos, es famosa la historia de Simón y sus encuentros con Pedro; de esta manera se relata en la gran obra de Alfonso X.

“mando ell emperador Nero a sant Pedro et a sant Paulo que ouiessen su entencia con Simon Mago sobre la fe; e Simon Mago alabosse que uolarie al cielo ueyendolo ellos, et que mostrariẽ en si la magestad de Dios. E tomaronlo entonce los diablos por el saber de los sus encantamientos, et començaron lo a alçar por el ayre, et a leuarle muy alto. E sant Paulo oraua, et dexaron luego a Simon, et uino ell ayre Ayuso, et cayo cercal templo de Romulo, et quebró por tod el cuerpo.” (*Primera Crónica General de España*, I, 178, 126)

Al igual que los milagros de Jesús, los prodigios apostólicos tienen semejanza con el acto mágico: Pedro provoca la muerte súbita como castigo (*apud Hech. 5.3-10*) y la sola presencia de su sombra sana (*apud Hech. 5.12-15*).

Los antiguos autores cristianos comprendieron que era muy complejo y difícil establecer claras diferencias y pronunciaron un juicio taxonómico: la magia proviene del diablo y los milagros son obra de Dios. Este principio recorrerá todo el pensamiento medieval y a pesar de que se consideró que cierta magia era curativa, de orden natural, siempre estuvo bajo sospecha de ser demoníaca. San Agustín exhortaba a los incrédulos a creer en los portentos de Dios, ya que constaban en las Sagradas Escrituras:

“Sin embargo, los infieles e incrédulos, cuando les anunciamos y predicamos los milagros divinos, pasados o por venir, como no podemos hacer que los vean por sus mismos ojos, nos piden la causa y razón de ellos, la cual, como no se la podemos suministrar (porque exceden las fuerzas del entendimiento humano), imaginan que es falso lo que les decimos.” (San Agustín, *La ciudad de Dios*, XXI, 5).

Durante los primeros tiempos del cristianismo, el relato del milagro pasó a ser instrumento de evangelización. Las vidas de santos atestiguan numerosos prodigios por los cuales un pueblo podía convertirse; en los albores de la cristiandad se asistió a la operatividad de la Iglesia concentrada en los milagros de los santos, intermediarios entre Dios y el hombre. En reiteradas oportunidades, el milagro se presentaba como prueba de la intercesión de Dios.

“En la tradición hagiográfica, el enfrentamiento del santo con los paganos suele producirse bajo el signo de la violencia: violencia de los paganos, que prefieren matar al santo antes que darse por vencidos; violencia de Dios, que manifiesta su poder mediante el milagro y confiere a la mayoría de estos episodios el carácter de ordalía” (Schmitt, Jean-Claude. *Historia de la superstición*, 36.)

Numerosos y variados son los ejemplos de la intervención divina, aún después de la muerte del santo. La gran referencia hagiográfica de la Edad Media fue la obra del dominico genovés, fray Santiago de la Vorágine, *Legenda Aurea*, compuesta hacia el año 1264. A través de los relatos, se desarrolla el milagro como prueba de la presencia divina gracias a la piadosa conducta de su fiel servidor; de tal modo que lo maravilloso cristiano se convierte en el vehículo tangible del poder de Dios como lo entendió el Medioevo (*apud* J. Le Goff, *Lo maravilloso*, 13-14). Si se observa detenidamente, dichos portentos tienen como paradigma aquellos llevados a cabo por Cristo, a excepción de los considerados como ordalía frente a los paganos. Los ejemplos son abundantes, mencionaremos sólo algunos de ellos, provenientes de la *Legenda*.

En el siguiente fragmento de la vida de San Nicolás, un prodigio se manifiesta en su nacimiento:

“Nada más al nacer ocurrió con este niño un hecho sorprendente: se sostuvo por sí mismo, de pie, dentro del lebrillo en que lo lavaban.” (*La leyenda dorada*, I, 37)

Los relatos hagiográficos son narraciones en las que el protagonista es el elegido, ungido por la presencia omnisciente de Dios, semejante a aquellas en las que el caballero andante es llamado a combatir en nombre de Dios y en el de su dama. El santo debe probar constantemente ser digno de Dios con su testimonio y, a través de él, dar el ejemplo hacia el camino de la santificación: ese es el auténtico objetivo; de la misma manera que Amadís, Esplandián, Palmerín, y otros toman sus armas y caballos y se lanzan a la búsqueda de aventuras que van construyendo su identidad, su condición de caballero, además de ser señalados frecuentemente desde el comienzo de sus vidas. Claramente, ambas misiones, la celestial y la terrenal se dirigen paralelamente hacia un mismo punto por diferentes caminos: llegar a ser perfectos soldados en un ejército donde las virtudes, los esfuerzos y los logros se transforman en garantías para el ascenso.

En lo que respecta al mecanismo de los prodigios celestiales, la sorpresa no tiene prácticamente cabida, sino es en lo espectacular de su manifestación; el siguiente ejemplo está extraído del relato de la vida de San Ambrosio, quien por orden de la emperatriz Justina debía ser asesinado, pero el homicida fue castigado:

“al alzar el brazo y la mano en que sostenía la espada para asesinarlo, de repente mano y brazo se le quedaron secos.” (*ibidem*, 242).

En un determinado momento de la vida de Santa Lucía convergen el milagro y la magia, exactamente durante el martirio de la mujer, en el cual se ve el obrar divino, la víctima expresa su sufrimiento, al consumirse el fuego al que había sido sometida y salir intacta de él.

“—He pedido a Dios y obtenido de él una tregua en este dilatado martirio para que los creyentes no tengan miedo a los sufrimientos” (*ibidem*, 46)

Nada logró desplazar a la doncella del lugar en el que estaba, pues el Espíritu Santo había fijado los pies de la joven al piso.

“Entonces recurrieron a unos magos, para ver si con sus encantamientos eran capaces de movilizarla. Este procedimiento no sufrió efecto alguno.” (*ibidem*, 45)

Inmediatamente advertimos que se establece una jerarquía entre el milagro y la magia, ya desarrollada en los relatos bíblicos: el poder de Dios no tiene límites ni obstáculos, premia y castiga, de acuerdo con su fidelidad. El hecho milagroso tiene en estos relatos una función primordial: unguir al elegido, ya sea desde sus primeros días de vida o en situaciones en las que el protagonista da testimonio de su fe.

La hagiografía medieval expone lo que Le Goff ha dado en llamar lo maravilloso cristiano y curiosamente refiere que este concepto destruye lo maravilloso puro, ya que en éste último no hay agentes reconocibles, los tiene múltiples y anónimos, ocasiona absoluta sorpresa y es característico de la llamada materia de Bretaña; por el contrario, lo maravilloso cristiano, el milagro, tiene una manifestación y un contenido previsible.

“A pesar de las variaciones y de los artificios de la literatura hagiográfica, me parece discernir una especie de creciente cansancio en los hombres de la Edad Media respecto de los santos en la medida en que, desde el momento en que un santo aparece, se sabe lo que va a hacer.” (Le Goff, *Lo maravilloso y lo cotidiano*, 13)

Al recorrer el texto del fraile genovés, se advierte que los relatos tienen una organización discursiva en la que el milagro se inserta en la vida del santo como parte fundamental e imprescindible de los vaivenes de la narración. De todas maneras no deja de admirar lo desmedido de las distintas instancias de una teofanía a través de lo milagroso, semejante en su despliegue a los del Antiguo Testamento, como por ejemplo la aparición de la zarza ardiente frente a Moisés o el cruce del Mar Rojo, ambos del libro del *Éxodo*.

No se puede dejar de mencionar que en la cultura medieval, la figura de la Virgen⁹ apareció vinculada a los milagros y al mismo tiempo, el diablo se convirtió en su más acérrimo enemigo. Entre

⁹ La Virgen María adquirió mayor importancia en los Evangelios Apócrifos y en los escritos de San Justiniano y San Ireneo, en los cuales se destaca su papel como la Nueva Eva, quien nos redimirá de los pecados de la antigua Eva. A partir del Concilio de Éfeso, en el cual se la reconoce como Madre de Dios, *Theotokos*, su presencia en España cobrará mayor relevancia.

los milagros más famosos, la historia de Teófilo¹⁰, en la cual la Virgen lo salva de las garras del demonio; se conoció en casi todas las lenguas europeas, su expresión literaria más acabada fue el misterio dramático de Ruteboeuf en el siglo XII, enmarcándose luego en la *Legenda Aurea*. El pacto demoníaco es un motivo importante en las hagiografías, pues el santo prueba con su destrucción la preeminencia de lo divino sobre lo diabólico.

En la península ibérica, Gonzalo de Berceo logró plasmar el majestuoso poder de la madre de Cristo como intercesora y abogada frente a su Hijo: el más temible pecador encuentra en su regazo el perdón y el amor maternal, como el mismo Teófilo, la presencia de la Virgen recorre los *Milagros de Nuestra Señora* como:

“Tal es Sancta María como el cabdal río,
que todos beven d’elli, bestias e el gentío,
tan grand es cras com eri, e non es más vazío,
en todo tiempo corre, en calient e en frío”.

(Gonzalo de Berceo, *Milagros de Nuestra Señora*, XXII, 169)

Embebido en el espíritu de San Bernardo de Clairvaux, el monje cisterciense, Berceo presenta a María como el gran socorro del pecador y del pobre, produce milagros para resguardo y salvación de sus fieles. En esa galería de personajes incondicionales a la Virgen habitan los humildes de corazón como el niño judío, el fraile ignorante, San Ildefonso, el romero, la muchacha encinta, el pordiosero que compartía sus bienes, y otros, incluyendo al arrepentidísimo Teófilo. Tanto hombres como mujeres, cristianos o judíos, se ven atraídos por la figura de María. En la obra, el milagro tiene en la Virgen su sustento y estructura: hecho pecaminoso o alabanzas a la Virgen, intervención de María por ruego o sin él, premio o castigo.

El Diabolo aparece como el gran enemigo, sin embargo la presencia de la Virgen logra su huida, aún Teófilo consigue por intercesión de María escapar de su pacto, ya que Ella obtiene la carta en la cual se había sellado el acuerdo con Satanás.

“En la noche tercera yazié él adormido,
ca sufrí grand martirio, avié poco sentido;
vinoli la Gloriosa con recabdo complido,
con su carta en mano, queda e sin roído.”

(Gonzalo de Berceo. *Milagros de Nuestra Señora* XXV (XXIV), 212)

Las *Cantigas en loor de Santa María* de Alfonso el Sabio continúan alabando a la Virgen y entre los milagros se ensalza su presencia, la Madre de Jesús aparece como la Nueva Eva en su rol de salvadora de la Humanidad y como el amor al que preferentemente debe cantarse.

“Entre Av’ e Eva
gran departiment’ á.
Ca Eva nos tolleu
o Parays’ e Deus,

¹⁰ Teófilo era el mayordomo de un obispado de Cilicia y murió hacia el 538. La historia fue escrita en griego y luego traducida al latín en el siglo VIII por Pablo Diácono, monje de Monte Casino, de esta forma se incorporaría a la literatura medieval.

Ave nos y meteu;
porend', amigos meus:
Entre Av' e Eva.
(Alfonso el Sabio. *Cantigas*, X, 137)

“Ca o amor desta Se[n]jor é tal,
que queno á sempre per i mais val;
e poi-lo gaannad' á, non lle fal,
senon se é per sa grand' ocajon,
querendo-leixar ben e fazer mal,
ca per esto o perd' e per al non.
(Alfonso el Sabio. *Cantigas*, I, 93)

María se manifiesta como un ser dedicado a ayudar con su poder a quien lo necesite, no hay apariciones demoníacas que combatir, pero sí una voluntad de definir claramente a la Madre de Dios, lo cual está muy explícito en la narración de los milagros, pero también desarrollado en las alabanzas.

Vinculado con la figura de María, es interesante comprobar la presencia de las reliquias, aspecto de la religión muy caro a la creencia popular, que ya se insinuaba en los evangelios apócrifos; algunos ejemplos de las *Cantigas* y de los *Milagros*:

“Fízoli outra gracia qual nunca fue oída:
dioli una casulla sin aguja cosida;
obra era angélica, non de omne texida,¹¹
fablóli pocos vierbos, razón buena, complida.”

(Gonzalo de Berceo. *Milagros de Nuestra Señora*, I, 80-81)

“En aquel mōesteir' á hũa çapata
que foi da Virgen por que o mundo cata,
por que diss' un vilão de gran barata
que aquesto per ren ele non creya.
Fol é o que cuida que non podería...”

(Alfonso el Sabio. *Cantigas*, XI, 140)

“Pois ouv' a pros' acabada,/ Santa María loou
que lla tan ben acabara, e con gran prazer chorou.
Mais a cato dũa peça/ a omage s'enclinou
Dela e mui passo disse:”Muitas graças, meu sennor.”
Muito á Santa María,/ Madre de Deus, gran sabor...”

(Alfonso el Sabio. *Cantigas*, XXXI, 235)

La Madre de Cristo aparece como la gran abogada y como la dama más fiel para quien quiera amarla, estas dos grandes líneas son las que se privilegiarán en ambas obras: María será el paso inevitable hacia Cristo y la doncella cuyo amor se otorgará incondicionalmente a aquel caballero que desee estar a su servicio.

¹¹ En el *Evangelio árabe de la Infancia* se menciona una redomita que guarda el cordón umbilical de Jesús que finalmente quedará en manos de María Magdalena. *Apud Evangelios apócrifos* I, 105-106.

Milagro y magia quedan nítidamente deslindados: para el cristianismo, el quehacer mágico es obra del demonio; el milagro, de Dios; sin embargo, ambos quehaceres parecen estar muy cerca.

Los milagros en el Antiguo Testamento

Ubicación	Intermediarios/Destinatarios		Carácter del milagro
Éxodo 4: 2-8	--	Moisés	Legitimador del poder divino.
Jueces 6:20-22: 36-40	Ángel de Yaveh	Gedeón	Auxiliador.
Números 16: 28-32	Moisés	Coré	Punitivo.
Números 17: 16-26	Moisés	Aarón	Electivo.
I Reyes 18: 20-39	Elías	Ajab	Legitimador del poder divino.
II Reyes 20:8-11	Isaías	Ezequías	Terapéutico y profético.
Éxodo 3:1-6	--	Moisés	Fenoménico.
Éxodo 3:20; 7:17-26; 8: 1-28; 9:1-29; 12: 29-31.	Moisés	Pueblo hebreo	Liberador.
Éxodo 14: 26-29.	Moisés	Pueblo hebreo	Auxiliador.
Éxodo 15: 22-25; 16: 4, 31. Números 20: 8.	Moisés	Pueblo hebreo	Proveedor por emergencia y conversión.
I Reyes 17: 2-16	Cuervos	El profeta Elías	Proveedor.
I Reyes 17: 17-24	Elías	El hijo de la viuda	Terapéutico (resurrección).
II Reyes 1: 9-17	Elías	El rey Ocozías	Punitivo.
II Reyes 4: 1-7	Eliseo	Mujer	Proveedor por multiplicación.
II Reyes 4: 8-16	Eliseo	La mujer sunamita	Dador de vida (procreación).
II Reyes 5: 1- 14	Eliseo	Naamán	Terapéutico.
Daniel 3: 24-25.	Azarías	Nabucodonosor	Testimonial.
Daniel 6: 17, 23	Daniel	Nabucodonosor	Testimonial.

Los milagros en el Nuevo Testamento

Ubicación en el texto	Destinatarios	Carácter del milagro	Intermediarios
Lucas 7:11-17	Hijo de la viuda de Naím	Terapéutico (resurrección)	—
Marcos 1: 21-28; 5: 1-20	El endemoniado de Gerasa. Endemoniado de Cafarnaúm	Terapéutico (exorcismo)	—
Marcos 1: 40-45	Leproso	Terapéutico	—
Marcos 4: 35-41	Apóstoles	Salvífico	—
Marcos 6: 45-52	Apóstoles	Salvífico	—
Marcos 6: 34-44	Pueblo	Proveedor por multiplicación	—
Juan 2: 1-11	Invitados a las bodas de Caná	Proveedor por conversión	—
Mateo 17: 24-27	Pedro	Legitimador	—
Marcos 11: 12-14	Higuera	Legitimador	—
Hechos 5: 17-26	Apóstoles	Salvífico	Ángel

Capítulo II

Magia

La necesidad y la desesperanza llevan frecuentemente al hombre moderno a consultar a brujas, hechiceros, curanderos o manosantas; la motivación siempre es la misma: el ser humano convoca los poderes del mago cuando no lo satisfacen las respuestas.

Desde tiempos inmemoriales, el hombre primitivo observó que junto al cuidado de las tareas cotidianas relacionadas con su subsistencia, siempre debía acudir a aquel poder omnipresente que, a través del brujo- sacerdote de la tribu, podía, según sus creencias, beneficiar su vida y la de su comunidad. La naturaleza se manifestaba de manera previsible, el calendario marcaba cuándo debía sembrarse y cosecharse, pero a veces no era suficiente, entonces se pedía una solución mágica o religiosa, ya que los campos de la magia y la religión no estaban prácticamente deslindados. La vida y la muerte también eran objeto de ritos que tenían que ver con ambos ámbitos; la plegaria se manifestaba como ruego, pero en ciertos casos podía transformarse en petición casi amenazante a esa fuerza que decidía en la comunidad, es “la idea de un poder místico e impersonal en el que creen la mayor parte de los pueblos primitivos” (B. Malinowski. *Magia, ciencia*, 10). Los rituales eran formas de comunicación con el numen al cual había que invocar, lo sagrado y lo profano iban constantemente unidos en todos los quehaceres vitales y los conocimientos prácticos eran sostenidos por esa confianza en lo sobrenatural.

Existieron en la sociedad primitiva la magia pública que se consideraba beneficiosa para la comunidad y la magia privada, practicada a favor o para daño de los hombres. Sea cual fuere el alcance del quehacer mágico, dicho accionar procede por contacto o por asociación, por ello Frazer caracteriza la magia como simpatética, ya que se genera a partir de la atracción oculta entre seres de distinto orden. De acuerdo con esta afirmación, la magia puede ser homeopática, la cual actúa por semejanza entre los objetos, o concomitante, la que se verifica a través del contacto entre los mismos (*apud* Frazer, *La rama dorada*, 33 y ss). Ejemplos de esta relación se encuentran en los bestiarios, en el poder terapéutico de animales, como el charadario (*apud El Fisiólogo*, 43) o el poder oculto de ciertas piedras, como la piedra diamante (*apud El Fisiólogo*, 65). Plantas, piedras, animales eran mayoritariamente los instrumentos en el accionar del brujo-sacerdote quien a través de los ritos llevaba a cabo su quehacer. Según su capacidad de persuasión, sobre todo, y a la efectividad de sus actos, el brujo-sacerdote podía llegar a convertirse en rey de la tribu; su presencia imponía un respeto que frecuentemente se confundía con la superstición (*apud* James Frazer. *La rama dorada*, 87-89).

En el mundo Mediterráneo, durante la Antigüedad Clásica, el quehacer mágico implicó una práctica que era penalizada cuando no buscaba el bien común, no se toleraba acto mágico que perjudicara a persona alguna; magia y religión iban de la mano, pues se invocaba imperiosamente el poder de las divinidades: palabras extraídas de plegarias pronunciadas en los ritos religiosos se empleaban como fórmulas mágicas, inclusive entre los mismos cristianos (*apud* Richard Kieckhefer, *La magia en la Edad Media*, 27-51). La criminalización de la magia en la Antigüedad fue progresiva, durante el imperio de Tiberio, no sólo se castigaba a los envenenadores, sino también a los magos, a aquellos que pusieran en peligro la vida de otros con el poder de la magia podían ser ejecutados. En el siglo IV d.C. a partir de que los emperadores abrazaron el cristianismo, toda magia fue condenable; se describen penas severas en el código de Teodosio II y Justiniano para quien practicara la magia y para el que la solicitara.

Por otro lado, los grandes sabios de la Antigüedad sentaron las bases para lo que luego se conoció como *magia naturalis*: Plinio, Dioscórides, Aristóteles, Galeno, Ptolomeo, y otros; el gran foco de estos estudios estuvo en la ciudad egipcia de Alejandría, de allí procede un conjunto de tratados sobre alquimia, magia y astrología que se atribuyó a Hermes Trimegisto, el dios griego; durante siglos fueron sumándosele otros escritos y traduciéndolos.

El desarrollo de la magia en Occidente se desplegó entorno a la evolución del *daimon*, ser intermedio entre los dioses y el hombre, para el hombre de la Antigüedad era considerado un ser espiritual que podía ser bueno o malo. Hesíodo fue el primero que habló de los daimones sin confundirlos con los dioses¹², como efectivamente había hecho Homero en la *Iliada*¹³. Platón, por primera vez, los vincularía con la *ars magica* en el *Banquete*¹⁴.

Con el advenimiento del cristianismo, las antiguas creencias magiológicas y demonológicas evolucionarán en aras de la nueva fe. Los primeros apologetas del cristianismo marcaron una dirección clara y precisa con respecto al quehacer mágico que podría simplificarse en dos posiciones: 1) Diferenciar el acto mágico del milagro. 2) Dejar en claro que Cristo no es un mago, sino que es hacedor de milagros¹⁵. Todo resabio pagano debía ser asimilado o destruido, las antiguas divinidades fueron demonizadas. La magia adquirió, por un lado, la estigmatización de lo demoníaco, por el otro, la aparición de Plotino y el neoplatonismo darán lugar a la magia natural. La nueva visión filosófica albergaba las antiguas ideas orientales y les daba un nuevo giro, de esta manera sentó las bases para la doctrina de la magia en todo el Occidente cristiano y tempranamente halló cierto protagonismo a través de los apologetas del cristianismo y siglos más tarde, a través del neoplatonismo florentino. La magia adquiere su doble faz: por un lado, la *magia daemónica*, el misterio de su funcionamiento y efectividad; por otro lado, la *magia naturalis*, para la cual, el mago era una especie de constante examinador de las relaciones ocultas que la Naturaleza mantenía entre sus componentes y con el universo: todos los seres de la Tierra están vinculados entre sí y con los cuerpos celestes en una compleja red de influencias mágicas que proceden de todo el cosmos. Con respecto al compromiso espiritual de la actividad mágica, los discípulos de Plotino hablaron de *teurgia* para nombrar una clase de magia que buscaba la sabiduría en una especie de estado místico y de *goetia* para señalar una actividad menos elevada y para fines más prácticos que filosóficos. Cuando el hombre descubre esas fuerzas puede emplearlas para su beneficio.

En lo que concierne al demonio, Plotino lo consideraba como un ser intermedio entre los dioses y los hombres, ligado a los afectos, y que se encuentra en la esfera sublunar y en el mundo perceptible por los sentidos; garantiza la comunicación entre el mundo inteligible y el mundo terrenal del hombre, por ello el demonio dispone de percepción sensorial, oye las invocaciones y experimenta influencias de otros seres.

Finalmente la teoría sobre la magia quedará asentada a partir de San Agustín, el neoplatonismo le dará las herramientas para construirla¹⁶ y ésta perdurará durante toda la Edad Media. El obispo de Hipona rechaza toda posible existencia de la magia por considerarla actividad demoníaca, inclusive la adoración de divinidades paganas, a lo que denomina superstición.

“Es supersticioso todo aquello que los hombres han instituido para hacer y adorar a los ídolos, o para dar culto a una criatura o parte de ella, como si fuera Dios; o también las consultas y pactos de adivinación que decretaron y convinieron con los demonios, como son los asuntos de las artes mágicas, las cuales suelen más bien los poetas conmemorar que enseñar.” (San Agustín, *Sobre la Doctrina Cristiana*, II, cap. XX, 30)

¹² Hesíodo en su teoría de las edades refiere que los hombres de la edad de oro, después de su muerte, se convertían en *daimones* y guardianes de los mortales. *Teogonía* 911.

¹³ “Cuando, oponiéndose a la divinidad (*daimon*), el hombre lucha con un guerrero protegido por algún dios, pronto le sobreviene grave daño. Así, pues, ninguno de los dánaos se irritará conmigo porque me vean ceder a Héctor, que combate amparado por las deidades.” HOMERO. *Iliada*, 312.

¹⁴ “A través de él [el genio/*δαίμων*] discurre el arte adivinatoria en su totalidad y el arte de los sacerdotes relativa a los sacrificios, a las iniciaciones, a los encantos, a la mántica toda y a la magia”. PLATÓN. *Banquete*, 202 D- 203 A.

¹⁵ Ver Primera Parte, cap. I.

¹⁶ San Agustín perteneció al círculo de intelectuales reunidos alrededor de San Ambrosio quienes consideraron el neoplatonismo como posibilidad de interpretación del cristianismo.

San Agustín considera superstición todo aquello que el hombre realiza a favor de sus ídolos y también el sistema de signos que emplea para comunicarse con el demonio; el término indicaba entre los romanos lo superfluo de la religión, lo exagerado. Con el advenimiento del cristianismo, el concepto se identificará con la idolatría y el evemerismo o divinización de los muertos (*apud* C.Schmitt. *Historia de la superstición*, cap. II, 27-45)

En *Sobre la Doctrina Christiana*, el obispo de Hipona establece la teoría de los signos: el hombre se comunica con el demonio por medio de los signos instituidos, convencionales, prefigurando de esta manera, el pacto demoníaco, teoría que luego desarrollará Santo Tomás.

“así también aquellos signos, con los que se adquiere la perniciosa sociedad con los demonios, no tienen más valor que el que según las vanas observancias les atribuye a cada uno.” (*ibidem*, cap. XXV, 38)

En *La ciudad de Dios*, Agustín dedica varias páginas a rescatar las opiniones de los filósofos de la Antigüedad cuando son conformes al dogma cristiano, privilegiando a Platón, y a demostrar cuán equivocados están otros, como por ejemplo, Apuleyo de Madaura. En otra de sus obras desarrolla una teoría sobre la realidad y responsabilidad del demonio en las actividades de los hombres, como intermediario entre éstos y los dioses. Describe a tales seres como:

“espíritus deseosísimos de dañar, ajenos casi a la justicia, hinchados de soberbia, lívidos de envidia y forjados de engaño, que habitan en este aire, porque, arrojados de la sublimidad del cielo superior, han sido, por merecimiento de su irreversible transgresión, conducidos a este aire en armonía con ellos, como a cárcel. Con todo, no porque el aire esté sobre la tierra y sobre el agua son por eso ellos superiores a los hombres. Estos los superan, no en el cuerpo terreno, sino en haber elegido al dios verdadero por auxiliador y en corazón piadoso.” (*ibidem*, cap. I, 1 y ss.)

A través de estas palabras queda establecido claramente que hay una sola religión auténtica y que el demonio no tiene lugar en esta nueva creencia, Dios no necesita de este intermediario para comunicarse con el hombre. El demonio queda relegado a las actividades mágicas, siendo invocado sólo para ello: premisa que permanecerá para todo el pensamiento mágico-religioso de la Edad Media.

A pesar de que la religión y la magia estuvieron teóricamente bien diferenciadas durante el medioevo, pues mientras una era ensalzada, la otra era repudiada, en la práctica los límites fueron inciertos, inclusive para los agentes de la misma, ya que el quehacer mágico fue un punto de encuentro de todas las clases sociales durante los siglos medievales, incluyendo a la Iglesia; la magia unió de alguna manera, las apetencias, deseos y conquistas de los habitantes de aquella azarosa vida de la Edad Media. Miedo, hambre, penurias azotaron a las clases más pobres que se aferraron a lo mágico para tratar de salir del estado de miseria en el que vivían; por otro lado, el poder, la necesidad de fama, la soberbia del saber absoluto animaron a las clases mejor posicionadas: todos sucumbieron al encanto, a las posibilidades de salvación que creyeron encontrar en los artilugios de la actividad mágica.

Desde el punto de vista del contenido, el quehacer mágico fue una encrucijada donde se encontraron la ciencia, la religión, las creencias populares y la ficción que se mezcló frecuentemente con la realidad. Este cruce de caminos sostuvo las inquietudes del hombre medieval quien incluyó la magia en su vida diaria. Como ejemplo, Richard Kieckhefer nos muestra un conjuro en el que las plegarias religiosas se emplean para completar una invocación mágica:

“[Leyenda:] San Nicasio, el santo mártir de Dios, tenía una mota en el ojo, e imploró a Dios que le socorriera, y el Señor le curó. Rezó y pidió [otra vez] al Señor, que cualquier persona que llevara en su nombre fuera curada de todas las motitas, y el Señor le oyó.

[Conjuro:] Así yo te imploro, ¡Oh mota!, por el Dios viviente y el Dios santo, que desaparezcas de los ojos del siervo de Dios (...), tanto si eres negra, roja o blanca. Cristo puede hacerte desaparecer. Amén. En nombre del Padre, y del Hijo, y del Espíritu Santo. Amén.” (R. Kieckhefer. *La magia*, 11)

En reiteradas ocasiones se utilizan fórmulas litúrgicas para actividades mágicas, en este caso la invocación parece una plegaria, sin embargo, la diferencia está en que se da la responsabilidad a la afección la cual tiene que obedecer la orden.

Desde otra perspectiva, Kieckhefer expone un ejemplo perteneciente a un manual, probablemente de origen eclesiástico que desarrolla una manera de exorcismo, el sacerdote deberá recitar en la oreja del poseído la siguiente frase, mezcla de latín, griego modificado y cierta jerga:

“Amara Tonta Tyra post hos firabis ficiliri Elypolis starras poly polyque lique linarras buccabor vel barton uel Titram celi massis Metumbor o pricizoni Jordan Ciriacus Valentinus.” (*ibidem*, 12)

Otra manera de desterrar la posesión demoníaca era, según sugiere el manual, tomando tres ramitas de junípero, rociarlas tres veces con vino en honor a la Trinidad, hervirlas y colocarlas, sin el conocimiento de la poseída, en su cabeza.

Magia, religión, ciencia... todo pareció confundirse en determinados momentos; no obstante, la actividad mágica fue condenada desde que San Agustín sentó sus bases teológicas y entre los preceptos, el mago, como intérprete e invocador del demonio, no tiene cabida de ninguna forma en la nueva fe: elige comunicarse con el demonio, frecuentemente su soberbia lo lleva a cometer el pecado de *curiositas* y esto equivale para la ideología de la época no atenerse a las Escrituras, a los apologetas y a los sabios antiguos reconocidos por el canon cristiano; el hombre medieval únicamente debe afirmar lo que ya está escrito.

Desde otra perspectiva, la llegada de los pueblos bárbaros durante el siglo V marcará un gran cambio en el continente europeo: nuevas costumbres y creencias se sumarán a las grecorromanas y la nueva religión deberá emprender la tarea evangelizadora, los misioneros se encaminarán tempranamente hacia las tierras conquistadas y, con más o menos esfuerzo, conseguirán que el cristianismo ocupe un lugar de privilegio entre los pueblos, principalmente por medio del bautismo de los jefes, aunque esto no siempre será garantía de éxito. Se emplearon fundamentalmente dos formas de evangelización: erradicación absoluta de la creencia pagana o absorción de esta creencia a las formas del cristianismo. Se aconsejaba llevar a cabo esta última por ser menos violenta y tener mayor poder de convicción¹⁷.

El gran compilador del conocimiento en estos primeros años fue Isidoro de Sevilla quien en sus *Etimologías* brinda un panorama del saber antiguo y de los primeros Padres de la Iglesia, entre ellos San Agustín. San Isidoro hace una clasificación del quehacer del mago de acuerdo con el medio que emplea para llevar a cabo sus artes, además de dar una visión negativa de estos personajes, continuando con el parecer de la Iglesia:

¹⁷ “La adaptación de ciertos elementos de la cultura pagana fue una práctica habitual (aunque no universal) entre los misioneros de la Alta Edad Media “. RICHARD KIECKHEFER. *La magia en la Edad Media*, 53.

“Magi sunt qui vulgo malefici ob facinorum magnitudinem nuncupantur. Hi et elementa concutiunt, turbant mentes hominum, ac sine ullo veneno haustu violentia tantum carmines interimunt.” (Isidoro de Sevilla, *Etimologías*, libro VIII, cap. IX)¹⁸

Se presenta aquí al mago como un ser nocivo quien gracias a sus poderes puede ejercer cierta violencia en el orden del universo. Muy distantes de este panorama están los pueblos del norte de Europa que relacionaron la magia con la religión, como el imperio romano. Las noticias que nos llegan de la magia entre los pueblos del Norte europeo provienen mayoritariamente de textos literarios, compuestos en la era cristiana, sin embargo se observan huellas de antiguas prácticas referentes al quehacer mágico. En las *Eddas*, poemas épicos y mitológicos, los dioses del panteón germano poseían poderes mágicos, como por ejemplo Odín y su mujer Frig quienes tenían el don de la adivinación (*apud* Snorri Sturlson, *Edda Menor*, 27), además, en la *Edda Mayor* se nos relata el sacrificio al que fue sometido Odín para conseguir la sabiduría y el poder de las runas (*apud* S. Sturlson, *Edda Mayor*, 57-58, cfr. estrofas 138-142); Loki, divinidad de características demoníacas, tiene la propiedad de metamorfosearse (*apud* S. Sturlson, *Edda Menor*, 85 y 88); Tor, el dios del martillo, es capaz de producir encantamientos y resucitar a sus machos cabríos (*apud* S. Sturlson, *Edda Menor*, 73). Estos son sólo algunos ejemplos de cómo la magia se funde prácticamente con la religión entre los pueblos germanos, al igual que en otras civilizaciones.

El aporte más importante de estos pueblos del norte europeo fue la escritura rúnica. Las runas tenían un carácter mágico-religioso, cada uno de los símbolos indicaba una combinación para realizar un hechizo. Se decía que habían sido inventadas por Odín; se compusieron poemas con fines mnemotécnicos en los cuales el alfabeto rúnico es el protagonista (*apud* *Beowulf* y otros poemas anglosajones (siglos VII-X), 183-188).

En las sagas islandesas, el quehacer mágico pertenece frecuentemente al hombre, no ya a los dioses. Estos poemas especificaron los poderes nefastos de la magia de aquellos tiempos antiguos a los cuales no se debía volver; gracias a esto quedaron testimonios de cómo funcionaba el fenómeno mágico entre estos pueblos, inclusive parece ser que las prácticas mágicas no estaban relacionadas con el culto pagano, con la veneración de los dioses nórdicos. El mago de las sagas es un personaje hosco, poco comunicativo, con poderes psíquicos especiales, como el de los chamanes, tales habilidades se manifiestan cuando están en trance o dormidos y pueden transmutar las formas de las personas para que no sean reconocidas.

La magia entre los pueblos germánicos disminuyó notablemente con la evangelización, junto al poder mágico de los dioses para sanar una herida, se encuentra la asociación de los mismos dioses con los demonios quienes interrumpen el descanso del hombre con malos sueños; Tácito, el historiador, nos relata que las mujeres eran las hechiceras y poseían la facultad de la adivinación¹⁹, no obstante, los testimonios, en su mayoría, son tardíos y proceden de autores cristianos cuya tendencia es estereotipar las situaciones. Las *Eddas* dan testimonio del poder mágico de las runas en las espadas, ya que debían grabarse en ellas ciertos caracteres para ganar las batallas, esto confirma que la cultura germánica tardía conocía los rituales mágicos, tal vez aún habiendo sido ya evangelizados.²⁰

¹⁸ www.thelatinlibrary.com 19/2/05

¹⁹ “Memoriae proditor quasdam acies inclinatatas iam et labantes a feminis restitutas constantia precum et obiectu pectorum et monstrata comminus captivitate, quam longe impatientius feminarum suarum nomine timent, adeo ut efficacius obligentur animi civitatum, quibus inter obsides puellae quoque nobiles imperantur. Inesse quin etiam sanctum aliquid et providum putant, nec aut consilia earum aspernantur aut responsa neglegunt. Vidimus sub divo Vespasiano Veledam diu apud plerosque numinis loco habitam; sed et olim Albrunam et compluris alias venerati sunt, non adulatione nec tamquam facerent deas.” TÁCITO. *Germania*, VIII. www.thelatinlibrary.com 19/2/05.

²⁰ La *Capitulatio Carola Magni de partibus Saxoniae* del año 785 menciona la invocación y sacrificios a los demonios, según las costumbres paganas. *Apud* DAXELMÜLLER. Ob. cit., 106.

No hubo durante la época de evangelización de los pueblos bárbaros cambio alguno en las teorías agustinianas, el obispo de Hipona había marcado el camino hacia la conceptualización de la magia y había sentado las bases de su caracterización. Sin embargo, solamente en el aspecto científico de la magia quedaba espacio para la especulación²¹. Varios estudiosos abordaron este aspecto de la magia, la *magia naturalis*, ya mencionada anteriormente; básicamente la importancia de esta faceta de la magia radicaba en la postulación de que la Naturaleza poseía en sus componentes, *energías secretas* las cuales podían aprovecharse para beneficio del hombre, pero también existía el peligro de que se empleasen para dañar; dentro del espectro de la llamada magia natural participaban la astrología y la alquimia, ambas de reconocida reputación: la primera estudiaba la influencia de los astros en la vida del hombre, la segunda se ocupaba de hallar, en el más utópico de los casos, el elixir de la vida eterna o la piedra filosofal para convertir los metales en oro²².

El libre albedrío y la astrología²³ no podían convivir sin resolver las consecuencias que derivaban de la creencia ciega en la influencia de los astros, sin embargo, se aceptaron límites: los astros sólo señalarían tendencias en la vida del hombre, sin obstaculizar su libertad de elección²⁴, por otra parte, los tres magos caldeos del Evangelio legitimaban el pequeño espacio que se le había dado a la astrología, ya que ellos habían seguido la estrella de Belén para hallar a Jesús²⁵. Tomás de Aquino expresaba que si la observación de los astros permitía anticipar alguna catástrofe climática o cierta lluvia benéfica para el campo, no era nocivo consultarlos (*apud* Tomás de Aquino, *Suma teológica*, II, II q. 95 a.5, 266).

El límite entre la hechicería y la magia natural era muy tenue e internarse en su campo, muy peligroso; el cristianismo y sus organismos de control dirigían su atención hacia todo lo que pareciera ser mínimamente sospechoso y, culpable del pecado original por la tradición bíblica, la mujer soportó la carga más pesada de esta confabulación. Paulatinamente en la realidad y en la ficción se vieron afectadas por esta sospecha y la acusación por brujería no se hizo esperar, su antigua condición de conocedora del poder de la naturaleza y su soledad la hicieron blanco de la transformación que debía sufrir.²⁶

Herederos de un mundo donde la magia era un desafío para los héroes, los libros de caballerías castellanos manifestaron en varias ocasiones, la función del mago o de todo lo relacionado con él, construyéndose frecuentemente la trama narrativa con la inserción de la magia.

²¹ A partir del siglo XII existe una leyenda que hace referencia a una escuela de magia en Toledo, estudio que se emprendía junto con las siete artes liberales. *Apud* PHILIPPE VERLEST. "L'art de Tolède ou le huitième des arts libéraux...", 11-25.

²² Mircea Eliade diferencia en su obra a los herreros de los alquimistas, los primeros sólo buscan convertir todo metal en oro, los segundos persiguen un ideal más alto: la piedra filosofal y el elixir de la vida eterna. *Apud* Herreros y alquimistas, 71-98.

²³ Santo Tomás argumenta que no puede darse crédito al poder de los astros en dos ocasiones: lo atribuido a la casualidad: "ens per accidens non habet causam" y en el libre albedrío: "subtrahuntur causalitati caelestium corporum actus liberi arbitrii". *Summa Teológica*, II, II, q.95 a.5, 265.

²⁴ Es interesante notar que en algunas de las obras que se estudiaron, la astrología aparece naturalmente como buen augurio, *apud* Claribalte, 65, 93 o como recurso para elegir el día propicio para que se lleve a cabo un acontecimiento. *Apud* Belianis de Grecia, I, cap. XLII, 237.

²⁵ ALBERTI MAGNI, *Super Matthaëum*, cap. II, 2, 46. Al referirse a los Reyes Magos establece diferencias entre aquellos que practican alguna clase de quehacer mágico, vinculando al *maleficus* o *nigromanticus* con la presencia demoníaca.

²⁶ Jules Michelet en su obra *La bruja* da ciertas características del origen de la brujería que son sumamente útiles a la hora de comprender los íntimos resortes que pudieron impulsar a seguir dicha actividad. Ver especialmente cap. I-VIII.

Capítulo III

Maravilla

Etimológicamente, el término *mirabilia* proviene de *miror* que en latín contiene las acepciones de mirar y admirarse, dicho campo semántico condiciona el término al terreno de lo visual, o al menos, de lo sensible. El vocablo toma significado a partir de una serie de objetos que se consideran *mirabilia* y que poblaron el universo imaginario del hombre medieval.

La maravilla se nutre en la Edad Media de dos fuentes: la tradición y los libros: el acervo cultural de los pueblos paganos y los relatos de viajeros incansables dan contenido a los *mirabilia*, ya que en la Edad Media existen sólo las cosas maravillosas y no lo maravilloso como categoría o cualidad del objeto. Las colecciones de piedras, animales y plantas constituyeron un espacio para la maravilla, a partir de allí el hombre medieval realizó su propia construcción de un imaginario que lo acompañará durante varios siglos, aún más allá de su época.

En ocasiones la tradición escrita no concordó con lo que algún viajero vio o creyó ver, de esta manera se expresa Marco Polo al ver un animal al que dudosamente llama unicornio:

“poco menores que elefantes, que tienen la cabeza semejante al puerco, e siempre la tienen abaxada a la tierra y están de buena gana en el cieno, e tienen un cuerno en la frente e por esto solamente se dizen unicornios.”
(Marco Polo, *Libro de las cosas maravillosas*, 139-140)

La descripción que dan los bestiarios de la época no coinciden con la descripción del viajero veneciano, sin embargo, él trata de acomodar esa imagen de la tradición escrita a lo que ve, a lo que experimenta.

Los *mirabilia* y sus colecciones establecen una marcada oposición entre lo que es el referente legitimizado²⁷ por el conocimiento y aquello que es distinto, lejano, desconocido, lo extraño; el punto de referencia es Europa, el hombre europeo es la medida de comparación entre el acá y el allá que no es Europa; junto a esta cualidad intelectual de lo extraño se instala lo diverso, que indica lo espacial, pues se refiere a las partes constitutivas del objeto, ambas acompañan a la maravilla, junto a todo esto se introduce una categoría que expresa la diversidad y la extrañeza, esta dicotomía entre lo aceptado y lo que no lo es: lo monstruoso, la etimología de este término se asocia con *mirabilia*, ya que proviene del latín *monstrare*, “mostrar”, en otras palabras, “hacer ver”. San Agustín en *La ciudad de Dios* (cap. XVI) afirma que lo monstruoso forma parte de la Creación y está allí para que el poder divino se haga manifiesto, San Isidoro de Sevilla en sus *Etimologías* habla de portento:

“Portenta, esse ait Varro, quae contra naturam nata videntur; sed non sunt contra naturam, quia divina voluntate fiunt, cum voluntas Creatoris cujusque conditae rei natura sit.” (San Isidoro de Sevilla, *Etimologías*. Libro X, cap.3)²⁸.

²⁷ En su libro *Monstruos, demonios y maravillas*, Claude Kappler explica cómo la noción de *forma* incide en el imaginario medieval: “Lo imaginario medieval es extremadamente *estructuralista*; es la forma lo significante, y es de la forma de la que se parte para imaginar el contenido que se ignora o para justificar lo que se conoce.” ob. cit., 18.

²⁸ www.thelatinlibrary.com 29/2/2005

San Isidoro explica que lo monstruoso no es extraño a la Naturaleza, sino que su condición de ser *contra natura* se instala a partir de lo que se conoce comúnmente de la Naturaleza. Este ser es portador de sucesos futuros, por ello debe existir por voluntad de Dios, reafirmando de esta manera la idea agustina del monstruo que manifiesta el poder divino.

El monstruo encarna lo desconocido, el misterio, lo que es distinto, las formas en él se desplazan y se mezclan, por ello, otra cualidad que caracteriza a lo monstruoso es la hibridación. A partir del conocimiento y combinación de formas, el hombre medieval construye sus monstruos: dragones, sirenas, unicornios, cinocéfalos, grifos y demás seres: todos ellos pueblan el paradigma del imaginario de la Edad Media. En el siguiente texto de Juan de Mandevilla del siglo XIV se manifiesta la idea del monstruo como ser híbrido e integrado a la Creación Divina:

“En los grandes desiertos de Egipto encontré días ha vn santo hermita vna bestia assi como vn hombre con dos grandes cuernos en la fruent que taillauan. Et auia cuerpo d’ombre ata el nombril, et de juso auia el cuerpo como vna cabra. Et aqueill buen hombre li demando de partes de Dios qui eill hera, et la bestia i mostro rrespondio que eill hera creatura mortal assi como Dios et natura lo auian formado” (Juan de Mandevilla, *Libro de las maravillas del mundo*, 19.)²⁹

Más adelante, el texto habla de que la cabeza podía contemplarse aún en Alejandría como testimonio de esa gran maravilla.

La geografía también padeció los embates de lo maravilloso, ya que “si el lugar en que se encuentra es la primera razón de ser de toda cosa, es también allí donde reside la explicación del monstruo: literalmente, es el producto de la tierra que le sostiene” (Claude Kappler, *Monstruos, demonios y maravillas*, 32). Oriente fue el espacio privilegiado para la imaginación de viajeros y marineros que buscaban, entre otras cosas, el Paraíso Terrenal. Los continentes espaciales de preferencia para el *homo uiator* en busca de maravillas fueron el desierto y la isla, ambos albergaban extrañas construcciones y seres monstruosos; el primero es el lugar donde los límites se borran y la angustia de lo desconocido crea alucinaciones que espantan al viajero; el segundo, cerrado, replegado en sí mismo, contiene estrechamente sus propios preceptos³⁰, uno de los primeros relatos en los cuales se describen extrañas criaturas y geografías insólitas es el *Viaje de San Brandán* inspirado en la *Navigatio Sancti Brendani* del siglo IX; el abad Benedeit en el siglo XII nos da cuenta del *Viaje* del santo, en sus páginas se recorre una geografía maravillosa y simbólica con seres que pertenecen al imaginario de la época.³¹

Para la Edad Media, todo lo que escapa de los límites de lo conocido y aceptado es considerado una maravilla: la trasgresión a las leyes de la Naturaleza, el saber de naturaleza extraordinaria, el monstruo, incluyendo los autómatas y monumentos, y aquello que combine magia y técnica. El fenómeno de lo maravilloso desconcierta y sorprende, este es su ingrediente más precioso para el espíritu, es una lucha entre lo que se percibe y lo que se tiene como aceptado, como normal. Lo maravilloso es un principio ordenador que dispone de un dominio particular sobre la Naturaleza (*apud* Francis Dubost. *Aspects fantastiques de la littérature narrative medieval*, 73) y esta disposición particular es la que ocasiona el estado de estupor.

En la ficción literaria, lo maravilloso se construye a partir de la obra y no contrariamente; la maravilla necesita del soporte textual para concebirse a partir de un lector que percibe el universo

²⁹ Se emplea la traducción al aragonés que se realizó a fines del siglo XIV.

³⁰ Más adelante se estudia detenidamente la isla como espacio de lo maravilloso, Tercera Parte, cap. III.

³¹ San Brandán parte de Irlanda en compañía de catorce seguidores en busca del Paraíso Terrenal y el Infierno. Guiados y confortados por mensajeros de Dios, llegan a ver ambos recintos, luego de pasar por extrañas aventuras: encuentro de construcciones de cristal y piedras preciosas, hallazgo del pez-isla, dragones y grifos, serpientes marinas, el árbol de los pájaros-ángeles, el Infierno con Judas y el Paraíso Terrenal con un castillo sin murallas. *Apud* BENEDEIT. *El viaje de San Brandán*, 35-73.

maravilloso del medioevo, hay una tácita convención entre autor y lector con respecto a qué sea maravilloso; en el relato, la maravilla es siempre testificada, probada por alguien que la refiere³².

El origen de lo maravilloso tiene incidencias morales en la Edad Media a causa del teocentrismo vigente en la época: si proviene de Dios, es positivo; si proviene de otros poderes, es negativo, *la malaise fantastique* (apud F. Dubost. *Aspects fantastiques de la littérature narrative medieval*, 78); es la gran diferencia entre milagro y maravilla.

Es importante notar que la maravilla es continente de la magia y el milagro, según el pensamiento medieval en el que lo sobrenatural no es condición para lo maravilloso, sino lo que causa sorpresa y admiración por ser algo distinto, alejado de lo conocido y del control social, histórico y político, siendo lo maravilloso cristiano más legitimado que la magia y lo maravilloso en sí; en este sentido, los vocablos *maravilla* y *extraño* son empleados en las obras que se analizan en este trabajo, sin embargo, en algunas obras que se estudian existen resabios de lo maravilloso puro, que en otra parte se examinarán con más detenimiento, como lo más aproximado al concepto de Jacques Le Goff para quien lo maravilloso se caracteriza por "ser producido por fuerzas o por seres sobrenaturales, que son precisamente múltiples" (J. Le Goff. *Lo maravilloso y lo cotidiano en el Occidente medieval*, 13)³³

La experiencia de lo maravilloso tiene un primer contacto con los sentidos y luego, con el espíritu. Los objetos se convierten en *mirabilia* cuando escapan al mundo cotidiano, a sus leyes y controles; el imaginario se puebla de un universo en el que fuerzas sobrehumanas se enfrentan a monstruos terribles en lugares lejanos e insólitos. Por otro lado, bellísimas mujeres de origen feérico se unen a jóvenes caballeros enamorados en éste o en el otro mundo. La sorpresa y la admiración colman de contenido la mirada del receptor, ya sea que vea o escuche la maravilla: el punto de encuentro entre la recepción humana y el objeto exterior constituye la aventura, pues "la consecuencia de esta intersección de intimidad y circunstancia es la *merveil* (Joan Ramon Ressina. "El discurso parabólico", 32-37); su relación con la aventura se suscita a través de la significación en el proceso de crecimiento espiritual del caballero, ya que el encuentro con la maravilla y su posterior dominio implica una ascensión en la escala de la fama caballeresca³⁴; por cierto la maravilla es un desafío para el caballero andante y para todo aquel espíritu que pueda percibirla; en su diversidad despierta sorpresa y temor, ya que en su generación el abanico de existencia va desde la producida por Dios, pasando por diferentes generadores de maravillas: la Naturaleza, el diablo, hadas, duendes, brujas y encantadores. Estos últimos abundan en las obras que se han estudiado en esta investigación, sin embargo, hay ecos y reflejos de aquel mundo de bestiarios y lapidarios que establecieron las bases para que la maravilla naciera, al igual que los monstruos que allí existen y, como podría decirlo San Agustín: todo está supervisado y dirigido por Dios, Su presencia es constante y en menor o mayor medida, el mundo caballeresco se reconoce su siervo absoluto y los caballeros rezan a María para que los auxilie.

Maravilla, magia y Dios conviven en este universo caballeresco en el que todo, en conjunto, se manifiesta ante el héroe como aventura espiritual que lo promueve en su escala hacia la fama y reconocimiento frente a su dama y a sus pares.

³² Varios son los ejemplos que brindan los libros de caballerías castellanos de esta característica de lo maravilloso, siempre alguien relata lo que ocurre en tal o cual lugar antes que el caballero vaya a encontrar la aventura. Más adelante se analiza este tema con mayor profundidad.

³³ PAUL ZUMTHOR en *Le message poétique* también hace referencia a lo maravilloso como una cualidad del suceso, el cual no tiene agente individualizable, 138-139. Philippe Verlest reserva el término maravilloso para lo maravilloso feérico y el término sobrenatural para la intervención divina y explica que una de las diferencias entre lo maravilloso feérico y lo sobrenatural cristiano es el humor. Apud PHILIPPE VERLEST, 6.

³⁴ "La aventura aparece como un probarse a sí mismo, sin ninguna misión, sin función, sin lazos históricos o políticos concretos." ERIC KÖHLER. *La aventura caballeresca*, 66.

SEGUNDA PARTE

ANTECEDENTES DE LOS LIBROS DE CABALLERÍAS CASTELLANOS

Capítulo I

La materia artúrica en la Península

A comienzos del siglo XII, Geoffrey de Monmouth en su *Historia regum Britaniae* crea el mito del rey Arturo, documentándose en los textos históricos³⁵ y en la tradición oral. Allí el autor construye, alrededor del rey, una corte en la cual se hacen manifiestas las aventuras más audaces, situación que será imitada en los libros de caballerías castellanos, teniendo en cuenta el ideal caballeresco de Castilla³⁶. Probablemente la difusión de los temas bretones en el continente europeo fuese muy temprana, tal vez antes de la creación de la *Historia* de Monmouth; así parece demostrarlo la arquivolta de la catedral de Módena hacia 1142 en la que se ven representados al rey Arturo y sus caballeros, entre los que figuran Galván; igualmente de comienzos del siglo XII sería la Porta Francigena de la Catedral de Santiago de Compostela en la que aparece Tristán herido en la barca que lo llevará a Irlanda.

La materia artúrica penetra en la Península a través de los trovadores catalanes, Guiraut de Cabrera hacia 1170 hace una composición dedicada a su juglar Cabra:

“Non sabz finir,
Al mieu albir,
A tempradura de Breton.
(...)
Ni sabs d'Erec
Con conquistec
L'esparvier for de sa rejon
(...)
Ni de Cardueill
(...)
Ni de Tristán
C'amava Yseut a lairon,
Ni de Gualvaing
Qui ses compaing
Fazia tanta venaison
(...)
Ni d'Arselot la contençon”

(M. Milá i Fontanals, *De los trovadores de España*, 243-251)

³⁵ La documentación histórica sólo menciona que Arturo fue un conductor de ejército, de origen bretón que vivió en el siglo VI, combatió contra los sajones en la batalla de Badon y fue vencido en la de Kamblan en el año 542.

³⁶ “No fue temprana en Castilla la introducción del ciclo bretón, o sea del rey Artús y de la Tabla Redonda. Enlazado con una nueva caballería, menos heroica y más refinada que la del ciclo carolingio, no se avenía con el carácter grave de la castellana.” M. MILÁ Y FONTANALS. *De la poesía heroico-popular castellana*, 473.

La lírica galaico-portuguesa demostró algún conocimiento de estos relatos, en consecuencia, se abre paso, quizás favorecido por la comunidad de orígenes célticos, este influjo de la materia de Bretaña. Las leyendas y los lais de origen bretón arraigaron en la literatura galaico-portuguesa; la alusión más antigua data de mediados del siglo XIII y aparece en la cantiga "Ua donzela jaz preto d'aquí" de Martin Soarez, en este texto el protagonista, objeto de burlas, recibe el nombre de don Caralhote, término burlesco basado en el nombre de don Lanzarote (*apud Livro de Tristán e Livro de Merlin*, 22). El rey don Diniz tuvo noticias de los amores entre Iseo y Tristán.

"Qual mayor poss'e o mui namorado
Tristã, sey ben que non amou Iseu
Quan't eu vos amo "

(M. Menendez y Pelayo. *Antología de poetas líricos castellanos*, I, 246.)

El *Cancionero Colocci-Brancuti* contiene cinco lais que refieren las historias del rey Arturo, las rúbricas así lo indican, como ejemplo se dan las siguientes:

I. "Este lais fez Elis o Baço, que foy Duc de Sansonha, quando passou na Gram Bretanha, que ora chamã Inglaterra. E passou lá no tempo do Rey Artur a se combater com Tristã, porque lhe matara o padre en hũa batalha. E andando hun dia en sa busca, foy pela Joyosa guarda hu era a Raynha Iseu de Cornoalha; e vyu-a tam flemosa, que adur lhe poderia homem no mundo achar par, e namorou-se entom d'ela, e fez per ela este lais."

II. "Don Tristan o namorado fez esta Cantiga".

Las cantigas alfonsíes también se hacen eco de las leyendas artúricas. Algunas *Cantigas en Loor a Santa María* mencionan ciertos personajes de dicha saga:

"E daquest' oy contar
que aveo a Merlin
que ss' ouve de rezoar
con un judeu alfaquí[n]
que en tod' Escoça par,
como disseron a mi[n],
de saber non avía."

(*Cantiga CVIII*)

"Santo Thomas chorando / respondeu-lles adur:
"Dized' u a metestes;/ mais sei eu que nenllur
achar nona podedes/ quant' o Breton Artur,
ca eu a vi na nuve/ sobir, e me chamou." (Cantiga CDXIX)

Los acontecimientos de estado influyen en la propagación del tema artúrico: en 1170, Alfonso VIII de Castilla se casó con Leonor de Inglaterra, sus padres Enrique II y Leonor de Poitou parecen haber estimulado la literatura artúrica. *Jaufré* en su versión más antigua de alrededor de 1170 fue escrito presuntamente en la corte de Alfonso II de Aragón (1157-1196), su vinculación al mundo occitánico tiene origen en la anexión a su reino de las tierras de Provenza, el Rossellón y el Pallars Jussà. Probablemente el rey mandó componer *Jaufré* que tendría su origen en la región del Languedoc,

como relato oral. El deseo del nuevo monarca fue reforzar el lazo del linaje, ya que Jaufré se llamó el primer conde de Barcelona, extenso territorio del cual el rey fue el primero en llevar el nombre

de Alfonso. El contacto con la corte de Inglaterra se renovó al casarse la hermana de Alfonso X con Eduardo II.

La historiografía utilizó en forma creciente la materia artúrica, el *cronicón* agregado al *Fuero de Navarra* de 1196 refiere la batalla de Camlann, tal vez basándose en la *Historia* de Geoffrey de Monmouth, dicha referencia se retoma en los *Anales Toledanos Primeros* de 1217; años después Alfonso X en su *General Estoria* incluye una traducción de la *Historia* del clérigo normando:

“Agora dexamos aquí las razones de los arábigos y diremos de los Reyes de las Bretañas y de sus fechos.”

(*Apud* Fernando Gómez Redondo, *Historia de la prosa medieval castellana*, vol. I, 744)

El conde don Pedro de Barcellos en su *Nobiliario* acepta de las historias fabulosas de Bretaña, no sólo la genealogía del rey Arturo, sino también la leyenda de Merlín.

Los estrechos vínculos lingüísticos y literarios de Cataluña con Francia y Provenza colocaron al territorio catalán a la vanguardia en el conocimiento de la materia artúrica con respecto al resto de la península, sólo un restringido grupo aristocrático era capaz de entender la literatura artúrica sin traducción; por lo tanto desde finales del siglo XII hasta principios del XIV, dicha literatura quedó sólo en el ámbito cortesano. Las traducciones de los textos artúricos pertenecen a un período posterior, la primera data de 1313 y es el *Joseph Abaramatia* portugués, aunque el *Tristán* castellano podría ser algo anterior³⁷.

En la *Gran Conquista de Ultramar* hay una alusión a la Tabla Redonda (*apud* *La Gran Conquista de Ultramar*, tomo XLIV, libro II, cap. XLIII, 179) y en las *Sumas de Historia Troyana* se combinan temas troyanos y temas bretones. El *Zifar*, considerado el antecedente más próximo a los libros de caballerías castellanos, que data del 1300 aproximadamente, hace referencia a Yvain, caballero del rey Arturo.

“don Yuan, fijo del rey Orian, ssegund se cuenta en la su estoria...”
(*Libro del Caballero Zifar*, 412)

En otro de los capítulos el ribaldo, llamado el Caballero Amigo, hace mención del Gato Paul y su feroz batalla con el rey Arturo, combate que aparece en el *Merlín* de la Vulgata como el gato del lago de Lausana³⁸.

Pedro IV menciona el primer texto artúrico catalán, la *Storia del Sant Grasal* de 1380. Las novelas de tema artúrico van desplazándose desde la corte hacia la clase media, tal vez debido a la influencia de la épica tradicional, sobre todo en Castilla.

La materia artúrica ha sobrevivido en varias traducciones en la Península, sin embargo, se conservan escasos testimonios, que pueden agruparse de la siguiente manera:

³⁷ En el *Libro de buen Amor* (ca. 1343) se menciona a Tristán en la cuarteta 1703 :

“ca nunca fue tan leal Blancaflor a Flores
nin es agora Tristán con todos sus amores:”

ARCIPRESTE DE HITA. *Libro de buen Amor*. Sin embargo, en el capítulo XXXVII del *Tristán* se mencionan las primeras doblas de oro que se acuñaron en 1258.

³⁸ El episodio relata el castigo que recibe un pescador por hacer caso omiso de una promesa hecha a Dios, probablemente sea esto la cristianización de una narración pagana, ya que se consideraba que los ojos del gato eran la puerta de acceso al Otro Mundo. Para el episodio del gato de Lausana ver *Historia de Merlín*, II, 372-375.

- Merlín y el Santo Grial: Juan Vivas tradujo el ciclo conocido bajo el nombre de *seudo-Boron* cuyo contenido era: *Estoire del Saint Graal*, el *Merlín* y la *Suite du Merlín*³⁹ de la versión de Huth y la *Queste del Saint Graal*, seguida de una breve *Mort Artu*. Esta traducción sólo se ha conservado parcialmente⁴⁰. Además existe una *Estoria del Sant Grasal* en catalán.
- Lanzarote: se conservan en redacciones tardías y frecuentemente fragmentarias: un manuscrito gallego-portugués de alrededor de 1350⁴¹; un folio de un manuscrito de fines del siglo XIV en catalán; un manuscrito del siglo XVI del *Lançarote del Lago* copiado de un manuscrito de 1414.
- Tristán: existen dos versiones del *Tristán* francés en prosa. La primera está representada por un único folio castellano del siglo XIV y por un *Tristán de Leonís* un poco modernizado impreso a comienzos del siglo XVI, con tres ediciones. La segunda, por dos manuscritos de fines del s. XIV, uno compuesto en aragonés; el segundo, en catalán, de sólo cuatro folios. (*Apud*, María Rosa Lida. "La literatura artúrica en España y Portugal" en *Estudios de literatura comparada*, 134-149).

La popularidad del rey Arturo y sus caballeros en la Península se ha reflejado también en el romancero. Lanzarote es protagonista en dos romances narrativos. El primero se refiere a los amores entre el caballero y la reina Ginebra; luego la lucha de Lanzarote y posterior muerte del Orgullosa que se jactó de conquistar a la reina a pesar de su caballero. El segundo recuerda el episodio de Lanzarote y el ciervo de pie blanco: una dama promete casarse con él si le consigue un ciervo de pie blanco.

"Andábase Lanzarote—entre las damas holgando,
grandes voces dió una:— Caballero, estad parado:
si fuese la mi ventura, —cumplido fuese mi hado
que yo casase con vos,— , y vos conmigo de grado,
y me diédeses en arras—aquél ciervo del pie blanco."

"Nunca fuera caballero—de damas tan bien servido,
como fuera Lanzarote—cuando de Bretaña vino,
que dueñas curaban dél,— doncellas del su rocino."

(M. Menéndez y Pelayo. *Antología de poetas líricos castellanos*, 263-264)

³⁹ Como versiones castellanas de esta *Suite* son el *Baladro del sabio Merlín*, que se conserva en las ediciones de 1498, Burgos y 1535, Sevilla. Ver *Livro de Tristán e Livro de Merlín*, 24.

⁴⁰ Karl Pietsch recopiló los textos pertenecientes a este ciclo:

-*Libro de Joseph Abarimatia*, 3-54: relato que va desde el pedido de José Arimatea del cuerpo de Jesús hasta el gobierno de Julio César y la victoria del rey de Babilonia, Tolomer.

-*La Estoria de Merlín*, 57-81): desde la concepción de Merlín hasta el episodio con Vortiger y los dragones, y la solución que le da el mago.

-*Lanzarote*, 85-89: Lanzarote y Ginebra son descubiertos por Mordret. Arturo manda quemar a la reina. Desafío de Lanzarote.

Ver KARL PIETSCH. *Spanish Grail Fragments*.

⁴¹ Fragmento que presumiblemente perteneció a un códice de la biblioteca de don Iñigo, el marqués de Santillana. MANUEL SERRANO Y SANZ, "Fragmento de una versión galaico portuguesa de Lanzarote del Lago", 307-314.

Tristán junto a Iseo son protagonistas de un romance, eco de la novela *Tristán*, el cual formaba parte del repertorio de las canciones de moda entre las damas de la reina Isabel la Católica. Se han conservado cuatro versiones del romance, de los siglos XV y XVI, una de ellas comienza así:

“Herido está don Tristán- de una muy mala lanzada,
diérasela el rey su tío- por celos que de él cataba;”

(Menendez Pidal. *Flor nueva de romances viejos*, 61-62).

El mito del rey Arturo y sus caballeros incidió en la conformación de lo que posteriormente serían los libros de caballerías castellanos, a pesar de que existen notables diferencias. Si bien se constituyó un sustrato caballeresco literario de importancia, no debe olvidarse que el entorno histórico y político influyó, pues el peso de la figura y personalidad de los Reyes Católicos y de Carlos V legitimó esta literatura, a pesar de ciertas críticas, como las de Juan de Valdés (*apud* Juan de Valdés. *Diálogo de la Lengua*, 198 y ss.).

Por otro lado, se observa que con la introducción de la materia artúrica se instaló otra perspectiva del panorama cronístico, el de la ficción. Sin embargo, todavía en Montalvo hay cierta preocupación con respecto a la verosimilitud al denominar el relato caballeresco como historia fingida, esta problemática será magistralmente superada en la obra cumbre de Cervantes, el *Quijote*, en que sólo un loco podrá leer los relatos caballerescos como historias auténticas.

Capítulo II

El *roman courtois*

El *roman courtois* de inspiración artúrica o francesa influye, de alguna manera, en la conformación de los episodios mágicos y maravillosos de los libros de caballerías castellanos, si bien los textos peninsulares tienen características particulares que los distinguen. Como pudo observarse anteriormente, las obras de índole artúrica, sobre todo, tuvieron una gran repercusión en España, primero como traducciones, luego como creaciones literarias.⁴²

La disposición del caballero para la aventura es el resorte para que lo mágico y lo maravilloso se manifiesten en las obras francesas, cualesquiera sean ellas; al igual que en el *roman courtois* en los libros castellanos esto va de la mano con el anhelo de fama. Así, Calogrenant expresa su deseo de aventura:

“—Aventura, para poner a prueba mi valentía y mi arrojo. Ahora te ruego y suplico que me informes, si sabes, acerca de alguna aventura o de alguna maravilla.” (Chretien de Troyes, *El caballero del león*, 39)

Al concepto de aventura se suma el de maravilla, ambos son prácticamente sinónimos en el *roman*, la sorpresa se da en el caballero como disposición de ánimo y como reacción frente a lo que es hiperbólico y prodigioso.

En los libros de caballerías castellanos, el héroe no se dará a conocer hasta que sus proezas lo coloquen en el camino de la fama, así lo expresa Amadís.

“—¿Tan llegados somos a Londres? — dixo él—, pues yo no me quiero agora fazer conoscer al Rey ni a otro alguno fasta que mis obras lo merezcan” (*AdG*, II, cap. LV, 781)

En otros casos el intervenir en tantas aventuras se toma como algo fuera de lo razonable, como lo expresa Gorvalán a Tristán:

“¡Por Dios, dixo Gorvalán, a mí me parece locura en querer provar todas las aventuras!” (*TrL.*, I, cap. XIX, 154)

Los héroes sienten la necesidad de buscar aventuras, ya que estas le proporcionarán el reconocimiento que desean frente a la corte y a su amada. Esos encuentros con lo que va a venir son los que finalmente conseguirán que el caballero llegue a ser un héroe.

Las aventuras mágicas y maravillosas se dan en ambas clases de obras en forma diferente, con distinta incidencia; mientras que en el *roman courtois* lo maravilloso, según el criterio de Le Goff, es lo que sostiene la aventura, en los libros de caballerías castellanos es el quehacer de los encantadores o grandes sabidores el que conduce las hazañas del caballero.

Hasta el momento en que la materia artúrica entra en la Península las narraciones sólo se concebían dentro del género cronístico, la novedad que traen los textos artúricos es la ficcionalización del relato, el permitirse crear un marco ficticio en el cual suceden hechos a los cuales no se cuestiona su verosimilitud (*apud* Rubio Pacho, Carlos. *El Roman artúrico en la España Medieval: problemas para su estudio*). Sin embargo, los libros de caballerías castellanos mencionarán los conceptos de

⁴² Ver Segunda Parte, cap. I.

historia fingida o el de ejemplo para justificar la narración de hechos tan inverosímiles. La preocupación por la verosimilitud del relato se ve reflejada, sobre todo, en los prólogos de las obras castellanas, así Montalvo en el prólogo de *AdG* llama historias fingidas a aquellas narraciones en la que ciertos hechos relatados son inverosímiles.

“Otros uvo de más baxa suerte que escriuieron, que no solamente edificaron sus obras sobre algún cimientto de verdad, mas ni sobre el rastro della. Estos son los que compusieron las historias fengidas en que se hallan las cosas admirables fuera de la orden de natura, que más por nombre de patrañas que de crónicas con mucha razón deven ser tenidas y llamadas.” (*AdG*, prólogo, 223)

Es interesante observar que el término *crónica* no alcanza para denominar este nuevo género narrativo que nace, heredero del *roman courtois*.

Montalvo sale a defenderse por lo inverosímil que pueda ser su relato, en primer lugar, presentándose como refundidor del *Amadís*, ya que, en realidad, la obra data del siglo XIV, y luego introduce el tópico de la falsa traducción (prólogo, 224-225) sobre todo con las *Sergas de Esplandián* de su completa autoría; la mayoría de los autores de libros de caballerías castellanos esgrimirán dicho tópico o que la autoría de los hechos de los caballeros pertenece a un gran sabidor, tema que será desarrollado en el transcurso de esta tesis. Montalvo refiere su hallazgo.

“desseando que de mí alguna sombra de memoria quedasse, no me atreuiendo a poner el mi flaco ingenio en aquello que lo más cuerdos sabios se ocuparon, (...), corrigiendo estos tres libros de Amadís, que por falta de los malos escritores, o componedores, muy corruptos y viciosos se leían, y trasladando y enmendando el libro cuarto con las Sergas de Esplandián su hijo, (...) que por gran dicha pareció en una tumba de piedra, que debaxo de la tierra en una hermita, cerca de Constantinopla fue hallada y traído por un úngaro mercadero a estas partes de España” (*AdG*, prólogo, 223-224).

En las obras posteriores a Montalvo, las aventuras de los caballeros servirán de ejemplo o de entretenimiento a aquellos lectores que lean estos relatos. En el siguiente fragmento, el autor de *Belianís de Grecia* menciona las hazañas de los héroes antiguos, que se dejaron escritas y que sirvieron como estímulo a los ciudadanos, de igual forma dejará él las aventuras de Belianís.

“Por lo qual, determinado de hazer a vuestra ilustre persona vn pequeño seruicio, me determiné siguiendo la memoria de estos tan insignes varones, ha restituyr en nuestro español, la Hystoria del valeroso príncipe don Belianís de Grecia, la qual el sabio Fristón, en lengua griega, dexó escripta, certificando que aunque al parescer se represente ser cosa para ocupar ociosos, tiene sentencias admirables que no dexarán de dar algún contentamiento.” (*Belianís de Grecia*, I, ii-iii)

Como puede comprobarse además, existe el tópico de la falsa traducción el cual pretende deslindar responsabilidades sobre la verosimilitud de los hechos, problemática que atrajo seriamente a los autores españoles, pero que no parece interesar a los del *roman courtois*, sin embargo, estableció un modelo a seguir. El espíritu español trató de reinterpretar lo que correspondió a lo maravilloso, de origen pagano, como hecho de origen mágico, tomando como arquetipos a Merlín y a la Dama del Lago en la conformación del encantador y encantadora castellanos. La gran diferencia es que el mundo de la magia está sometido, en gran parte, a Dios, como se verá en el capítulo de este mismo trabajo “Encantadores y hechiceros”.

Las formas y presentación del universo mágico y maravilloso tienen cierta similitud con aquellas del mundo del *roman*; en la literatura caballeresca castellana lo sobrenatural mágico viene siempre en auxilio o ataque al caballero como un *deus ex machina*; sin embargo, un caballero como Yvain o Calogrenant, pertenecientes al *roman* pueden estar frente a un hecho maravilloso sin tener éste un origen identificable, pero también en estas obras se encuentran con seres mágicos, como Merlín.

Anteriormente se hizo referencia a la importancia del mago Merlín y la Dama del Lago en la conformación de los encantadores de los libros de caballerías castellanos. Al detenernos en estos últimos se observa que comparten ciertas características, como la del lugar en que viven, siempre oculto, al cual sólo se llega con el deseo del mago o “encantador”, también llamado “sabidor” en las obras castellanas.

Los espacios mágicos son testigos, en ambas tradiciones literarias, de tres clases de aventuras:

- iniciática: el héroe comienza la búsqueda de su identidad o de su esencia como caballero andante: bosque, selva, cueva y montaña.
- superación progresiva: la fama del caballero crece en la medida del éxito en las aventuras que halla en su camino.
- declinación: aventuras que demuestran que la vida de caballero errante ha llegado a su fin porque dicho desafío está reservado para otro, frecuentemente su hijo.

Por otra parte, en ambas clases de obras, el caballero resemantiza el lugar, no sólo dándole un nombre diferente, sino también, transformándolo por dar fin a los encantamientos. Para dar algunos ejemplos en el *roman courtois*: Lanzarote del Lago, el Castillo de la Dolorosa Guardia (*Lanzarote del Lago*, I, cap. XXIV, 208-221) donde Lanzarote descubrirá su identidad y es el lugar en el que recibe sus primeras armas, enviadas por la Dama del Lago, el castillo se llamará la Alegre Guardia, pues Lanzarote ha deshecho los encantamientos; otro sitio donde los caballeros prueban sus facultades, en este caso de fidelidad, es el Valle sin Retorno (*ibidem.*, III, cap. XCV, 846-854), lugar mágico originado por Morgana, allí Lanzarote probará su constancia en el amor a la reina Ginebra; el Castillo de Cobernic (*La búsqueda del Santo Grial*, 244) es el espacio en el que Lanzarote no tendrá cabida, solamente será llevado allí para sanar su locura. En cuanto a los lugares convocantes de aventuras diversas, los libros de caballerías castellanos se caracterizan por los espacios externos, mientras que en el *roman courtois* priman los espacios cerrados y construidos. Los libros de caballerías castellanos adaptan estos lugares a una geografía en la que abundan cuevas e islas, sin olvidar los castillos, como por ejemplo, el de Valderín de Arcalaús (*Amadís de Gaula*, I, cap. XIX) o la Torre de Apolidón, (*ibidem.*, II, introducción); el Castillo de Bandenazar que tiene una pequeña boca de cueva como entrada, (*Belianís de Grecia*, I, cap. XL). Junto a dichas construcciones están: la Ínsula Firme (*Amadís de Gaula*, II, introducción), la cueva de la sabia Belonia y la cueva del mago Astorildo (*Belianís de Grecia*, I, cap. II; I, cap. LXIII, respectivamente), la Ínsula de Lindaraxa (*El Cavallero del Febo*, I, cap. IX), la Isla de Malfado (*Palmerín de Olivia*, cap. LXXIV) por nombrar sólo algunos sitios.

En lo que respecta a la zoología, el *roman* goza de una simbología que la obra castellana traslada escasamente. Sin embargo, aparecen monstruos híbridos cuya transposición al plano moral y religioso es compartida por ambas tradiciones literarias. En el *Amadís de Gaula*, la figura del Endriago es emblemática de una situación social, al igual que el Endemoniado Fauno en *El Cavallero del Febo*, comparables ambos a la Bestia Ladradora de la tradición artúrica, con la diferencia de que en la obra castellana los seres híbridos son expuestos como ejemplos, con tono aleccionador; en cambio, la Bestia Ladradora es en sí misma un símbolo del pecado⁴³.

⁴³ El origen de la Bestia Ladradora se relata en *El baladro del sabio Merlín*, tema que se examina detenidamente en la Tercera Parte, capítulo IV.

Los objetos mágicos que pueblan estas obras detentan las mismas características en ambas, destacándose las armas en el caballero, y los anillos, en las damas, con otros objetos de ornamentación para las mismas; las joyas suelen tener poder para restañar heridas, los objetos de ornamentación, como la guirnalda, elegir a la dama más hermosa; por otra parte, las armas son confeccionadas con alguna característica que la convierte en invulnerable, destacándose la espada y el escudo.

Es indudable que la literatura caballerescas castellana es deudora del *roman courtois*, en los componentes de la aventura maravillosa, no sólo en la forma, sino también en el contenido.

Capítulo III

Aventuras mágicas y maravillosas en el *Libro del Caballero Zifar*

El *Libro del caballero Zifar* que data de comienzos del siglo XIV relata las vicisitudes de dicho caballero quien, luego de una serie de infortunios, recibe la recompensa de ser rey. Desde sus comienzos demuestra ser un caballero de Dios, pues Él lo coloca en el camino de la buena fortuna por sus virtudes:

“Pero Dios, por la su piedad, que es endereçador de todas las cosas, veyendo el buen proposito del cauallero e la esperança que en el auia,(...), mudoles [a la mujer, a sus hijos y a él] la fortuna que auian en el mayor e mejor estado que vn cauallero e vna dueña podrian auer, pasando primeramente por muy grandes trabajos e grandes peligros.” (LCZ, 73)

La obra está inmersa en un profundo didactismo que se concretiza en ejemplos y castigos, de esa manera Zifar, como rey de Menton, da a sus hijos una serie de consejos que ejemplifica con relatos edificadores. A continuación se relatan las aventuras de su hijo Roboan.

Zifar dista mucho de ser un caballero andante, no va en busca de aventuras como los personajes posteriores del siglo XVI, él se ve envuelto en una serie de hechos como consecuencia de la envidia de los caballeros del rey, y por ello debe abandonar el reino con su mujer y sus hijos; como Job, Zifar soporta sus infortunios con profundo estoicismo, ya que el rey no lo llama a su lado para la guerra que debe sostener, pues sus cortesanos le han aconsejado⁴⁴, malamente, que no lo haga.

“Hay, mi señor Dios! quanta merced me fazes en muchas maneras, comoquier que no lo merezca y la desauentura corre conmigo en me querer tener pobre y querer me enuiescer con pobreza, por que non puedo seruir a mi señor como yo querria. Pero consuelome, ca creo que aquel es dicho rico el que se tiene por abondado de lo que ha, e no es rico el que mas ha, mas el que menos codicia; e yo, señor, por abondado me tengo de lo que en mi fazes y tienes por bien de fazer.” (*ibidem*, 78)

El caballero no persigue la fama terrenal, sino mejorar aquella que le permita ser buen cristiano, de hecho su guía constante será Dios. Tanto la vida de Zifar como la de Grima, especialmente, está auxiliada por lo sobrenatural cristiano o maravilloso cristiano. No hay intervenciones mágicas ni feéricas en sus destinos, sólo el poder de Dios, de Jesús y de la Virgen María.

Roboan y su hermano Garfin⁴⁵, hijos de Zifar, desaparecen y Grima es raptada por unos marineros que la llevan en un barco. En medio de la desesperación y de la soledad, el caballero oye una voz que proviene del cielo y lo reconforta.

“Mas Nuestro Señor Dios, veyendo la paçiençia e la bondat deste buen cauallero, enbiole vna bos del çielo, la qual oyeron todos los que y eran (...), la qual bos le dixo asy: “Cauallero bueno”, dixo la bos del çielo, “non te desconortes ca tu veras de aqui adelante que por quantas desauenturas te auenieron que te vernan muchas plazeress” (*ibidem*, 139)

⁴⁴ Ningún animal vivía más de diez días en poder de Zifar, al onceno día se morían, esto facilitó la maledicencia entre los cortesanos y le dijeron al rey que Zifar sería costoso para la guerra. LCZ, 76.

⁴⁵ Garfin es llevado por una leona, similar al destino del pequeño Esplandián.

Se unen en estas palabras el milagro y la profecía: las palabras dan a Zifar no sólo el consuelo *ad hoc*, sino también le manifiestan lo que ocurrirá.

Al verse Grima en poder de los marineros, reza a la Virgen María para que la ayude y, debido a Su auxilio, los hombres se matan entre sí. Cuando la dueña sube a cubierta se encuentra con sólo cadáveres y agradece; un niño guía la embarcación: Jesús.

“e non yua ninguno en la naue que la guiase, saluo ende vn niño que vio estar ençima de la vela muy blanco e muy fermoso (...) E este era Iesu Cristo, que veniera a guiar la naue por ruego de su madre Santa Maria.”
(*ibidem*, 144)

El episodio tiene todas las características del milagro hagiográfico y de los *Milagros de Nuestra Señora* de Gonzalo de Berceo. La estructura es la misma: peligro-oración-intervención divina-agradecimiento. Cuando Grima decide marcharse del reino al que había llegado, Jesús niño también va a acompañarla. Como todo episodio milagroso, hay en él cierta violencia, al producir la muerte de los marineros, violencia que contrasta con la infantil imagen de Jesús. Por otra parte, el rey Orbin reconoce que Grima fue auxiliada por Dios, a causa de lo que ella ha relatado al arribar al reino:

“Amigos, non es este fecho del diablo, ca el diablo non ha poder de retener los vientos e las cosas que se han a mouer por ellos; mas esto puede ser fecho por el poder de Dios que fizo todas las cosas e las ha a su mandado.”
(*ibidem*, 146)

Agradecida, Grima pide al rey que le permita construir un monasterio, lugar que se llamará el monasterio de la Dueña Bendicha. La dama vive allí durante nueve años y luego se marcha para buscar a su marido.

La presencia de lo divino es lo que permite a la pareja Zifar-Grima, por un lado, soportar los embates de la vida, como sostén moral y ético, y, por otro, ser auxiliados en situaciones límites. Uno de sus hijos, Roboan debe a un milagro el vencer al rey de Garba y al de Safira, milagro que se produce luego de que el joven emperador se lo pidiera a Dios.

Con la investidura del rey de Menton y para castigar la traición, el caballero Zifar será testigo de lo sucedido en el lago solfáreo. El conde Nason, vasallo del rey, es condenado a muerte y luego sus cenizas son arrojadas al lago “do nunca ouo pes nin cosa biua del mundo” (*LCZ*, 239), lugar que ya contenía los restos de un bisabuelo del conde, también condenado a traición y por eso “bien creo que aquel lugar fue maldito de Dios” expresa el rey de Menton. Por esta razón es un lugar que goza de prácticamente todas las características de los relatos maravillosos feéricos. Se examinarán algunas fuentes de este episodio y de la aventura del Caballero Atrevido.

La tempestad del agua causada por un elemento extraño aparece en la aventura de la fuente en *El caballero del León*, 39, de Chrétien de Troyes. Al derramar agua sobre las gradas se desata una tempestad de tal envergadura que nada vivo queda allí. Se debe observar que el episodio está inmerso en una atmósfera alegórica que concretamente tiene como punto de partida un pecado contra la autoridad, el rey, y un castigo ejemplar, ajusticiamiento del traidor; la reacción que se produce en el lago puede leerse desde la óptica moral y ética, pero coincide con el empleo de un bagaje folklórico variado y colorido. Inmediatamente se comienzan a oír voces incomprensibles y el agua empieza a bullir de tal forma que todos huyen hacia el real. Para muchas creencias lagos y ríos son conductores hacia el Otro Mundo, como en la mitología grecorromana y la celta; con la diferencia de que en la primera, es al mundo de los muertos, el Hades; y la segunda, a un mundo paralelo, al habitat de seres feéricos. Con esta última concepción se presenta el lago solfáreo en el cual se producen grandes maravillas entre las que se hallan las ciudades submarinas en las que vive un ser feérico. En la mitología celta existe una ciudad legendaria de nombre Is que fue tragada por el mar a causa de una

maldición divina, sin embargo, la tradición popular afirma que aún se la puede ver y entrar en ella (*apud* Jean Markale. *Pequeño diccionario de mitología celta*, 85)

En el medio del lago se presenta una dueña quien detiene el movimiento de las aguas.

“e a las vegadas se para vna dueña muy fermosa en medio del lago e faze lo amansar,” (*ibidem*, 239)

La primera asociación que puede hacerse es con la corte submarina⁴⁶ de la Dama del Lago quien arrebatando a Lanzarote de brazos de su madre, se sumerge con él en su corte (*Lanzarote del Lago*, I, 28-37).

Todos los elementos maravillosos están presentados y es el momento del relato del Caballero Atrevido quien es seducido por esta dueña “muy fermosa” y accede a su llamado. Ella lo conduce al mundo submarino.

“e ella fue lo a tomar por la mano e dio con el dentro. E fue lo leuar por el agua fasta que lo abaxo ayuso, e fue lo leuar a vna tierra estraña, e segunt a el semejaua muy fermosa e muy viçiosa.” (*ibidem*, 240-241).

El reino está habitado por caballeros y damas, con hermosos palacios con grandes riquezas, el Caballero Atrevido se ve conducido hacia estas construcciones. En *Lanzarote del Lago* la doncella de la Dama del Lago conduce al maestro de Boores a la corte submarina y deben atravesar unas puertas para entrar en la casa.⁴⁷

Todo este episodio tiene las características de un viaje al Otro Mundo, al estilo de los *lais* o de los relatos artúricos; tampoco falta el motivo del silencio que debe guardarse, situación que se relaciona con la prohibición que el hada le impone al caballero de que se hable de su mutua relación⁴⁸.

La dama del Lago y el Caballero Atrevido tienen un hijo quien crece en poco tiempo, ya que en ese lugar todo tiene un crecimiento acelerado y abundante.⁴⁹

El Caballero Atrevido traiciona a su dama y aquí aparece un anticipo del personaje de la tercera que luego se inmortalizará en *La Celestina*, función que varias veces será llevada a cabo por la confidente de la dama en los libros de caballerías castellanos. Como la primera vez, la curiosidad lleva al caballero a salir del lago e indagar por sus maravillas esta vez acompañado por su hijo, allí se encontrará con aquella que lo llevará hacia la otra dama.

La noticia llega a oídos de la dama del lago solfáreo y lo recibe transformada en diablo⁵⁰, flanqueada por el conde Nason y por el bisabuelo de éste.

“E asentose en vn estrado e tenia el vn braço sobre el conde Nason, (...), e el otro braço sobre el visauuelo que fuera dado otrosy por traydor,” (*ibidem*, 249)

Imagen que se asemeja a aquella de la *Divina Comedia*, en la cual Dante coloca a la traición en el punto más oscuro del Infierno y Lucifer se manifiesta con tres rostros (*apud* Alighieri, Dante, *La Divina Comedia*, Infierno, canto XXXIV).

⁴⁶ Debido a un encantamiento, el lugar parecía un lago, pero en realidad era una llanura. Ver *Lanzarote del Lago*, ob. cit., I, 37.

⁴⁷ No hay descripciones edilicias en la corte submarina, sin embargo se alude a una casa alta con grandes puertas. Ver *Lanzarote del Lago*, I, 123.

⁴⁸ La prohibición o tabú era una de las condiciones que el hada le imponía a su amante, y que, frecuentemente era desobedecida, como el caso del hada Melusina o en el lai de Guigamor. *Apud* JEAN D'ARRAS. *Historia de la linda Melusina*, y MARÍA DE FRANCIA. *Lais*.

⁴⁹ El reino del Otro Mundo se caracteriza por su abundancia y su exuberancia. En la *Vida de Merlin* de Geoffrey de Monmouth, la isla de los Frutos o Afortunada produce de todo por sí sola, no necesita de labriegos que cultiven. *Apud Vida de Merlin*, 32.

⁵⁰ El hijo de ambos se gestó y creció rápidamente, como Merlin que también era hijo del diablo. *Historia de Merlin*, I, 16.

Padre e hijo serán expulsados por la dama-diablo, ya que la han traicionado. Ambos se ven despedidos por una tempestad fuera del lago y son encontrados por los escuderos del caballero. El hijo del caballero y la dama-diablo⁵¹ tendrá por nombre Alberto Diablo.

“Aqueste fue muy buen cauallero de armas, e mucho atreuido e muy syn miedo en todas las cosas, ca non auia cosa del mundo que dubdase e que non acometiese.” (*ibidem*, 251)

A pesar de que el suceso del Caballero Atrevido tiene una variación de tópicos de índole maravilloso feérico, todo está imbuido en una atmósfera cristianizada dada por la presencia del diablo en la demonización de la dama feérica y por la relación de pecado-castigo: al igual que Adán, el Caballero Atrevido es castigado por su curiosidad y debilidad. Este personaje es la contrapartida del caballero Zifar quien no cuestiona y se somete al designio divino.

En “Los hechos de Roboan”, anticipo de un relato de caballerías⁵², el joven caballero viaja hacia las Ynsolas Dotadas en un barco que no tiene timonel⁵³.

“Deque el ynfante se fue ydo en su batel en que el enperador lo metio, non sabie por do se yua nin pudo entender quien lo guiaua; e asy yua rezio aquel batel commo viento.” (*ibidem*, 410).

Roboan llega frente a las puertas del Otro Mundo en el cual entra como en un recinto hermético, sin posibilidad de entrar o salir sin el deseo de la señora del lugar. Es un sitio cerrado con puertas de hierro, una especie de microcosmos.

“E non auia sallida nin entrada ninguna, sy non por vn postigo solo que tenie las puertas de fierro.” (*ibidem*, 410)

El lugar es inaccesible, Roboan es guiado por Dios sin saberlo, ya que una de las doncellas se lo dice. El señorío está totalmente encantado y lo gobierna la hija de la Señora del Paréscer, dama de Yuan, sobrino del rey Arturo, y su nombre es Nobleza. La dama toma a Roboan como esposo para que reine con ella, ya que su anterior cónyuge la había perdido por un mal consejo tomado. Un año dura este matrimonio hasta que Roboan rompe la prohibición y debe irse de las islas.

Nuevamente, se hallan presentes la estructura y los motivos de los relatos con seres feéricos: llegada al lugar, encuentro con el ser feérico, promesa del caballero de mantener el tabú, matrimonio, violación del tabú y expulsión del lugar.

Sin embargo, existe la gran diferencia de que en el *Zifar* el episodio está imbuido por el elemento cristiano, tanto por el designio divino, como por la presencia del diablo, ya que Roboan es tentado por el demonio bajo distintas apariencias (*LCZ*, 415-429). Es importante notar que aquí el diablo reemplaza a aquellos que presionan al caballero para que rompa la prohibición⁵⁴, se debe a que Roboan comete un error al fallar en la confianza de su señora: le pide el último de los animales, un

⁵¹ Curiosamente, Ricardo Corazón de León justificaba sus extravagancias diciendo que descendía de la mujer-demonio, el hada Melusina. *Apud* J.LE GOFF., ob. cit., 16. Debe recordarse la historia de Roberto el Diablo que en España conoce una versión que data de 1509, con algunas diferencias con el roman francés del siglo XII. *Apud* J.M.CACHO BLECUA. “Estructura y difusión de *Roberto el Diablo*”, 35-55.

⁵² “Los hechos de Roboan” es la parte de la obra que más se acerca a un libro de caballerías, ya que Roboan sale a buscar aventuras, mientras que su padre, Zifar, es víctima de una serie de avatares que soporta con resignación y culminan con felicidad.

⁵³ Son varias las formas que tiene el héroe de trasladarse al Otro Mundo; entre ellas por medio del barco sin timonel. *Apud* HOWARD PATCH. *El otro mundo en la literatura medieval*, 60.

⁵⁴ Frecuentemente, el que lleva a la ruptura del tabú es un miembro de la familia, como en el caso del hada Melusina, y a veces, es el mismo caballero, amante del ser feérico.

caballo volador en el cual el caballero sale expulsado de las Ynsolas. Ella, desesperada, llora el abandono de su esposo como lo hiciera Dido con Eneas.

Lo maravilloso feérico se subordina a lo maravilloso cristiano, de la misma manera que lo mágico se subordina a Dios en los libros de caballerías castellanos; en este sentido el *LCZ* es un antecedente de importancia en la presentación y desarrollo de lo maravilloso y de lo mágico para la literatura caballeresca castellana; Dios y la Virgen María son presencias que conducen el mundo de la maravilla y de la magia sin quitarle su esplendor y su condición de *mirabilia*.

Capítulo IV

Aventuras mágicas y maravillosas en *La leyenda del Caballero del Cisne*

La obra forma parte de la *Gran Conquista de Ultramar* aparecida hacia fines del siglo XIII y justifica una genealogía fantástica para Godofredo de Bouillon, aquel que fuera el promotor de la Primera Cruzada.

La *Leyenda* carece de episodios maravillosos feéricos y mágicos, en ella la primacía la tiene lo maravilloso cristiano que se da a través de señales premonitorias y milagros. Dios interviene en forma permanente y constante en los avatares de los personajes.

La historia del Caballero del Cisne aparece en textos medievales relacionada con la leyenda de los niños-cisnes, son relatos en los cuales aparecen seres feéricos masculinos, presencia que se da en algunos *lais*⁵⁵, se los conoce como *chevalier faé*. Uno de los seres feéricos masculinos es el Caballero del Cisne que protagoniza una serie de narraciones de temprano origen; básicamente la leyenda relata que el Caballero del Cisne sale de las aguas del Rin para desposar a una noble mortal con la condición de que no le pregunte quién es, ella viola el pacto y él, ser del Otro Mundo, se marcha para siempre. La hija de ambos será la madre de Godofredo de Bouillon. La leyenda de los niños-cisne se aparece como prólogo a dicha historia.

El relato proviene de cuatro fuentes (*apud* Lawrence Harf-Lacner, *Les fées au Moyen Âge*, 179-196):

- La *Historia septem sapientum* o *Dolophatos* escrita entre 1184 y 1212 por el monje cisterciense Jean de Haute Seille.
- Poema del siglo XII *La Naissance du chevalier du cygne*. Desarrolla el relato de los niños-cisnes.
- Ciclo de Las Cruzadas: a lo largo de los siglos XII y XIII se construye un ciclo épico alrededor de la figura de Godofredo de Bouillon. Las obras son: *La Chanson du Chevalier au Cygne*, *Les enfance Godeffroy*, *La Chanson d'Antioche* y *La Conquête de Jérusalem*.
- Otros textos de diversa índole: *Commentaire sur l'Apocalypse* de Geoffrey de Auxerre, fines del siglo XII; *Chronique* de Phipippe Mousket ; la *Histoire des croisades* de Guillaume de Tyr; la *Continuation de Perceval* de Gerbert de Montreuil y Wolfram d'Eschenbach, ambos relacionan al Caballero del Cisne con el Grial.

La Leyenda del Caballero del Cisne comienza con el relato de los niños-cisnes, la fuente más antigua que se conoce es la de Jean de Haute Seille llamado *Dolophatos*. El relato narra lo siguiente: un joven se interna en el bosque para ir de caza, allí va en persecución de un extraño animal, pero pierde su rastro, llega cerca de una fuente. En el lugar se está bañando desnuda, un hada, una mujer cisne, sorpresivamente le saca su cadena de oro y con ello la posibilidad de que la doncella se convierta en cisne, a cambio de la devolución del collar, el héroe le pide que se case con él. La pareja tiene siete hijos y los niños nacen con sus cadenas alrededor del cuello. La madre del joven no acepta a su nuera y, por medio de un engaño, envía a matar a los siete niños. La reina, madre del joven, les saca a los niños las cadenas y la posibilidad de transformarse en seres humanos, el hada es culpada y castigada siendo enterrada hasta el cuello. Los niños han vivido gracias a la misericordia del servidor

⁵⁵ En el *lai* llamado "Yonec" el ser feérico es un azor y con esa forma entra en la torre en la que está su amada, en el *lai* llamado "Tydorel", un ser feérico visita a una dama que no puede tener hijos con su marido, se convierte en su amante y tienen un niño llamado Tydorel quien jamás duerme. *Apud* MARÍA DE FRANCIA, *Lais*, 105-117 y *Nueve lais bretones*, 73-81.

de la reina, estos son recogidos por un ermitaño que los cría. Pasados siete años, el caballero los encuentra en el bosque, pero al querer alcanzarlos, ellos desaparecen. Éste le relata a su madre lo ocurrido y la reina sospechando lo que puede ser, envía al servidor a que les saque a los infantes las cadenas de oro y se las traiga, así se hace, salvo con uno, del cual no puede obtener lo que busca. La reina emplea las cadenas para hacer un recipiente, sin embargo, los collares no pueden fundirse debido a su origen maravilloso y uno de ellos se daña a causa de los golpes. El orfebre realiza el recipiente con otro oro y guarda los collares en un cofre, consecuentemente los niños no pueden recobrar su forma humana, condenados a permanecer como cisnes. El que tenía aún el collar, una niña, sale a mendigar y llega al castillo de la reina, el caballero la halla y habla con ella, gracias a esto descubre el horrible engaño de su madre. Descubierta la traición de la reina, los niños recuperan las cadenas, pero una de ellas está defectuosa y ha perdido su virtud, su poseedor queda permanentemente transformado en cisne y será el encargado de llevar el barco en el que irá el Caballero del Cisne (L. Harf-Lacner, *Les fées au Moyen Âge*, 185-186).

La Naissance du chevalier du cygne desarrolla un relato similar, pero desprovisto de todo elemento sobrenatural. El hada es reemplazada por una joven que baja de la montaña a la cual el rey Lotario pide en casamiento, sin embargo, la doncella está dotada de un poder adivinatorio que le permite predecir su muerte en el parto, el nacimiento de los siete niños que llevarán una cadena de oro al cuello, provista por un ángel, y las hazañas que cumplirán en ultramar sus descendientes (L. Harf-Lacner. *Les fées au Moyen Âge*, 186-187).

Ambos relatos narran la persecución del héroe a un ciervo de notables características antes del encuentro con la doncella, episodio que no aparece en *La leyenda del Caballero del Cisne*. Ysonberta, la doncella, se esconde en los dominios del conde Eustacio, pues no quiere casarse.

“E mientra aquella ynfante se asolaçaua por allý, andaua y entonçes aquel conde Eustacio buscando venados con sus monteros e con sus omes. Los canes de la caça, que andauan delante del conde, vieron la donzella e fueron yendo contra do ella estaua; (...). La ynfante, con el grand miedo que ouo de los canes, metióse en vna enzina hueca que falló y çerca, (...). E el conde entonçe oyendo a los canes latir e ladrar tan apriesa e tan afincadamente, (...) fuese para allý do los oyó; et quando llegó oyó las bozes que la ynfante daua dentro en el tronco del enzina con el gran miedo que avía de los canes que la morderien.” (LCC, 27)

A pesar de la racionalización de lo maravilloso que se ha hecho en esta versión del relato, pueden señalarse algunos rastros del encuentro feérico: el tópicos de la caza, el bosque y el hueco de la encina que reemplaza a la fuente. El espacio de lo misterioso persiste:

“Et el conde a esa ora que oyó las bozes de muger fue maravillado, ca nunca en ningund tiempo en aquella tierra le acaesciera que ningund omne nin muger fallase en aquel monte dehesado, lo vno por quel monte era mucho espeso, lo al por que era tan temeroso que ninguno non osaua por ay andar nin entrar por razón de los muy fuertes venados que ende avía...” (ibidem, 27)

El campo semántico de maravilla ilustra lo sorprendente, como puede observarse en el texto citado. Lo sobrenatural en la historia del Caballero del Cisne quedará asimilado a lo religioso, al milagro traducido en sueños premonitorios o apariciones angélicas, de forma similar a los textos bíblicos. De esta manera reciben los collares los siete recién nacidos:

“e asý commo cada vno naçie venía vn ángel del cielo e ponía a cada vno vn collar de plata al cuello.” (ibidem, 34)

Los collares serán los objetos a través de los cuales Ginesa, su abuela, los reconocerá y enviará a dos escuderos a matarlos, pero al quitárselos los jóvenes se transforman en cisnes.

Una de las características de la cristianización de lo feérico en la obra es la elección divina, semejante al concepto de unción bíblica: los infantes están llamados a un prometedor futuro, Dios los ha señalado y enviado Su mensaje por medio del ángel. Sin embargo, la historia continúa con uno solo de ellos y con su hermano convertido en cisne para siempre.

“Tornados aquellos çisnes moços e cobrados el conde sus fijos, aquel vno que fincaua çisne por rrazón del collar que fallesciera, de que fizieran la copa, començó a dar muy grandes gritos e tirarse las pendolas e mesarse todo. E tan grandes eran los gritos e las bozes que él daua que todo el lago rretenía, (...). Pero desque vido que se yban sus hermanos, començóse a yr con ellos; e quando esto vió el conde, plogóle mucho e mandó fazer sobir sobre vna acémila con él.” (*ibidem*, 74).

Otra observación que puede hacerse con respecto a lo anterior es la inclusión del personaje del ermitaño llamado Galliel quien será el que críe a los jóvenes, sin embargo, sobrevive el sustrato feérico al ser una cierva quien alimenta en los primeros momentos a los jóvenes abandonados.

El joven que había combatido por su madre es el que se convertirá en un invencible caballero y será llamado el Caballero del Cisne por su extraña compañía.

“Et aquel moço que lidió por su madre ouo esta gracia de nuestro Señor Dios sobre todas las gracias que Él fiziera: que fuese vençedor de todos los pleytos e de todos los rryebtos que se fiziesen contra dueña que fuese forçada de lo suyo o rrebtada commo non devía. E aquel su hermano que fincara çisne, que fuese guiador dél a aquellos lugares do tales rreutos o tales fuerças se fiziesen a las dueñas.” (*ibidem*, 75-76).

El Caballero del Cisne parte en un batel, embarcación que suele aparecer en el mundo maravilloso feérico, conducido por su hermano el cisne; el barco llevará al caballero a las tierras de la duquesa de Bullón quien está siendo atacada por el duque de Sansoña. El cruce al Otro Mundo se ha racionalizado, es el cruce a tierras de combates y batallas; no al mundo de las hadas, sin embargo, se desliza otro tópico de los relatos feéricos: la prohibición o tabú. El Caballero del Cisne se casa con Beatriz, hija de la duquesa de Bullón, con la condición de que ella no le pregunte por su origen ni por su nombre, además le advierte que cuando el cisne acuda a buscarlo, deberá irse.

Los sueños y las visiones proféticos que provienen de Dios, aparecen en el relato con la función de enterar a los protagonistas de lo que ocurrirá, reemplazando cualquier posibilidad de poderes extraordinarios de los personajes. Se recordará que, a pesar de la abstención de lo feérico en *La Naissance du chevalier du cygne*, la joven tiene el don de la adivinación.

Existen dos episodios en la vida del ya Caballero del Cisne y Beatriz, su esposa, que deben interpretarse como milagros, sin embargo, el segundo podría ser una manifestación feérica, si no fuera por el contexto de la obra, tal vez recordando aquel suceso del asiento peligroso en La Tabla Redonda, dentro de los relatos artúricos (*Lanzarote del Lago*, VIII, cap. CLXXI, 1716-1719, 1731-1732).

La primera manifestación del poder divino sucede en una batalla:

“e çiertamente ovieran los muertos e presos a todos sy non por el grand milagro que Dios contra ellos mostró; que asý como los de Sansona yuan derramados contra ellos, desçsendió sobre ellos del çielo vna nube muy pequena et della salió vna escoridad tan grande que a todos ellos quitó la vista e los çegó ay; e non se conocían vnos a otros e començaron se a ferir tan de rrezio (...). E quando el Cauallero del Çisne esta maravilla vio, llamó a los suyos e salió a vna parte con ellos e díxoles asý: “Amigos, conortad vos

e gradesçed e load mucho a Dios la grand merçed que vos oy fizo” (*ibidem*, 189).

Dios ha escuchado la plegaria del Caballero del Cisne y le ha enviado una golondrina blanca como mensajera de esperanza, ya que le dice que Jesús y La Virgen lo ayudarán a recuperar a su mujer y a vencer en la batalla.

En el segundo suceso, el fuego comienza, sin causa comprobable, y el palacio en el que se guardaba el cuerno que el Caballero del Cisne dejara al cuidado de su mujer se consume en el fuego. En medio de la catástrofe un enorme cisne blanco llega para rescatar el cuerno y llevárselo.

“E en quanto ellos asý estauan catando vieron venir vn çisne muy grande a maravilla bolando por el ayre tan blanco commo la nieue; e quando llegó al lugar del fuego boló tres vezes derredor dél e dio vna muy grand boz; desý acogió las alas e metióse por medio del fuego por la puerta del palacio por do salía la llama mayor e entró asý que sól no se le sernuçio vna péndola nin le enbargó ý el fuego nin le fizo ningund pesar en cosa que fuese. E tomó el cuerno de marfil en el pico por los colgaderos e salió con él por medio de la puerta muy desenbargada mente e syn ningún peligro” (*ibidem*, 266).

El grito del cisne señala el final de la presencia del Caballero del Cisne en las tierras de Boullón y la reclusión de Beatriz en un monasterio, Ydan contraerá matrimonio con el conde de Boloña y será la nueva condesa de Boullón.

El alcance del poder de Dios para proteger a sus elegidos es ilimitado, por un lado, como en el cruce del Mar Rojo, Dios dispone de la naturaleza impidiendo que los enemigos obtengan la victoria; por el otro, como en el episodio bíblico de la zarza ardiente, Él confirma Su preferencia y castiga a aquellos que desobedecen Su mandato, pues Beatriz había sido visitada en sueños por un ángel quien le había advertido que nunca preguntara por la procedencia del Caballero del Cisne. Indudablemente, Beatriz es castigada por su osadía; sin embargo, en su hija Ydan vendrá la redención y de ella nacerá Gudufre, el futuro rey de Jerusalén.

A pesar de que se produce un deslizamiento hacia lo maravilloso cristiano, se pueden reconocer algunos elementos del mundo feérico, así como debajo de la cristianización de ritos y ceremonias paganas existen aún huellas de antiguas creencias.

TERCERA PARTE

LA MAGIA Y LO MARAVILLOSO EN LA LITERATURA CABALLERESCA CASTELLANA

Introducción

El universo ficcional de los libros de caballerías está poblado de entidades ultramundanas que contribuyen a forjar la personalidad del héroe: encantadores, objetos mágicos, seres fabulosos, mensajes enigmáticos y lugares extraños atraen la disposición que el caballero andante tiene hacia la aventura y a ello se suma el deseo de alcanzar la fama entre sus pares; todo unido da como resultado la configuración del héroe caballeresco. En determinado momento, éste se siente impulsado a salir, a buscar aquel espacio que le permita indagar en lo desconocido, descubrir sus capacidades, encontrar cuál es su identidad; para tal accionar necesita una señal, un aviso que le dé seguridad en su decisión y de esta manera se hacen presentes los elementos sobrenaturales: un mensaje profético a través de una carta, de un sueño o de unas palabras enigmáticas; unas armas traídas por una doncella o doncel de parte de un sabio encantador; es en este contexto donde las aventuras mágicas y maravillosas comienzan para el héroe: un primer contacto sobrenatural que llama a las puertas de su incipiente heroicidad y, a su vez, es elegido para llevar a cabo las más extraordinarias empresas. Joan Ramón Resina en su artículo define el proceso de la aventura como un encuentro:

“Para el caballero, pues, el mundo cotidiano es proclive a desdoblarse para adquirir vuelo semántico, es un mundo que segrega a otro mundo más rarificado y a la vez más pleno. (...) cuando el caballero se aproxima a sus límites debe dar el salto a otra incógnita realidad si no quiere convertirse él mismo en cabo del fin del mundo.” (Joan Ramón Resina. “El discurso parabólico”, 34).

La aventura⁵⁶ conlleva en sí un proceso cognoscitivo, pues como se advirtió anteriormente, el caballero andante se sumerge en un ámbito que constantemente lo impulsa a la indagación de todo y de sí mismo, así Palmerín, percibe que es diferente y resuelve partir.

“—Yo no sé si mi padre es villano— dixo Palmerín—, mas mi corazón mucho me esfuerça a las nobles cosas.” (*PdO*, cap. XIV, 50)

Amadís también demuestra su condición noble desde pequeño.

“su ingenio era tal, y condición tan noble, que muy mejor que otro ninguno y más presto todas las cosas aprendía. El amava tanto la caça y monte, que si lo dexassen nunca dello se apartara tirando con su arco y cevando los canes.” (*AdG*, I, cap. III, 262)

⁵⁶ El concepto de “aventura” tuvo una evolución que fue entendida como azar, fortuna hasta concebirla como proceso interior. *Apud* ERICH KÖHLER, *La aventura caballeresca*, especialmente 62-82.

Una señal produce el toque de alerta en la joven personalidad de Polendos, que lo impulsa a cuestionar a su madre sobre su identidad.

“—¡Ay, Polendos! ¡Cómo no pareces a tu padre, aquel famoso emperador de Constantinopla, que en él siempre ouo toda mesura e bondad para los grandes e los pequeños y esta mesura no hallo yo en ti que has reydo del mal que este tu donzel me fizo!” (*Prim.*, I, cap. VIII, 87)

El deseo innato que moviliza al joven a la vida errante de las aventuras⁵⁷ y la necesidad de saber sobre su identidad son los resortes por medio de los cuales se emprende el camino hacia la búsqueda esencial, hacia la concreción del ser caballeresco; la decisión se toma en soledad y se parte secretamente del seno familiar, sin el conocimiento de otros; de esa manera Belcar decide comenzar su vida de aventuras:

“E pensando en muchas cosas acordó de salir de la corte del emperador lo más encubierto que pudiesse y no lo fazer saber a persona del mundo y no lleuar(o) consigo sino vn escuder[o]” (*ibidem*, cap. I, 56).

En otras oportunidades, el joven enfrenta abruptamente una aventura de la cual participa sin titubear, así como lo hace Amadís con los peones del caballero Galpano, al ser solicitado su auxilio por una doncella:

“— Agora lo veréis— dixo él. Y metió mano a la espada y dexóse ir a ellos y dio a uno que alçava una acha para lo ferir tal golpe, que el braço le cortó y le echó en tierra.” (*AdG*, I, cap. VI, 294)

El héroe es, de una manera u otra, arrojado a la vida de desafíos permanentes, debe poner a prueba su valentía y su caballerosidad, sin tener el tiempo para medir a su contrincante, no hay posibilidad de reflexionar acerca de los peligros, y si se hace, es considerado una debilidad, como le ocurre al joven Palmerín frente a la sierpe de la montaña de Artifaria.

“Palmerín no sabía cómo la acometer e muchas vezes salió por yr a ella e tantas vezes se tornava, tanto que de sí mismo tomó vergüença e dixo: «Palmerín, no es éste el esfuerço que tenías delante de Floendos e de la Infanta, su hermana.» E si/nóse muchas vezes y encomendóse a Dios” (*PdO*, cap. XVII, 61)

Los seres con poderes sobrenaturales se hacen presentes en el comienzo de la vida caballeresca del joven como las divinidades antiguas en el pasado; encantadores y sabidores guían al héroe en el camino de las caballerías: profecías, señales, armas. Con todo el arsenal mágico, el mago guía y colabora en la realización de ese ser caballeresco, indudablemente hay variaciones, la presencia de estos personajes difiere en cada obra y en cada una tiene sus características propias.

⁵⁷ Joseph Campbell define la llamada de la aventura como un primer estadio del periplo mitológico y significa “que el destino ha llamado al héroe y ha transferido su centro de gravedad espiritual del seno de su sociedad a una zona desconocida.” JOSEPH CAMPBELL. *El héroe de las mil caras*, 60.

El objetivo de esta investigación es presentar un panorama de las aventuras mágicas y maravillosas de la literatura caballerescas castellana, tomando como material básico diez obras de las cuales se irán examinando los siguientes aspectos:

- Encantadores y hechiceros.
- El espacio de la profecía.
- Topografía maravillosa.
- Bestiario.
- El universo de los objetos mágicos.
- El papel de la Fortuna en el ámbito de lo maravilloso.
- Lo maravilloso como progresiva superación y acceso a la realización del héroe.

El corpus seleccionado es: *Amadís de Gaula*, *Sergas de Esplandián*, *El baladro del sabio Merlín*, *Palmerín de Olivia*, *Primaleón*, *Claribalte*, *Cirongilio de Tracia*, *Tristán el joven*, *Belianís de Grecia* y *El Caballero del Febo*.

Esta tesis procura dar una visión abarcadora en sus aspectos más esenciales, si bien cada uno de ellos puede ser tema, a su vez, para un trabajo individual.

Capítulo I

Encantadores y hechiceros

La presencia femenina

La multifacética galería de personajes mágicos que pueblan el mundo de la literatura caballeresca tiene una tradición literaria que se entronca con el mundo pagano. Deudores de este universo en el que conviven seres feéricos del Otro Mundo con las divinidades del Olimpo grecorromano, los encantadores y sabidores de las aventuras caballerescas castellanas participan de ambos y de esta fusión nacen aquellos seres que contribuyen a la realización plena del caballero andante.

Dentro de la esfera del quehacer mágico existe una jerarquía que se relaciona con la importancia del mago en la vida de los personajes; de esta manera se hallan ayudantes u oponentes. En ambas categorizaciones pueden encontrarse aquellos que son **omnipresentes** quienes se manifiestan en prácticamente toda la obra y, por otro lado, los que pueden denominarse **episódicos**, pues aparecen sólo en algunos capítulos.

En el primer caso, se aproximan en gran medida a las antiguas divinidades paganas, quienes protegen al héroe a fin de que alcance su cometido. Palas Atenea es uno de los seres del Olimpo que se ha convertido en arquetipo de guardiana divina, estableciendo una serie de características que delinearán a personajes de esta índole en la cultura de Occidente: poderes sobrenaturales, don de la omnisciencia y la capacidad metamórfica; Odiseo logra llegar a Ítaca gracias a la ayuda de Atenea, pero también por su valentía y determinación, al igual que el caballero andante. Las divinidades eligen a aquellos hombres que son virtuosos y capaces de llegar a su objetivo, dispuestos a aceptar la llamada a la aventura.

Sin embargo, no puede trazarse una línea directa entre las divinidades paganas y los encantadores de los libros de caballerías, pues los últimos son seres mortales que tienen conocimientos de magia y sus antecesores son divinidades, por lo tanto es necesario encontrar un escalón intermedio y este es el de los seres feéricos.

Según la tradición clásica, las hadas medievales tienen relación con la mitología grecorromana, sin embargo, el acervo popular contribuyó a conformar al futuro personaje feérico debido a su característica eminentemente erótica que no se halla en los seres de la cultura de la antigüedad clásica. Isidoro de Sevilla explica la diferencia entre fata y parcas.

“Tria autem fata fingunt in colo et fuso digitisque filum ex lana torquentibus, propter tria tempora: praeteritum, quod in fuso iam netum atque involutum est: praesens, quod inter digitos neentis traicitur: futurum, in lana quae colo implicata est, et quod adhuc per digitos neentis ad fusum tamquam praesens ad praeteritum traiciendum est. Parcas appellatas, quod minime parcant. Quas tres esse voluerunt: unam, quae vitam hominis ordiatur; alteram, quae contexat; tertiam, quae rumpat. Incipimus enim cum nascimur, sumus cum vivimus, desiimus cum interimus.”
(Isidoro de Sevilla, *Etimologías*, VIII, 92-93)⁵⁸.

⁵⁸ www.thelatinlibrary.com 22/12/05

Más adelante describe a las ninfas como divinidades acuáticas y del bosque, pero no habla de la atracción hacia los mortales.

“Nymphas deas aquarum putant, dictas a nubibus. Nam ex nubibus aquae, unde derivatum est. Nymphas deas aquarum, quasi numina lympharum. Ipsas autem dicunt et Musas quas et nymphas, nec inmerito. Nam aquae motus musicen efficit. [97] Nympharum apud gentiles varia sunt vocabula. Nymphas quippe montium Oreades dicunt, silvarum Dryades, fontium Hamadryades, camporum Naides, maris Nereides.” (Isidoro de Sevilla, *Etimologías*, VIII, 96-97)⁵⁹

Al explicar el aspecto erótico repite a San Agustín y menciona a incubos que se unen a animales y, a veces, a mujeres; sin embargo, la posibilidad opuesta no se plantea. Buchard, obispo de Worms, en su obra *Decretum*, que data del siglo XI, habla de dos clases de mujeres sobrenaturales: las Parcas o *Fatae* quienes tienen en sus manos la vida de un hombre y las *agrestes feminae* que se unen a mortales cuando desean y también pueden desaparecer cuando así lo disponen.

Se unen dos tradiciones: la culta y la popular, la antigüedad clásica y el imaginario colectivo. Sin embargo, las hadas comparten más características con las *agrestes feminae* que con las Parcas, ya que estas últimas no tienen el carácter erótico de las jóvenes del bosque, y sí lo tienen las hadas. La creencia en estos seres parece ser anterior al advenimiento del cristianismo, el obispo de Worms las caracteriza de esta manera:

“—Credidisti quod quidam credere solent, quod sint *agreste feminae*, quas *sylvaticus* vocant, quas dicunt esse corporeas, et quando voluerint ostendant se suis amatoribus, et cum eis dicunt se oblectasse, et item quando voluerint, abscondant se et evanescant?”

(Harf-Lacner. *Les fées au Moyen Âge*, n.19, 24)

Las hadas medievales tienen como característica distintiva su condición amorosa, aunque también intervienen en el destino de los héroes. La facultad de amar a los mortales y unirse a ellos es lo que distingue al hada del Medioevo de las antiguas divinidades paganas del panteón grecorromano y germano. Estos seres feéricos femeninos aparecieron en la literatura erudita a partir del siglo XII, sobre todo, en el *roman courtois* y en los *lais* bretones de María de Francia y en los anónimos. Según los relatos feéricos medievales, las hadas se caracterizan por ser hadas madrinas o hadas amantes.

Las hadas madrinas derivan de las antiguas diosas de la cultura antigua grecorromana o de la mitología germana con las llamadas Normas, para hablar sólo de las principales; sobre las primeras se señaló a las Parcas romanas y también deben recordarse las Moiras griegas, ambas presentadas en triadas, llamadas por ello *tria Fata* y asociadas al destino del hombre; las Moiras eran hijas de Zeus, llamadas Cloto, Laquesis y Atropos. Una de ellas hilaba el hilo de la vida, otra lo iba enrollando y la tercera lo cortaba en el momento de la muerte; las Parcas reproducen el modelo griego. En *La Odisea*, Palas Atenea recuerda al joven Telémaco la virtud igualadora de las Moiras.

“Mas ni aun los dioses pueden librar de la muerte, igual para todos, a aquellos que les son más queridos, cuando la fatal Moira llama a su puerta.”
(*Odisea*, canto III, 51)

Las divinidades germanas eran tres vírgenes gigantes y muy crueles. Se llamaban Urd, Verdandi y Skuld, vocablos que significan Pasado, Presente y Futuro. Se encargaban del árbol Ygdrasil, el árbol cósmico, junto al cual vivían y su función era decidir sobre el destino de los

⁵⁹www.thelatinlibrary.com 22/12/05

hombres. Junto a la cuna del recién nacido siempre había una Norna para decidir sobre la vida del pequeño. Así las describen los versos de la *Edda Mayor*.

“Vienen de allá muy sabias mujeres,
tres, de las aguas que están bajo el árbol:
una Urd se llamaba, la otra Verdandi,
—su tabla escribían— Skuld la tercera
los destinos regían, les daban sus vidas
a los seres humanos, su suerte a los hombres.”

(S.Sturlson, *Edda Mayor*, v. 20, 26-27)

En la *Edda Menor* aparecen estas divinidades ubicadas bajo el árbol cósmico, un fresno.

“Una hermosa sala se alza al pie del fresno, junto a la fuente, y en aquella sala están las tres mujeres que se llaman Urd, Verdandi y Skuld. Estas mujeres hacen las vidas de los hombres y son las que llamamos las nornas; pero hay más nornas, y vienen a cada niño que nace para hacerle su vida.”
(S.Sturlson. *Edda Menor*, parágrafo 14, 47)

Los tres modelos están asociados al destino del ser humano. La escena clásica de la literatura medieval con respecto a las hadas madrinas consiste en el banquete que se les brindaba en relación al nacimiento de un nuevo hijo, si alguna de ellas no era bien atendida, enviaba una maldición sobre el pequeño. Como ejemplo baste mencionar a Oberón, personaje de la obra francesa *Huon de Burdeos*; este ser feérico, hijo de Julio César y Morgana, recibe la maldición de un hada contrariada.

“Con gran alegría se celebró mi nacimiento: convocaron a todos los nobles del reino, y las hadas acudieron a visitar a mi madre. Una de ellas se sintió contrariada y me dio el don que podéis ver: sería un enanito giboso.” (*Huon de Burdeos*, XXVI, 105)

El *Roman d'Aubéron*, obra que antecede al texto mencionado, relata la infancia de Oberón, el pequeño rey de Féerie. Brunechaut, hija de Judas Macabeo y futura abuela de Oberón, recibe en su nacimiento la visita de cuatro hadas: Heracle, Mélior, Sebile y Marse quienes le otorgan sucesivamente diversos dones, uno de ellos le impone ser reina de Féerie, prefigurando la suerte de su nieto (*apud* L. Harf-Lacner, *Les fées au Moyen Âge*, 32-33). Además de intervenir en el destino del héroe desde su nacimiento, las hadas contribuyen a que se cumplan las profecías.

A medida que el personaje del hada se va conformando y manifiesta en la literatura francesa durante el siglo XII, en el siglo XIII y siguientes comienza a racionalizarse, y a demonizarse. Dos ejemplos bastan para demostrar este último proceso: uno es el hada Melusina y el otro, la reina Sibila, ambas se transforman una vez a la semana en serpientes: la primera se produce por una maldición y la segunda, por costumbre del lugar. Melusina, resignada a aceptar su destino, hace prometer a su marido Raimondin que no la verá los sábados; sin embargo, a instancias de su cuñado, el esposo no puede resistir y descubre el secreto de su mujer, inmediatamente Melusina se marcha transformada en mujer-serpiente. Sibila es la poderosa reina de un sitio que tiene todas las características del Otro Mundo: un lugar apartado, una cueva, en la que se vive con todos los placeres y en el cual el tiempo es eterno,

una vez a la semana las damas se retiran del lado de sus amantes para ir junto a su reina y transformarse en serpientes y culebras (*apud* Antoine De la Sale. *El paraíso de la reina Sibila*, 27).

Por otro lado, las hadas comienzan a evolucionar en mujeres que saben de magia, pero son seres mortales, mujeres sobrenaturales, las llama Harf-Lacner, quienes están en contacto con el Otro Mundo por sus poderes mágicos, pero no son seres sobrenaturales; sin embargo, el nombre de hada se continúa empleando para esta clase de seres femeninos, por ejemplo en el *Lanzarote del Lago*, Morgana aparece como hada, cuando, en realidad, no lo es.

“sabía de encantamientos y de sortilegios más que ninguna mujer; por el gran empeño que puso en ello, dejó de frecuentar a las gentes, y vivía día y noche en grandes bosques solitarios.” (*Lanzarote del Lago*, III, cap. XCIII, 839)

Morgana es un personaje nefasto para la corte artúrica, está cargado de maldad hacia Arturo, Ginebra y Lanzarote, especialmente. En la misma obra se aclara, al hablar de la Dama del Lago, que hada es alguien que sabe de encantamientos y que en Gran Bretaña abundaban más que en otras tierras. Niniana, la Dama del Lago, había aprendido el arte de la magia con el mago Merlín. (*Lanzarote del Lago*, I, 34-37)

Ambas definiciones de hada manifiestan una confusión en el significado del vocablo, no obstante, también se vislumbra un deseo de racionalizar a este personaje que se vincula con antiguas creencias paganas. Las hadas de los *lais* y del *roman* dejarán paso a mujeres que aprendieron el arte de la magia.

En las aventuras de los caballeros castellanos, el quehacer mágico construye encadenadamente las peripecias de los personajes principales y de los secundarios. Este universo de la magia está sometido al poder de Dios, es decir, que el poder divino está por encima del poder mágico. De esta manera lo expresa Urganda luego de la gran batalla entre el rey Lisuarte y Amadís.

“Mis señores, yo supe, sin que me fuesse dicho, esta tan gran fiesta sobre tantas muertes y pérdidas que por vos han passado; y Dios es testigo, si algo o todo de aquellos males por mí pudieran ser remediados, que por ningún trabajo de mi persona dexara de poner en ello mis fuerças. Mas como de aquel alto Señor permitido estoviesse, fue en mí con su gracia de lo saber, mas no de lo remediar; porque lo que por Él es ordenado, sin Él ninguno es poderoso de lo desviar.” (*AdG*, IV, cap. CXXVI, 1628)

El caballero andante siempre pide ayuda a Dios antes de un combate, los magos admiran el servicio que el héroe le brinda.

“—¡O, cavallero! —dijo Urganda—. Aunque con todos los príncipes del mundo alguna templança yo tuviese en las cerimonias no la terné contigo, no tanto por el tu gran estado como por te ver tan encendido en el servicio del Señor de la verdad; que el que desta excelencia y cathólica obra carecce, en ninguna otra, por grande que sea, puede con ninguna gloria permanecer.” (*Sergas*, cap. CVIII, 580)

La responsabilidad que Dios tiene sobre el destino del héroe es señalada por los mismos magos.

“—Buen cavallero don Cirongilio, suplícoos, si de lo que demandáis no os diere tan cumplida cuenta como dessea vuestro coraçón, me perdonéis y no

pongáis culpa a la voluntad que tengo de serviros; pues que la del soberano Dios la desvía y aparta del camino que elegir querría, porque su providencia inviolable en cosa no sea ofendida y estorbada, antes la orden de los hados e dispensación proceda al fin determinado por naturaleza.” (*CdT*, I, cap. XVIII, 69)

La astrología, como parte de la magia, también es permitida por el Todopoderoso, formando parte del conocimiento del mago. En el siguiente fragmento de *CdF* se observa esta dependencia entre Dios y el poder mágico: la princesa Briana, presa de la desesperación, será consolada por el saber de un mago.

“que no fuera mucha su vida si Dios de su divina mano no la tuviera, permitiendo que fuese consolada por un grande sabio en el arte mágica, de quien después haze mucha mención esta historia, a quien permitió Dios que la prisión del emperador, con todo lo que avía sucedido, fuese descubierto, alcançando por los signos y planetas celestiales y operaciones naturales lo que parece a nosotros imposible.” (*CdF*, I, cap. XV, 112)

Artemidoro, el sabio mago que seguirá los pasos de Rosicler, hermano del Caballero del Febo, se reconoce, de alguna manera, instrumento de Dios.

“Y porque a mí no es dado de descubrir más los grandes secretos y misterios de Dios hasta que su voluntad sea de los manifestar a todos, no quiero deziros más, ni vos me lo preguntéis; quel tiempo dará testimonio dello.” (*ibidem*, cap. XXXI, 271)

En algunos casos, la astrología forma parte del conocimiento de los llamados hombres sabios quienes frecuentemente tienen la función de interpretar los sueños o predecir. La princesa de Inglaterra sabe por los hombres sabios que se casará con un caballero extranjero.

“Y pienso que aqueste cauallero ha de ser mi marido y señor, y no otro. Yo dixé, algunos tiempos, a Lucrata, mi prima, que según la razón de la estrología y las partes que están por muy cientes hombres notadas de mi nacimiento, assí se auía de cumplir.” (*Clar.*, cap. X, 93)

El nacimiento del Caballero del Febo se ve coronado por una conjunción de situaciones astrológicas que el sabio Lirgandeo manifiesta como el remedio a males presentes y futuros.

“porque les dixo que no tuviessen pena alguna por el reino de Persia, porqué hallava que hazia las partes de poniente, entre christianos, era nascido un cavallero en el más felice y venturoso signo y punto que jamás avía nascido cavallero.” (*CdF*, I, cap. XVI, 119)

Como en los cuentos de hadas, la mujer tiene un papel preponderante dentro del universo mágico del héroe. Interviene en su prehistoria, anticipando su nacimiento por medio de sueños o profecías. Sus nombres van acompañados de adjetivos como encantadora, sabidora, desconocida

o de epítetos como de la ínsula no hallada o del secreto castillo. Estos vocablos nos remiten a su condición de misteriosas damas quienes como Morgana o la Dama del Lago, prefieren la soledad de su reino para llevar a cabo sus estrategias. Sin embargo, cuando aparecen en la corte del emperador o del rey lo hacen con todo el lujo de que su poder es capaz.

Aunque mayormente los magos son personajes femeninos, también aparecen hombres que siguen los pasos de Merlín y auxilian al caballero en sus azarosos derroteros o le obstaculizan el camino, seres a los cuales se hará referencia más adelante.

La encantadora amadisiana sienta las bases de lo que serán sus sucesoras en el ámbito de lo caballeresco castellano. En su mayoría, las magas tienen características de hadas madrinas, sin embargo, las virtudes del caballero se dan por su linaje y no por la donación de estas; desde pequeño, el héroe demuestra tener condiciones para ejercer la caballería, en ningún momento Amadís se convierte en pescador como su padre adoptivo ni Palmerín, en colmenero como el suyo, Belianís demuestra muy joven que puede vencer a un oso, el Caballero del Febo debe afrontar una aventura extraña desde muy pequeño, ya que en un barco se aleja de los suyos, lo importante es que en estos textos el héroe tiene cualidades especiales para afrontar los peligros y la ayuda constante de magos y, principalmente de Dios; sin embargo, el caso de Palmerín de Olivia parece ser distinto, pues hay una donación hecha por las hadas de la isla de Carderia: él acaba de vencer a la sierpe de la montaña de Artifaria y yace casi muerto. Las damas se compadecen y le otorgan ciertos dones.

“—Yo quiero ser la maestra de Palmerín e sanallo de sus llagas, pues no hay cosa que más menester le faga.

La otra le dixo:

—Pues, yo quiero encantalle de tal manera que de aquí adelante ningún encantamiento le pueda nuzir ni comprehender.

La otra dixo:

—Pues vosotras le fazéys tanto bien, yo le quiero fazer otro servicio del qual será muy contento: encantarle de tal manera que la primera vez que vea a su señora Polinarda la encienda en tan demasiado amor que jamás lo pueda olvidar por cuytas que por él passe.” (*PdO*, cap. XVII, 62-63)

A pesar de que se las llama hadas no son más que mujeres sobrenaturales como indica Harf-Lacner, pues tienen conocimiento sobre magia. En el fragmento anterior se señala la actividad que ejercen y cómo la aprendieron.

“vinieron las tres fadas que vos deximos que allí solían venir en quatro tiempos del año a coger sus yervas para fazer sus encantamientos, que en aquella montaña las había más que en otra. E queremos que sepáys, que estas tres fadas eran hermanas, fijas de un cavallero señor de la ysla de Carderia; y este cavallero fue el mayor sabidor que hovo en su tiempo e las fijas dependieron d’él tanto que le passaron en saber, e todos los de aquella tierra las llamavan fadas porque yvan a ellas a saber las cosas que le fazían menester.” (*ibidem*, 62)

Ciertamente las tres comparten características con las hadas de los relatos medievales en los cuales éstas se hallaban presentes en el nacimiento o infancia del héroe o heroína, como en la historia de Francelina⁶⁰, hija de la reina de Tesalia en que se refiere de qué manera dichas mujeres se harán cargo de la niña por pedido de su madre.

⁶⁰ Para la historia de Francelina ver *PdO*, cap. CXIX, 406-407.

“e que si la Reyna les quisiesse dar a ellas su fija que ellas la pondrían en tal lugar adonde ella fuesse muy viciosa e los estremados cavalleros en armas la viniessen a buscar, e que supiesse que por amor d’ella avía de ser libre su padre.” (*ibidem*, cap. CXIX, 407)

Ambos fragmentos dejan entrever cierto sustrato medieval que subyace aún en estos textos del siglo XVI; por ello se produce la confusión que hay con el término *hada*, la misma que tres siglos antes se había visto en *Lanzarote del Lago* con respecto a Morgana. Sin embargo, el narrador dice que las “llamavan hadas” y no que lo fueran, pues la equivocación parece estar en los pobladores de la isla. Como fuere, no hay todavía una conceptualización clara de este término, aún subsiste el error. Otro caso es el de Malfado, es decir mal hada, personaje con características que lo aproximan a la hechicera Circe.

“Y ésta era la más sabia para fazer mal que avía en el mundo; aunque venía de linage de christianos no guardava su ley mas todas las sus obras eran malas. Ella nunca fue casada; por tanto encantó aquella ysla de tal manera que ningún hombre ni muger en ella entrava que no se tornavan bestias o canes e si algún cavallero allí entrava de quien ella se pagava, llevávalo a un castillo adonde ella fazia su morada, e tenía lo consigo fasta qu’ella se enojava e después echávalo en la ysla e tomava otro, qual a ella le agradava.” (*ibidem*, cap. LXXIV, 252)

Como puede observarse en estos ejemplos, el vocablo *hada* está empleado sólo como indicador de cierta actividad que se define a continuación del uso del término. El significado de la palabra se ha desplazado y se emplea para caracterizar a mujeres que conocen sobre el arte de la magia y no para demostrar la existencia de seres sobrenaturales, pertenecientes al Otro Mundo.

Es claro que las huellas de las doncellas feéricas medievales quedan en el tratamiento de magas y magos de los libros de caballerías castellanos que se estudian. Son interesantes en este sentido el personaje de la Doncella Encantadora de *AdG* y las *Sergas*, Lindaraxa de *CdF* y el de la dueña de la Ysla de Yrcana de *Prim.*, las tres se acercan por sus motivaciones a los relatos de origen celta en los cuales el ser feérico atrae hacia el Otro Mundo al héroe. Los elementos comunes en torno a esta clase de historias son: el viaje por medio de un batel mágico y la llegada a una tierra idílica, un *locus amenus*.

AdG y las *Sergas* comparten la aventura de la Peña de la Doncella Encantadora.

“Sabed que aquella peña quedó este nombre porque tiempo fue que aquella roca fue poblada por una donzella que de allí fue señora; la cual mucho trabajó de saber las artes mágicas y nigromancia, y aprendiólas de tal manera, que todas las cosas que a la voluntad le venían acabava, (...) y muchas vezes acaeció tener alderredor de aquella peña muchas fustas que por la mar passavan (...). Y por ninguna guisa de allí se podían partir si la donzella no dicesse a ello lugar desatando aquellos encantamientos con que ligadas y apremiadas estaban, y dellas tomava lo que le plazía; y si en las fustas venían cavalleros tenía los todo el tiempo que le agradava y fazía los combatir unos contra otros hasta que se vencían y ahun matavan, que no había[n] poder de hazer otra cosa, y de aquello tomava ella mucho plazer.” (*AdG*, IV, cap. CXXX, 1695-1696)

Por medio del encantamiento, la doncella logra su cometido, convirtiéndose en una antecesora de Malfado, se explica que adquirió estos conocimientos a través del estudio las artes mágicas, diferencia que debe notarse con respecto a Urganda. Como en el caso del mago Merlín, la Doncella Encantadora no puede ir en contra de su pasión amorosa y sucumbe a los engaños de un caballero natural de Creta.

“Como él assí se vio, desseando más que ante dexar aquella vida, estando un día hablando con la donzella a la visata de la mar, como otras muchas vezes abraçándola, mostrándole mucho amor, dio con ella de la peña ayuso tan grande caída, que toda fue hecha pieças.” (*ibidem*, 1697)

El caballero se marcha de allí, al igual que todos los habitantes, y vuelve a su Creta natal. Logra llevarse muchísimas cosas, a excepción de un tesoro que no puede sacar del palacio, allí está el desafío para Amadís y principalmente, para Esplandián, aventura que continuará en las *Sergas* y que significa la decadencia del héroe amadisiano y el ascenso de su hijo; diferente al destino de la Doncella, quien no deja descendencia alguna; su desaparición como encantadora implica también la eliminación de sus poderes.

En *CdF*, el emperador Trebacio se ve conducido mágicamente hacia otras tierras.

“a poco que allí estuvo vio de lexos venir por el río abaxo un pequeño navío que navegava con grande velocidad, en el qual, como llegasse a en par dél, vio venir un hombre viejo con la barba blanca y larga, que en su aspecto parecía ser hombre de manera. Y como no pudiesse ver otro mejor aparejo para seguir el carro, llamándolo a grandes voces le rogó que se llegasse a la orilla, (...) el navío llegó a tierra tanto quel emperador pudo saltar en él. Y como entró dentro, e quisiesse dar las gracias al viejo, luego le desapareció delante (...). Y el navío comiença de navegar (...) [el emperador] no pudo hallar persona alguna en él que lo guiasse ni rigesse.” (*CdF*, I, cap. VIII, 68-69)

El monarca llega a una isla de características paradisíacas, la que más adelante es detenidamente estudiada al tratar en esta tesis sobre la topografía maravillosa. La presencia de Lindaraxa⁶¹ y el lugar encantado producen en el emperador un estado de enajenación que lo lleva a olvidar su vida pasada.

“Y ansí como el emperador entró en la quadra y vio esta hermosa donzella, fue preso de su amor, y olvidó a su esposa la princessa Briana. Y esto no fue por la hermosura de la donzella (...), mas fue por un encantamiento que en la quadra y en todo aquel quarto del gran palacio avía.” (*ibidem*, cap. IX, 77-78)

El héroe queda confinado en ese espacio y tiempo, construye su vida en el lugar sin recordar absolutamente nada ni a su familia; sin embargo, estos sucesos, en los libros que aquí se estudian,

⁶¹ Lindaraxa no es maga, sino su padre Palisteo quien procura con sus artes la llegada de Trebacio a la isla, ella se enamora perdidamente del emperador a causa de unas pinturas que había visto en el palacio.

tienen como objetivo procurar una descendencia paralela a la que concebirá con su amada; Trebacio tiene una hija con Lindaraxa.

“Finalmente, que en esta muy sabrosa vida estuvo el emperador por muchos días, enagenado de su sentido y sin otra memoria más de aquello que tenía delante, en el qual tiempo la hermosa Lindaraxa se hizo preñada, y parió una hija estrañamente hermosa, que así como la madre fue llamada Lindaraxa, de quien muy claros y grandes linages de hombres sucedieron en el mundo.” (*ibidem*, 81)

El tiempo se detiene para Trebacio en la ínsula de Lindaraxa.

“Porque al tiempo quel emperador entró en la ínsula de Lindaraxa, era de edad de hasta treinta y cinco años, y en aquella misma edad le conservó el encantamiento, como si día alguno no uviera por él passado.” (*ibidem*, II, cap. LI, 286)

Trebacio conserva la edad que tuvo al entrar en la isla, característica de estos espacios mágicos.

Primaleón, uno de los protagonistas de la obra homónima, también es víctima de un hecho similar, ocasionado por el gigante Gataru, señor de la isla de Cantara.

“Y entró tras el gigante por la cueua e no fue él tan ayña entrado como fue fuera de todo su acuerdo e no supo de sí parte y echó luego la espada en tierra e desarmose la cabeça e fuesse adelante.” (*Prim.*, II, cap. CXXIII, 571)

La isla había sido gobernada por el gigante Eleus quien a su vez había arrebatado las tierras a una dueña viuda y a sus hijos, y había encerrado en una fortaleza encantada a la dueña y a su hija, ya que el hijo había muerto a manos del gigante. Primaleón es conducido a ese lugar, presa del engaño. Curoyaquí, la doncella, y Primaleón tendrán una hija, pero el caballero no lo sabrá. En el siguiente ejemplo se indica que el tiempo se ha detenido en la fortaleza encantada, pero no en la realidad del exterior de la cueva.

“luego tornó en su acuerdo e tornó de aquella edad que ella auía, que serían bien quarenta años, mas con todo esso estaua muy fresca y fermosa e quando ella vido el cielo fue muy leda e dió muchas gracias a Dios e don Duardos tornó por la dueña vieja e sacola assimismo y como ella salió al campo, quedó muy vieja.” (*ibidem*, cap. CXXXI, 611)

En *Prim.*, la dueña de la Isla de Yrcana atrae a don Duardos para que su hija Argonida tenga un hijo con él por medio de un hechizo que se relaciona con la música.

“don Duardos despertó e como la vido, marauillose quién podía ser que él hasta allí no la auía visto en aquel lugar. E como él tanto folgase de oír cantar e tañer a la donzella porque no lo dexasse y ella cantó su canción muy acordada con su tañer e a don Duardos le parecía que estaua en la gloria e assí fue desacordado con la dulçura del tañer e cantar e con la fermosura de la donzella que no se le acordó de su señora ni de cosa que en el mundo ouiesse ni que él fuesse don Duardos.” (*ibidem*, cap. CLIII, 724)

Don Duardos y el emperador Trebacio son víctimas del encantamiento que implica la seducción; ninguno es capaz de abstraerse, en el caso de don Duardos se agrava, ya que la dueña le ha sacado la espada que lo protege de los encantamientos. Ambos ejemplos se aproximan a los relatos de las hadas amantes, ya que el tiempo queda suspendido en torno a la vida del caballero, nada se menciona con respecto al suceder temporal. La pareja concebirá un hijo llamado Pompides.

La tradición de los relatos irlandeses o de los *lais* bretones que hablan de los viajes al Otro Mundo persiste como sustrato en estas aventuras donde el héroe pierde la noción de su entorno real y entra en otra dimensión, en ella olvida su existencia anterior y se abre un paréntesis que suspende el derrotero de dicho caballero. En el caso de las narraciones antiguas mencionadas, el protagonista recuerda su pasado, frecuentemente es la nostalgia lo que lo obliga a volver, pero en ciertas ocasiones no regresa.⁶²

En las obras que aquí se examinan, el héroe permanece un tiempo hasta que se cumple el deseo de quien digita tal acontecimiento, como en el caso de don Duardos, o el caballero es rescatado por otro, pues el emperador Trebacio es liberado por su hijo el Caballero del Febo (*CdF*, I, cap. XLIV, 172-215) y Primaleón, por don Duardos (*Prim.*, II, cap. CXXX, 605-610). El caso de la Doncella Encantadora es curioso, ya que el amante es quien decide terminar con su estada (*AdG*, IV, cap. CXXX, 1697).

A través de los ejemplos dados se puede ver que las huellas de las antiguas hadas medievales persisten en las encantadoras de la literatura caballeresca castellana, ya sea como hadas madrinas o hadas amantes y que el empleo del término hada se confunde con el de encantadora. Cabe diferenciar en estas aventuras aquellas en las que la unión deja descendencia y aquellas en las que el rescate por mano propia o por otro, no lo permite; en el primer caso, más próximo a las historias de viajes al Otro Mundo, se encuentran las aventuras de Primaleón, don Duardos y el emperador Trebacio; en el segundo, los relatos de la Doncella Encantadora y la isla de Malfado.

El arquetipo de maga en los libros de caballerías castellanos lo establece Urganda, quien a su vez imita en su conformación a la Dama del Lago. Se presenta como la Desconocida a Gandales, padre adoptivo de Amadís de Gaula, protagonista de la obra homónima.

“Y sabe que mi nombre es Urganda la Desconocida; agora me cata bien y conósceme si pudieres.

Y él que la vio donzella de primero, que a su parecer no passava de diez y ocho años, viola tan vieja y tan lassa que se maravilló como en el palafren se podía tener; y començóse a santiguar de aquella maravilla. Cuando ella assí lo vio metió mano a una buxeta, que en el regaço traía. Y poniendo la mano por sí tornó como de primero, y dixo:

—¿Parécete que me hallarías ahunque me buscasses? Pues yo te digo que no tomes por ello afán; que si todos los del mundo me demandassen, no me hallarían si yo no quisiesse.

—(...)Mas ruégovos por Dios que vos membréis del donzel que es desamparado de todos sino de mí.

—No pienses en esso—dixo Urganda— que esse desamparado será amparo y reapro de muchos.” (*AdG*, I, cap. II, 256-257)

⁶² Ver el *lais* “Yonec” en el cual es un ser feérico masculino quien conduce a la amada al Otro Mundo, tendrán un hijo llamado Yonec. *Apud* MARÍA DE FRANCIA. *Lais*, 105-117. Entre los *immrama* o relatos de hadas irlandeses en los que el héroe va al Otro Mundo se encuentran “Las aventuras de Connla el Rubio”. Connla parte con una hermosa mujer, un hada, que viene a buscarlo para irse con ella a un *sidh* ultramarino, Tierra de los Vivientes. A pesar de las primeras negativas, el joven acepta y se marchan juntos. Nunca más se tienen noticias de Connla. *Apud* VLADIMIR ACOSTA. *La humanidad prodigiosa*, 178-179.

En este pasaje están algunas de las características principales de estos seres con poderes especiales que pueblan los libros de caballerías castellanos: identidad misteriosa, imposibilidad de ser hallado, capacidad de metamorfosis y el don de la profecía.

Urganda insiste en señalar la diferencia y la distancia entre un ser humano común y ella, podría decirse que esta insistencia de hacer gala de sus cualidades aparece sólo en esta maga, en los restantes libros castellanos estudiados sólo existe el deseo de ofrecer los poderes al servicio de los caballeros o de perjudicarlos. Puede suponerse que esta demostración que solamente se produce al comienzo de la obra, sea para establecer la supremacía de Urganda frente a otros poderes similares o que tengan la aspiración de serlo, como los de Arcaláus, el Encantador.

En la mayoría de las obras que aquí se examinan, las magas son sabidoras o sabias, Urganda hace referencia a su sabiduría y así se lo dice a Galaor: "sabad que me llaman Sabencia sobre Sabencia" (*ibidem*, II, cap. LIX, 837), pero se manifiesta en forma misteriosa, en ningún momento se dice de ella que aprendió el arte de la nigromancia y sus apariciones al comienzo producen cierto desconcierto. El vocablo encantadora trasluce el matiz de atracción y seducción que tiene la magia, pero no está clara la procedencia de tal actividad como en el de sabidora. Debe advertirse, sin embargo, que la Urganda de *AdG* no es la misma Encantadora de las *Sergas* en la que el espíritu didáctico y moralizante prima sobre el personaje enigmático y casi feérico de los dos primeros libros de la primera obra. Evidentemente, la intención de Montalvo⁶³ es diferente y Urganda, ya desde el libro cuarto de *AdG*, se convertirá en una servidora de Dios, característica que heredarán sus descendientes.

En la obra inaugural del género caballeresco castellano, la Encantadora establece su condición de inhallable y de misteriosa mujer que desarrolla poderes inexplicables; en su primera aparición, como pudo observarse anteriormente. Fiel a la tradición del hada amante, personaje que ejemplarizan la singular Morgana y la abnegada Melusina, Urganda trastoca la voluntad de un caballero para convertirlo en su amante, desarrollando así su capacidad de hechicera.

"La donzella vio que su amigo era encantado, y subió en su palafren llorando, y fuese luego." (*ibidem*, I, cap. II, 255)

La maga amadisiana había puesto bajo su dominio al caballero, dándole una orden.

"—Venid a mi obediencia.

—Iré de grado—dixo él—, como a la cosa del mundo que más amo."
(*ibidem*)

Encantar tiene como consecuencia enajenar y seducir, e se transmite una orden, como puede observarse en ambos ejemplos. Sus mensajeros proceden también a través de frases exhortativas, para destruir el encantamiento de otro mago. Este es el caso de Arcaláus, el Encantador, quien intenta vencer a Amadís por medio de un encantamiento, situación de la que el héroe sólo saldrá con la ayuda de Urganda quien envía a sus doncellas.

"y estando assí entraron por la puerta del palacio dos donzellas y traían en las manos muchas candelas encendidas, y pusieron dellas a los cantos de la cámara donde Amadís yazía; las dueñas que allí eran no las pudieron fablar ni mudarse de donde estavan; y la una de las donzellas sacó un libro de una arquita que so el sobaco traía, y començó a leer por él (...) «Señor, levantadvos, que mucho yazéis cuitado»." (*ibidem*, cap. XIX, 438-439)

⁶³ Recuérdese que Montalvo es el refundidor del original que data del siglo XIV. *Apud* Rodríguez Moniño. "El primer manuscrito de *Amadís de Gaula*", 19-38.

Por otra parte, Urganda es la única mujer dentro del universo de la magia, que interviene en el proceso de escritura de las obras que aquí se examinan, pues este oficio está reservado, como se verá más adelante, para los sabidores. En un determinado momento y durante un sueño, el autor se ve sorprendido por la presencia de la maga quien cuestiona su capacidad de escritor.

“Yo he sabido—dixo ella—que eres un hombre simple, sin letras, sin sciencia, sino solamente de aquella que assí como tú, los çafios labradores saben (...). Pues dime, hombre de mal recado, cuál inspiración te vino, pues que no sería la del cielo, que dexando y olvidando las cosas necessarias en que los hombres cuerdos se ocupan, te quesiste entremeter y ocupar en una ociosidad tan escusada no siendo tu juicio suficiente, emendando una tan grande escriptura de tan altos emperadores, de tantos reyes y reinas, y dueñas y donzellas, y de tan famosos cavalleros; fablando en sus grandes hechos, olvidando en tu memoria cuántos famosos sabios en las semejantes cosas no osaron hablar ni escrevir”. (*Sergas*, cap. XCVIII, 528–529)

El autor desea destruir lo ya escrito, pero la maga le contesta que proseguirá basándose en una historia compuesta por el maestro Elisabat, personaje que ya había aparecido en *AdG* y del cual se habla más adelante. Podría deducirse que esta curiosa intromisión es debida a la interpretación de la época que Montalvo desarrolla en esta obra (*apud* E.Sales Dasí. “«Visión» literaria y sueño nacional en *Las Sergas de Esplandián*.”). Esplandián es el caballero cruzado que combate a los infieles, es el prototipo de guerrero que coincide con el ideal de los Reyes Católicos y sus aventuras debían guiar a los demás como ejemplo.

Otro aspecto de la *feé marraine* de Amadís es el de ser sanadora: Galaor y el rey Cildadán están heridos de muerte, son rescatados en medio de la batalla y luego llevados a la Ínsula no Hallada.

“llegaron allí doze donzellas bien guarnidas, y con ellas escuderos que un lecho traían cubierto de ricos paños, y hincaron los inojos ante Amadís y dixeron:

—Señor, aquí somos venidas por don Galaor. Si bivo lo queréis, dádnoslo; si no, cuantos maestros ay en la Gran Bretaña no le guareçerán.” (*AdG*, II, cap. LVIII, 828)

Curiosamente, Galaor y Cildadán engendrarán durante su convalecencia dos hijos en doncellas de Urganda, sus sobrinas: Talanque y Maneli el Mesurado.

Palmerín de Olivia, como ya se ha visto, también es auxiliado por las hadas de la isla de Carderia; Belianís, Arsileo y el emperador Belanio son sanados de sus heridas por las doncellas de la sabia Belonia, cuando nadie podría haberlo hecho.

“—Señor cauallero, mensajeros somos de la sabia Belonia, la qual, por el grande amor que a vos y al príncipe vuestro primo tiene, sabiendo el gran peligro en que vuestras personas están, a las quales no dexa la muerte de ser muy cercana, por las grandes heridas que tenéys, de las quales aunque estas donzellas sepan mucho, si no es por su mano no podríades, sin mucho peligro, ser curado (...), aquí os embía este carro, en el qual vos embía a dezir, que sin detenimiento ninguno, vos y la infanta con todas sus donzellas entréys y sea sin detenimiento, porque también tiene necessidad de lo mismo el emperador vuestro padre y en la tardança su vida se aventura”. (*BdG*, I, cap. IX, 44)

En estas aventuras la intervención del mago se torna imprescindible, ya que sólo él puede sacar a los personajes del peligro de muerte.

Por otra parte, las armas de los caballeros son provistas por los magos; frecuentemente la entrega se realiza antes de una situación de riesgo vital para el héroe o cuando el mismo recibe la orden de caballería.

“y como llegaron la donzella de la lança, le dixo:

—Señor, tomad esta lança, y dígoos que ante de tercero día haréis con ella tales golpes, por que libraréis la casa onde primero salistes.” (*AdG*, I, cap. V, 282)

Amadís tendrá la posibilidad de defender a su padre el rey Perión contra el ataque de unos malvados caballeros y empleará la lanza otorgada para ello. Galaor, luego de ser armado caballero por Amadís, recibirá su espada de manos de Urganda, a pesar de que la desea de su hermano.

“—No vos dará essa, sino aquella que está colgada deste árbol, con que seréis más alegre.” (*ibidem*, cap. XI, 339)

La Encantadora, a través de una mensajera, provee de armas a los caballeros que están junto a Amadís y no sólo al héroe protagonista.

“La donzella fizo a sus escuderos desliar el lio que el palafrén traía, y sacó dél tres scudos, el campo de plata y sierpes de oro por él tan estrañamente puestas, que no parecían sino bivas, y las orlas eran de fino oro con piedras preciosas. Y luego sacó tres sobreseñales de aquella misma obra que los escudos, y tres yelmos, diversos unos de otros, el uno blanco, y el otro cárdeno, y el otro dorado. El blanco con el un escudo y su sobreseñal dio al rey Perión, y lo cárdeno, a don Florestán, y el dorado con lo otro, a Amadís.” (*AdG*, III, cap. LXVIII, 1036)

Esplandián y otros jóvenes recibirán la orden de caballería, antes las doncellas de Urganda le darán el armamento; sin embargo, el hijo de Amadís no recibirá la espada ya que la obtendrá en la Peña de la Donzella Encantadora, de la cual ya se ha hecho referencia.

“Armado Esplandián como oídes, entraron en la capilla cuatro donzellas, cada una con un guarnimiento de cavallero de unas armas tan blancas y tan claras como la luna, orladas y guarnidas de muchas piedras preciosas con unas cruces negras.” (*ibidem*, IV, cap. CXXXIII, 1757)

Una vez caballero, Esplandián podrá encaminarse a la mencionada Peña y sacar la espada, dicha aventura que no pudo acabar el padre, está destinada al hijo.

“y como vio venir contra sí la serpiente, fue quanto mas rezio pudo y soltando el palo de la mano tiró por la espada tan rezio, que la sacó. Y luego las puertas se abrieron.” (*Sergas*, cap. I, 123)

De forma similar, Trineo, compañero inseparable de Palmerín de Olivia⁶⁴, obtiene la espada tras acabar con un encantamiento al que su compañero Palmerín no pudo dar fin.

“E Trineo fue al padrón e tomó la espada por la empuñadura e sacóla muy ligeramente.” (*PdO*, cap. CXXXIV, 470)

Es necesario tener en cuenta que Trineo es desencantado en este lugar, de alguna manera, recupera su condición de caballero andante; por lo tanto, necesita armas nuevas.

En circunstancias muy semejantes a las de Espalandián, Cirongilio de Tracia⁶⁵ logra la obtención de su espada luego de culminar una extraña aventura, preparada por la sabia Paropanisa, tía de Palingea, que consiste en combatir con una terrible serpiente y cuatro jayanes, luego que caballeros muy valientes fracasaran en el intento de extraer el arma.

“E juntándose muy presto con ella, asió del espada e tiró tan fuertemente que la sacó antes que el jayán tuviesse lugar de venir sobre él.” (*CdT*, I, cap. IX, 30)

En *Clar.*, el Caballero de la Rosa gana su espada después que demostrara su habilidad en los torneos que habíaregonado el rey Adriano. La espada mágica es la Espada de la Ventura.

“Y dicho esto, se llegó a la espada y puso la mano en ella y la sacó tan sin premia como si ninguna cosa hiziera.” (*Clar.*, cap. XLIV, 218)

En los ejemplos mencionados, el tópico de la espada extraída recuerda a aquella del joven Arturo que se relata en el *Baladro*.

“Y cuando vió el mancebo que no podía tener espada, se fue para el padrón y la tomó por la ariaz y la sacó y la metió bajo la falda de su albornoz, y la llevó a su hermano que lo esperaba fuera de la villa.” (*Baladro*, cap. XVIII, 173).

Belianís de Grecia, luego de vencer a terribles bestias, y Arsileo recibirán las armas que les ha dejado la sabia Belonia.

“E tomándoles mucha voluntad de verlas, las sacaron de las fundas, las quales heran no como a caualleros noueles pertenecían.” (*BdG*, I, cap. V, 24).

El mayor de los hijos de Belanio ha tenido su aventura iniciática y Belonia, por su saber profético, conoce que será un caballero poco común.

El Doncel del Febo, antes de su combate contra el bravo Rajartes⁶⁶, recibe de manos del sabio Lirgandeo las armas para el enfrentamiento.

⁶⁴ La aventura no es para Palmerín, quizás se quiera demostrar las virtudes de Trineo como digno compañero del protagonista.

⁶⁵ Para ver la semejanza entre las aventuras de *CdT* y *AdG* y su continuación las *Sergas*. Ver *CdT*, introducción, XVI-XX.

⁶⁶ Clásica aventura caballeresca en la cual el caballero novel, pues el Doncel del Febo será armado caballero antes de enfrentarse contra Rajartes, combatirá por la hermosa doncella Radamira, de la insula de Chipre que había sido pedida en matrimonio por Rajartes, pero el padre de la joven lo rechazó. Como consecuencia, el bravo y apasionado caballero arrasó con el reino de Chipre matando a los padres de la joven y a sus vasallos. Hecha prisionera, espera por su salvador. *CdF*, I, cap. XX, 153-158.

“Y diciendo esto, mandó desembolver dos líos que sus escuderos traían, y del uno sacó unas armas blancas, que parecían de fina plata, (...). Tras esto sacó una espada muy estraña.” (*CdF*, I, cap. XX, 163)

La iniciación como guerrero se producirá en combate con este temible enemigo; el ascenso hacia la conformación del ser caballeresco comienza en dura lucha.

Artemidoro, como un nuevo Vulcano, forja armas para Rosicler, hermano del Doncel del Febo.

“Y así, al tercero día ya lo tenía todo puesto a punto. Y sacando de un lío unas armas, las dio a Rosicler, las cuales eran hechas por su arte y gran saber.” (*ibidem*, cap. XXXI, 272).

El comienzo de Rosicler es distinto, ya que deberá ir a Gran Bretaña para comenzar sus caballerías y para ello necesitará el mejor y más admirable armamento hecho por un prudente sabio.

El joven Tristán hereda unas armas que la sabia Florisdelfa obsequiara a su padre Tristán de Leonís⁶⁷. Estas armas habían sido traídas por Armenia, servidora de Florisdelfa, para el rey Tristán como regalo de casamiento, pues la sabia pretendía casarse con él.

“dixo Armenia, sabed que mi señora, con su saber, fue a ver al gran Sabio Ferrero en las fines de los desiertos de Egipto, y le rogó que le fiziesse esta espada y este yelmo y este escudo. Y el Sabio Ferrero y mi señora pusieron toda su sciencia por oras y puntos y momentos, y a vezes labravan de día y a vezes de noche.” (*TrL.*, I, cap. LI, 261)

Estas armas heredadas serán empleadas por el joven Tristán en momentos difíciles de su derrotero caballeresco, como el combate con el jayán de la Torre Bermeja.

“«Buen rey y señor mío, en vuestra busca vengo, que me embía Sargia mi señora a traeros el vuestro preciado yelmo y escudo, que avréis muy presto menester».” (*ibidem*, II, cap. CCV, 858)

Un caso poco usual es el de la princesa Claridiana⁶⁸, una doncella guerrera, quien, como los caballeros andantes, recibe armamento mágico.

“—Valerosa señora, estas armas que aquí veis fueron de la reina Pantasilea⁶⁹, que fue muerta en la despedición de Troya, las cuales son unas de las mejores del mundo. Y luego que ella fue muerta, fueron aquí traídas por un gran sabio que alcanzó que las avía de ganar una donzella que en bondad de armas y en hermosura avía de passar aquella famosa reina, y para en guarda dellas puso aquel león y la espantosa sierpe que vos matasteis, porque otra que no fuesse de tan alto y eroico corazón como el vuestro no las pudiesse ganar ni aun ver en su poder.” (*CdF*, II, cap. XXVI, 220).

⁶⁷ Florisdelfa se enamora de Tristán y al visitarlo, conoce a Iseo, al ver su belleza, enloquece y se suicida. *Tr L*, I, cap. XLIX, 256. Ejemplo del mago enamorado que remite a Merlín: ninguno puede resistirse a lo que siente, la magia nada puede hacer con respecto a las propias pasiones. *Baladro*, cap. XL, 452-453.

⁶⁸ Hermiliana recibe la orden de caballería del dios Marte en el castillo de la sabia Medea. *Belianis de Grecia: Guía de Lectura*, III, 23.

⁶⁹ Pantasilea fue una amazona que combatió en la guerra de Troya y sucumbió a manos de Aquiles, quien al verla tan hermosa en la muerte, se enamoró de ella. *Apud PIERRE GRIMAL. Diccionario de mitología griega y romana*, 421.

Diferente es el caso de don Duardos quien obtiene la espada que perteneciera a un caballero encantado; sin embargo, tanto la espada como el escudo que gana los había dejado allí para él el duque de Burse, sabio en las artes mágicas, antes de morir. Don Duardos debe entrar en la cueva del corral de un monasterio para liberar a las monjas de un extraño encantamiento.

“el Cauallero de la Cueva, como fue en el suelo, no meneó más pie ni mano, a[n]tes quedó como muerto. Don Duardos que assí le vido no le quiso fazer más mal e tomole la espada que mucho la preció (...), miró sus armas e vídolas todas desfechas, no se tuuo por seguro, si otro peligro allí se le recreciese cuándo tal se vido e acordó de desarmar al cauallero e armarse de sus armas.” (*Prim.*, I, cap. LXXII, 330).

Si bien los protagonistas de estas historias reciben sus armas en forma mágica en todos los casos, se observan distintos matices:

- Frecuentemente, las primeras armas del héroe son recibidas de manos de los magos o de sus enviados (Amadís de Gaula, Galaor, Primaleón, Belianís de Grecia y Tristán el Joven, indirectamente).
- Los héroes obtienen las armas, sobre todo las espadas, por ser los elegidos de las profecías, al estilo artúrico (Esplandián, Trineo, Círongilio de Tracia y el Cavallero de la Rosa (Félix-Claribalte).
- El caballero es favorecido, luego de vencer en un combate dentro de una aventura mágica, con las armas del vencido (don Duardos).
- Las armas, como parte esencial del caballero, deben ser de procedencia mágica, como lo hicieran las divinidades paganas. Sin embargo, se insiste en que el caballero triunfa por sus propios méritos; las profecías, comúnmente, son las que señalan al héroe como el indicado para determinado armamento.

En los asuntos amorosos, las encantadoras o sabidoras suelen intervenir como conexión entre los protagonistas, frecuentemente por medio del discurso profético o a través de objetos⁷⁰. En otras oportunidades, el mago intercede personalmente, pero antes toma gran recaudo.

“Oriana dixo:

—Señora, fablad passo, porque destas señoras que aquí están oído no sea.

Urganda dixo:

—Desse miedo yo os quitaré.

Entonces sacó un libro tan pequeño que en la mano se encerrava, y fizole poner allí la mano y començó a leer en él, y dixo:

—Agora sabed que, por cosa que les fagan, no despertarán, y si alguna aquí entrare, luego en el suelo caerá dormida.” (*AdG*, II, cap. LX, 854–855)

Urganda nada revela, sino a través de un oscuro mensaje, sin embargo, pronostica un futuro feliz (*ibidem*, 856).

El mensaje profético forma parte también de los avatares amorosos. Perión y Amadís reciben sus respectivos avisos: el primero a través de un sueño y el segundo, por boca de un ermitaño, de parte

⁷⁰ Ver Tercera Parte, capítulo V.

de Urganda. En ambos, el corazón es el protagonista, ya que Perión sueña que se lo sacan y en el caso de Amadís y Galaor, sus corazones están en Gran Bretaña, además el amor entre Amadís y Oriana se ilustrará en una profecía, al igual que el de Esplandián y Leonorina (*Sergas*, cap. XC, 496) en el que lo enigmático se expresa a través de una lucha entre animales feroces (*AdG*, II, cap. LX, 855-856), también sus desencuentros son profetizados en sueños (*ibidem*, cap. XLV, 681). La Encantadora amadisiana generalmente pronuncia sus profecías en persona. Sin embargo, Urganda no interviene en los encuentros entre los amantes como lo hace Palingea, la sabia maga de *CdT*, quien participa enconadamente de los amores entre Cirongilio y la infanta Regia.

“Por ende cumple que sin más lo detener proveáis cómo el infante don Alcís buelva en la corte de Constantinopla para, con poder vuestro, de vuestra parte con la infanta Regia se desposar; y no lo tengáis por grave cosa ni os admiréis de lo que digo, mas hazedlo así, que yo en lo demás que a este negocio cumple terné cuidado de proveer”. (*CdT*, IV, cap. XIV, 425)

Palmerín de Olivia vislumbra en los sueños enviados por el rey Adrián, a la elegida de su corazón.

“E siendo d’esta edad que vos dezimos, estando una noche echado en su lecho durmiendo, soñó un sueño de que él mucho se maravilló. Parecíale que andava por una floresta caçando e cabe una fuente que en ella estava vido una donzella muy fermosa a maravilla. A él le parecía que se maravillava quién allí traydo la havia.” (*PdO*, cap. XII, 44)

Las hadas de la isla de Carderia también le dan la posibilidad de reconocer a su dama en el momento de verla (*ibidem*, cap. XVII, 63).

La sabia Belonia vela por la vida de la amada de Belianís de Grecia, advirtiéndole al héroe que Florisbella corre peligro en manos del sabio Fristón y otorgándole la oportunidad de conocerla, ya que Belianís sólo la había visto en un retrato, luego de los sucesos de la tienda mágica.

“Desta suerte que vos dezimos llegaron [Matarrosa y Florisbella] hasta el soldán que con el príncipe don Belianís hablando estaua, que como por el príncipe su señora fuesse vista con tal extremo de hermosura que las ymágenes quel auía visto de su figura con gran parte no le ygualauan.” (*BdG*, I, cap. XLIV, 248).

La intervención de las magas en circunstancias vitales de los héroes caballerescos produce aquellos encuentros que son esenciales para la formación íntegra del caballero andante: las armas y el amor.

Las encantadoras omnipresentes gustan de hacer sus apariciones en forma inesperada y espectacular, como auténticas reinas de sus espacios inhallables. Urganda quien en un primer momento se muestra en forma enigmática y sorpresiva en el primer libro de *AdG*, despliega luego su grandeza ante la corte del rey Lisuarte.

“mirando la mar vio por ella venir dos fuegos que contra la villa venían, de que todos espantados fueron, pareciéndoles cosa estraña que el fuego con el agua se conveniesse. Pero acercándose más, vieron entre los fuegos venir una galea en el mástel de la cual unos cirios grandes ardiendo venían, así que parecía toda la galea arder (...). Mas no tardó mucho que vieron salir debaxo de un paño de la galea una dueña de blancos paños vestida y una arqueta de oro en sus manos; la cual ante todos abriendo y sacando della una

candela encendida, y echada y muerta en la mar, aquellos grandes fuegos luego muertos fueron.” (*AdG*, II, cap. LX, 848-849).

La espectacularidad de Urganda se magnifica cuando se dirige a la Ínsula Firme, lugar mágico en el que los caballeros han probado sus virtudes.

“Y vieron venir un humo por el agua más negro y más espantable que nunca vieran. Todos estuvieron quedos fasta saber qué cosa fuese. Y dende a poco rato que el fumo se comenzó a esparzir, vieron en medio dél una serpiente mucho mayor que la mayor nao ni fusta del mundo, (...) vieron cómo por el un costado de la serpiente echaron un batel cubierto todo de un paño de oro muy rico, y una dueña en él que a cada parte traía un donzel, muy ricamente vestidos, y sofríase con los braços sobre los ombros dellos, y dos enanos muy feos en estraña manera con sendos remos, que el batel traían a tierra.” (*ibidem*, IV, cap. CXXIII, 1610-1611)

La Encantadora se coloca a la altura de las circunstancias, la Ínsula Firme es un reducto en el que se ha concentrado lo mejor de la caballería andante y un lugar en el que se producirán las ansiadas uniones matrimoniales a través de Amadís. Seguramente, esta fastuosidad reemplaza a aquella de la corte submarina de la Dama del Lago, antecesora e inspiración del personaje amadisiano⁷¹.

Si bien las demostraciones de mayor magnificencia y espectacularidad de Urganda se dan en relación a la Fusta de la Gran Serpiente, su medio de locomoción, y frente a la corte del rey Lisuarte, en las *Sergas*, la demostración de grandiosidad se manifiesta en el mismo quehacer mágico, en el centro de la aventura que la conduce a emplear su saber.

“E salida en tierra, acompañada de dos muy fuertes dragones que entre sí la levavan lançando por sus bocas llamas de fuego, encima de un palafén, levando el niño en sus braços, tomó el camino por una espesa montaña contra una villa donde el emperador estava que Trímola avía nombre.” (*Sergas*, cap. XXXI, 262)

“y tendidos sus canos cabellos por las espaldas, leyendo por esos libros, rebolviéndose a todas las cuatro partes del mundo contra los cielos, faziéndose tan embravecida que parecía que salir de los sus ojos llamas de fuego, haziendo signos con sus dedos, diziendo muy terribles y espantables palabras, atraendo tan grandes tronidos y relámpagos que parecía que los cielos se hundiessen, temblando toda la ínsola, assí como lo haze la nave en la fondura de la brava mar.” (*ibidem*, cap. CLXXXIII, 820-821).

En ambos ejemplos se observa que el despliegue del espectáculo mágico es aquello que se destaca, ella tiene en sus manos las vidas de reyes y herederos reales, es decir que las circunstancias lo requieren, como en la corte de Lisuarte.

Heredera de la tradición que establece Urganda como encantadora fundacional en el género, se presenta Sargia, la sabidora de *Tristán el Joven*, continuación del *Tristán de Leonís*.

“Y estando en esto, oyeron grande sonido de trompas y, desque acabavan las trompas, comenzó a sonar otra música, de instrumentos muy dulces. Don Tristán el Joven, con todos los cavalleros, se fueron al mirador sobre el mar, y ninguna cosa veían, salvo una nube que encima de la mar estava parada. Y luego la nube se comenzó a mover con un muy estraño ruido de las trompas,

⁷¹ Ver Segunda Parte, capítulo II.

hacia la puerta de la mar (...) Y todos conocieron que era cosa hecha por arte mágica (...) La nube venía poco a poco hasta que llegó a tierra. Y llegada, cessaron las trompas y salió de la nube a tierra un dragón, cosa espantosa de ver, dando los bramidos tan fuertes que hacía temblar el castillo (...) Y tras de aqueste dragón salió otro dragón muy fiero, y tan grande como este otro, enroscada la cola dando grandes bramidos como el primero. Y fuéronse el uno para el otro y començaron una batalla, (...) Y a cabo de una ora, el un dragón fuyó al otro, y el otro lo iva siguiendo. Y assí el uno siguiendo al otro, se entraron en la mar y nunca jamás parecieron.” (*Tr.L.*, cap. CXXXIII, 555-556)

La sucesión de fenómenos mágicos continúa con la aparición de un salvaje, un león y un toro; por supuesto ambos combaten con el salvaje y terminan los tres en las profundidades del mar. A continuación diez caballeros se enfrentan entre sí, hundiéndose finalmente los diez también en el mar. Todo esto hace que Lanzarote manifieste su curiosidad y sorpresa ante los seres monstruosos que se hacen presentes.

“Señor, ésta es un muy hermosa batalla de ver, que es a nuestra usança; que lo passado, juegos del infierno me parecen”. (*ibidem*, II, cap. CXXXIII, 557)

Un barco es nuevamente el vehículo que acerca a la sabidora a la costa, si bien no es su principal transporte.

“Luego sonaron otra vez las trompas y fue desecha la nube, y quedó una barca grande. Y dentro d’ella venía una dueña y un doncel, y en su compañía traía muchas donzellas. Y salieron en tierra y començaron las donzellas a dançar al son de los instrumentos muy graciosamente.” (*ibidem*, II, cap. CXXXIII, 557-558)

Sargia, al contrario de su modelo Urganda, tiene una historia que la presenta como natural de la ciudad de Constantinopla y enamorada de un caballero llamado Feliciano oriundo de Alejandría. Debido a las negativas de sus parientes, la maga decide irse con su amigo a vivir al monte Elio donde por sus artes construye un palacio en el que vive. El caballero muere en sus brazos luego de veinte años de unión de la cual nace Félix, único hijo de la pareja. Su primer acto al llegar frente a Tristán es profetizar y el segundo, dejar a su hijo al cuidado del héroe para que lo eduque como caballero y le sirva.

“Buen rey, veis aquí este donzel, que es mi hijo único que Dios me dio, las cosas que yo más quiero. Y vos lo doy para que sea vuestro donzel y vos sirva, y deprenda de vos vuestras buenas costumbres.” (*ibidem*, II, cap. CXXXIII, 561)

Más adelante se comprobará que no es el único caso en el que un mago entrega a su hijo para que sirva a su protegido. De hecho, esta acción es una forma de reconocer que el héroe es el mejor entre sus pares y, por lo tanto, se convierte en arquetipo de futuros caballeros, inclusive de los hijos de magos. No hay disposición alguna por parte de los progenitores para que los hijos hereden su arte, la finalidad es que se conviertan en nobles representantes de la caballería; en el caso de Félix, seguir las huellas de su padre.

Es la única aparición de Sargia frente a todos los caballeros y con tanto desarrollo teatral; al igual que Urganda, la maga se pone al nivel que corresponde a tales situaciones.

Mucho menos fastuosas son las apariciones de la sabia Belonia, la protectora de Belianís de Grecia, pero delante del emperador Belanio exhibe sus sorprendentes poderes en forma enigmática.

“por el camino delante vieron venir vna dueña con quatro fieros gigantes que la acompañauan, ante sí traían vna coluna de fuego que les alumbrava, venían con tanta priessa que antes que se pudiesen leuantar fueron con ellos. La dueña en llegando luego, por los gigantes fue apeada y ante el emperador se hincó de rodillas, suplicándole que le diese las manos, el emperador no se las queriendo dar, la leuantó suso, la qual quitando el antifaz luego por don Belianís fue conocida ser la su querida amiga, la sabia Belonia.” (*BdG*, I, cap. XXXVII, 215).

Belonia deja traslucir en sus apariciones más practicidad que lujo, en el ejemplo anterior resguarda su seguridad además de alumbrarse el camino, no hay espectáculos grandiosos en sus manifestaciones; no obstante sólo será hallada si ella así lo desea, como se lo confiesa al rey de Vngría, rasgo que comparte con la maga amadisiana.

“—No curéys, rey de Vngría, de tomar trabajo en me buscar, que todo el mundo no será parte para me hallar.” (*ibidem*, I, cap. IX, 46).

En otra libro de caballerías, *CdT*, el emperador Corosindo, padre de la infanta Regia, recibe la visita de Palingea, hada madrina de Cirongilio de Tracia, aparece frente al emperador y a toda su corte, entre ellos Cirongilio y Regia, en medio de un día de caza.

“alçando el emperador los ojos, vio venir en el aire (...) un resplandor muy grande (...) y paráronse todos para ver con más atención qué fin avría aquella tan alta y espantable maravilla. (...) conocieron que se movía y que se venía acercando hazia aquel lugar donde ellos estaban, y quanto más se acercava más crecía su resplandor e mayor en grado la fuerça con que discurría por el aire (...) y en medio del gran fuego parecían dos muy bravos y feroces grifos, los cuales tiravan un pequeño carro hecho a manera de una silla triumphal, en la qual vieron assentado un bulto (...) Pero entre tanto la lumbre que al carro cercava, haziendo un gran arco, se apartó de delante d’él gran trecho, y no tardó mucho que no vieron salir d’él una hermosa donzella muy ricamente adereçada cerca d’ella, que apenas ovo salido quando los grifos se subieron en el aire y tornaron por donde vinieron”. (*CdT*, III, cap. XLII (a), 374)

La infanta Palingea, como la sabia Belonia, emplea el carro para desplazarse. Al igual que Urganda gusta de ser acompañada de monstruosas presencias que la ayudan a trasladarse. La hija del rey Circineo viene a compartir el día con el emperador y los suyos, no se trata de una misión profética ni de un aviso.

Las magas participan de la vida cortesana manifestándose como reinas entre reyes y emperadores, ya sea que llegan para hacer algún servicio, como en el caso de la sabia Belonia y Urganda, o sólo para mostrarse como Palingea y Sargia;

Las encantadoras omnipresentes se manifiestan como reinas y también pueden aparecer como ancianas desvalidas frente a los caballeros: Urganda, en un juego metamórfico que manifiesta el gran poder de la maga, maravilla al sorprendido Gandales, como ya se ha visto anteriormente; en forma

semejante, Belonia se muestra ante Belianís y Arsileo.

“los grifos abaxaron junto a la boca de vna muy escura cueua, de la qual vna vieja a esta ora salió, de tanta hedad que de cien años passaua y llegándose a los príncipes que muy lacios y debilitados del camino venían, se les incó de rodillas suplicándoles las manos le diessen.” (*BdG*, I, cap. X, 52).

Belonia se prepara para la curación de los príncipes, lo apartado del lugar y la tarea que deberá emprender están, tal vez, relacionados con su apariencia: sabiduría y ancianidad son ingredientes que se fusionan en varios personajes mágicos, quienes necesitan espacios alejados para sus altos estudios.

Ambos ejemplos son la contrapartida de la magnificencia y el lujo que ambas magas despliegan frente a las cortes, es interesante notar que, mientras el derroche de fastuosidad y espectáculo se produce en el ámbito de lo real público; la metamorfosis en ancianas se relaciona con lo privado e individual, ya como una demostración de imposibilidad de hallazgo o como la actitud de serenidad necesaria para tareas de suma importancia.

Las encantadoras episódicas

A través del camino de la formación del héroe, la magia se da también en personajes femeninos circunstanciales o episódicos, los cuales pueden ayudar u obstaculizar las acciones del caballero. Estas encantadoras se desplazan por el universo caballeresco sin ser ellas mensajeras, sino auténticas magas independientes. Sus apariciones se deben principalmente a dos motivos: auxiliar a sus parientes o tomar venganza de los caballeros.

En las *Sergas*, la dueña Arcabona, hermana de Arcaláus el Encantador, mantiene secuestrado al rey Lisuarte, padre de Oriana.

“Tú, rey, sabrás cómo mi nacimiento y crianza fue en aquella grande ínsola donde tú rey eres; y de un vientre salimos yo y aquel sin ventura de mi hermano Arcaláus el Encantador. Y como en uno gran tiempo fuemos criados, y él aprendiese con gran cuidado y sotileza muchas artes, assí para empecer y fazer mal a muchos como para dellos se defender; assimesmo yo tomé dellas en memoria tanta parte que por muchos tiempos, en que diversas cosas he passado, nunca olvidarlas pude.” (*Sergas*, cap. IX, 177).

Arcabona aprende el arte mágico por curiosidad y dedicación, los saberes no son para ella, sino para su hermano y las motivaciones se asemejan, ya que ella termina tomando prisionero a Lisuarte por vengarse de Amadís quien había tomado prisionero a su hermano.

“y te hize entrar en la tienda, donde como muerto sin ningún sentido caíste; y de allí, metido en una fusta, echado en aquel lecho, donde a la escura cárcel en que estavas te truxe sin que persona alguna dello noticia oviesse.” (*ibidem*, 181).

Como se recordará, es el mismo encantamiento que Arcaláus empleó para vencer a Amadís, episodio que ya fue comentado anteriormente. La dueña finalmente, al ver que no consigue dañar ni a Esplandián ni a Amadís, se suicida. El cadáver de Arcabona es recogido por una embarcación que había pertenecido a uno de sus hijos, Matroco, muerto por Esplandián.

La infanta Melia, contrapartida de Urganda, ya que tanto en su apariencia como en sus objetivos, se presenta como monstruoso guardián, pero sin mudar su naturaleza humana.

“y mirando a su diestra vieron una boca de una cueva, y cab’ella, sentada una cosa que les pareció la más desemejada cosa que nunca sus ojos vieron. (...) E siendo más cerca, de manera que muy bien pudieron determinar qué cosa sería, vieron una forma de muger muy fea toda cubierta de vello y de sus cabellos, que en el suelo tocavan; su rostro y manos y pies parecían tan arrugados como las raíces de los árboles cuando más envejecidas y retuertas se muestran. Assí que a todo su parecer carecía de la orden de Natura.” (*ibidem*, cap. CI, 557)

Alejada del mundo, en contacto con la naturaleza, Melia establece una barrera entre sus visitantes, sobre todos Esplandián, y su propia historia.

“—Cavallero, por mas de ochenta años antes que naciesses supe yo tu venida a esta tierra, y por tu causa hago yo esta tan cruel vida, que la tengo por mejor que ser captiva tuya.” (*ibidem*, 559)

La infanta ha sabido por su arte el nacimiento del hijo de Amadís y su condición de guerrero contra el infiel, pues Melia es hermana de la abuela del rey pagano de Persia, Armato. En la cueva la infanta tiene libros con los cuales pasa su tiempo.

“se dio a saber todos los lenguajes que alcançar pudo, y el arte de las estrellas y movimientos de los cielos, y otras muchas y estrañas sciencias que muy acabadamente por gran discurso de tiempo deprendió.” (*Sergas*, cap. CI, 558).

Melia es el mago que se entrega al estudio de su saber. El aislamiento la protege y le otorga la posibilidad de concentrarse en las “estrañas ciencias” hecho que la convierte en un ser hurafío, separado del mundo; por otra parte, la infanta es pagana, por lo tanto es un ser poco confiable; se suman en un personaje el paganismo y la magia, combinación que la transforman en un enemigo de Urganda.

“desque la vieja la tuvo cerca echó en ella las fudosas manos, dando grandes carriados (...), y tiró por ella tan rezio que, mal su grado de Urganda, la metió en la cueva; y como dentro fue, después de aver demandado ayuda a los caballero[s] con grandes bozes fue tan desacordada que casi ningún sentido le quedó.” (*ibidem*, cap. CX, 590)

La encantadora amadisiana es rescatada por Esplandián, es uno de los ejemplos en los que el héroe auxilia al mago, situación que se da en forma regular en estas obras. La magia no puede vencer a Melia, si se piensa que Urganda no logra salvarse a sí misma y sí lo realizan las grandes virtudes de Esplandián, sin embargo, la Encantadora vuelve a ser raptada por su rival y encerrada.

“La vieja infanta Melía, tomando consigo a Urganda, se fue con ella a una torre muy fuerte (...), y púsola dentro y encantóla allí con tan fuertes conjuraciones, que la gran sabiduría de Urganda no era bastante para lo desatar, y cerróla con una pequeña puerta de hierro.” (*ibidem*, cap. CXXII, 639).

Evidentemente se establece una lucha por la preeminencia de poderes entre las dos magas, Melia tiene los secretos de la magia antigua, entre otras cosas, un libro de la hechicera Medea; el tema

de la supremacía de los saberes mágicos permite que se establezcan jerarquías entre los encantadores, niveles de sabiduría que tienen que ver con la antigüedad del encantamiento o de su origen; frecuentemente, la hechicera griega Medea aparece en otros libros de caballerías como la gran bruja, el modelo de hechicería, sobre todo en *BdG*, pero este tema es desarrollado más adelante.

Finalmente Melía es tomada prisionera y llevada a la villa de Galacia, Urganda pide a Esplandián que vaya por los libros de la infanta a la cueva (*Sergas*, cap. CXI-CXII). La presencia de la infanta Melía funciona como el gran desafío del caballero andante: combatir y vencer los poderes sobrenaturales, con sólo la ayuda de su valentía y condición de mejor caballero cristiano. De esta manera, Esplandián concentra en sí las cualidades esenciales para ser el defensor de la fe cristiana.

En *Prim.*, la primera aparición de una maga episódica es la de la hermana del duque de Burse. Su sobrina, Reynida, se enamora de oídas de don Duardos, y su tía lo envía a buscar por la doncella que había conducido al caballero a la aventura de la cueva del monasterio donde obtiene su espada mágica (*Prim.*, I, cap. LXXII, 329-331). Debido a ésta, la tía de Reynida no puede someter a don Duardos, nuevamente la magia antigua que protege al caballero contra otros encantamientos.

“—¡Ay, don Duardos, cómo Dios te quiere ayudar en todas las cosas! Cierto, Él te hizo tal que a todas las cosas que comencares, darás a cabo, saluo aquella que deseas, que para otro Dios la tiene guardada, bien farías dexar el camino que piensas fazer e tomar lo que te está aparejado sin trabajo.”
(*ibidem*, I, cap. LXXIV, 339)

La increpación a don Duardos desliza una profecía en la cual el caballero no obtendrá lo que desea, sin embargo, nada dice de su futuro como caballero enamorado. El discurso sólo plantea la situación futura como conveniente para que don Duardos acepte a Reynida, el episodio presenta tres motivos relacionados con la personalidad del caballero andante en estas obras: el enamoramiento de oídas, la atracción que ejercen las cualidades del caballero y el triunfo de las virtudes caballerescas sobre, inclusive, los quehaceres mágicos, pues don Duardos había ganado la espada por vencer en la cueva del monasterio al caballero encantado. De esta forma, el personaje se va construyendo a través de las diferentes peripecias, entre ellas las maravillosas mágicas.

La dueña de la Isla de Yrcana, quien ya ha sido mencionada en este trabajo, forma parte de las magas episódicas, pues aparece en relación con la historia de Finea y Tarnaes (*Prim.*, II, cap. CXL, 654-660). La dueña envía a una doncella con un espejo que sólo el mejor caballero podrá devolverle el brillo, éste será quien deshaga el encantamiento en que se encuentra Tarnaes. Don Duardos logra el triunfo del desafío, por lo tanto deberá ir a liberar al prisionero. El caballero logra liberar al joven y la dueña de la Isla de Yrcana desea conocerlo, antes de llegar a la isla, la encantadora desvía la embarcación del caballero, pues envía a una doncella para que ayude al señor de un castillo, traicionado por su hermano. Don Duardos vence y derrota al traidor (*ibidem*, cap. CLII, 719-722). Esta maga contribuye a que la fama del caballero crezca y se conozcan sus proezas, pero en ningún momento lo auxilia, como lo hacen otros sabidores, por el contrario manipula el destino del héroe para beneficio propio o el de sus parientes (*ibidem*, cap. CLXXV, 815). La dueña, como en todos estos personajes, reconoce a Dios como fuente de sus saberes y Le agradece el hecho de que don Duardos esté con ella.

“—Cierto, cauallero, yo me tengo por bienandante en veros e la mi ysla se puede llamar bienaventurada en venir vos en ella e digos que por el vuestro gran valor e bondad vos amo yo e precio mucho e tengo en mucho que agradecer a Dios por vos traer por esta tierra porque mis ojos fuessen folgados con la vuestra vista e no vos marauilléys porque yo sepa la vuestra fazienda, que Dios pone gran saber en los hombres e con el saber que Dios a

mí me dio, conozco yo la vuestra gran bondad.” (*ibidem*, II, cap. CLIII, 723).

Como se observó anteriormente, los deseos de la dueña de la Isla de Yrcana con respecto a su hija Argonida se cumplen y Pompides es engendrado para luego ser criado por su madre y su abuela.

Con menor incidencia en la vida del joven héroe hace su aparición Paropanisa, tía de la infanta Palingea. El rey Circineo, padre de Palingea, la protectora de Cirongilio, a causa de querer casar a su hija es encerrado en un castillo.

“En el reino de Ircania fue un rey noble y justo, aunque pagano, llamado Circineo, y tenía una hija que era a gran maravilla hermosa, el nombre de la cual era Palingea; la cual, siendo de edad de diez años, una tía suya, hermana del rey su padre, la llevó a un su castillo donde la doctrinó e instituyó en las artes de encantamento, de que ella era muy sabia sobre todos los de aquel tiempo (...).

Siendo la infanta de la edad que avéis oído [diez y ocho años] (...) muchos ínclitos reyes la desseavan y no la merecían aver por muger; y de muchos e diversos avía sido requerida y demandada, pero como ella por sus estraños encantamentos supiese que en casándose y conociendo varón avía de morir, por todos los modos, vías y maneras se escusava. (...) [Su padre] determinó de la casar [con Argalonio, hijo del rey Arganor de Media] (...) La infanta (...) le dio parte de lo que passava enteramente [a su tía] (...) y fue que por su saber encantó todo aquel reino de Ircania, y lo cubrió de una nube tan espessa que nunca jamás después pudo ser visto de persona humana, e juntamente encantó al rey Circineo su hermano y a todos con él.” (*CdT*, I, cap. X, 32-33).

El joven protagonista del relato es el encargado de liberar a Circineo de este encantamiento, luego de lo cual Cirongilio modifica su identidad por la de Cirongilio del Lago Temeroso⁷², más adelante se lo conocerá como el Caballero del Lago (*ibidem*, cap. XXV, 94). Es la primera nueva identidad que tiene el joven héroe, vinculados siempre estos cambios a diversas situaciones o a aventuras en las que participa, sus armas nuevas provocarán un nuevo nombre, el Caballero de la Sierpe (*ibidem*, cap. XXXVI, 134-135). Paropanisa protege a su sobrina, además de enseñarle las artes mágicas, encerrado el rey por la sabia, su hermana, Palingea se refugiará con su tía en el castillo de Corajes (*ibidem*, cap. X, 33).

Soberana de lejanas tierras de Oriente, la reina Julia del *CdF*, depositaria del saber mágico, realiza una espada especial para Rosicler con la cual luego la protegerá, hecho que ella alcanza por su saber profético; una doncella, mensajera de la reina, lleva la espada que debe ser sacada de una vaina, junto con la joven viene el gigante Candramarte quien desafía al que logre extraer el arma al combatir con él (*CdF*, I, cap. XXXIII, 33-36).

“sabe, poderoso rey [Oliverio], que en las partes de oriente, cerca del gran Catayo, ay una reina llamada Julia, que aunque es de poca edad y muy hermosa, su padre, que era grande sabio en la arte mágica, la dexó tan sabia en la mesma arte, que ay muy pocos sabios en aquellas tierras que se igualen. La qual, como algunas vezes echasse sus juizios por saber lo que havía de ser della, alcançó por uno dellos que avía de ser presa por dos jayanes, y que en la mano de un solo cavallero (...)avía de ser su libertad puesta.” (*ibidem*, 34).

⁷² Nombre que se halla en la pared sobre un escudo, dentro de un mensaje profético dejado por Paropanisa, tía de Palingea. *CdT*, I, cap. XVI, 66.

El don profético permite a la reina Julia encontrarse nuevamente con Rosicler quien la salva de la prisión de los dos jayanes; debido a la misma virtud detiene el combate entre el Caballero del Febo y Rosicler.

“Y como ellos estuviessen así, cobrando mayor furia y coraje para se golpear, acaesció que la reina Julia, desseando saber quiénes fuessen aquellos cavalleros,(...) avía sacado un pequeño quaderno que traía continamente en los pechos. Y haziendo por él sus conjuros⁷³, vino a saber que fuessen hijos ambos del emperador Trebacio” (*ibidem*, III, cap. XLI, 167).

La sabia se manifiesta en el acto mágico mismo, generando un conocimiento que a los demás les es oculto y lo realiza por medio de la escritura, como ya pudo verse en otras encantadoras.

Por otro lado es ella quien por sus artes construye la Desamorada Torre para la infanta Lindabrides, su señora⁷⁴.

“Y mostrándole [Julia]la pequeña ampolla que traía en la mano le dixo:

—Pues el don que vuestra grandeza me ha otorgado no es otra cosa sino que tenga por bien de beber esta agua que aquí traigo; que ningún enojo rescibirá vuestra grandeza dello.

(...) tomó [Lindabrides] la ampolla, y sin más detenerse bebió el agua, que era muy poca. Y como la uvo bevido, luego fue enagenada de sí misma, y pierde la memoria de todas quantas cosas por ella avian passado (...)Y tomando a la reina Julia por la mano, se va con ella para el christalino carro.” (*ibidem*, cap. XLVIII, 227-228).

La reina Julia decide directamente sobre la vida de Lindabrides, interviene en una situación que parece no poder tener una solución humana, sino que debe recurrirse a la magia, ya que de otro modo la infanta sufriría una profunda pena; en consecuencia, lo primero que realiza la sabia es anular la memoria de su señora. El recuredo del amado es frecuentemente lo que en estas obras provoca angustia y nostalgia en los personajes; la imagen que se ha formado en el amado por el recuerdo de lo visto u oído, genera inmediatamente el enamoramiento (*apud* Ioan P. Cuiianu. *Eros y magia en el Renacimiento*, 21-38).

La Torre Desamorada encierra una serie de pruebas que el caballero elegido podrá vencer, siempre y cuando su corazón esté libre de amor y Lindabrides deberá esperar su liberación.

Oligas, la maga que conduce a Claridiana a las armas de la amazona Pantasilea y a la pasión amorosa que la unirá al Caballero del Febo, inicia a la princesa en las aventuras del héroe, mostrándole algunas pinturas de la cueva. Es la encargada de introducir a Claridiana en la carrera de la caballería andante: otorgándole sus armas, por las cuales tiene su primera aventura, y dándole a conocer a su futuro amado.

“sabed que yo me llamo Oligas, de quien tomaron nombre estas grandes montañas, porque a muchos años que yo hago mi abitación en ellas, en esta morada que aquí veis. Y por mi arte y saber que tengo en la arte mágica, soy muy nombrada en muchas partes. Y nunca faltan aventuras en estas montañas a los cavalleros que a ellas vienen.” (*ibidem*, II, cap. XXVI, 221)

⁷³ Conjurar: Sinifica algunas veces exorcisar. Conjurar nublados y demonios. Esto se debe hazer conforme al manual, y no en otra manera. SEBASTIÁN DE COVARRUBIAS. *Tesoro de la lengua*, 349.

⁷⁴ Los tres sabios comprenden que la infanta Lindabrides no puede seguir sufriendo por el Caballero del Febo y él no se decide entre ella y Claridiana, por lo tanto resuelven encerrar a la infanta en la Desamorada Torre (*CdF*, III, cap. XLVIII, 225-229)

Al igual que la infanta Melia, la sabia Oligas ha elegido recluirse en un lugar apartado, siguiendo la tradición de los magos de estos libros, los cuales tienen su hogar aislado del resto de los hombres.

Puede observarse que las magas episódicas reúnen las siguientes características:

- Viven en lugares apartados.
- Frecuentemente no se desplazan, los caballeros llegan a sus territorios.
- No cambian de apariencia.
- En algunos casos se convierten en enemigos de las magas omnipresentes.
- Tienen el don de la profecía.

Los grandes sabidores

No sólo la presencia femenina en el terreno de la magia acompaña a los héroes de estos libros, sino también hombres que tienen su modelo en el gran mago artúrico Merlín quien aparece por primera vez en la *Historia de los reyes de Britania* de Geoffrey de Monmouth.

La figura del mago se hace presente en el *Baladro* de 1498, su autor relata cómo en Inglaterra el rey Balato y el rey Merdiantes combatieron en una época en la que moros, idólatras y cristianos se disputaban sus creencias. Balato llevaba un escudo que había pertenecido a José de Arimatea por lo cual no se destruía, a pesar de los golpes, mientras su portador estaba muy malherido. Él promete a Dios que si lo libraba de la muerte se convertiría a la fe cristiana, ocurre el milagro y así lo hace el idólatra Balato, sin embargo, es sorprendido con su nueva creencia religiosa y es encerrado en prisión. Su maestra Jaquemín le proporciona libros para leer y entre ellos la historia de Merlín.

La vida de Merlín se desarrolla a través de las páginas de este libro y nos da sus características: don de la profecía, capacidad de metamorfosearse, y producir encantamientos, cualidades que heredarán los sabidores de los textos que en esta tesis se estudian. El poder de profetizar lo hereda del diablo, su padre; pues Dios le permitió que lo conservara para salvar a su madre⁷⁵.

“no quiso Dios que perdiese el niño cosa de cuanto había de tener de parte de su padre, pues el diablo le hiciera por saber todas las cosas que eran hechas y dichas. Y así quiso nuestro Señor por la santidad de su madre que supiese las cosas que habían de venir.” (*Baladro*, cap. IV, 39)

Sin embargo, Merlín no puede saber por medio de su conocimiento profético quién lo ha de traicionar, pero sí lo que le ha de ocurrir.

“yo en esta visión veo mi muerte, y así vendrá como yo veo y he de deciros cómo. El roble alto y grande y de muy largas ramas debes entender que es mi seso, que bien así como tienen al roble por fuerte árbol y grande, así me

⁷⁵ La madre de Merlín era una mujer muy devota y creyente en Dios, el diablo la sorprende dormida y por eso puede poseerla y así engendrar a Merlín. Gracias al don profético, el mago salva a su madre del juicio al que es sometida por tener un hijo sin padre. Recuérdese el temor de las reinas de los libros de caballerías que concebían un hijo antes del matrimonio público, por ejemplo, Elisena y Griana, madres de Amadís y Palmerín, respectivamente.

tienen a mí por maravilloso hombre en saber. La pértiga que nacía cabe el roble significa una doncella que me acompañará y aprenderá de la ciencia que Dios me dió, y que por su saber me meterá vivo en la tierra y allí me dejará morir. No hay cosa que estorbe esta aventura sino sólo Dios (...) y bien creo sin duda que Dios por mi pecado me hace esto desconocer, porque por desconocimiento hice pecar a la muy noble santa dueña Iguerna". (*ibidem*, cap. XIX, pp. 183-184)

Dios es el que permite o no el conocimiento profético, nada se hace finalmente sin su consentimiento, ni siquiera el quehacer mágico; rasgo que se mantendrá en las obras posteriores del género. En el *roman courtois* la presencia de Dios es mínima, hasta que comienzan los hechos del Grial, y cuando esto ocurre, Merlín desaparece. En la versión castellana el mago bretón está presente en las profecías del Santo Vaso.

Merlín tiene la posibilidad de cambiar de apariencia al igual que algunas encantadoras que se han visto, sólo si él lo desea podrá ser encontrado. En el capítulo XII del libro se produce un malentendido a causa de la metamorfosis del mago.

“—Aunque lo veáis no lo conoceréis; mas haz llamar a éstos que lo conocen.
(...)

—No hay ninguno que lo pueda bien conocer si él no quiere.” (*ibidem*, cap. XII, 101-102)

La principal actividad del mago bretón, sin embargo, será la de profetizar. En Blaise tendrá al escritor de sus hechos.

“y haz un libro, que cuantos lo oyeren loarte han y guardarse han de pecar.”
(*ibidem*, cap. V, 49)

Dicha escritura servirá de ejemplo y advertirá de caer en el pecado. Más adelante se verá que la tarea de escritor recaerá directamente en el mago.

Merlín despliega además su actividad como encantador empleando hierbas extrañas⁷⁶ para conseguir lo que sus caballeros desean, como es el caso del padre de Arturo, Úter en relación a su desmedida pasión por Iguerna, esposa del duque de Tintagüel.

“Entonces dijo Merlín al rey:

—Señor, quedáos aquí con Ulfin que yo iré aquí un poco.

Entonces se fue y cogió una hierba y tornóse al rey y le dijo:

—Poned esta hierba en vuestro rostro y por las manos.

Y el rey la tomó en las manos y apretóla y puso el zumo de ella en su rostro y envolvió muy bien sus manos; y en tanto que lo hubo hecho tornó verdaderamente en la semejanza del duque.” (*ibidem*, cap. XVII, 151)

Profundamente imbuido en la atmósfera cristiana, el Merlín del *Baladro* se aleja del mago artúrico de la *Historia de Merlín* (I, cap. XV, 225; cap. XVI, 230; cap. XXXVI, 353-355; cap. XXXIX, 370 y 380; II, cap. XLVI, 13; cap. LII, 54-55; cap. LXXXII, 253; cap. LXXXVIII, 305.) en la que puede percibirse un despliegue poderoso de su saber mágico

Finalmente, Merlín termina sus días en manos de Niniana y el caballero Bandemagus es testigo de su desgarrador baladro.

⁷⁶ Este es un ejemplo de la llamada *magia natural*. Ver Primera Parte, capítulo II.

“Bandemagus estuvo así atordecido del espanto que tuvo de oír el baladro de Merlín y las grandes voces” (*ibidem*, cap. XL, 465).

Una característica que escapa a la conformación de los magos castellanos y que sí existe en el mago artúrico es la risa: en el *Baladro*, Merlín ríe antes de la concreción de una profecía, los encantadores de las obras castellanas suelen ser bastantes solemnes, salvo Arcaláus cuya risa se debe más a su ironía que a los hechizos.

“Y cuando Merlín vio a aquel villano cerca de sí, comenzóse a reír. (...) —Ríome de este villano: si vosotros le preguntáis qué quiere hacer de aquel cuero él dirá que lo quiere para adobar sus zapatos cuando se rompan; id en pos de él que yo os digo que antes que llegue a su casa será muerto.” (*ibidem*, cap. VII, 62)

Sin embargo, en la versión castellana no abundan los ejemplos de la risa de Merlín, contrariamente a los que podemos hallar en la *Historia de Merlín* (II, cap. LVII, 92-97) vinculados también a lo profético. Paul Zumthor explica sobre la risa de Merlín que “C’est comme s’il annonçait par là qu’il va faire usage de son pouvoir surhumain ou de son don de prophétie. Le trait est digne de remarque, car c’est dans le folklore universel un thème très répandu: le sorcier éclate de rire au milieu des opérations magiques; la prêtresse, en se découvrant le ventre, dans le rites de fécondité; c’est un symbole d’exubérance, de renouveau de vie, de diminution, par contraste, de la personnalité d’autrui” (P. Zumthor, *Merlin le Prophète*, 45)

Un último aspecto que no se halla en el *Baladro* es el mago como *homo selvaticus*: Merlín decide irse al bosque y allí internarse para que se cumpla una de sus profecías (*Historia de Merlín*, II, cap. LVI-LVII, 87-102).

El *Baladro* se limita a presentar al gran mago sólo prácticamente como un gran profeta, actividad que abundará en los magos castellanos; tal vez sea porque lo profético se vincula en mayor medida con lo religioso y no así el quehacer mágico propiamente dicho.

Al volver sobre la obra inaugural del género *AdG*, ya que el *Baladro* es una versión castellana del relato merliniano, surge la figura de Arcaláus el Encantador, acérrimo enemigo del héroe y mago omnipresente, es más un instigador e ilusionista que un auténtico mago, ese papel está destinado a Urganda. La primera vez que se presenta lo hace como un guerrero, apariencia y conducta que lo asimila a un caballero enemigo, el enano Ardián anticipa a su señor la fiereza de tal personaje.

“—Cierto, señor, yo vi aquí el más bravo cavallero y más fuerte en armas que cuido ver, y mató allí en aquella puerta dos cavalleros, y el uno dellos era mi señor, y a éste mató tan crudamente como aquel en quien nunca merced ovo; y yo os quisiera pedir la cabeça de aquel traidor que lo mató.” (*AdG*, I, cap. XVIII, 427).

Amadís le recrimina el hecho de que haya llevado a otros caballeros sin decirles quién sea este cruel personaje con el cual deben combatir, sin embargo, Ardián sabe su nombre.

“— que se llama Arcaláus el Encantador.” (*ibidem*)

Después de entrar en el castillo de Valderín, morada del Encantador, se produce el encuentro entre él y Amadís. El héroe ha debido sortear algunos obstáculos para poder entrar y Arcaláus se lo recrimina con ira.

“—Ahún vos no sabéis—dixo el cavallero—toda mi crueza; mas yo haré que la sepáis ante de mucho y haré que no os trabajéis de enmendar ni retraer cosa que yo haga a tuerto o a derecho” (*ibidem*, 435).

Está planteado el conflicto entre el héroe y su peor enemigo, sin embargo, su presencia despierta admiración.

“Y tiróse de la finiestra y no tardó mucho que lo vio salir al corral muy bien armado y encima de un gran cavallo; y él era uno de los grandes cavalleros del mundo que gigante no fuesse” (*ibidem*).

La admiración del enemigo, motivo recurrente en el género, provoca en Arcaláus el menosprecio de Amadís quien le hace notar que si no fuera por su maldad, podría ser un buen caballero, uno de los mejores.

A continuación se produce el enfrentamiento, suceso que pone a Arcaláus en peligro, pero el Encantador pone en funcionamiento sus artes y vence a Amadís.

“cuando Arcaláus se vio en aventura de muerte, començó de fuir contra un palacio donde saliera, y Amadís en pos dél, y ambos entraron en el palacio, mas Arcaláus se acogió a una cámara, (...) Arcaláus, desque en la cámara fue, tomó una espada y dixo contra Amadís:

—Agora entra y combátete conmigo. (...) y alçando [Amadís] la espada por lo ferir perdió la fuerza de todos los miembros y el sentido, y cayó en tierra como muerto” (*ibidem*, 436)⁷⁷.

El engaño y la traición forman parte importantísima de la personalidad de Arcaláus, más relevante quizás que el ser mago. Con las armas de Amadís se presenta en la corte del rey Lisuarte; su discurso está teñido de falsa compasión por el caballero muerto, tratando de apaciguar las reacciones, pero todos lloran la suerte del joven y maldicen la acción de vencedor.

“y mucho me pesó que me dixo que era cavallero de la Reina. Y yo le dixe que, si me matasse, que matava a Arcaláus, que assí he nombre. Y él dixo que havia nombre Amadís de Gaula; assí que él de aquesta guisa recibió la muerte, y yo quedé con la honra y prez de la batalla.” (*ibidem*, cap. XX, 449)

Arcaláus siempre hace alianzas con los enemigos de Amadís y su entorno, su finalidad es dañar al héroe y a sus allegados, objetivo que queda establecido en el primer encuentro con el protagonista de la obra.

La faceta de instigador y mesturero despierta la ambición en Barsinán de Sanssueña quien no se destaca por sus virtudes, pero sí, por ser gran señor en estado y señorío.

“—Barsinán, señor, si tú quisieses, yo daría orden cómo fuesses rey sin que gran afán ni trabajo en ello oviesses.

⁷⁷ Ver Tercera Parte, capítulo III. ya que el lugar está encantado, Amadís es el que recibe el daño.

—Cierto—dixo Barsinán—, de grado tomaría yo cualquiera trabajo que me ende venir pudiesse, en tal que rey pudiesse ser.

—Tú respondes como sesudo—dixo Arcaláus—, y yo haré que lo seas si creerme quisieres y me fizieres pleito que me harás tu mayordomo mayor, y me lo no tollerás todo el tiempo de mi vida.” (*ibidem*, cap. XXXI, 532)

La conducta de Arcaláus se caracteriza por su actividad de intrigante, quizás haya aquí una crítica encubierta a tales personajes; claramente el objetivo del mago es lograr finalmente la caída de Amadís y los suyos. El plan consiste en secuestrar a Oriana para que Barsinán se case con ella y así quedarse con el reino de Lisuarte. Barsinán acepta, y se dirige a la corte donde es muy bien recibido, en consecuencia las dudas lo acucian, pensando si la empresa tendrá los resultados esperados frente a tan buen monarca.

“mas dígovos que aquella noche no la durmió él asosegado, pensando en la gran locura que había hecho, creyendo que a tan buen hombre como lo era el Rey y que tal poder tenía, que la gran sabiduría de Arcaláus ni el poder de todo el mundo le podrían emeçer.” (*ibidem*, 534)

Anteriormente, el Encantador se había presentado con dos caballeros más en forma encubierta ante el rey Lisuarte ofreciéndole un manto y una corona extremadamente ricas, él debía irse y les dejó a los reyes ambas joyas, haciéndole prometer que a su vuelta a Londres las recogería o el rey le otorgaría un don, compromiso que el monarca acepta gustoso delante de su corte, Arcaláus se asegura de que sea así. La descripción de uno de los caballeros que ha ido con los objetos, no deja lugar a dudas de que el intrigante mago está relacionado con dicha aventura.

“Y el uno de los dos cavalleros armados tiró su yelmo en tanto que allí estuvo, y parecía assaz mancebo y hermoso, pero el otro no lo quiso tirar, y tovo la cabeça abaxada ya quanto; parecía tan grande y tan desmesurado, que no avía en casa del Rey cavallero que le igual fuesse con un pie.” (*ibidem* cap. XXIX, 522).

Las trampas y los embustes se suceden en la mente de este gran artista del engaño, el gran mago de la traición, todo concentrado en dañar al rey Lisuarte y a sus caballeros; sin embargo, las virtudes de Amadís provocan la huída de este oscuro personaje.

“y hallando [Amadís] un hermitaño le preguntó si passaran por allí cinco cavalleros que levavan dos donzellas.

—Señor—dixo el hombre bueno—; no passaron, que los yo viesse; mas ¿vistes vos un castillo que allá queda?

—No—dixo Amadís—; y ¿por qué lo dezís?

—Porque—dixo él—agora se va de aquí un donzel, mi sobrino, que me dixo que alvergara aí Arcaláus el Encantador, y traía unas hermosas donzellas forçadas.

—¡Por Dios! —dixo Amadís—, pues esse traidor busco yo.

—Cierto—dixo el hermitaño—, él ha fecho mucho mal en esta tierra, y Dios saque tan mal hombre del mundo, o lo emiende; mas ¿no traéis otra ayuda?

—No—dixo Amadís—sino la de Dios.” (*ibidem*, cap. XXXV, 569)

Arcaláus es un hombre sin escrúpulos cuya moral discrepa con la del entorno amadisiano, por ello actúa desde la oscuridad, subterráneamente; al ser atacado en espacio abierto, el Encantador huye, no puede contra el héroe.

“Amadís fue en pos dél sin detenencia ninguna y alcançólo por aquel gran campo, (...) derribóle un pedaço de la loriga y una pieça del cuero de las espaldas; entonces dexó Arcaláus caer en tierra a Oriana por se ir más aína” (*ibidem*, 571).

El éxito del mago encuentra sus límites en las virtudes de Amadís, por ello Urganda lo socorre en aquel trance de la cámara encantada (*ibidem*, I, cap. XIX, 438- 439); por lo demás, sus cualidades de guerrero logran el triunfo frente a Arcaláus caballero. Sin embargo, es difícil poder evitar sus trampas y el Encantador insiste.

Amadís, Florestán y Perión son engañados y llevados al castillo de Valderín y allí hechos prisioneros de Arcaláus. El mago no oculta su odio, especialmente contra Amadís, en este caso su discurso es harto sincero y está cargado de los más funestos augurios, acompañado de una apariencia singular, la cual causa miedo.

“pareció suso a una finiestra de la cámara un cavallero grande y membrudo, y el rostro havia medroso, y en la barba y cabeça más cabellos blancos que negros. Y vestía paños de duelo, y en la mano diestra tenía una lúa de paño blanco que al codo le llegava, y dixo a una boz alta.” (*ibidem*, III, cap. LXIX, 1056)

Por otro lado, el Encantador no escatima esfuerzos para perjudicar a sus enemigos, inclusive con pequeñas torturas. Su sobrina le recrimina que si bien le ha de cortar las cabezas, no los priva de comida. Los caballeros le piden algo para beber, preferentemente y Arcaláus les ofrece empanadas de tocino; sin embargo, Amadís logra conmovier a la doncella.

“Aquella donzella vio a Amadís tan apuesto, y sabiendo las grandes cavallerías que en la batalla fiziera, era mucho movida a piedad dél y de los otros; y luego puso en un cesto un bar[r]il de agua y otro de vino y la empanada, y colgándolo por una cuerda, gelo dio.” (*ibidem*, 1059).

Nuevamente, el caballero Amadís vence al mago, sólo con su prestancia y sus virtudes de guerrero. Gandalín y Orfeo encuentran cómo liberarse y liberar a sus señores y armados, prenden fuego al castillo; Arcaláus huye a una torre, desnudo, absolutamente desprotegido, pero con oscuros deseos de venganza.

“—¡Ay, Amadís de Gaula, cuánto daño por ti me viene! Si te yo puedo aver, yo faré en ti tantas crueldades, que mi corazón sea vengado de cuantos daños de ti recibidos tengo; y por tu causa juro y prometo de nunca dar la vida a cavallero que tome, porque si en mis manos cayeres, no escapes dellas como agora lo feziste.” (*ibidem*, 1064)

No sólo el mago ha sido vencido, casi muerto, sino también su morada, el lugar donde reside ha sido destruido, aquel lugar en el que había realizado sus encantamientos, el centro de operaciones. Sin embargo, su debilidad no le prohíbe seguir engañando a Galaor y a Norandel a quienes intenta matar, según la promesa hecha a Amadís, pero la amenaza de Galaor de presentarlo a don Grumedán provoca que Arcaláus se arrepienta e invente una de sus fascinantes historias y, en consecuencia, logre escapar cómodamente de ambos caballeros sin saber éstos quién sea verdaderamente.

La tarea de Arcaláus como instigador de males llega a su punto culminante cuando decide intervenir en la batalla entre Lisuarte y Amadís.

“Cuenta la historia que estando Arcaláus el Encantador en sus castillos, esperando siempre de hazer algún mal como él y todos los malos de costumbre lo tienen, llególe esta gran nueva de la discordia y gran rotura que entre el rey Lisuarte y Amadís estava, y si dello ovo plazer, no es de contar, porque éstos eran los dos hombres del mundo a quien él más desamava.” (*ibidem*, IV, cap. XCVI, 1378).

La estrategia del mago será presentar un tercer ejército que destruya a los otros dos y para ello va en busca del rey Arávido, luego convence a Barsinán hijo y al rey de la Profunda Ínsola y, por último, a los parientes de Dardán el Sobervio. A través del argumento de la venganza, une a todos para su propio beneficio (*ibidem*, IV, cap. XCVI, 1378-1382). Sin embargo, Arcaláus no cuenta con la presencia de Esplandián, es decir, que a pesar de las fuerzas que logra reunir el Encantador, algo más poderoso se le interpone: el espíritu de la reconciliación y la paz, mucho más efectivo que el rencor (*ibidem*, cap. CXIII, 1491-1511). Se suman así las cualidades guerreras de Amadís y las espirituales de Esplandián, ambas logran vencer definitivamente al mago. Derrotado pide clemencia, pero no abandonará sus malos hábitos.

“—No—dixo él—, que ya la edad, tan luengamente abituada en ello, por su voluntad no se podría retraer de lo que tanto tiempo por vicio ha tenido; mas la necesidad, que es muy duro y fuerte freno para hazer mudar toda mala costumbre de buena en mala y de mala en buena según sobre la persona y causa que viene, me faría hazer en la vejez aquello que la joventud y libertad no quisieron ni podieron” (*ibidem*, IV, cap. CXVII, 1551)

El prisionero no tiene escapatoria espacial ni discursiva, está despojado de toda posibilidad de disfraz y ocultamiento; pide misericordia para el rey Arávido, pero Amadís duda y no le contesta; sin embargo, le parece una buena acción. Como era de esperar, el hijo de Perión no se permite la compasión y encierra a Arcaláus en una jaula, vestido con un ropaje hecho de animales, absolutamente vencido y desprovisto de todo su poder. Su esposa va a verlo, aquella que Amadís conociera cuando fue encantado en el castillo de Valderín.

“Y como llegaron, falláronle vestido de una aljuba forrada en peña de unas animalias que en aquella ínsola se tomavan, (...) , y leyendo en un libro que le embió [Gandales] de muy buenos enxemplos y dotrinas contra las adversidades de la fortuna. Y tenía la barva muy luenga y cana; y como era muy grande de cuerpo y feo de rostro, y siempre lo tenía muy sañudo.” (*ibidem*, cap. CXXX, 1721-1722).

La imagen que aquí se presenta, constituye una mezcla de hombre silvestre y ermitaño, de esta manera se presenta a su mujer a quien no manifiesta sentimiento alguno; ella logra de Amadís la libertad para su marido, pero Arcaláus advierte que volverán a tener noticias de él.

“—Cavalleros, dezid a Amadís que a las bestias bravas y a las animalias brutas suelen poner en las jaulas, que no a los tales cavalleros como yo; que se guarde bien de mí, que yo espero presto vengarme dél, ahunque tenga en su ayuda aquella mala puta, Urganda la Desconocida.” (*ibidem*, 1725)

La amenaza es el grito final de Arcaláus, inclusive el desafío se extiende hasta Urganda; sin embargo, no se tendrán más noticias suyas hasta las *Sergas*, en las que se relata cómo el Encantador muere, casi anónimamente, luego de ir a visitar a su hermana Arcabona (*Sergas*, cap. XI, 187). Dentro del cosmos recuperado por Amadís, no tiene lugar el caos de Arcaláus, y mucho menos, en el universo cristianizado de Esplandián en el cual el conflicto es entre cristianos y paganos, y quedan vedadas otras clases de enfrentamientos, cuestión que ya se vislumbra en el libro IV.

El personaje de Arcaláus está construido principalmente desde la personalidad del gran traidor, del hombre inescrupuloso, más que aquella del mago. El enemigo de Amadís puede hacer pensar en el conde Ganelón de *El Cantar de Roldán*, más que en el mago Merlín. Su auténtico poder está en la confabulación y la mentira, en el disfraz y la posibilidad de retirarse a tiempo.

Como Arcaláus, Fristón se convierte en enemigo del héroe Belianís de Grecia, pero por motivos diferentes. La primera mención del mago se hace en relación con su actividad de escritor.

“me determiné, siguiendo la memoria de estos tan insignes varones, ha restituir en nuestro español, la Hystoria del valeroso príncipe don Belianís de Grecia, la qual el sabio Fristón, en lengua griega, dexó escripta” (*BdG*, I, Prólogo, ii)

Se introduce aquí el tópico del falso autor, ubicado éste lejos en el tiempo y en el espacio, el auténtico artífice del texto se transforma en traductor, salvando así cualquier problema de verosimilitud. En el prólogo a la segunda parte de esta obra no se menciona a Fristón, pero se dice que el texto fue encontrado por el pretendido traductor en una tumba de cristal dentro de una cueva y que se dispuso “a ecreuirlo”. Frecuentemente, los magos de estas historias suelen aparecer como autores de las mismas.

Fristón se hace presente en la narración caballerescas con motivo de las armas.

“Y entre sí [Belianís] muy marauillado estaua viendo que su escudo fuera falsado, lo qual hasta entonces jamás viera, mas esto causauan las armas del Cauallero de la Fortuna a las quales ningún encantamiento bastaua, como hechas por el sabio Fristón” (*ibidem*, cap. XXXIII, 197).

Ya se ha tratado la intervención de los magos en la confección de las armas del héroe, Fristón no escapa a esta tarea. El sabio es mago protector del príncipe Periano, hijo del soldán de Siconia, y hermano de la infanta Persiana. Dicho príncipe compite con Belianís por los amores de Florisbella, hija del soldán de Babilonia; Fristón emplea todo su poder no sólo para ayudar a Periano, sino también para perjudicar a Belianís. El narrador nos relata la historia de este mago.

“ En aquel reyno de Persia donde al presente todos los caualleros estauan, auía vn sabio, el qual esta grande hystoria copiló, llamado Fristón al qual en el mundo se hallaua quien en las máxicas artes se le yqualase, (...) Hera este tan gran sabio que vos decimos tan amigo del príncipe Periano de Persia que jamás trabajaua saluo en cómo sus cosas fuessen guiadas por el camino quél desseaua (...) y él le diera vna espada que en el mundo se hallara su semeiante ecepto la que don Belianís traía.” (*ibidem*, cap. XXXV, 206)

Fristón vive en la Selva de la Muerte, allí tendrá prisionera a la sabia Belonia hasta que sea rescatada indirectamente por Belianís.⁷⁸

⁷⁸ La prisión de Belonia es tratada, además de en este capítulo, en los capítulos III y IV de la Tercera Parte.

El mago es servidor incondicional del príncipe Periano, su protección lo lleva a desplegar sus condiciones de hechicero y encantador.

“Y parecióle que quatro gigantes la lleuauan con mucha furia y que el vno, de sus hermosos cabellos la arrastraua con tanta crueldad que a manojos de su cabeça se los sacaua” (*ibidem*, cap. XXXVI, 211)

Fristón crea una ilusión óptica, un embelesamiento, que provoca el abandono del combate por parte de Belianís con Periano y persiga a los secuestradores de Florisbella. La causa de esta acción está en que el mago conoce la superioridad del príncipe griego y no desea que su protegido muera; el mago es, ante todo, una especie de guardián del príncipe, todo lo que realice, será en beneficio del caballero, no hay ambiciones personales como en Arcaláus, sólo servicio sin límites. El perjuicio a Belianís se da en forma indirecta, pero contundente y maliciosa.

“mas el cauallero que por el valle venía que el emperador su padre hera, que por el saber del sabio Fristón, las armas su color sin el emperador hechar de ver en ello se auían mudado, pensando ser el Cauallero de la Fortuna viéndole venir con tal priessa y sin lança, dexando la suya puso mano a su espada y sin le hablar palabra, se vino para él, su espada alta.” (*ibidem*, cap. XXXVII, 213)

Evidentemente hay un deseo de que se destruyan entre sí, sin embargo, Belianís reconoce a su padre a tiempo y el emperador entiende lo que les ha pasado.

“—Sin duda, príncipe, hemos sido encantados no puedo saber de qué manera” (*ibidem*, 215)

El encantamiento o embelesamiento distrae al príncipe griego, la voluntad del caballero se ve trastocada por lo que ve, Fristón saca ventaja de los sentimientos amorosos de Belianís, pero el mago no puede trastornar directamente la voluntad del héroe, ya que éste lleva su espada mágica. Siempre hay una manipulación de las virtudes del caballero: como enamorado, Belianís, o como guerrero, Amadís en el palacio de Arcaláus.; inclusive la voluntad del mismo Periano, pues él desea perseguir al príncipe griego, pero en realidad llega al real con los suyos, allí el mago curará de sus heridas. Recuérdese al caballero de Urganda, quien actúa bajo el influjo imperativo de la Desconocida (*AdG*, I, cap. XI, 336)

Belonia, que llega para sanar a los caballeros y volver las armas a su color primigenio, responde al cuestionamiento de Belanio sobre lo que ha ocurrido.

“—Yo vos lo diré—dixo ella— que a duro en el mundo por otro lo podríades saber. Bien sabéys la batalla que con el esforçado príncipe Periano teníades acetada, pues agora sabréys que tiene vn sabio, el mayor amigo quéél tiene, que es el que en el arte máxica en el mundo, al presente, más sabe, éste sauiedo el peligro en que su tan grande amigo se auía de ver con el príncipe vuestro hijo, ha ordenado todo lo que auéys visto.” (*BdG*, I, cap. XXXVII, 216).

La sabia reconoce la superioridad de Fristón, pues más adelante la padecerá en su persona. Es interesante notar cómo se establece el desafío entre estos dos magos, sobre todo a partir del saber profético, por ello Belonia parte con Belianís a las montañas del rey Necaón, en busca del anillo mágico.

“os quiero hazer saber quel sabio Fristón que todas aquellas cosas hizo para despartir vuestra batalla, es partido para la ciudad de Babilonia porqué sabe por sus artes de las quales alcança más que nadie en estos tiempos, que si al presente no ha en su poder a la princesa Florisbella para su amigo el príncipe Periano de Persia, después no la podrá auer tan fácilmente, a lo menos para poderla forzar que quiera al príncipe Periano por engaño o como quiera y esto entiende él hazer muy en breue porque cumple que ella aya aquel anillo en su poder para que esto pueda ser remediado.” (*ibidem*, cap. XL, 228).

Belonia conoce las maquinaciones del mago, por ello puede combatirlo y proteger a Belianís y a los suyos. Fristón, como lo hiciera Aracláus, pretende secuestrar a la amada del héroe para favorecer a su protegido: en el *AdG*, a Barsinán de Sanssueña y en *BdG*, a Periano.

Por otro lado, el “sabidor” recurre a la astrología para planear sus movimientos.

“començando a hechar sus suertes y conjuros conoció claramente que si él dentro de aquel planeta Mercurio que entonces reynaua no ouiesse en su poder a la princesa Florisbella después le cumplía passar mortales angustias.” (*ibidem*, cap. XLII, 237).

El fragmento brinda una descripción, aunque vaga, de un acto de magia en el que se unen el gesto y la palabra, semejante a aquel que empleara Urganda con su enamorado o en las *Sergas* (cap. CLXXXIII, 820-821); sin embargo, en Fristón se utiliza para obtener un saber anticipado. Ambos casos no son comunes en estos libros, ya que, en general, aparece el efecto y no el proceder del encantamiento.

El sabio monta un espectáculo atrayente en la plaza de la ciudad de Babilonia y, como es de suponerse, mucha gente se acerca y le informa al soldán. Éste y su familia se encaminan hacia el lugar donde está el portentoso.

“en medio de la plaça hizo parecer vna tienda, la más hermosa que jamás se viera, (...) dentro se començó assomar tanta diuersidad de música, que jamás cosa más dulce oyeron no faltando en ella muy suaues bozes que más la adornassen con tanto ruydo de rato a rato de trompetas bastardas” (*ibidem*).

La música forma parte del encantamiento, de alguna manera, predispone el ánimo para dejarse llevar y sucumbir al hechizo; luego la belleza del espectáculo se completa con una procesión de doncellas y caballeros que vienen a reverenciar al soldán y a su hija Florisbella. A continuación, una de las doncellas relata la historia de Gorgiano de la Suria y el sabio Herodiano (*ibidem*, I, cap. XLII, 238-239). Fristón no omite ningún detalle para convencer de la historia al soldán, todo el entorno contribuye a que la farsa del mago sea verosímil: sólo la doncella más hermosa podrá sacar de su prisión a la acongojada infanta Meridiana, si ésta realmente existiese y no perteneciera a la inventiva de un encantador; la hija del soldán tiene la posibilidad de llevar a cabo tal liberación. La estructura de esta aventura mágica sigue el patrón de la mayoría de ellas: combate con caballeros encantados o con bestias, llegada al objetivo deseado y desencantamiento del lugar; por lo general todo esto va acompañado de algún mensaje profético que se halla en un padrón o en una tumba. En el caso presente no hay profecía, piénsese que todo es una gran mentira de Fristón y que lo ha hecho, según sus propósitos. Afortunadamente, Belianís llega sorpresivamente en el momento en que Florisbella quiere entrar en la tienda.

“La princesa (...) vio entrar por el otro cabo de la plaça vn cauallero armado de vnas muy ricas armas verdes con muchos basiliscos por ellas, (...) en el escudo traía pintada la figura de la princesa Florisbella, tan natural que biua parecía. Par dél venía vna dueña reboçada, en su mano traía vna espada desnuda tan relumbrante que vn muy grande espejo de cristal puesto a los rayos del sol parecía.” (*ibidem*, 243).

Las armas que trae Belianís son las del emperador Bandenazar, aquel que estuviera en la prisión del rey Necaón.

“donde quiera que ellas [las armas de Bandenazar] estuieren no puede ser dueño por todos los encantamientos del mundo ser conocido quién es, si él no quiere.” (*ibidem*, I, cap. XL, 228)

El mago no puede saber quiénes son, pero sí, a qué vienen; en consecuencia, despliega sus cualidades proteicas y en apariencia de grifo pretende llevarse a Florisbella, pero Belianís lo hiere con su espada mágica y lo vuelve a su forma humana; luego los caballeros encantados se lo llevan a la tienda. El príncipe griego, a pesar de los caballeros y jayanes que se le presentan, logra acabar con el encantamiento.

Curiosamente, ya que no es común en estos libros, Fristón tiene también tratos con el demonio, a quien somete para que le dé información, nuevamente el mago realiza ciertos signos para el infernal llamado.

“començando ha hazer sus acostumbrados sinos y carateres e inuocaciones, a la ora, ante sí, hizo parecer vno de sus más conocidos familiares que Balurtano se dezía, al qual con mucha instancia le començó a pedir que le dixese qué era lo quel sabio Silfeno tenía acordado de hazer en aquel trance de batalla que se esperaua y en qué confiança quería acetarla contra tales caualleros como de la parte del soldán auía, mas el demonio mostrándose algùn tanto de horrible y espantoso, fingiendo ser cosa muy dificultosa de hazer lo quel sabio le pedía, no quería descubrir el secreto hasta tanto que, siendo dél muy enojado, el sabio le dijo:

—¿A la ventura piensas, infernal furia, que te aprouecha cosa alguna lo que hazes o piensas ques tan nueua y de poca esperiencia la fuerça de mis artes que resciba turbación de tus muestras? Cumple pues, que hagas lo que te pido si no quieres ser encerrado donde otros tan pertinaces como tú tengo puestos.” (*ibidem*, II, cap. XLVIII, 365-366)

De la misma manera que Arcaláus actúa desde la oscuridad de sus engaños, en Fristón esto se agrava con la posibilidad de invocar a los demonios y obtener un conocimiento oculto. Recuérdese que Merlín heredó su don de profetizar de su demoníaco padre. En este ejemplo se manifiesta la idea que se tenía de la magia en la Edad Media: el poder del mago provenía de su intercambio con el diablo⁷⁹. Además se puede ver que el trato con la criatura infernal es coercitivo: Fristón obliga a Balurtano a que le dé cierta información, si no sufrirá el encierro dentro de un anillo, dotando al episodio de cierta comicidad al ver la desesperación del espíritu invocado.

En la aventura en la que los príncipes griegos se enfrentan con los héroes de Troya, creada por el saber de Silfeno, del cual se hablará más adelante, el protector de Perianeo intenta dañar a Belianís.

⁷⁹ Ver Primera Parte, cap. II.

“el sabio Fristón vsaua de toda la fuerça de sus artes, como aquel que mucho quisiera que el príncipe don Belianís allí fuesse muerto.” (*ibidem*, cap. XLIX, 373).

Nuevamente, las cualidades guerreras del protagonista pueden más que cualquier encantamiento, inclusive enfrentándose a un doble poder mágico.

El enfrentamiento de los caballeros por Florisbella recrudece cuando el soldán, padre de la princesa, le promete la mano de su hija a Periano. Belianís quien ya había desposado a Florisbella y esperando un hijo, acuerda, entonces, con el soldán llevarse a la princesa presuntamente por la fuerza. El príncipe Periano rechazado y burlado planea secuestrarla por la fuerza, sin embargo, no lo hace él sino el mago Fristón.

“estando el sabio Fristón en la Selua de la Muerte procurando, como solía hazer, alguna cosa que a su querido príncipe Periano diessen algún contento, supo por sus artes el concierto que don Belianís, por su parte, y Periano, por la suya, tenían hecho y claramente conoció que si la cosa viniesse en rompimiento a Periano no se le escusaua la muerte, (...) ymaginando y reboluiendo entre sí cómo haría de manera que el príncipe de Persia saliesse con lo que tanto desseaua, tomó vn libro de la sabia Medea y leyendo por él, halló la profecía” (*ibidem*, cap. LVII, 455-456).

Ahora el sabio se valdrá de un antiguo hechizo para llevar a cabo sus objetivos: raptar a Florisbella para el príncipe Periano, para ello se valdrá de la apasionada sabia Medea y su castillo de la Alta Suria.

“començó hazer muchos signos y carateres y embocaciones y conjuros tan fuertes y espantosos, que el cielo que muy sereno y claro se mostraua estendiendo su luz y claridad por todo el vniuerso, súpitamente començó a se mudar de tal suerte que noche muy cerrada parecía y repentinamente haziéndose llevar por los altos ayres, en vn punto se halló en los confines de la grande Asiria.” (*ibidem*, 456).

Esta vez, el mago consigue su cometido y logra llevarse a Florisbella y a sus acompañantes. Todos los caballeros parten en su busca.

El sabio Fristón detenta un poder casi ilimitado, un poder que le permite invocar al demonio y a otras fuerzas desconocidas, profetizar y examinar los astros. Desafía el saber antiguo y no teme interferir en la magia de otros. Sin embargo, como ocurre en estas obras, la omnipotencia de Dios es invencible.

“y queriendo saber de todo punto el suceso que en la batalla auía de auer, nunca el Alto Señor por quien todas las cosas se rigen lo consintió.” (*ibidem*, I, cap. XXXV, 207)

El protector del príncipe Periano posee todas las características que son condenables para todo aquel que ejerce la magia, además de ser un oponente. Belonia y Fristón pertenecen al mismo espacio funcional, con la diferencia de que la sabia reconoce el poder de Dios y Fristón actúa dentro de la esfera demoníaca.

Dentro del ciclo de los *Palmerines: PdO y Prim.* existen dos personajes que siguen el curso de la vida de los protagonistas auxiliándolos en sus aventuras: Muça Belín y El Caballero de la Isla Cerrada.

Malfada informa a la infanta Zerfira sobre un mago que puede auxiliarla con el mal que padece.

“mas díxole que supiese que no podía ser guarida sino por mano de un gran sabidor que bevía en la corte del Rey de Romata e Grisca, que era el mayor señor, después del Soldán de Persia, que avía entre los moros.” (*PdO*, cap. CXXI, 416)

El mago es consejero del Rey Abimar, función que también cumplía Merlín.

“—Señor, ¿qué vos parece de tal encuentro de cavallero, si fará señal por onde anduviere en la batalla que avéys de aver con el Soldán?” (*ibidem*, cap. CXXX, 454-455)

“Muça fue a hablar con él [el Rey] e díxole todas las cosas que le convenían fazer para sus guerras e aconsejóle que luego de allí se partiese e llevase consigo a la Reyna e a toda su compañía e se fuessen a la cibdad de Grisca e mandasse yr allí todas sus gentes”. (*ibidem*, cap. CXXXV, 476)

Contrariamente a otros personajes pertenecientes al universo de la magia, Muça Belín lleva a sus caballeros acompañantes, entre ellos Palmerín, a su hogar y despliega allí la función de anfitrión.

“E yendo su camino passaron por un castillo muy bueno que era de Muça Belín e allí tenía él su muger e hijos. Muça pidió por merced al Rey que folgasse allí un día e él lo fizo así. Él se fue luego adelante e fue muy bien recebido de su muger. Él le fizo saber como el Rey venía e la Reyna, e ella fizo muy bien adreçar todo el castillo para los recibir.” (*ibidem*)

Podría decirse que aquí se presenta una escena hogareña que contrasta con el escenario espectacular que monta el mago con su saber para agasajar a sus huéspedes.

“E Muça fizo por su saber en el co[r]ral del castillo una fuente, la más deleytosa de ver que jamás ellos la vieron (...) Así fizo por su saber un muy estraño recibimiento para él e para todos sus cavalleros.” (*ibidem*)

Luego del banquete, hay una serie de apariciones para el divertimento de los agasajados.

“Palmerín qu'esto vio conoscía que aquel fecho era del saber de Muça e asosegó su corazón e començó de reyr muy de grado de ver a las Ynfantas en tanta manera aquexadas de los leones.” (*ibidem*, 477)

El mago admira a Palmerín y desea que su hijo se forme junto al caballero, en consecuencia, le entrega a su hijo.

“E al tiempo de la partida dio a Palmerín el fijo que le prometió, que era de edad de quinze años, donzel muy apuesto e fermoso e llamávase Belaquín; e Palmerín lo tomó por su escudero”. (*ibidem*, 478)

Como se pudo observar anteriormente, los magos reconocen en sus protegidos o conocidos caballeros, un referente importante que mejorará su propia descendencia, en consecuencia o hacen uso

de sus poderes especiales, como en el caso de la dueña de la Isla de Yrcana⁸⁰, o directamente les entregan a sus hijos para que el caballero los eduque, como Félix, el hijo de Sargia, tomado por Tristán el Joven, y Belaquín, entregado a Palmerín.

Muça Belín ejerció sus poderes para la protección de Palmerín y su entorno; su saber no sólo auxilia mágicamente, sino también desde la información que posee, la que en general proviene del saber profético, actividad practicada por el mago.

La primera información que se obtiene de Muça Belín es brindada por Malfado, como ya se observó, pues la infanta Zerfira padece de una extraña enfermedad que sólo será sanada en el castillo de los diez padrones. El mago le indica a Palmerín cómo entrar en la fortaleza y qué debe hacer, sin embargo, no olvida la importancia de la intervención de Dios.

“—Ay señora—dixo Muça—, Dios es Aquel que lo puede fazer, que sabed mi saber poco vos puede a vos aprovechar: aprovecharvos ha más la bondad de Palmerín”. (*ibidem*, 457)

Gracias al sabio, Palmerín consigue la solución para el encantamiento de Malfado.

“Mas sabed que en la ysla dexastes el remedio para qu’ellos sean tornados: en subir en aquella torre que vistes cerrada. E no vos aquexéys por agora, que quando vos uvierdes de partir, yo vos diré la manera que avéys de tener para cobrarlos e lo que avéys de fazer”. (*ibidem*, 458-459)

De la misma manera en que Merlín provoca fenómenos naturales con su poder⁸¹, Muça Belín genera vientos y tormentas en auxilio de sus caballeros.

“En el punto que Trineo fue fuera de la cibdad e Palmerín movió del lugar adonde estava, avino una cosa muy maravillosa; que en un punto fue el cielo todo lleno de muy espessas nuves e començó de tronar e relampaguear tan fuertemente que todos fueron muy espantados. La luvia fue tan rezia e espessa que no se veían los unos a los otros; el viento era tan grande que cegó a todos los cavalleros de la parte del Soldán.” (*ibidem*, cap. CLIII, 533)

A través del conocimiento del porvenir, Muça Belín logra rescatar a Palmerín y a Olorique, además de curar de las heridas del Emperador del ataque de “un turco sabidor.”

“Ora sabed que Muça Belín, aquel buen cavallero, amava demasiadamente al Emperador e sopo por su gran saber aquel fecho e entró a gran priessa en una nao que llegó al puerto aquella ora qu’esto acaesció. E salió en tierra armado de sus armas e con la espada sacada así como quando libró a Trineo; e sacó consigo dos ombres tan grandes que parecían fuertes gigantes e eran tan feos que no avía ombre que los viesse que no fuesse espantado, que sus ojos reluzían así como unas candelas e los dientes traían regañados que parecían perros. Muça llevaba delante de sí e d’ellos una columna de fuego que les alumbrava.” (*ibidem*, cap. CLXXII, 602).

⁸⁰ Recuérdense dos antecedentes: el de la concepción de Galaz en la que engañan a Lanzarote para que yazga con la hija del Rey Pescador y la concepción de Heliás el Blanco, a partir del hechizo de Boores. *Lanzarote del Lago*, V, cap. CXLIX, 1372.

⁸¹ “Merlín enviara un viento tan fuerte y un torbellino tan grande que todas las tiendas les cayeron al suelo sobre sus cabezas y hubo tal bruma que no se podían ver unos a otros si no era con gran dificultad”. *Historia de Merlín*, I, cap. VII, 172

Se entabla el combate entre los dos magos, Muça Belín emplea a sus hombres para que venzan al enemigo.

“Los hombres desemejados fueron a él: con unas maças que traían en las manos començáronlo de ferir por todas partes. El viejo que en tal poder se vido, todo temblando obró de sus encantamientos e tornóse sierpe; mas poco le aprovechó, que aquel Muça, que más sabía qu’él, obró de los suyos por tal manera que lo fizo a él e a su fijo quedar tales que no se pudieron menear. Muça fizo a sus hombres que le echassen una cadena, qu’él traía, a la garganta e prendiólo; e otro tanto fizo a Lidcate, su fijo. E ansí entró por el palacio con ellos e él delante, a manera de buen cavallero con el yelmo quitado.” (*ibidem*).

Finalmente, el sabio triunfa por medio de sus poderes y hace su entrada en el palacio como un guerrero vencedor; él es un caballero que sabe de magia, nunca pierde su condición de tal y emplea sus poderes cuando es necesario, sin hacer ostentación, como hemos visto en otros, sobre todo en las magas.

Como en el episodio de Galaor y Cildadán en *AdG*, el sabio llega justo a tiempo para salvar al emperador de su estado, el saber de Muça Belín lo provee del alivio necesario y también se vale del agua curativa que obtuviera Palmerín en el castillo de los diez padrones.

“Muça fizo tomar al Emperador e llevarlo a una cámara e allí lo curó con estrañas meleçinas que traía e echólo en su lecho e púsole del agua qu’el ave avía echado qu’él avía guardado.” (*ibidem*, 603).

A manera de ejemplo, el mago saca a su enemigo a la plaza y lo expone para que todos lo vean.

“E Muça mandó meter en una cárcel a Lidcate porqu’el Emperador lo viesse, e él tomó por la cadena al viejo qu’estava fecho sierpe e salió con él a la plaça. (...) E él fizo por su arte un padrón e encima una casilla de fierro abierta por todas partes porque todos la pudiesen ver e mitió allí el viejo e díxole:

—Aquí estarás fasta el día qu’el Emperador fenescas sus días porque todos sepan la traición que feziste.” (*ibidem*, 604)

En *Prim*, el moro termina sus días como lo pronosticara Muça Belín.

“E assí como él murió [el emperador Palmerín], (...) se deshizo la jaula de hierro qu[e esta]ua en la plaça en que estaua el moro vi[ejo en]cantado y él salió de allí leuándolo lo[s enemi]gos en el ayre e haziendo gran ruyd[o con él e] assí a vista de todos, lo llevaron.” (*Prim*, II, cap. CCXVIII, 998)

Atacar al emperador significa la condenación eterna para el moro, ya que estos “enemigos” son espíritus infernales, apariciones comunes en estas obras en que estos seres son identificados con lo demoníaco.

Es interesante observar que Muça Belín castiga y sentencia a los prisioneros, hecho que lo acerca a la función de señor, dueño de tierras, además de su condición de mago.

A través de los ejemplos vistos, este mago está mucho más próximo a ser un caballero sabio y no, un extraño personaje oscuro que ejerce su magia en condiciones enigmáticas, como pudiera ser la misma Urganda o el sabio Fristón. Muça Belín está al servicio del caballero valiente y noble; Palmerín reúne estas condiciones, por ello será un buen guerrero para combatir al lado del Rey Abimar, según el consejo del mago. Su magia permite al protagonista desplegar sus cualidades caballerescas, no hay

cuestiones personales que lo desvíen del servicio a su protegido; en este sentido, Muça Belín y la sabia Belonia actúan de la misma manera; sin embargo, la segunda conserva cierto aire de misterio como la misma Urganda. El protector de Palmerín no posee el don de la metamorfosis ni es proclive al disfraz, ni siquiera actúa a través de mensajeros.

Continuando con *Prim.*, el Cauallero de la Ysla Cerrada aparece, por primera vez, frente a Gridonia, anteriormente había actuado por intermedio de su hijo Purente.

“E durmiendo Gridonia muy sosegadamente, tirole por el braço vn enano estrañamente feo y ella despertó e como lo vio ante sí, espantose e pensó que era Risdeno, el enano de Primaleón.

—Mi señora Gridonia—dixo él—, yo no soy Risdeno, mas soy vn hombre bueno que os dessea seruir por aquel cauallero que vos amáys e agora tanta cuyta vuestro coraçó[n] tiene por él pensando qué es muerto. Dígovos por muy cierto quel Cauallero de la Roca Partida no es muerto, antes está encantado (...)

Gridonia, que tales nueuas oyó, fue muy leda e abrió bien los sus ojos e tendió sus fermosos braços e abraçó al enano e quando bien lo miró, vido que era vn hombre de alto cuerpo e muy viejo e laso.

—¿Ay, Sancta María! —dixo ella—. ¿E qué marauillas son estas que veo? (...)

—Señora—dixo el viejo—, no dudéys de cosa que vos diga, que muy ciertas son las nueuas que vos trayo y el enano por quien preguntáys só yo mismo y esto he hecho porque conozcáys el mi saber, que tengáys por cierto lo que vos digo.” (*ibidem*, cap. CXXXVII, 638-639)

El mago se presenta a la doncella que está en un estado de menguada lucidez como es aquel del repentino despertar, y hace uso, además, de su poder metamórfico para acentuar el carácter maravilloso de tal aparición y la certeza de su afirmación. Sin embargo, él sabe que Gridonia puede seguir dudando de todo lo dicho y le da una prueba concreta.

“pidos por merced que toméys este anillo que es de gran virtud porque conozcáys que no es vano lo que auéys oýdo de mí.” (*ibidem*, 640)

Primaleón está a salvo gracias a don Duardos, a Gridonia le habían informado que Primaleón estaba muerto. Esta vez, la primera manifestación del mago ha sido para la doncella desvalida, próxima a morir de desesperación. Este episodio recuerda a aquellos en que se producía la aparición de un ángel, frecuentemente en sueños, y anunciaba algún suceso feliz o prevenía de las consecuencias de ciertas acciones⁸².

La siguiente aparición del Cauallero de la Ysla Cerrada podría calificarse de gran espectáculo, no sólo por la presencia en sí, sino también por los motivos. En medio de una cruenta batalla entre Primaleón y don Duardos, el mago irrumpe e inmoviliza a todos.

“Belagriz, como vos auemos dicho, acabó de vencer a Palantín y como vido aquellos dos caualleros (Primaleón y don Duardos) assí, yua por ayudar a leuantar a don Duardos e sin duda, si él tuuiera lugar de lo hazer, Primaleón fuera muerto, mas a esta ora llegó el Cauallero de la Ysla Cerrada que vino por la mar en vna barca a gran priessa e dio vn salto en la nao de don Durados e firió con vn libro que traía en la mano en el mástel de la nao, y como él esto hizo, todos quantos estauan en la nao quedaron assí como muertos, sin ningún sentido ni entendimiento. El cauallero que de gran saber

⁸² *La Leyenda del Caballero del Cisne*, cap. XL, 131. Recuérdese la aparición en sueños de una dueña a Leonarda, tal vez la Virgen María, y por ello puede curar a Frisol de su espantoso mal. *PdO*, cap. XLV, 159.

era, fizo entrar a dos marineros que consigo traía en la nao e luego mouieron de allí, dexando la nao de Primaleón e anduuo tanto que en poco tiempo llegó a la Ysla Cerrada de donde él era señor e llegando allí fizolos sacar a todos sin que ninguno sintiese cosa.” (*ibidem*, cap. CLXVI, 772).

El mago manifiesta su poder para el hechizo, la palabra y el gesto se unen para solucionar un conflicto, insoluble por la envergadura de sus protagonistas, si no fuera por el saber de este caballero. El libro contiene el discurso que libera, en poder de quien lo sabe emplear, a los caballeros de la muerte; suceso que semeja a aquel en el que Amadís es salvado del encantamiento de Arcaláus a través del mismo objeto. Los héroes y sus damas son trasladados misteriosamente a la Ysla Cerrada, allí son recibidos por la familia del caballero, pero Primaleón es visitado por el mismo Cauallero de la Ysla Cerrada, antes lo cura de las heridas recibidas y lo desencanta.

“e a esta ora entró en el palacio donde él estaua el Cauallero de la Ysla Cerrada e fuese para él e díxole:

—Cauallero, ¿qué tal vos sentís, por qué vos aquexáys assí?

—Siéntome yo mal—dixo Primaleón—e no me deuría yo queixar, mas matarme, según la gran razón que tengo que he perdido a la cosa del mundo que yo más amaua; ruégovos, mi buen señor, por la fe que a Dios deuéys que me digáys, si vos lo sabéys, quién me traxo aquí o qué lugar es este en que estoy.

—Tráxovos, señor, vn cauallero que mucho os ama por vos quitar de muerte.” (*ibidem*, cap. CLXVII, 776)

El Cauallero de la Ysla Cerrada no actúa desinteresadamente y ve cierto beneficio propio en la desesperación del joven enamorado.

“—Mill vidas trocaría yo por ella, si tantas tuuiesse—dixo Primaleón.

—Estrañia cosa me dezís—dixo el cauallero—. E, pues assí es, bien daríades vos qualquier cosa que vos pidiessen a quien vos diesses della nueuas.

—¡Ay, buen señor! —dixo Primaleón—. E qué me podíades vos pedir que yo no vos otorgase, si vos me lo dixéssedes.

—Yo no quiero otra cosa—dixo el cauallero—sino que me otorguéys vn don e, si me lo otorgáys, traérosla he aquí, para que ella os dé la salud.” (*ibidem*)

El mago logra que Primaleón y don Duardos se perdonen mutuamente, pues necesita solucionar un conflicto territorial: un caballero retiene a la fuerza una isla que es suya. Para conseguir lo que desea, recuperar su tierra, necesita a los dos caballeros unidos. Estos irán al combate donde, sin saberlo, se enfrentarán al emperador Palmerín (*ibidem*, cap. CLXXIV, 811-832). Mientras tanto, las damas son atendidas diligentemente.

“E como ellas [Gridonia y Zerfira] estauan fablando en esto, vino vna donzella a ellas muy hermosa e ricamente guarnida y esta donzella era hermana de Purente e llamáuase Cecilia.” (*ibidem*, cap. CLXVII, 777).

“Y estando ellos en esto fablando, entró en el palacio vna dueña, muger del Cauallero de la Ysla Cerrada, e traía consigo otra su fija mayor que Cecilia.” (*ibidem*, cap. CLXVIII, 783).

Al igual que con Muça Belín, la información sobre la familia del Cauallero de la Ysla Cerrada se da en el hogar del mismo.

En los últimos capítulos de la obra aparece el tópico de la conjunción de los poderes mágicos, no frecuente en estos libros.

“y como el libro fue en poder del cauallero, Mayortes dexó el espada [de don Duardos] y tornose tal como solía, el cauallero leyó por el libro e como era tan gran sabidor supo muy bien desfazer el encantamiento e Mayortes fue desencantado e tornado hombre”. (*ibidem*, cap. CXCV, 911)

Mayortes es desencantado finalmente, a pesar de Malfado, aquí da resultado el saber hacer, más que el poder propio del mago; la profecía también es ejercida por el Cauallero de la Ysla Cerrada, siendo frecuentemente Purenste su portavoz.; el sabio es especialmente el protector de Primaleón y de quienes pertenecen a su entorno.

Contrariamente a su antecesor Muça Belín, el Cauallero de la Ysla Cerrada tiene cuestiones personales que solucionar y para ello no basta su saber ni su poder, por lo cual debe acudir a su protegido. No obstante, el despliegue de su sabiduría, sobre todo profética, ayuda a que Primaleón y Gridonia sobrelleven sus momentos más acuciantes. Sus apariciones, como en la mayoría de estos sabidores, son en el momento más angustioso del héroe y de su dama. No hay demostraciones espectaculares de su magia, sólo la desarrolla en función de la necesidad de su protegido.

Desde las más tierna infancia Cirongilio, protagonista de *CdT*, debe su vida a Epaminón el gigante mago que protege al héroe de la muerte, es quien lo cuidará y procurará para él un nombre, una primera identidad.

“En los confines de Albania avía una pequeña isla, de la cual era señor un gigante llamado Epaminón. Era tan diferente e diverso de la condición y sobervia que los tales suelen tener, que de todos sus vasallos era muy amado y querido (...) Este jayán sabía alguna cosa del arte de encantamientos, y por ella alcanzó a saber que avía de ser preso y metido en muy escura y áspera cárcel (...) sería librado d’ella por el grande esfuerço y valor en las armas de un infante, hijo del rey Eleofrón de Macedonia, que nuevamente era nascido y estava a punto de muerte.” (*CdT*, I, cap. V, 20-21)⁸³

Como un terrible monstruo, el gigante aparece en el momento oportuno para salvar la vida de Cirongilio.

“vio venir para sí una serpiente, la más brava y esquiva que jamás fue vista en el mundo por ninguna persona; y era tanta la furia que traía, que llamas de fuego parecía que lançava por la boca, y por las narizes humo muy espeso y negro, y los ojos parecían dos hachas encendidas.” (*ibidem*, cap. IV, 19).

En Epaminón se reúnen la religiosidad y la magia a favor del infante.

“por inspiración divina que le fue inspirada determinó de hazer baptizar el infante.” (*ibidem*, cap. VI, 21)

Para ello recurre a quien pueda darle lo que busca.

⁸³ Recuérdese el episodio del gigante Gandalás y la profecía de Urganda en la cual se presenta a Galaor como salvador del gigante; por ello, éste se lo arrebató a su madre Elisena. (*AdG*, I, cap. III, 265)

“passó en tierra de Grecia a la ribera del mar, que era habitada toda de christianos, e subiendo en una montañia muy áspera y desierta vino a dar a una hermita que entre unas rocas muy altas estava; en la cual hazía vida solitaria un hermitaño, hombre de mucha sanctidad e religión.” (*ibidem*).

El niño recibirá el nombre de acuerdo con las letras que están impresas en su cuerpo, las que el ermitaño logra leer, pues están en griego. El gigante decide convertirse a la fe cristiana y también lo hace toda la isla; además se encargará de la educación del niño y de su propio hijo Antandro.

“El gigante Epaminón, venido que fue de la montañia, no olvidando lo que al donzel Cirongilio convenía, como en él solamente toviessse puesta la esperança de su salud, juntamente con su hijo Antandro le hizo poner al exercicio de las armas, buscando para ello muy excelentes maestros (...) aprovechó tanto en pocos días que con gran parte excedía a sus maestros” (*ibidem*, cap. VII, 23).

Epaminón procura que el joven desarrolle lo que por herencia ya tiene, como ya se vio en casos anteriores, y debe recordarse que finalmente Cirongilio lo salvará de la prisión. Llega el momento de la aventura iniciática y el gigante lo conducirá a ella, pues el doncel desea ser armado caballero en la corte del emperador Corosindo de Grecia. Allí comenzará la fama del joven héroe y allí mismo conocerá a su amada, la infanta Regia (*ibidem*, cap. VIII, 26; cap. IX, 29-32). En estos primeros pasos hacia la fama y la gloria, Cirongilio recibe el auxilio del gigante⁸⁴, si bien estos cuidados que le brinda no son del todo gratuitos, ciertamente, el caballero novel salva a su padre adoptivo del gigante Astromidar de la insula Serpentina.

“—¡Ay, mi buen señor don Cirongilio, y qué buena ventura es esta de venir en tal lugar a dar esperança de remedio a quien ninguna tenía sino de muerte!” (*ibidem*, cap. XV, 51).

Como pudo verse en otras ocasiones, los sabios no tienen frecuentemente la capacidad de liberarse por su propio saber mágico, sino que deben recurrir a su protegido para que los salve, se citan algunos ejemplos: *AdG*, I, cap. XI, 336; *Sergas*, cap. CX; *PdO*, cap. XXVII, 94-102, *Prim.*, II, cap. CLXXI, 798 y *BdG*, I, cap. X, 56.

La virtud guerrera y la valentía de los protagonistas de estas obras sobrepasan frecuentemente lo sobrenatural mágico, esto sumado a que siempre son caballeros que dedican sus servicios a Dios, en ciertas circunstancias las virtudes que detentan, pueden más que la magia de sus protectores.

Epaminón rescata a Cirongilio luego de que el caballero combatiera con Farsante, viene en su busca para que libere a Antandro.

“Y no os maravilléis que os conociesse sin ver vuestro rostro, que por mis encantamentos alcancé que seríades vos el primero hombre que, salido en tierra, hallasse.” (*CdT*, I, cap. XXXII, 125)

La magia provee a Epaminón del conocimiento para salvar a su hijo, por encantamiento logra saber dónde está aquel que puede ayudarlo. Cirongilio es el instrumento que tiene el gigante para liberarse de problemas que exceden su saber; pues no combate con armas, sino con su magia, no está

⁸⁴ En el caso de Galaor, su educación es llevada a cabo por un ermitaño; aprende por la lectura de libros que le da el hombre santo, “los fechos antiguos que los cavalleros en armas passaron” y a los dieciocho años desea ser armado caballero (*AdG*, I, cap. V, 290).

en su naturaleza ser guerrero como el rey Adrián o Muça Belín, ni siquiera podría decirse que su magia es muy poderosa, ya que se aclara que “sabía alguna cosa del arte de encantamientos” (*ibidem*, cap. V, 20), sólo lo necesario para haber salvado a Cirongilio de su tío Argesilao. Por último, Epaminón recurre a su saber, a la manera del mago Merlín, cuando hizo que Uter Pardagón, Ulfin y el mismo mago cambiarán su apariencia a la del duque de Tintagüel y dos de sus servidores, respectivamente (*Baladro*, cap. XVII, 150-152). Polístrato debe entrar en el reino de Garadel, se recordará que fue este rey el usurpador de la corona del padre de Cirongilio, el rey Eleofrón.

“—Buen señor, en mi poder es una agua hecha por mis artes, para esta necesidad obrada, con la cual si Polístrato se lavare podrá ir en cabo del mundo sin que persona le conosca sino quien él quisiere.” (*CdT*, IV, cap. X, 414).

Sin embargo antes, Epaminón revela la identidad del caballero frente a su madre y a su tío (*ibidem*, cap. VI, 404).

Este gigante sabio aparece en la vida de Cirongilio para su beneficio y el del héroe, ya que el gigante lo conduce a su iniciación como guerrero y como leal amador, esto último sin proponérselo⁸⁵.

Al igual que el sabio Fristón, Lirgandeo y Artemidoro serán los que pongan por escrito las aventuras del Cavallero del Febo y su hermano Rosicler, respectivamente. Artemidoro explica a Rosicler el motivo por el cual realizará tal tarea.

“Y escribiré por historia lo demás todo que os acaesciere y por vos passare entre tanto que la vida me durare, porque la memoria de vuestras grandes hazañas y estremados hechos en los venideros tiempos no pueda ser perdida, como la de vuestro hermano el Donzel del Febo.” (*CdF*, I, cap. XXXI, 270)

El sabio deja en determinado momento de escribir sobre las hazañas del Cavallero del Febo, pues da lugar a alguien que lo hará mejor.

“Y estando assí juntos, seyendo la corte muy regozijada, vino a ella el sabio Artemidoro; que sabiendo quién era, fue muy bien rescebido del emperador y de todos aquellos príncipes y cavalleros, (...) Aquí manifestó el sabio Artemidoro, como aquel que lo sabía muy bien, todo quanto Rosicler avía pasado desde que nació hasta el punto en que a la sazón estava, de lo qual, juntamente con todo lo que avía passado el emperador con la princessa Briana, traía hecho un libro, que lo contava todo tan particularmente como si en todo él se uviera hallado (...) Y como en este libro no viniessen escriptos los grandes hechos del Cavallero del Febo, el emperador preguntó al sabio por qué los avía olvidado. Él le respondió en presencia de todos los más principales de la corte que él avía dexado de escrevirlos porque otro grande sabio que los sabía mejor que no él tenía cargo de escrevir todo lo que tocava al Cavallero del Febo.” (*ibidem*, III, cap. VII, 79-80).

En otro pasaje, aparecen ambos sabios describiendo una misma aventura, pero en forma diferente.

“Este espantable y hazñoso hecho pone el sabio Artemidoro deste rey, diziendo que fue tan grande la amistad que tuvo con Rosicler que no quiso vivir, teniendo por cierto que él era ya muerto. El sabio Lirgandeo dize que

⁸⁵ Epaminón conduce a Cirongilio a la corte del emperador Corosindo donde conoce a la infanta Regia, Palíngea interviene en la relación amorosa de la pareja.

el rey Sacridorio tenía alguna noticia desta maravillosa fuente, y que tuvo alguna esperança de hallar vivo al Cavallero de Cupido.” (*ibidem*, II, cap. XX, 175)

La actitud del rey Sacridorio es diferente, según la versión de cada uno de los sabios, pero el punto de partida es el mismo: la amistad del rey es tan profunda que, de alguna manera, se arroja a la fuente para reunirse con Rosicler. Artemidoro apunta con su versión de los hechos, al suicidio de Sacridorio, y Lirgandeo, a la búsqueda del caballero. De todas formas es interesante el abordaje de la escritura que hace la obra, presentando la posibilidad de la diversidad en la autoría y la aclaración de Ortuñez de Calahorra como presunto traductor. Es un tema que merece una profundización que excede los límites de esta tesis; sin embargo, debe señalarse otro fragmento en el que se indica que Artemidoro fue el recopilador de las aventuras del Cavallero del Febo en un determinado momento de sus aventuras.

“Dize el sabio Artemidoro, que fue el que recopiló los hechos del Cavallero del Febo en esta parte.” (*ibidem*, cap. LXIV, 278).

La voz del autor se deja oír frecuentemente en estos relatos.

“Y es de creer, dize el sabio Lirgandeo, que jamás pena de donzella por amor fue igual a la desta real princessa Claridiana.” (*ibidem*, III, cap. XI, 125).

“«En esto veo yo—dize el sabio Lirgandeo—, que este cavallero tuvo las mayores fuerças que hombre humano antes ni después dél nunca tuvo. Que vista y considerada la duríssima peña que allí deshizo en tan poco tiempo, ningún poder humano parece que basta para lo poder hazer.»” (*ibidem*, cap. XV, 181).

En principio, es Artemidoro el encargado de escribir las hazañas de ambos caballeros, sin embargo, entiende que el sabio Lirgandeo, aunque no lo nombra, lo hará mejor. A partir de los fragmentos citados pueden destacarse dos procesos, uno como consecuencia del otro: la escritura, como registro de la memoria, y la fama, para que se recuerden las hazañas de tales caballeros, ciertamente el subjetivismo aparece debido a la admiración que despiertan los personajes. Los dos sabios serán los responsables de recopilar los hechos. En estas obras la magia está subordinada al poder divino, de manera que los sabios magos se convierten en monjes escribientes, custodios y hacedores del recuerdo de tales epopeyas, semejante al papel que juega Blaise con respecto a las aventuras y profecías de Merlín. La preocupación de Artemidoro es realizar tal acto lo mejor posible: la fama futura de estos caballeros depende de ello. Ambos magos tienen las características del hombre ermitaño, apartado del mundo, pero con la autoridad del hombre sabio. Lirgandeo es el tercer hijo de Orixergues, antiguo rey de Persia y soldán de Babilonia.

“fue señor de la insula Rubia, ques en el mar Bermejo, (...) Y este tercero hermano desde niño fue muy estudioso y dado al arte mágica, en la qual salió tan sabio que en su tiempo no uvo quien se le igualasse”. (*ibidem*, I, cap. XVI, 116-117)

El mago aparece por primera vez frente a la princesa Briana desarrollando su capacidad proteica y la consuela en su desesperación.

“Y así fue, que como este sabio viesse la grande cuita y angustia en questa real princesa estava puesta, (...) acordó en sí de la consolar. Y así, un día que muy triste y pensativa, llorando en mucha abundancia de lágrimas, la vio estar sola junto a la fuente donde sus tan estremados hijos avían sido engendrados, en figura de nimfa se le apareció en medio de la clara y clistalina fuente, desnuda en carnes, con los cabellos sueltos que la mayor parte del cuerpo le cubrían, y con el rostro tan hermoso que la princesa, que la vio, fue muy maravillada.” (*ibidem*, cap. XV, 112-113)

Con su saber profético, el sabio trae tranquilidad a la princesa, luego de haber perdido a su marido, el emperador Trebacio, y a su hijo el Donzel del Febo. El mago la deja en manos de Dios.

De manera muy diferente, Artemidoro se hace presente en la obra: Rosicler es conducido por la doncella Calindia a la ínsula de su padre Artemidoro, y ha sido salvada por el joven de la prisión de un jayán. A través de su conocimiento profético, el sabio supo que así debía de ser. Su hija explica a Rosicler que, como otros casos que ya se han visto, la ínsula de su padre no se puede hallar sin que él lo desee.

“Y aún no avía andado quatro passos quando el sabio fue con ellos; que era un hombre, al parescer muy viejo, y la barba muy blanca hasta la cinta, y con un báculo en la mano, que su honrrada presencia le declarava por sabio.” (*ibidem*, cap. XXXI, p. 268)

Agradecido por el auxilio brindado a su hija, Artemidoro le brinda sus servicios, además de tranquilizarlo con información sobre su hermano, el Donzel del Febo. El sabio acompañará a Rosicler en su comienzo como caballero.

“—Bien sé, valeroso príncipe, que vuestro desseo es más de llegar a la Gran Bretaña para ser armado cavallero que destar más en esta tierra, a doñde no se puede hazer aquel servicio que merecéis. Y porque en esto me parece que tenéis gran razón, porque ya se acerca el tiempo en que vuestras altas cavallerías han de ser al mundo manifiestas, yo quiero ir con vos este camino y hazeros algún servicio.” (*ibidem*, 270)

El anciano acompaña al joven y juntos hacen su entrada en la corte real, la apariencia de Artemidoro no es espectacular, sino solemne.

“y entrava un hombre anciano y al parescer muy honrrado que la barba blanca le llegava hasta la cinta, encima de una mula, y los vestidos largos, de manera que su trage le dezía ser sabio.” (*ibidem*, I, cap. XXXII, 18)

La escena adquiere la solemnidad precisa para el fin indicado: la presentación de Rosicler como caballero novel ante la corte del rey Oliverio, padre de su futura dama. Artemidoro conduce a su protegido hacia el comienzo de la caballería, Rosicler tendrá que hacer su bautismo como guerrero y lo hará con la ayuda de la espada mágica de la reina Julia, la cual sacará de la vaina encantada y luego combatirá con dos jayanes a quienes vencerá (*ibidem*, I, cap. XXXIII, 33-38; cap. XXXIV, 41-47).

Nuevamente, la apariencia de ambos magos se relaciona con el público y las circunstancias: Lirgandeo se metamorfosea en ninfa sólo ante la princesa Briana, en un ámbito privado, en soledad; Artemidoro aparece con toda su prestancia de sabio ante la corte del rey Oliverio, en el ámbito público, para el bautismo bélico de Rosicler. Dos objetivos diferentes, dos apariencias diferentes.

La principal tarea de ambos es la de profetizar, ya sea personalmente, llevando ellos mismos la voz profética, o a través de mensajeros.

Artemidoro y Lirgandeo son los portadores de las primeras armas de ambos héroes: el Donzel del Febo debe combatir al bravo Rajartes, pero para esto deberá recibir la orden de caballería de manos del soldán de Babilonia; Rosicler es llevado a la corte del rey Oliverio, como ya se ha visto. Las armas son entregadas, realizadas especialmente para los dos caballeros.

“Y diciendo esto, mandó desembolver dos líos que sus escuderos traían, y del uno sacó unas armas blancas, que parecían de fina plata, (...) Tras esto sacó una espada muy estraña” (*ibidem*, cap. XX, 163).

Lirgandeo no sólo provee de armas mágicas al caballero, sino también a su caballo.

“y el cavallo andava todo cubierto de una malla muy menuda y ligera, hecha por tal arte que ninguna arma bastara para la cortar ni passar.” (*ibidem*, II, cap. XLV, 103)

“Y sacando de un lío unas armas, las dio a Rosicler, las quales eran hechas por su arte y gran saber de suerte que jamás pudieron ser cortadas.” (*ibidem*, I, cap. XXXI, 272)

Ciertamente, estas armas auxilian a los jóvenes caballeros en todos los enfrentamientos, aún aquellos que parecieran desproporcionados, los cuales deben afrontar y como una constante en esta clase de obras, los héroes salen victoriosos, a pesar de lo desparejo de la lucha. En los dos casos, las armas son especiales, por su material, por su forma, por su filo; en ninguna ocasión es armamento común, pues viene de maravillosas manos, de tal manera lo son que el enemigo no puede contra ellas.

“Y valíanle bien las encantadas armas que traía, porque de otra manera no pudiera ser menos sino que se viera en gran peligro de la vida. Mas como las armas le aseguravan las heridas, no hacía más sentimiento por los golpes que si fuera yunque que recibe las grandes martilladas del herrero.” (*ibidem*, cap. XLIII, 158)

Los dos hermanos se enfrentan en el combate solos, sin la presencia de los sabios; pues los jóvenes deben probar sus cualidades ante los más poderosos monarcas.

“Y como todo fuesse adereçado, y los cavalleros se quisiessen despedir del rey Florión y del sabio Lirgandeo, no pudo estar que no llorasse el sabio a la partida.” (*ibidem*, cap. XXV, 216)

Los poderes de ambos magos intervienen lo necesario, no se inmiscuyen en combates ni misiones individuales, el Caballero del Febo parte hacia Babilonia, gracias a la magia del sabio que lo transporta en un batel guiado mágicamente llega sano y salvo a tierra; por otro lado, el rey Oliverio intenta hablar con Artemidoro en medio del combate entre Rosicler y el jayán.

“Mas por mucho que miró y preguntó por él, nunca pudo verlo ni saber dél, porque delante dél avía desaparecido.” (*ibidem*, cap. XXXII, 24)

El sabio acompaña al joven a la corte, luego dirige su mensaje profético, su misión ha terminado momentáneamente: Rosicler combate y despliega sus cualidades de guerrero, por supuesto con las armas que le había proporcionado el sabio. Los héroes realizan sus hazañas en soledad, los

magos aportan auxilios como dar las armas, curar heridas o intervenir en situaciones límites de las que el caballero no podrá salir con éxito, pues el mago con su conocimiento sabe cuales serán.

Los príncipes Armineo, Claberindo y Brandizel quedan desolados por la partida de Babilonia del Caballero del Febo, en consecuencia deciden ir a buscar aventuras secretamente.

“Y aunque ellos pensaban que su partida fuese muy secreta, tan presto como ellos la concertaron lo supo el sabio Lirgandeo; el qual, sabiendo el grande bien que se avía de seguir della, no les quiso estorvar su partida, ni descubrilla a nadie hasta que fueron idos. Mas tuvo tan especial cuidado de regir y gobernar el navío en que ivan, que lo que por ventura no navegaran en dos meses les hizo navegar en quinze días.” (*ibidem*, cap. XLVI, 230)

Lirgandeo procura que los jóvenes tengan sus aventuras y es así como arriban al reino de Polonia y combaten con un gigante quien ha secuestrado a la infanta Clarinea, hija del rey de Polonia. El episodio recuerda aquel del rey Arturo quien fuera a enfrentarse con el gigante del monte Saint Michel el cual también había raptado a una doncella (*Historia de Merlin*, I, cap. XCIV, 347-351). Además, cuentan con armamento especial.

“Mas las finas y gruesas armas que traían defendían el cortar de las espadas, especialmente las del príncipe Brandizel, que eran forjadas por arte mágica, que en ninguna parte de todo su cuerpo era herido”. (*CdF*, I, cap. XLVI, 235)

Lirgandeo protege no sólo al Cavallero del Febo, sino también a su entorno.

“traía las armas [Claberindo] templadas por arte mágica (...), con las cuales estava seguro de qualquiera golpe que su contrario le alcançasse.” (*ibidem*, II, cap. VII, 74)

El mensaje profético puede manifestarse a través de las figuras que portan las armas.

“Y queriendo tomar [Rosicler] sus armas, halló en ellas esmaltado el dios de amor, de la manera que lo pintavan los antiguos, con los ojos vendados y un arco flechado en las manos; (...) bien tuvo por cierto Rosicler ser hecho aquello por mano del sabio Artemidoro.” (*ibidem*, I, cap. XLVII, 241)

Los caballeros conocen quiénes son los hacedores de tales actos, para ellos no hay sorpresas en lo relativo al origen de estos, pero sí en cuanto a las consecuencias; por ejemplo, la imagen impresa en las armas, pues encierra un secreto que el caballero aún desconoce.

El saber de Lirgandeo hace que el Caballero del Febo y su padre, el emperador Trebacio, arriben al reino de Ungría, luego de salir de la insula de Lindaraxa (*ibidem*, I, cap. XLIV, 172-211).

“Ya os acordaréis del grande emperador Trebacio y del Cavallero del Febo, que salidos de la insula de Lindaraxa, dexamos navegando por el ancho y estendido Euxino en aquel pequeño batel que por arte del sabio Lirgandeo era guiado.” (*ibidem*, cap. XLIX, 267).

Los objetos actúan al servicio del sabio, debido a su poder el transporte se mueve llevando a los caballeros al encuentro de la princesa Briana, produciéndose así la reunión tan deseada con el emperador.

Finalmente, ambos magos unen sus poderes para resolver definitivamente el conflicto amoroso del Caballero del Febo, inclinándose a favor de la princesa Claridiana y procurando que Lindabrides deje de sufrir por medio de un encantamiento, encerrando a la infanta en la Desamorada Torre, con ayuda de la reina Julia.

“como el emperador Alicandro estuviese algunos días en la corte del emperador Trebacio, la pena de la muy hermosa infanta Lindabrides crecía cada día: lo uno, porque la presencia de la hermosa princesa Claridiana le hacía sospechar lo que el su Cavallero del Febo tenía en el corazón; lo otro, porque acordándose que al fin el emperador su padre se avía de bolver para su tierra, y que forçadamente la avía de llevar con él, no podía sufrirlo en paciencia, ni podía pensar que fuesse possible partirse ella de Grecia con vida. Y así, pensando en esto, crecía su dolor tanto que muchas vezes llegava a punto de la muerte.

Y como esto no fuesse encubierto a los dos sabios Lirgandeo y Artimidoro y a la reina Julia su donzella, muchas vezes doliéndose mucho desta tan preciada infanta, avían acordado entre sí de darle algún remedio, (...) un día, estando juntos aquellos altos príncipes y preciadas señoras en el imperial palacio, estando el sol muy claro y sereno, súbitamente vino sobre la ciudad una niebla tan oscura que estando juntos, unos a otros no se veían. Y demás desto, comiençan unos truenos y relámpagos muy temerosos.” (*ibidem*, III, cap. XLVIII, 225-226).

Ambos magos intervienen en las vidas de los personajes de esta obra, no sólo organizando las peripecias a través del discurso profético, sino actuando en sus destinos, modificando con su magia el curso de sus historias individuales.

Los grandes sabidores episódicos

Se observó anteriormente que dentro del mundo mágico femenino existen sabias o encantadoras que sólo aparecen en algunos episodios de las obras estudiadas, actuando puntualmente en ciertas aventuras de los personajes; entre los magos también existen algunos que se manifiestan en un tramo breve de la vida de los caballeros.

El rey Adrián, monarca de Bohemia, es quien entrega a Palmerín las primeras armas, antes de enfrentarse con la sierpe de la montaña de Artifaria.

“E como otro día Florendos se levantó, fuesse a la capilla e dixeron la missa. Y él que quería fazer cavallero a Palmerín, entró una donzella en la capilla e traía un yelmo muy rico en las manos e un escudo de un muy fuerte e limpio azero” (*PdO*, cap. XVI, 57-58).

Enigmáticamente, como siempre en estos casos, las armas vienen de manos de una donzella con un breve mensaje para el héroe.

“—Señor Palmerín de Olivia, (...) Un cavallero que es mi señor os embía este yelmo e escudo, aunque vos no lo conoscéys ni él vos ha visto; mas sabe más de vuestra fazienda que vos mismo. E por la gran bondad que en vos hay e ha de aver, vos ama.” (*ibidem*, 58).

Las profecías del rey Adrián son las que especialmente lo señalan a Palmerín como el gran caballero que ha de ser y e indican quién será su dama.

“E sabed que este Adrián, conociendo la gran bondad de Palmerín por su saber e del alto linaje de donde venía, le fizo ver en sueños todas las cosas que havéys oýdo de Polinarda.” (*ibidem*, cap. XXVIII, 102).

El rey muere en combate debido a la traición del conde Domarco quien había acusado al hijo de Adrián, Diardo, de querer asesinar al rey, pues el conde amaba a Cardonia, enamorada de Diardo y viceversa (*ibidem*, cap. XXVII, 94-102). A pesar de su escasa actuación, Adrián es el que señala en forma misteriosa el camino que debe seguir el joven héroe; Palmerín comienza a cuestionarse su propia identidad, su propia búsqueda: a partir del mensaje del rey, el héroe se dirigirá a Alemania para buscar a Polinarda. La iniciación de Palmerín está en manos de Adrián, pero en el futuro sus aventuras serán conducidas por Muça Belín.

Dentro del universo mágico de *BdG* hay un tercer personaje que pertenece a las líneas del imperio de Trapisonda y es el sabio Silfeno. Este mago participa, en cierta medida, del espíritu instigador de Arcaláus, pero es un sabio que casi goza del mismo poder del sabio Fristón. Este sabio aparece por primera vez a causa de un atentado que se ha producido en el real del emperador.

“mandó llamar vn sabio a quien él gran crédito daua y no sin causa que en las artes mágicas ninguno en el mundo hazía ventaja fuera del sabio Fristón y ésta era tan poca que apenas entre ellos se conocía otra más de tener Fristón los libros de la sabia Medea (...) que siendo venido en su presencia le dixo que en todo caso cumplía le dixesse quiénes eran los caualleros que aquello auían hecho porque tan gran trayción y maldad no quedasse sin castigo.” (*BdG*, II, cap. XXXV, 261).

Silfeno informa al soldán sobre los culpables de tal suceso, claramente puede observarse que la primera tarea en que actúa es la de revelar un conocimiento que al resto de los caballeros les es oculto, el sabio se compromete a buscar el instrumento de la venganza.

“—Señor— respondió el sabio—, dadme tiempo para que yo haga lo que tengo acordado y eche mis suertes y signos para que se haga en el tiempo necessario, que yo los pondré en tal aprieto y con tales caualleros que en el mundo aya hauido su yqual y si por éstos ellos no son muertos o vencidos, desconfiad de la guerra que tenemos.” (*ibidem*, cap. XXXVI, 262)

El mago debe, en primer lugar, averiguar cuál sea el momento indicado y lo hará por medio de su arte, seguramente deberá recurrir a la astrología, bastante frecuente en las obras que aquí se examinan, sobre todo las que no pertenecen a la primera época, *Amadis-Esplandián*; *Palmerín-Primalción*.

El plan consiste en entrar secretamente en la ciudad de Babilonia, deshaciéndose primeramente de Belianís, su peor amenaza.

“en la sala entró vn escudero que de los cinco caualleros paganos, que ya os deximos era, a los quales el sabio [Silfeno] vn antiguo caño mostrara por donde en la ciudad auían entrado y no pudo ser de otra manera porque la ciudad estaua con más antiguos encantamientos fortalecida, de suerte que el sabio no pudo hazer cosa alguna y esto por no tener libro alguno de la sabia Medea.” (*ibidem*, cap. XXXVI, 267)

Silfeno conoce los pasadizos secretos de la ciudad y por ellos tendrán que entrar los caballeros, sin embargo, no pueden, a pesar de haber malherido gravemente a Belianís. El sabio trata de salir con los caballeros, pues los de Babilonia los ponen en un gran aprieto.

“mas el sabio que delante todos yua que más de encantamientos que de esfuerzo se le alcançaua, viendo que siendo tomados no se les podía escusar la muerte, por vnas finiestras que en aquella parte fuera del muro de la ciudad cayán sobre el qual [el] palacio estaua fundado, se dexó caer.”
(*ibidem*, 269)

La observación del narrador recuerda a Arcaláus quien obra en la oscuridad, y a su colega, el sabio Fristón. Por otra parte, el sabio tiene la facultad de curar las heridas por medio de un bálsamo, este líquido será empleado por la princesa Imperia con las artes de Silfeno.

“Y diziendo esto començó a leer en vn pequeño libro que allí tenía haciendo sus acostumbrados signos y carateres, con los quales a la ora pareció allí presente vna donzella de la misma forma y figura que la princesa Imperia y tomándola a ella de la mano, que ya en su manga el barril de Ariobarzano lleuaua, sin ser vistos se salieron de la tienda y puestos dentro los palacios del soldán de Babilonia (...), el sabio Silfeno [e] Imperia passaron por todas las guardas sin que por nadie pudiesen ser vistos, y esto pudo él muy bien hazer a causa que su venida hera en fauor de Babilonia.” (*ibidem*, 276-278).

El remedio llega y Belianís es sanado prodigiosamente, sin embargo, Silfeno no comprende el proceder de Imperia, pues el sabio sabe que el príncipe griego llevará a sus enemigos a la derrota y su enojo provoca nuevas estrategias para destruir al caballero (*ibidem*, 279-280). Silfeno no es un guerrero, por sus artes puede proceder bajo la farsa y el engaño, invocando, inclusive, a espíritus infernales, así lo expresa Balurtano a Fristón.

“—Sábeta—respondió él—, que el saber de Silfeno nos ha puesto en esta confusión que te dezimos y avn, sin que le podamos resistir, antes no sé de dónde ha descubierto vn libro, con que de todo punto, mas que tu fe, podría con nosotros apoderar.” (*ibidem*, cap. XLVIII, 366)

La escritura se manifiesta otra vez en relación con la magia, en este caso la magia es demoníaca, ya que el mago logra tener contacto con el demonio, al igual que Fristón. Ambos pertenecen a la esfera de la magia negra, caracterizada por la invocación al diablo⁸⁶.

Silfeno como Fristón buscan eliminar a Belianís a favor de sus señores, una vez más las cualidades del héroe pueden más que el arte de la magia.

Los magos circunstanciales⁸⁷ o episódicos, mujeres y hombres, se manifiestan en la vida de los caballeros en diferentes situaciones que deben experimentar los héroes para alcanzar la cima, su incidencia actúa conjuntamente con la del mago omnipresente, siendo a veces enemigo de éste. En conclusión, sus características principales son:

⁸⁶ Ver Primera Parte, cap. II.

⁸⁷ No se incluye al mago Artidón de *CdF*, ya que su única función es la de profetizar. Ver el capítulo II de la Tercera Parte.

- En su mayoría viven entre los caballeros que ayudan y no, en lugares lejanos.
- Proveen de armas a sus protegidos.
- Tienen el don de la profecía.
- Tienen la facultad de sanar las heridas.
- No se metamorfosean.
- Hacen uso de la magia demoníaca, acentuando así su carácter negativo.

Los magos episódicos son prolongaciones de los omnipresentes, anticipándose a ellos o reforzando su tarea de organizar el derrotero del héroe para que alcance su excelcitud como caballero, ya sea junto a él o enfrentándosele.

Mensajeros

La tradición de los mensajeros en la órbita de lo sobrenatural divino o mágico se remonta a la antigüedad clásica, más precisamente a la *Iliada* en la que se encuentran los enviados del Olimpo, Iris y Hermes. Ambos tienen a su cargo la transmisión de los mensajes de los dioses, sobre todo de Zeus.

“el padre de los dioses y de los hombres descendió del Olimpo con el relámpago en la mano, se sentó en la cumbre del monte Ida y llamó a Iris, la diosa de las doradas alas, para que le sirviese de mensajera” (*La Iliada*, XI, 177)

“y Hermes cumplió al punto su mandato. Se calzó sin tardanza los divinos talares de oro que le llevaban con la rapidez del viento sobre las tierras y los mares” (*La Iliada*, XXIV, 385)

Como lejanos ascendientes, las divinidades del Olimpo se valían de ayudantes para enviar sus mensajes a los diferentes héroes, de la misma manera los magos de las obras que aquí se estudian también se sirven de este correo. En el *roman courtois* la Dama del Lago envía a sus doncellas con mensajes proféticos o con mandatos (*Lanzarote del Lago*, I, cap. XXIV, 212-219; 41, 289; II, cap. LVIII, 452-453; III, cap. CXV, 1040, 119, 1077), pero no existen prácticamente estos personajes, ya que los magos y magas actúan por sí mismos. En el mundo nórdico, las valkirias son enviadas por Odín al campo de batalla para que elijan quiénes deben morir y quiénes alcanzar la victoria (S. Sturluson. *Edda Menor*, 64-65).

El deseo de mantenerse en el enigma y el misterio impulsa a los grandes sabidores a valerse de enviados que cumplen la primordial función de hacer llegar el mensaje al o a los protagonistas de la literatura caballeresca. Tal vez habría que buscar el origen de esta relación entre magos y mensajeros en la relación feudal entre señor y vasallo, ya que muchos de estos sabios se manifiestan como grandes señores de insulas o castillos (Urganda, Palingea, la dueña de la Isla de Yrcana, el Caballero de la Isla Cerrada) y otros son reyes de territorios alejados (el rey Adrián, la reina Julia).

Las funciones principales de los mensajeros son: entregar las armas al caballero y llevar el mensaje profético. En algunas ocasiones se encargan de transportar el remedio para sanar el estado de salud del caballero.

Las primeras armas son llevadas cuando el joven héroe decide armarse caballero o irrumpen en la vela de armas.

“entró una donzella en la capilla e traía un yelmo muy rico en las manos e un escudo (...).

—Señor Florendos, detenedvos un poco e daré a Palmerín estas donas que le traygo, que le fazen menester a este tiempo (...).

—Señor Palmerín de Olivia, mucho afán he passado por venir a este tiempo. Un cavallero que es mi señor os embía este yelmo e escudo.” (*PdO*, cap. XVI, 57-58).

El enviado respeta el deseo de mantener la identidad del protector en secreto o dar sólo su nombre, como en el siguiente caso.

“entró en el gran palacio vn donzel ricamente guarnido e traía en las manos vna espada e vn escudo el mejor e más rico que fallarse podría en el mundo, assymismo [*sic*] la espada, (...)

—Señor, el Cauallero de la Ysla Cerrada que mucho os ama, vos embía esta espada ques la mejor que ay en el mundo, que, para tan buen caballero como vos auéys de ser, conuiene tan buena espada, y enbíaos asimismo este escudo que es muy bueno.” (*Prim.*, I, cap. XLVIII, 244- 245).

En *Prim.*, el mensajero es Purente, hijo del mago mencionado, quien llevará las armas a Primaleón, entre ellas, el sorprendente escudo de la Roca Partida y será portavoz profético de su padre.

“e díze que sepáys que esta roca partida, que en él está figurada, da a entender el departimiento e desamor que entre vos e aquella que vuestro corazón amará fuertemente.” (*ibidem*, 245- 246).

Durante el derrotero del o de los caballeros, los mensajeros suelen aparecer con el mandato de su señor de entregar otras armas para circunstancias de mayor riesgo o porque las anteriores fueron destruidas.

“vieron venir una donzella ricamente vestida y en un palafrén muy fermoso, y tres escuderos con ella, y un rocín con un lío encima dél.

— (...) y vengo de parte de la dueña de la Ínsola no Fallada, y vos trayo aquí unas donas que vos embía” (*AdG*, III, cap. LXVIII, 1036-1037).

Amadís, Florestán y el rey Perión deberán acudir en ayuda del rey Lisuarte en la batalla contra los siete reyes instigada por Arcaláus, el Encantador; por otro lado, la donzella es portavoz profético de su señora.

“—Señores, estas armas os embía mi señora, porque por ellas en la batalla os conozcáis y ayudéis donde fuere menester.” (*ibidem*, 1037).

Urganda tiene a sus sobrinas como mensajeras, las cuales aparecen también en el momento en que la Desconocida encanta la Ínsula Firme.

“E luego vinieron sus dos sobrinas Solisea y Julianda, con sendos bacines de oro en sus manos llenos de una agua hecha de muchas yervas confacionada.” (*Sergas*, cap. CLXXXIII, 819)

Elia, doncella de la sabia Sargia, encuentra a Tristán el Joven antes de que se enfrente al jayán de la Torre Blanca.

“que me embía Sargia mi señora a traeros el vuestropreciado yelmo y escudo⁸⁸, que avréis muy presto menester.” (*TrL*, II, cap. CCV, 858)

La doncella obedece a su señora, la mensajera es un instrumento del poder mágico. La doncella Panistrea llega a Cirongilio con nuevas armas y caballo, además de una carta de la sabia Palingea.

“muchos días ha que ando en vuestra demanda para os dar un hermoso don que la infanta mi señora os embía, que no poco con él holgaréis; que sabed que el hermoso cavallo y las armas ricas que vienen en aquel lío son para vos.” (*CdT*, I, cap. XXXVI, 134).

Los mensajeros pueden portar algún objeto mágico procedente del poder de su señora, que ayuda a los protagonistas de la obra.

“aquella donzella Panistra, tomando una redoma de agua que ende consigo traía, la esparzió en la mar, y al momento pareció en ella un barco muy grande (...) y en él cuatro marineros” (*ibidem*, IV, cap. XXIII, 442).

En varios de los ejemplos vistos, se observa que las armas se entregan como un don o donas, es decir, regalos que se dan por agradecimiento, en el caso de Palingea, o por admiración de los caballeros, Urganda, o por los servicios que han de prestar él o los protagonistas en relación con algún conflicto que tuviera el mago, el Caballero de la Isla Cerrada.

Frecuentemente en estas obras, las doncellas enviadas son portadoras del remedio para curar a los caballeros heridos o al borde de la muerte.

“—Señor, mi tía Urganda me mandó bien ha diez días que trabajasse por llegar allí aquella hora para vos librar.” (*AdG*, I, cap. XIX, p. 448)

La doncella de Urganda, que es su sobrina, llega justo a tiempo para socorrer a Amadís del encantamiento provocado por Arcaláus; de la misma manera llegan mensajeras de la Encantadora para salvar a Galaor y Cildadán.

“—Señor, aquí somos venidas por don Galaor. Si bivo lo queréis, dádnoslo; si no, cuantos maestros ay en la Gran Bretaña no le guarecerán” (*ibidem*, II, cap. LVIII, 828)

Las doncellas no revelan el sitio donde serán llevados los caballeros, esto responde al secreto sobre el lugar en el que habita la Encantadora.

No es frecuente el empleo de enanos⁸⁹ como mensajeros, sin embargo, la sabia Belonia se vale de ellos quienes se presentan ante Belianís.

⁸⁸ Recuérdese que el joven Tristán había heredado las armas de su padre Tristán de Leonís, éstas eran especiales, ya que se las había hecho la sabia Florisdelfa.

⁸⁹ Los enanos en las obras que se examinan cumplen frecuentemente la función de escuderos, como Ardián de *AdG*, Urbanil de *PdO* o Risdeno de *Prim.* Son graciosos, ocurrentes, miedosos, pero no tienen poderes mágicos o sobrenaturales como aquel Oberón de *Huon de Burdeos*. En el *roman courtois* los enanos suelen aparecer como seres malvados, *apud* CHRÉTIEN DE TROYES. *Erec y Enid*, 6; *Lanzarote del Lago*, II, cap. VI, 415.

“—Señor cauallero, mensajeros somos de la sabia Belonia, la qual, por el grande amor que a vos y al príncipe vuestro primo tiene, sabiendo el gran peligro en que vuerstras personas están, a las quales no dexa la muerte de ser muy cercana, por las grandes heridas que tenéys, (...) aquí os embía este carro” (*BdG*, I, cap. VIII, 44)

El Caballero del Febo y la princesa Claridiana reciben la presencia de un mensajero que es enviado por el sabio Lirgandeo.

“por medio de la plaça entró un enano, el más feo y pequeño que jamás fue visto; el qual venía a cavallo en un rocín, y traía dos lanças doradas y bien hechas en las manos.” (*CdF*, II, cap. XXXII, 255)

Ambos ejemplos son casi caricaturescos y contrastan con la belleza y majestuosidad de los personajes.

En ciertas oportunidades, la mensajera sufre algún percance que la obliga a compartir o a defender aquello que lleva, hasta llegar a su destino.

“(...) entró un grande y desemejado jayán, armado de gruesas y resplandescientes armas, sobre un grande y furioso cavallo, que con ronca y sobervia voz venía diziendo que se apartassen. Traía a su lado una donzella en un palafrén, en traje muy estraño y diferente de aquélla; la qual venía muy triste y algo llorosa, como quien traía alguna quexa del gigante.” (*ibidem*, I, cap. XXXIII, 33)

La donzella se ha cruzado con el gigante Candramarte quien había probado sacar la espada de su vaina sin éxito; éste es el desafío que la mensajera trae de parte de su señora, la reina Julia; por lo tanto el gigante ha optado por combatir con aquel caballero que desee extraer el arma, únicamente si venciere al gigante podrá probar la aventura.

Los mensajeros de los grandes sabidores sirven en forma incondicional, no sólo procurando que lleguen mensajes escritos u orales u objetos de importancia para los caballeros, sino también manteniendo en silencio la identidad de sus señores y la ubicación de sus posesiones.

Autoridad y antigüedad en el mundo mágico

En el universo mágico de estas obras el criterio de *auctoritas* está dado explícitamente a través de la antigüedad clásica y el universo artúrico: la sabia Medea, Merlín y Morgana, respectivamente.

Medea es el arquetipo de la hechicera, entendiendo hechicería como la comprendieron los antiguos: el arte de los encantamientos perjudiciales, aquella magia que se vincula, sobre todo, con lo erótico. La hechicera goza de fama por su participación en la expedición de los Argonautas y por su relación con el héroe Jasón; es hija del rey de Cólquide Eetes y de la maga Circe; en otras tradiciones se considera a Hécate como su madre y Circe, su hermana. Estos versos de Ovidio expresan su vinculación con Hécate.

“«Nox,» ait «arcanis fidissima, quaeque diurnis
Aurea cum luna succeditis ignibus astra,
Tuque triceps Hecate, quae coeptis conscia nostris
Adiutrixque uenis cantusque artisque magorum »
(*Metamorfosis*, VII, vs. 192-196)

La hechicera griega aparece mencionada entre los libros de la infanta Melia, poderosa enemiga de Urganda, la encantadora.

“—Pues manda traer—dijo Melía—un libro que está entre los que me tomaste que en somo de la una cubierta está Medea figurada con letras que su nombre señalan.” (*Sergas*, cap. CXX, 634).

Melia tiene en su cueva, donde vive, libros en los que reside su sabiduría de maga, con el libro de Medea logra un encantamiento que provoca el rapto de Urganda.

“tomó el libro y abriólo, y leyendo en él començó a fazer unos signos y mirar contra el cielo y a hablar entre sí (...) la infanta començóle a mostrar algunas profecías del libro. Más no tardó mucho que vieron venir por el aire una nube redonda muy oscura, que muy presto los cubrió a todos (...) y derramando sobre ellos una niebla oscura, pareció en medio de la nube dos dragones muy grandes con sus alas que a un carro uñidos venían.” (*ibidem*, 635).

El libro de Medea contiene las instrucciones para realizar el conjuro además de algunas profecías, sin embargo, la tarea primordial de la hechicera no es profetizar. Urganda toma varios libros, entre ellos el de Medea, para realizar su encantamiento de la Ínsula Firme.

“y subió en la cumbre de la alta torre, llevando consigo un libro, el cual fue de la gran sabia Medea, y otro de la Donzella Encantadora, y otro de la infanta Melía, y otro de los suyos..” (*ibidem*, cap. CXXXIII, 820).

La autoridad de Medea reside en la sabiduría que ha dejado por escrito, la palabra registrada se ha heredado y consiste en el acervo sapiencial de la maga, la cual le otorga superioridad frente a otros.

“mandó llamar vn sabio a quien él gran crédito daua y no sin causa que en las artes mágicas ninguno en el mundo hazía ventaja fuera del sabio Fristón y ésta era tan poca que apenas entre ellos se conocía otra más de tener Fristón los libros de la sabia Medea, que algo más antiguos que los del sabio Silfeno eran.” (*BdG*, II, cap. XXXV, 261).

Autoridad y antigüedad son importantes en el momento de cualificar el saber del mago, su saber es más poderoso cuanto más antigua sea su procedencia.

Medea se destaca por el carácter pasional y vengativo, móvil absoluto de sus proceder mágicos. así envía a la futura esposa de Jasón un vestido que le produce a la novia un fuego interno

que la mata e incendia todo el palacio. En *BdG* su magia también se manifiesta en relación con su historia personal.

“y él [Fristón] le diera [a Periano] vna espada que en el mundo se hallara su semejante ecepto la que don Belianís traía, que ésta fuera de aquel valiente cauallero Jasón, la qual le diera su aborrescida Medea en el tiempo que de sus amores gozaron, hecha por tales cursos y planetas que en el mundo al presente otra semejante se hallara y bien quisiera el sabio Fristón que esta espada ouiera el príncipe Periano, mas no pudo, que Medea en sus profecías la dexara a los descendientes de la casa de Grecia y assi la pusiera allí la sabia Belonia.” (*ibidem*, I, cap. XXXV, 206-207).

Los encantamientos de Medea se prolongan en el tiempo y favorecen, según una profecía, a los descendientes de Grecia; sólo un adjetivo expresa el sentimiento de Jasón hacia la hechicera. La espada encantada es para Belianís y Medea la ha dejado en la cueva de la sabia Belonia, con esto se establece una relación entre ambas sabias, como si Belonia fuera una especie de guardiana de la famosa arma.

Presa de los celos, Medea construye una fortaleza para encerrar allí a la amante de Jasón, Tiandra.

“por su saber, encima de la gran Suria, hizo vn encantado castillo tal que la fortaleza del su Jasón no bastasse a le deshazer, el qual quiso que durasse hasta tanto que vna profecía suya, que entre sus libros dexó escripta, se cumpliesse en fauor del más estremado cauallero que hasta entonces vudiesse auido, donde en continos tormentos y congoxas puso a la bella Tiandra.” (*ibidem*, II, cap. LVII, 455)

La aventura sólo podrá ser acabada por el mejor caballero.

La hechicera griega se manifiesta con sus características propias de maga y mujer enamorada y vengativa; para los magos es una autoridad por su antigüedad y saber, pero también se deja entrever algo de su apasionada vida. El saber de la sabia Medea otorga al mago poder sobre otros sabios.

El mundo artúrico tiene en estas obras una importante influencia en lo concerniente a la magia y a los magos. Como ya se ha visto anteriormente, la encantadora amadisiana está concebida teniendo como arquetipo a la Dama del Lago y varias características de otras sabidoras recuerdan a seres mágicos de este universo. Merlín es el modelo desde el cual se conforma la figura del mago de las obras aquí estudiadas; pero, además, se presenta como autoridad explícita en el saber mágico. El autor de *BdG* promete una segunda parte relatando el rescate de las princesas raptadas.

“prometiendo lo más presto que fuera posible contar las tan brauas auenturas que a estos príncipes sucedieron en la demanda de la princesa Florisbella y cómo el sabio Merlín fue desencantado, para el fin della, por el príncipe don Belianís.” (*BdG*, II, cap. LVIII, 466).

El saber del mago artúrico es el que servirá para destruir el encantamiento, sin embargo, deberá ser sacado de la prisión donde lo encerrara Niniana y esto lo realizará el héroe Belianís, alterando la historia del mago.

Al igual que en *BdG*, en *CdF* se entrecruzan las tradiciones griega y artúrica en esta prodigiosa fuente.

“Que tal era la maravillosa virtud desta agua, cogida de la Fuente del Olvido, que hizo Merlino en lo más alto del monte Olimpo.” (*CdF*, III, cap. XLVIII, 228)

Merlín y la tradición griega se unen en un determinado momento para resolver mágicamente los problemas que generan magos y caballeros, es el que puede deshacer el encantamiento de Medea, señalando con esto que su saber es más poderoso que el de la hechicera griega.

En menor medida, Morgana se presenta a Urganda para relatarle el destino de su hermano Arturo.

“la hada Morgaina le hizo saber en cómo ella tenía al rey Artur de Bretaña, su hermano, encantado, certificándola que avía de salir y bolver a reinar en el su reino de la Gran Bretaña, y que en aquel mismo tiempo saldrán aquel emperador y aquellos grandes reyes que con él estaban a restituir, juntos con él, lo que los reyes christianos hoviessen de la Christiandad perdido.” (*Sergas*, cap. CLXXXIII, 821)

La maga encanta a todos de tal manera que permanecerán en la Ínsula Firme como si fuesen jóvenes, al igual que Morgana dejara a su hermano en la isla de Avalón (*La muerte del rey Arturo*, 195), Esplandián y su entorno aguardarán la llegada de la guerra santa.

El espíritu de cruzada envuelve la ficción y une a ambas, la artúrica y la española, en la atmósfera religiosa de comienzos del s. XVI y la batalla de los Reyes Católicos contra el infiel.

En el mundo mágico de la literatura caballeresca castellana, la antigüedad de los encantamientos impide que los mismos puedan ser deshechos por otro mago. Por esta causa, Muça Belin se disculpa frente a la infanta Zerfira.

“E mi saber no puede desfazer aquel encantamiento porque fue fecho antes que yo e por mano de aquella que mucho sabía.” (*PdO*, cap. CXXXI, 458).

En la isla de Malfado los compañeros de Palmerín son transformados en animales y sólo allí podrán ser desencantados.

“Mas sabed que en la ysla dexastes el remedio para qu’ellos sean tornados: en subir en aquella torre que vistes cerrada..” (*ibidem*, cap. CXXXI, 458)

El Cauallero de la Ysla Cerrada sólo puede desencantar a Mayortes con el libro de Malfado, pero no por su propio saber.

“y como el libro fue en poder del cauallero, Mayortes dexó el espada y tornose tal como solía, el cauallero leyó por el libro e como era tan gran sabidor supo muy bien desfazer el encantamiento e Mayortes fue desencantado e tornado hombre.” (*Prim.*, II, CXCIV, 911).

La bondad de Palmerín podrá más que el saber del mago, probablemente “antes que yo” signifique “antes de su nacimiento”; sin embargo, en ciertas oportunidades la superioridad se establece en el alcance del poder, como entre el Caballero de la Ysla Cerrada y la dueña de la Ysla de Yrcana.

“y el Cauallero de la Ysla Cerrada estaua muy marauillado e no podía él alcançar de su saber quién eran aquellos caualleros. Que sabed que la dueña señora de la ysla, aúa hecho tal arte que el cauallero no podía alcançar a saber la verdad.” (*Prim.*, II, cap. CLXXIX, 839).

Urganda también reconoce la superioridad de Melia frente a sus conocimientos.

“—Infanta, esto que dizes más a ti que a mí conviene, porque eres más antigua y de más sabiduría.” (*Sergas*, cap. CXX, 634)

La Encantadora no puede deshacer los encantamientos de su enemiga para salvarse.

“La vieja infanta Melía, tomando consigo a Urganda, se fue con ella a una torre muy fuerte, (...) y púsola dentro y encantóla allí con tan fuertes conjuraciones que la gran sabiduría de Urganda no era bastante para lo desatar.” (*ibidem*, cap. CXXI, 639)

Entre los magos de una misma obra se producen rivalidades, como la de Belonia con Fristón, ya que éste actúa contra Belianís, por ello la sabia es secuestrada por Fristón, sin poder evitarlo, así se lo notifica a Belianís.

“la sabia Belonia, tu más querida amiga, como aquella que antes de agora sabía que el su mayor amigo auía de ser causa de su prisión, te haze saber que va presa en poder de aquel cruel carnicero Fristón a la endiablada Selua de la Muerte.” (*BdG*, II, cap. II, 15).

De acuerdo a la caracterización que se hizo de Arcaláus el Encantador, no es extraña la superioridad de la sabiduría de Urganda frente a los encantamientos del mago.

“—Señor, mi tía Urganda me mandó bien ha diez días que trabajasse por llegar allí aquella hora para vos librar.” (*AdG*, I, cap. XIX, 448)

Debido a la pasión contrariada, el rey de Lacedemonia ha hecho un encantamiento para castigar a su hijo y se encuentra imposibilitado de deshacerlo para liberar a la víctima, así se lo revela a su acongojada esposa.

“—¡Ay, amiga! —dixo el rey—eso no puede ser tan presto e, por amor de vos porque quedéys conortada, vos digo que él será librado por la mano de vno de los dos caualleros que agora son en el mundo luzeros resplandecientes de la cauallería e bondad.” (*Prim.*, II, cap. CXLII, 670)

Don Duardos será el encargado de sacar de la prisión al desafortunado Tarnaes, la dueña de la Ysla de Yrcana ayudará en la búsqueda del mejor caballero por medio de la aventura del espejo (*ibidem*).

La infanta Palingea, hija del rey Circineo, está impedida de deshacer el encantamiento de su padre.

“E antes que la encantasse le dixo que aquel cavallero que la desencantasse daría fin al encantamento del reino de Ircania, sacando al rey Circineo su padre de la tenebrosa prisión en que estava.” (*CdT*, I, cap. X, 33)

Palingea es protegida por su sabia tía de los deseos casamenteros de su padre, pues a través de su conocimiento profético la hermana de Circineo sabe que si la doncella se casa, morirá. A pesar de

que su protectora la instruye en las artes mágicas, Palingea no puede liberar a su padre, además el encantamiento está coronado por una profecía (*ibidem*, I, cap. XVI, 66).

La antigüedad y la autoridad en los conocimientos mágicos establecen una jerarquía entre los magos. La valoración se da por la posesión del mago de conocimientos antiguos (Melia, Silfeno, Fristón), superioridad frente a otros por la antigüedad de los encantamientos: la dueña de la Isla de Yrcana frente al encantamiento de Tarnaes, Belonia frente al sabio Fristón, Palingea con respecto al encantamiento de su padre, Muça Belin frente al castillo de los diez padrones y la superioridad por ser el mago más poderoso en las artes: Urganda frente a Arcaláus.

Los seres mágicos caminan al lado de los héroes como aquellas divinidades paganas que elegían de qué lado iban a combatir, en las obras que aquí se estudian la atmósfera mágica está empapada del espíritu religioso estableciendo una dependencia de Dios o del Diablo.

Capítulo II

El espacio de la profecía

El discurso profético es uno de los componentes más importantes de la literatura caballeresca, el cual no sólo señala parte de las actividades de los magos, sino también constituye un principio organizador de la estructura de estas obras. En general, la profecía ordena los sucesos y la concreción de los mismos entretienen la trama de peripecias que el caballero andante debe sortear para su realización integral.

La antigüedad clásica consideraba que el arte de la adivinación tenía en la locura su mejor vehículo.

“los bienes mayores se nos originan por locura, otorgada ciertamente por divina donación. En efecto, tanto la profetisa de Delfos, como las sacerdotisas de Dodona es en estado de locura en el que han hecho a la Hélade, privada y públicamente, muchos hermosos beneficios, en tanto que en el de cordura, pocos o ninguno. Y si enumeráramos a la Sibila y a los demás que, empleando un tipo de mántica por raptó divino, predijeron a muchos muchas cosas para el futuro y acertaron, nos extenderíamos exponiendo lo que es evidente para todo el mundo. Lo que, no obstante, sí es digno de aducirse como testimonio es que tampoco aquellos hombres de antaño que pusieron nombres a las cosas tuvieron por deshonra ni oprobio la “manía”; pues, de otro modo, no hubieran llamado “mánica” a esa bellísima arte, con la que se discierne el futuro, enlazándola con dicho nombre. Por el contrario, fue en la idea de que era algo bello, cuando se produce por divino privilegio, por lo que tal denominación le impusieron.(...) Pues asimismo a la investigación del futuro propia de los que están en posesión de sus facultades mentales y se sirven para realizarla de aves y restantes indicios, (...) le dieron el nombre de “oionóistica”. (Platón, *Fedro*, 244 A-D).

En el texto de Platón se hace especial referencia al arte de profetizar teniendo como punto de partida la locura, ya que proviene de los dioses y prevalece sobre aquel arte profético que se realiza dentro de los cánones de la cordura. Entre los romanos, Cicerón clasifica claramente los modos de adivinación.

“Existen dos géneros de adivinación: uno artificial y otro natural. ¿Qué pueblo, qué ciudad hay que no admita, bien las adivinaciones artificiales, que consisten en el examen de las entrañas de las víctimas, en la interpretación de los prodigios, de los rayos, de los augurios, de la astrología, o bien la adivinación natural, que comprende los sueños y los vaticinios (...) es indudable que existe en nosotros cierta virtud natural que, auxiliada por el estudio de larga serie de observaciones, o impulsada por una manera de instinto e inspiración divina, nos anuncia lo venidero.” (Cicerón, *La adivinación*, I, 6.)

Continuando con la diferenciación platónica, Cicerón distingue los vaticinios que provienen de la observación minuciosa de fenómenos concretos de aquellos que se producen por inspiración divina. Ambos autores reconocen la intervención divina en el arte de profetizar, sin embargo, Cicerón no privilegia uno sobre otro, sí da fehaciente prueba de que las señales concretas deben tenerse como anuncio de lo venidero (*ibidem*, I, 7).

Isidoro de Sevilla en la *Etimologías* sigue con la tradición de la antigüedad clásica y diferencia dos maneras de profetizar.

“Duo sunt autem genera divinationis: ars et furor” (Isidoro de Sevilla. *Etimologías*, VIII, IX, 14)⁹⁰

Desde una perspectiva diferente que legitima el arte de profetizar como vinculado a lo gnoseológico, Tomás de Aquino en la *Suma Teológica* (II-II, q. 171, a.1, 454) establece que la profecía es, sobre todo, conocimiento, pero lejano, separado con respecto al conocimiento del hombre; esta lejanía se presenta de la siguiente manera: lo que está fuera del conocimiento de un hombre determinado, pero no de todos; lo que está fuera del conocimiento de todos los hombres por defecto de la naturaleza humana y, por último, aquello que está fuera de todo conocimiento humano por ser en sí mismo incognoscible, pues aún no se ha producido: “contingentia futura, quorum veritas non est determinata” (II-II q. 171, a. 4, 461-462). En el *Tesoro de la lengua castellana* de Sebastián de Covarrubias, profetas son aquellos que:

“nos anuncian las cosas que están por venir.” (*ibidem*, 561)

Es claro que sólo está contemplada la tercera forma del conocimiento profético, si se toma lo dicho por Tomás de Aquino, es decir, los futuros contingentes; en la literatura caballeresca, aparecen las tres formas de conocimiento profético.

Las profecías se distribuyen a través de todo el derrotero del héroe y manifiestan diferentes situaciones de su vida. Se propone, entonces, un recorrido desde el nacimiento y comienzo de la vida caballeresca hasta el cumplimiento de la actividad como caballero andante. De esta forma, las profecías se examinarán teniendo en cuenta el ciclo vital del héroe:

- Nacimiento e iniciación a la vida caballeresca.
- Afianzamiento e individualidad.
- El ocaso del caballero andante.

El discurso profético tiene dos vehículos fundamentales: las palabras y las imágenes. La manifestación de las primeras se hace a través de la escritura o de la oralidad; las segundas aparecen a través de figuras pintadas en objetos determinados y a veces, como imágenes en los sueños, además de contar como proféticas las marcas de nacimiento.

Se advierte que esta es una forma de organizar un material tan amplio y tan rico tanto en su forma como en su contenido; existen otros parámetros de abordaje, como demuestran los trabajos de Javier Roberto González quien estudia las profecías como género discursivo y analiza su estilo.

La actividad profética de los magos no afecta el designio divino, su arte no los aleja de la Providencia, se consideran instrumentos de Dios.

“—Mis señores, yo supe, sin que me fuese dicho, esta tan gran fiesta sobre tantas muertes y pérdidas que por vos han pasado; y Dios es testigo, si algo o todo de aquellos males por mí pudieran ser remediados, que por ningún trabajo de mi persona dexara de poner en ello mis fuerças. Mas como de aquel alto Señor permitido estuviesse, fue en mí con su gracia de lo saber, mas no de lo remediar; porque lo que por Él es ordenado, sin Él ninguno es poderoso de lo desviar.” (*AdG*, IV, cap. CXXVI, 1628).

⁹⁰ www.thelatinlibrary.com 22/12/05

Urganda explica cuál es el origen y el límite de su conocimiento profético. Dios es la fuente de tal saber y, a su vez, Él es el que establece cuándo ese conocimiento debe revelarse; la maga oficia como instrumento del poder divino, característica que se acentúa en las *Sergas*.

Nacimiento e iniciación de la vida caballeresca

En frecuentes oportunidades, la futura concepción del héroe comienza con un sueño que inquieta el ánimo de los progenitores.

“ya cansado y del sueño vencido adormescióse, y soñava que entrava en aquella cámara por una falsa puerta y no sabía quién a él iba, y le metía las manos por los costados, y sacándole el corazón le echava en un río. Y él dezía: ¿por qué fezistes tal crueza? No es nada esto, dezía él, que allá vos queda otro corazón que vos yo tomaré, ahunque no será por mi voluntad.”
(*AdG*, I, cap. I, 238)

El rey Perión va al encuentro de su amada Elisena, aún no han yacido juntos, sin embargo, recibe el aviso de lo que después ocurrirá con su hijo Amadís. El sueño profético manifiesta la incertidumbre del porvenir, no sólo con respecto a Amadís, sino también en relación con Galaor; el rey envía a llamar a los clérigos sabios, entre ellos, Ungan el Picardo quien interpreta justamente el sueño, sonriendo, gesto que recuerda al mago Merlín.

El soporte material de esta profecía es el sueño y en él se combinan la imagen y la palabra, el corazón constituye el objeto central, es aquel que representa a Amadís y Galaor, ambos aún sin ser concebidos. Gracias a esta enigmática descripción entran en escena el héroe y su hermano, sin nombrarse, pero sí con una filiación que justificará sus virtudes; ciertamente, se resalta la ascendencia de ambos futuros caballeros, explicando el origen de sus altas proezas, sobre todo de Amadís.

La experiencia onírica es provocada sólo por el estado anímico del rey Perión, no interviene mago alguno; el clérigo realiza su interpretación luego del nacimiento de Amadís y, de alguna forma, trata de descubrir el origen de tal sueño.

“—Las cosas ordenadas y permitidas de Dios—dixo el maestro—no las puede ninguno estorvar ni saber en qué pararán, y por esto los hombres no se deven contristar ni alegrar con ellas, porque muchas vezes así lo malo como lo bueno que dellas a su parecer ocurrirles puede sucede de otra forma que ellos esperaban.” (*ibidem*, I, cap. II, 252)

Dios interviene de diversas formas en la vida del caballero, ellas pueden ser auspiciosas o no, lo importante es que nada existe que desvíe la voluntad divina, ni siquiera los encantadores.

El enfrentamiento entre Lisuarte y Amadís es anticipado por la Encantadora con esmerado hermetismo, Urganda desliza en su discurso la aparición de Esplandián quien pondrá la paz entre ambos.

“Aquella sazón la oveja mansa cubierta de lana negra entre ellos será puesta, y con la su grande humildad y amorosos falagos amansará la rigurosa braveza de sus fuertes corazones y apartará los unos de los otros.” (*ibidem*, II, cap. LX, 858)

El abundante empleo de figuras animalísticas recuerda las profecías de Merlín, comenzando por aquella de los dragones, que el mago revela a Berenguer, rey de los bretones (*Baladro*, cap. IX, 75-88). En *PdO*, Griana, futura madre del héroe, recibe en sus sueños el aviso del próximo nacimiento de su hijo.

“e parescíale a Griana qu’el cavallero le respondía muy sañudo e dezíale:
«—Griana, yo no te defenderé, antes con esta mi espada te cortaré la cabeça, que digna eres de muerte en este mundo y en el otro porque vas contra la voluntad de aquel que te engendró. Sábete que no podrás escusar las cosas que Dios tiene ordenadas; por esso no porfies, si no serás condenada en las penas para siempre, e allí ni te valdrá el tu Floendos, que por amor d’él has ofendido al Señor Dios, aunque de aquel pecado nacerá buen fruto.»”
(*PdO*, cap. VIII, 35)

La relación entre Griana y Floendos produce en la joven un conflicto de conciencia que provoca la violenta increpación en el sueño, sin embargo, ese vínculo tendrá como resultado un “buen fruto.”

En ambos casos se observa que los sueños premonitorios son generados por estados anímicos que se vinculan con la ansiedad, como en el caso de Perión, o con la culpa, como en Griana; los dos originados por relaciones no aceptadas por la sociedad, uniones de las que nacerán los héroes.

Muy diferente es el anuncio profético del sabio Lirgandeo sobre el nacimiento del Caballero del Febo, que se relaciona con los astros y los planetas.

“les dixo que no tuviessen pena alguna por el reino de Persia, porqué hallava que hazia las partes de poniente, entre christianos, era nascido un cavallero en el más felice y venturoso signo y punto que jamás avía nascido cavallero, el qual por gran ventura sería traído en aquellas partes.” (*CdF*, I, cap. XVI, 119).

La profecía se manifiesta públicamente, el sabio se presenta con su conocimiento y su palabra claros a fin de traer consuelo e instalar la promesa de un futuro auxilio para solucionar la situación; con la interpretación de los astros, Lirgandeo ha podido obtener un saber anticipatorio el cual augura la aparición del Caballero del Febo.

El nacimiento de Cirongilio de Tracia es coronado por grandes señales que profetizan su vida heroica, las imágenes anuncian el acontecimiento.

“Venido pues el tiempo del parto de la reina Cirongilia, muy grandes señales aparecieron, y tan temerosas y espantables que al traidor tirano de Garadel pusieron muy notable temor, y grande esfuerço y esperanza a los que por él estaban oprimidos. Porque al instante que el niño nació apareció en el cielo una luminaria tan grande y tan clara que a juicio de los que la miravan parecía ocupar la décima parte del cielo” (*CdT*, I, cap. IV, 17).

La hiperbólica descripción traduce la importancia del suceso: la luz que adivina futuras hazañas del héroe, entre ellas la venganza que tomará el hijo del rey Eleofrón por el asesinato de su padre y la posterior asunción al trono del primogénito. Los magos y agoreros son convocados por Garadel para la interpretación de las señales. El niño nace con la unción de Dios quien le provee un nombre, una identidad.

“en la misma persona del infante quiso nuestro señor Dios mostrar sus señales y grandes maravillas, poniendo y esculpiendo en el su brazo derecho diez letras bermejas a manera de fuego” (*ibidem*, I, cap IV, 17).

El traidor decide deshacerse del niño luego de que le fuera revelado por un mago lo que las señales significan, sin embargo otra revelación profética lleva al gigante Epaminón a rescatarlo de la muerte, episodio ya citado al hablar sobre los magos. Revelación de origen profético que recuerda a aquella que condenó a los infantes judíos y, por otro lado, salvó al niño Jesús de la matanza del rey Herodes.

Estas marcas indican que el héroe ha sido elegido, señalado por Dios, como una especie de bautismo; las señales en el cuerpo prefiguran la grandeza del héroe, de alguna manera son proféticas también, como las que frecuentemente aparecen en los escudos. De la misma manera, Esplandián, al nacer, lleva consigo unas extrañas letras.

“—¿Vistes lo que este niño tiene en el cuerpo? (...) algo tiene en los pechos que las otras criaturas no han.

Estonces encendieron una vela, y desembolviéndolo vieron que tenía debaxo de la teta derecha unas letras tan blancas como la nieve, y so la teta izquierda siete letras tan coloradas como brasas bivas; pero ni las unas ni las otras supieron leer, ni qué dezían, porque las blancas eran de latín muy oscuro, y las coloradas en lenguaje griego muy cerrado”. (*AdG*, III, cap. LXVI, 1004)

Las letras rojas se refieren a la infanta Leonorina, pero aún no pueden ser descifradas, hecho que ocurrirá en las *Sergas*. Las letras blancas son finalmente leídas por el hombre santo antes de bautizar al niño, y le indican el nombre que debe llevar, además, la etimología del nombre en latín, *splendeo*: brillar, resplandecer, anticipa el papel que tendrá el recién nacido como caballero cristiano.

El Cavallero del Febo y su hermano Rosicler nacen con sendas imágenes que darán origen a sus nombres.

“Y mirándolos, vieron quel que primero avía nacido traía una pequeña cara figurada en el lado izquierdo, tan resplandesciente que con dificultad dexava ser mirada. El niño que postrero avía nacido, vieron que en medio de los pechos traía figurada una rosa blanca y colorada (...). Al que primero había nacido [*Clandestria*] llamó el Cavallero del Febo, por la figura que en él vido en el lado izquierdo, sobre el corazón. Y al segundo llamó Rosicler, por la rosa de los pechos”. (*CdF*, I, cap. XII, 91, 93-94).

Las marcas de nacimiento, de larga tradición folclórica, además de producir la anagnórisis, auguran futuras aventuras. En *Lanzarote del Lago*, Lionel nace con una mancha muy curiosa en el pecho.

“El muchacho se llamaba Lionel por un hecho maravilloso que ocurrió cuando nació: tan pronto como salió del vientre de su madre, vieron que tenía en medio del pecho una mancha roja, con forma de león, y el niño lo tenía abrazado por el cuello como si quisiera estrangularlo. Este hecho fue considerado maravilloso y por eso llamaron al niño Lionel.” (*Lanzarote del Lago*, II, cap. LIII, 401)

Lionel llevará a cabo grandes proezas, iniciado en la caballería por su primo Lanzarote. Los sueños anticipatorios y las marcas de nacimiento, junto a otras características, constituyen lo que Paloma Gracia llama "señales del destino heroico" (*apud Las señales del destino heroico*, 137-143); el héroe aparece con indicadores que le anuncian una vida de hazañas prodigiosas, en el plano onírico se prefiguran sucesos que al nacer lo arrojan a una existencia de zozobras de las cuales será rescatado, y por otro lado, las señales de nacimiento se relacionan con su futura identidad e individualidad como caballero andante.

El comienzo de las hazañas suele anticiparse con un mensaje profético, éste puede estar en boca de un enviado, del mismo mago o en sueños. El rey Perión, animado por las palabras de Ungan el Picardo, es sorprendido por las palabras de una doncella.

"—Sábeta, rey Perión que cuando tu pérdida cobrares, perderá el señorío de Irlanda su flor." (*AdG*, I, cap. II, 253)

Este discurso hermético proferido por Urganda, la Encantadora, señalan el camino por donde irá el derrotero del héroe, su inicio está en las proezas bélicas, allí demostrará sus incipientes cualidades de guerrero que, por cierto, serán asombrosas.

En ciertas ocasiones, la iniciación a las proezas épicas se anticipa a través de una profecía que provoca el alejamiento de la casa paterna. Galaor es separado de sus padres por el gigante Gandalaz quien lo busca para vengarse de Albadán, jayán que había matado a su padre y tomado la peña de Galtares.

"—(...) Sábeta que queriendo yo entrar en una barca (...) fallé una donzella que me dixo:

—«Eso que tú quieres se ha de acabar por el hijo del rey Perión de Gaula, que avrá mucha fuerza y ligereza más que tú (...).

«—Esto verás tú—dixo ella—en la sazón que los dos ramos de un árbol se juntarán, que agora son partidos»." (*ibidem*, I, cap. III, 267).

Urganda es la que le comunica al gigante la conveniencia de contar con Galaor; por ello, Gandalaz desea asegurarse al futuro caballero y lo saca del lado de sus padres; el combate ocurrirá en un momento determinado, luego los dos hermanos se encuentran y sin saberlo, uno arma caballero al otro. La Encantadora es la que revela el misterio a Amadís.

"Sabed que es fijo de vuestro padre y madre, y éste es el que el gigante les tomó siendo niño de dos años y medio, y es tan grande y fermoso como agora vedes, y por amor vuestro y suyo guardé tanto tiempo para él aquella espada; y dígovos que hará con ella el mejor comienzo de cavallería que nunca fizo cavallero en la Gran Bretaña." (*ibidem*, I, cap. XI, 340)

Galaor se dirige al combate contra el gigante Albadán y también es Urganda la que le declara al joven caballero quién lo ha armado caballero y quiénes son sus auténticos progenitores. Como se observa, la actividad profética revela y conduce las hazañas de los protagonistas, las profecías generan, en cierta medida, la sintaxis narrativa y el ordenamiento de los hechos.

En una carta al rey Lisuarte, Urganda revela algunas señales del joven que el rey había encontrado en el bosque.

"Y en todas las sus cosas será pujado y estremado entre todos, y amado y querido de los buenos, tanto, que ningún cavallero será su igual. Y los sus grandes fechos en armas serán empleados en el servicio del muy alto Dios,

despreciando él aquello que los cavalleros deste tiempo más por honra de vanagloria del mundo que de buena conciencia siguen, y siempre traerá a sí en la su diestra parte, y a su señora en la siniestra. Y ahún más te digo, buen rey, que este donzel será ocasión de poner entre ti y Amadís y su linaje paz que durará en tus días” (*ibidem*, III, cap. LX[X]I, 1108-1109).

En un estilo sencillo, Urganda predice e informa quién es el joven que Lisuarte ha conocido, pero sin revelar su nombre; las palabras aluden a Esplandián, el hijo de Amadís, quien extrae la espada de la Peña de la Doncella Encantadora y es destinatario del mensaje profético que le augura un futuro de gloria y fama además, de que será un “herido” de amor.

“Los bramidos espantables en el tiempo de la gran priessa constreñirán a ti, cavallero que la espada ganaste, a te fazer que buelvas por el gran tesoro que te fará restituir la perdida alegría y resfriará aquellas llamas encendidas de los crueles rayos que de lueñe serías ferido; (...) la mudable Fortuna a ti sobre todos ensalcó, otorgándote la gloria que ninguno alcanzar pudo”. (*Sergas*, cap.II, 125)

La guerra y el amor son cualidades inseparables del caballero, son condiciones que pueden comprobarse en muchos de los mensajes proféticos, pues estos anuncian que la grandeza del héroe se desarrollará en ambos aspectos.

En *CdT*, como se observó, el gigante Epaminón también necesita al joven héroe para remediar un conflicto con el gigante Astromidar y por conocimiento profético sabe que será Cirongilio quien lo libere de la prisión del enemigo (*CdT*, I, cap.V, 20), así comienza la vida caballeresca del joven héroe, pues ha sido rescatado de las manos de su tío y destinado desde muy pequeño, a enfrentarse con un gigante.

A través de un sueño, Palmerín de Olivia recibe la amonestación de una doncella quien lo impulsa a abandonar su apacible vida y su hogar adoptivo.

“estando una noche echado en su lecho durmiendo, soñó un sueño de que él mucho se maravilló. Parecíale que andava por una floresta caçando e cabe una fuente que en ella estava vido una donzella muy fermosa a maravilla. (...) La donzella le dixo: —« Amigo Palmerín, no te maravilles de mí, que la tu gran bondad e valor me ha fecho venir a buscarte. Dexa la vida villana que tienes e busca las grandes cosas que te están aparejadas. Sábeta que yo te amo más que a mí misma; mira cómo nos fizo Dios para en uno, que nos señaló a ambos de una señal ».” (*PdO*, cap. XII, 44).

El rey Adrián de Bohemia envía al joven este llamado a la vida caballeresca; no solamente en lo relativo a las aventuras guerreras, sino también en lo que respecta a la búsqueda de la amada. La doncella del sueño le muestra a continuación una señal negra que ambos tienen: Palmerín, en el rostro y la doncella, en la mano. Los sueños son recurrentes y no debe retrasar más su búsqueda, finalmente el joven decide partir (*PdO*, cap. XII, 44); la mensajera del rey Adrián le entrega las armas, como ya se ha visto en el capítulo anterior de esta tesis, y un mensaje para Florendos.

“—Mi señor, el cavallero que acá me embió me mandó que vos dixesse que no dudéys de fazer cavallero a Palmerín, que de ambas a dos partes es de tan alto linaje que lo meresce ser; e que lo améys sobre todas las cosas, que él vos fará tal servicio por donde tornéys a cobrar el alegría de vuestro coraçón.” (*ibidem*, cap. XVI, 58)

El mensaje disipa la posible duda que hay sobre la procedencia del héroe, pero aún no se revela su identidad, esto deberá ocurrir cuando Palmerín pruebe ser un caballero de excepción. En el relato se narra la historia de Frisol, primo de Palmerín y, en principio, su alter ego. Netrido, su padre, tiene una experiencia onírica, antes del nacimiento de su hijo, la cual le anticipa un funesto futuro.

“le parecía que estava en una casa cerrada muy oscura e sentía gran cuyta en verse allí encerrado, que no sabía qué fiziesse, e dava muy grandes bozes a su muger que le ayudasse a salir de allí; e parecíale que ella venía a él e traía un niño en los braços y era tan fermoso que le parecía que le salían rayos de sol de la cara que alumbraban la casa oscura adonde él estava, e parecíale que decía su muger: —« Netrido, mi señor, alegraos con este fijo, que sabed que él vos ha de tornar al estado que perdistes, e la silla por donde fuestes desterrado él vos fará assentar en ella con gran grande honrra e pondrávos corona de oro en la cabeça, que será quitada de aquel que vos desterró» (...) E teniendo el niño en los braços, parecíale que venía un hombre muy feo e gelo arrebatava y él con gran pesar dávale bozes, que gelo tornasse”. (*ibidem*, cap. XLIV, 156)

El hijo es el que finalmente devuelve al padre su bienestar; de la misma manera que Palmerín había auxiliado a Florendos contra Guamezir; en el caso de Frisol esto es augurado por un sueño: el héroe está destinado desde antes de nacer a realizar proezas que lo colocan poco a poco en la cima.

La llegada de Polendos, el hijo de Palmerín, es misteriosamente aludida en la profecía de una doncella.

“Más no passará mucho tiempo que no vengán a tu corte tales cavalleros estrangeros que farán escurecer la fama de los tuyos que agora tan argullosos son por la su alta cavallería. Especialmente uno que passará en bondad a todos los que agora armas traen; e éste fará muy ledo el tu corazón por la gran bondad que en él conoscerás.” (*ibidem*, cap. CLXXVI, 612)

Se anuncia la llegada de Polendos, el hijo que Palmerín tuviera con la reina de Tarsis, sus hazañas ocuparán gran parte de la continuación, *Primaleón*; la profecía se concretiza en esta obra, ya que Polendos demostrará sus virtudes como caballero. El joven oye las palabras de la extraña anciana en el palacio, quien en realidad es una de las hadas de la isla de Carderia y provocan que él indague a su madre sobre su origen.

—Ay, Polendos! ¡Cómo no pareces a tu padre, aquel famoso emperador de Constantinopla, que en él siempre ouo toda mesura e bondad para los grandes e los pequeños y esta mesura no hallo yo en ti que has reydo del mal que este tu donzel me fizo! (...)

—Ruego a Dios, Polendos, que te hiera el tu corazón con llaga cruel de amores de aquella fermosa Francelina e seas tan cuytado por ella que dexes la vida viciosa que tienes e vayas a buscar afán e trabajo assí como lo hizo tu padre el emperador por aquella que amó, que él con grande afán de su persona llenó a la gran alteza en que agora está.” (*Prim.*, I, cap. VIII, 87).

Nuevamente, la profecía convoca, es el llamado a la vida de aventuras. Polendos es advertido por dichas palabras que lo movilizan al instante, primero será la isla de Delfos y luego, el rescate de Francelina en la isla de Carderia.

Tristán el Joven recibe de la sabidora en las artes mágicas Sargia palabras que anticipan al futuro caballero el reinado de otras tierras.

“Y dígovos, cavalleros, que antes que al su reino de Leonís llegue terná ganado otro reino, en el cual le será puesta una corona de oro en la cabeça. Y más vos digo, señor rey, que vos conviene presto desembaraços d’esta insula y partirvos.” (*TrL*, cap. CXXXIII, 558)

Hijos del desafortunado amor entre Tristán de Leonís e Iseo, ambos hermanos quedan, a la muerte de sus padres, en la insula del Ploto donde fueran dejados. Sargia llega para convocar a Tristán a que tome su lugar como monarca no sólo de Leonís, sino también de otras tierras. En su discurso la sabia pronostica el matrimonio de Tristán y el de su hermana.

“Buen rey, sabed que después que seáis armado cavallero, una aventura vos llevará a España, en la cual haréis grandes hechos en armas. Avréis amistad grande con el rey de España, que es de vuestra edad, y amaréis afincadamente a la infanta hermana del rey, y casaréis con ella (...) Y el rey de España verná a vuestros reinos en compañía de su hermana la infanta, y el su coraçón será abrasado y muy cuitado de amores de la infanta Iseo vuestra hermana, y casará con ella, y será la infanta Iseo vuestra hermana reina de España.” (*ibidem*, cap. CXXXIV, 562)

Tristán, al igual que toda la corte, es testigo directo de las palabras de la sabia, un discurso de palabras llanas, sin alusión ni hermetismo⁹¹. Iseo también tiene su iniciación en el reconocimiento de su belleza, ya que el cofre que trae la duquesa Miliana sólo será abierto por la doncella más bella y la infanta acaba con la aventura (cap. CLVI, 645-647).

El discurso profético en la cueva constituye para Belianís de Grecia el comienzo de su derrotero como caballero andante, pues vislumbra un futuro de grandes hazañas.

“En el venidero tiempo, quando la braueza de los brauos leones, por la fuerza de mi saber, en mayor tribulación serán puestos por aquellos que en la ferocidad tanta parte tuieron, siendo la espantable guarda de mi cueva muerta y ganada la espada con la qual los biuos serán los perdidos y los muertos puestos en possession de cobrados, con la mayor alteza de su matador que hasta aquellos tiempos será vista, siendo redimida la su real sangre y conocido su verdadero possehedor.” (*BdG*, I, cap. II, 10)

Belianís no desea ser conocido hasta que logre probar sus cualidades caballerescas, la profecía indica coordenadas temporales que hablan de un enfrentamiento armado. Belonia le explica esta profecía al igual que al emperador Belanio, luego deben enfrentarse al príncipe Periano y al mago Fristón (*ibidem*, I, cap. XXXVI, 216-217).

Rosicler, hermano del Cavallero del Febo, es partícipe de su primera aventura y se relaciona con la espada de la reina Julia y el sabio Artemidoro, pues por sus saberes conoce que su hija será liberada por aquel que extraiga la espada de la vaina (*CdF*, I, cap. XXXI, 268) y al mismo tiempo, aquel que obtenga el arma liberará posteriormente a la reina Julia. La extracción de la espada recuerda al rey Arturo y a su propia iniciación, anunciada sobre la piedra que contiene la espada.

“Y cató el arzobispo la espada y le halló letras de oro que decían: « Quien fuere tal que esta espada pudiera sacar, será rey de esta tierra por elección de Jesucristo ».” (*Baladro*, cap. XVIII, 171)

⁹¹Tristán tiene repentinamente un sueño profético sobre su encuentro con la infanta María, sin embargo, éste ocurre casi al final de la obra (*TrL*, cap. CCXVII, 924), además tiene una relación amorosa con Trinea, reina de las amazonas, con la cual tendrá un hijo, Tristán de Libia; por otro lado Tristán el Joven ve su imagen reflejada con la de la amazona en la Tabla de los leales Enamorados, sin embargo en la misma aparece un bulto al que nadie reconoce (*TrL*, cap. CLXXIII, 717).

Esta aventura permanece como arquetípica en la literatura caballeresca castellana y el éxito en tal empresa indica la excelencia del caballero.

Los objetos suelen portar imágenes que anuncian el porvenir.

“y enbíaos asimismo este escudo que es muy bueno e dize que sepáys que esta roca partida, que en él está figurada, da a entender el departimiento e desamor que entre vos e aquella que vuestro coraçón amará fuertemente y el día que ambos a dos vos vierdes y ella vos amare tanto quanto vos amaréys a ella será junta e fecha vna.” (*Prim.*, I, cap. XLVIII, 245-46).

En *Prim.* la figura de la roca partida tiene dos significados: el amor de Primaleón y una nueva identidad para el futuro caballero. Ambos se darán en el futuro próximo, en forma críptica la figura manifiesta las características que el amor tendrá entre Gridonia y Primaleón. Este escudo recuerda aquel que la Dama del Lago enviara a la reina Ginebra; el escudo, roto casi en dos mitades, tiene en una de ellas un caballero, y en la otra, una hermosa dama. La doncella que llevó el escudo le anticipa que cuando el amor sea completo, el escudo se recompondrá (*Lanzarote del Lago*, I, cap. LVIII, 452). No sólo reciben mensajes proféticos los protagonistas de las obras, sino también sus compañeros. Torques el hijo de Tomán de Grisca, sale en busca de Primaleón que se ha ido ocultamente de la corte; en el camino encuentra a una doncella, cuya madre es una gran sabia quien le envía a decir por su hija hacia dónde ir para encontrar a Primaleón.

“E sabed que os conuiene de yr a la corte del emperador de Alemaña e vos allí yréys con otros muchos buenos caualleros al lugar donde fallaréys a esse cauallero que buscáys.” (*Prim.*, II, cap. CXII, 519)

Torques comienza su derrotero como caballero andante y un breve discurso profético le señala el rumbo a seguir. En esta ruta encontrará a Lecefin, hijo del soldán de Persia y la infanta Zerfira, y Rifarán, hijo de Trineo y la mora Aurencida.

El mensaje profético tiene para el nacimiento del héroe una doble función: la primera es advertir sobre el peligro de su vida como en *CdT* y se vincula con el conocimiento que el mago tiene sobre tal hecho futuro; la segunda se relaciona con los signos proféticos, señales que anuncian la magnificencia de tal nacimiento, Cirongilio, el Cavallero del Febo, Rosicler y Esplandián, se desarrollan dentro de la alusión y lo metafórico. En el plano de la aventura iniciática; las profecías anticipan soluciones a conflictos que los futuros héroes resolverán, se pueden manifestar con un lenguaje directo y llano, como en el ciclo *Palmerín-Primaleón* o a través de un lenguaje hermético como en el ciclo *Amadis-Sergas*, para nombrar algunos ejemplos; en ciertos casos se transmiten a un intermediario para que éste la manifieste a quien sea necesario; las figuras plasmadas en objetos cumplen una función profética, como el escudo de Primaleón; sin embargo, frecuentemente, son acompañadas por un mensaje profético.

Afianzamiento e individualidad

En esta etapa del recorrido del héroe, las aventuras proveerán experiencias al joven caballero que serán vehículos para desarrollar sus cualidades hasta alcanzar el éxito en lo bélico y en lo relacionado al amor.

Confundida por las palabras del enano Ardián y presa de los celos, Oriana envía una dura carta en la que increpa a Amadís por su deslealtad; el caballero tiene un sueño premonitorio sobre tan infortunado hecho.

“y él quedó pensando en un sueño que aquella noche pasada soñara: que le pareciera fallarse encima de un otero cubierto de árboles, en su caballo y armado, y aderedor dél mucha gente que fazia grande alegría, y que llegava por entre ellos un hombre que le dezía: «¡Señor, comed desto que en esta buxeta trayo!», y que le fazia comer dello; y pareçiale gustar la más amarga cosa que fallar se podría; y sintiéndose con ello muy desmayado y desconsolado, soltava la rienda de cavallo y ívase por donde él quería; y pareçiale que la gente que antes alegre estava se tornava tan triste (...) el cavallo se alongava con él lexos y le metía por entre unos árboles (...) y dexando el cavallo y las armas, se metía allí venía a él un hombre viejo vestido de paños de orden, y le tomava por la mano, (...) y dezíale unas palabras en lenguaje que las no entendía” (*AdG*, II, cap. XLV, 681)

Amadís evoca este sueño que luego comprende que es premonitorio de lo que realmente le ocurre, la experiencia onírica tiene su correlato de cumplimiento en el exilio en la Peña Pobre y en el abandono de la vida caballeresca asumiendo la identidad de Beltenebros⁹². Por otra parte, su penitencia también se anticipa por medio de un sueño.

“soñava que estava encerrado en una cámara oscura que ninguna vista tenía, y no hallando por do salir, quexávasele el corazón; y paréçiale que su cormana Mabilia y la Donzella de Denamarcha a él venían, y ante ellas stava un rayo de sol que quitava la escuridad y alumbrava la cámara, y que ellas le tomavan por las manos y dezían: « Señor, salid a este gran palacio » ; (...) y saliendo veía a su señora Oriana” (*ibidem*, II, cap. XLVIII, 708).

La inactividad del caballero culminó y debe salir al mundo con la anuencia de su amada, el contraste entre la oscuridad y la luz ilustran el estado anterior y posterior de Beltenebros, nuevamente se produce la llamada a la aventura y el renacer de Amadís, una auténtica anábasis.

Palmerín comienza su búsqueda impulsado por la doncella misteriosa de sus sueños, las señales comienzan a ser reales cuando el escudo que le han mandado tiene impresa la figura conocida.

“E como se vido solo miró bien el escudo (...) e vido la mano cerrada que en él estava afigurada e dixo en su corazón: « Verdaderamente ésta es la mano de la donzella que yo vi e aquel cavallero gran sabidor la puso aquí porque yo conociesse que no es vano lo que vi.»” (*PdO*, cap. XVI, 59)

El futuro caballero prosigue la búsqueda con un dato más que le asegura que su proceder fue correcto, que no sólo fue un sueño. En la aventura iniciática de la sierpe de la montaña de Artifaria, aparecen las hadas de la isla de Carderia quienes, al auxiliarlo, le otorgan dones que incluyen el reconocimiento de la identidad de su amada, anunciando antes las grandes proezas de las que será protagonista.

“—¡ Ay Palmerín, grande es tu bondad en acabar tan gran fecho como éste e otros mayores que te están aparejados! No es razón que te dexemos morir, que gran falta farías en toda la Grecia pues d’ella has de ser señor. (...) — yo le quiero fazer otro servicio del qual será muy contento: encantarle de tal manera que la primera vez que vea a su señora Polinarda la encienda en tan demasiado amor que jamás lo pueda olvidar por cuytas que por él passe.” (*ibidem*, cap. XVII, 62-63)

⁹² En el *roman courtois* el abandono de la vida caballeresca se denomina *recreantisse*, sin embargo, no implica, como en *AdG*, incomodidad ni retiro a un lugar inhóspito. Alrededor de este tema gira la obra *Erec y Enide* de Chretien de Troyes. La experiencia de Amadís consiste en un aislamiento para cumplir un castigo, señalando que el caballero no puede serlo sin el amor de su amada.

Sin embargo, encontrar a Polinarda no es tan sencillo y la doncella de los sueños increpa no sólo a Palmerín por sus errores, sino también a Urbanil, su pequeño escudero, pues va a concertar un encuentro entre Laurena y Palmerín (*PdO*, cap. XX, 77-78).

En *Prim.* los avatares del amor llegan para don Duardos, y lentamente surgen señales que le indican su error.

“Tú, don Duardos, miras la mi locura e no vees [*sic*] la tuya. Dígote en verdad que tan en vano será el trabajo que tomares por auer a Gridonia.”
(*Prim.*, I, cap. LXXI, 326)

El villano de la floresta advierte de la equivocación a don Duardos, pero el caballero no acepta tal afirmación. Luego que el caballero tiene su aventura iniciática en la cual consigue su espada mágica, es conducido al castillo del duque de Burse.

“—¡Ay, don Duardos, cómo Dios te quiere ayudar en todas las cosas! Cierto, Él te hizo tal que a todas las cosas que començares, darás a cabo, saluo aquella que deseas, que para otro Dios la tiene guardada, bien farías dexar el camino que piensas fazer e tomar lo que te está aparejado sin trabajo.”
(*ibidem*, I, cap. LXXIV, 339)

La duquesa de Burse, tía de Reynida, doncella que está enamorada de don Duardos, augura para el caballero grandes hazafías cuyo cumplimiento se verá a través de la obra, sin embargo la dirección que ha tomado para elegir a su dama no es la correcta. Ambos contratiempos producen en don Duardos un estado de incertidumbre, pues aún no llega a comprender lo que está ocurriendo; la vacilación se acrecienta con la figura enigmática del escudo que el héroe había conseguido en la cueva, dejado allí junto con la espada por el duque de Burse antes de morir, pues por su saber profético él supo que don Duardos iba a llegar a la cueva y vencer al caballero.

Palmerín y don Duardos son guiados por señales proféticas que los conducen hacia la amada de su corazón y paralelamente demuestran la excelencia de sus cualidades caballerescas. Don Duardos tiene un sueño premonitorio que comenta a la infanta Olimba.

“le parecía que veía la ciudad de Costantinopla y él yua por entrar en ella con desseo de combatirse con Primaleón y hallaua a la puerta de la ciudad vn león e vna onça e assí como él yua por entrar, la onça le saltaua en los pechos y le rompía todas sus armas y le hazía vna gran llaga en la carne en derecho del coraçón y era el dolor tanto que él sintía en aquella llaga que pensaua de morir y assimesmo le parecía que el león trauaua dél tan fuerte que daua con él del cauallu abaxo y él estaua tan atormentado de la llaga que la onça le hizo que no se podía defender del león a su voluntad.” (*ibidem*, I, cap. LXXXI, 364-365)

Poco tiempo después, frente a Primaleón, don Duardos verá cumplidas todas las señales proféticas: Primaleón-león, Flérida-onça, amor-llaga.

En *CdT*, el héroe recibe de Palingea, la sabidora, una carta en la cual hay un mensaje profético que manifiesta herméticamente, empleando metáforas del mundo animal, el amor a la infanta Regia.

“Y sabed que la infernal cabeça, apartada de su indómito señor, será causa de mover el grande animal en tal manera que con su sonora y profunda boz atraerá a sí al vacante y lozano ciervo, y en este concurso a desora perderá su fuerza y sus vencedores cuernos aprenderán a obedecer. Será causa de tal novedad el rayo encendido de la corneja mansa, que le abrasará de tal manera que tomará muchas vezes por reposo la muerte, y a la fin no se le

podrá escusar si el prisionero halcón se va con la presa que al presente tiene entre sus agudas uñas.” (*CdT*, I, cap. XXXVI, 135)

Con un estilo que imita al amadisiano, la profecía advierte al joven caballero los sentimientos que despertarán en su corazón.

En una aventura mágica del *CdF*, Rosicler recibe del sabio Artidón su conocimiento profético acerca de lo que ocurre en la corte del rey Oliverio con respecto a la infanta Olivia.

“—En las nuevas que me pides de la corte del rey Oliverio, te hago saber que lo que al presente allí se trata es que el príncipe de Lusitania anda muy aquejado de los amores de la infanta Olivia, y hala pedido al rey su padre por esposa, y él se la tiene prometida. Lo que desto sucederá yo no te lo puedo dezir, ni tampoco lo que la infanta Olivia tiene en voluntad, porque a mí no me es dado descubrir ni declarar aquí secreto de los coraçones, ni más de lo que haya passado de presente. Y perdóname, que no tepuedo responder ya más a cosa alguna de lo que me preguntares.

Diziendo esto, el sabio tornó a cerrar los ojos, y quedó assí como muerto como de antes.” (*CdF*, II, cap.V, 63-64)

El sabio Artidón es el desafortunado sabio que por amor y a través de su arte mágica se encierra en una cueva junto con su amada Artidea, quien no le corresponde en los sentimientos. La joven debe permanecer sentada en un trono mirando a Artidón que tiene abierto el pecho con el corazón expuesto⁹³. Rosicler como el Cavallero de Cupido⁹⁴ entra en el lugar y es el que deshace el encantamiento, liberando a la doncella. Para el sabio hay un límite en su saber profético: ni hacia el futuro ni hacia el presente, tampoco puede discernir qué ocurrirá en cuestiones de amor. Artidón se convierte en la contrapartida de Merlín, pues el sabio artúrico se deja engañar y encerrar por su enamorada, a pesar de su poder; el mago enamorado, en cambio, secuestra a su amada y le demuestra su amor en ese corazón sangrante.

La consumación del amor tiene también mensajes proféticos que expresan metafóricamente el deseo amoroso y la pérdida de la doncellez de la dama. Urganda le transmite a Oriana el críptico anuncio con respecto a su relación con Amadís.

“serás dexada en las sus muy fuertes uñas; y el afamado león derribará de la tu cabeza la alta corona que más no será tuya. Y el león fambriento será de la tu carne apoderado, assí que la meterá en las sus cuevas, con que la su ravisosa fambre amansada será”. (*AdG*, II, cap. LX, 855-856)

Oriana teme que la Encantadora revele lo que siente por Amadís, sin embargo, Urganda la tranquiliza y, de manera explícita, manifiesta una de las características del discurso profético.

“—si algo dixere, será tan encubierto que, cuando sabido sea, ya el peligro dello no podrá dañar”. (*ibidem*, II, cap. LX, 854)

Las batallas y combates son también objeto del mensaje profético, como ya se ha comprobado en algunas aventuras iniciáticas. Las profecías señalan quiénes se enfrentarán y cómo será el resultado, generalmente dichos mensajes se dan en la corte o frente al monarca.

En *AdG* se prefiguran dos grandes batallas: Amadís frente al rey Lisuarte y el rey Lisuarte y Amadís frente al emperador Patin de Roma. Con un estilo hermético cargado de símbolos

⁹³ Daniel Eisenberg sugiere que este episodio podría tomarse como intertexto del descenso a la Cueva de Montesinos en el *Quijote*, II, cap. 23. Ver *CdF*, III, cap.V, 64, n.2

⁹⁴ Esta es una aventura iniciática: catábasis o descenso, pruebas que enfrentar, triunfo y posterior anábasis, el héroe regresa enriquecido de conocimientos nuevos, en este caso el mensaje de Artidón.

animalísticos, Urganda profiere su mensaje frente a la corte, luego de haber arribado espectacularmente en su Fusta de la Gran Serpiente.

“—Contienda se levantará entre el gran culebro y el fuerte león, en que muchas animalias bravas ayuntadas serán. Grande ira y saña les sobreverná, assí que muchas dellas la cruel muerte padescerán. Ferido será el gran raposo romano de la uña del fuerte león y cruelmente despedaçada la su pel[leja, por donde la parte del gran culebro será en gran cuita. Aquella sazón la oveja mansa cubierta de lana negra entre ellos será puesta, y con grande humildad y amorosos falagos amansará la rigorosa braveza de sus fuertes coraçones y apartará a unos de los otros. Mas luego descendirán los lobos fambrientos de las ásperas montañas contra el gran culebro, y seyendo dellos vencido con todas sus animalias, encerrado será en una de las sus cuevas. Y el tierno unicornio, poniendo la su boca en las orejas del fuerte león, con los sus bramidos le fará del gran sueño despertar, y faziéndole tomar consigo algunas de las sus bravas animalias, con passo muy apressurado será en el socorro del gran culebro puesto (...) Y sacándolo de las sus ravioras bocas, todos los lobos serán despedaçados y maltrechos. Y seyendo restituida la vida del gran culebro, lançando de sus entrañas toda la su ponçoña, consentirá ser puesta en las crueles uñas del león la blanca cervatilla.”
(*ibidem*, II, cap. LX, 857-858)

Con un estilo profético que se asemeja merliniano⁹⁵, la Encantadora anticipa sucesos de considerables consecuencias, en los que la figura de Esplandián sobresale por su pacífica disposición junto con la aguerrida actuación de su padre, Amadís. Bestias fantásticas se mezclan con animales del bosque y de la pradera para alegorizar situaciones bélicas y amorosas que, sin embargo, traslucen un gran realismo. Al joven héroe le será augurado un glorioso futuro y el amor de aquella cuyas letras lleva en su pecho, enigma que aún no se le revelará. Luego de la batalla contra el infiel, Esplandián ganará la corona del imperio y el amor de Leonorina (*ibidem*, IV, cap. CXXVI, 1631-1633).

En las *Sergas* se repite el sentido del mensaje de Urganda en la profecía de la Doncella Encantadora: el hijo de Amadís se erige como arquetipo de caballero cruzado, su lucha contra el infiel será el objetivo esencial, pero el misterio del nombre de su amada continúa.

“Mas en esta sazón el fijo del león bravo acudirá, y faziendo muy cruel destrucción quitará el poder y mando al gran pastor.” (*Sergas*, cap. XC, 496)

El joven caballero tendrá en su futuro la corona como emperador de Constantinopla, momento en el cual le será arrebatada mágicamente la espada que consiguiera en la Peña de la Doncella Encantadora (*ibidem*, cap. CLXXX, 809).

En *PdO*, el héroe debe enfrentarse a un jayán, pero antes, como ya se ha visto en otros casos (*CdF*, I, cap. XXX, 252-263), deberá conseguir la espada; en esta oportunidad, sacarla de una arquilla.

“«Tomad esta arquilla con esta espada que por mi saber yo aquí encerré en tal manera que no la podrá abrir sino el mejor cavallero del mundo: aquél vos dará derecho de vuestros enemigos e vos fará cobrar vuestra pérdida»”.
(*PdO*, cap. XXIV, 85)

El caballero ha dado muestras de valentía al enfrentarse con la sierpe de la montaña de Artifaria, aventura iniciática que lo arroja a la vida heroica con cualidades extraordinarias; ahora la virtud de buen guerrero seguirá evolucionando hasta alcanzar su excelencia, y llegará a combatir con

⁹⁵Para conocer las profecías de Merlín: GEOFFREY DE MONMOUTH. *Historia de los reyes de Britania*, V, 110-122., también *El baladro del sabio Merlín*, cap. IX, 75-88.

un gigante. Su vida errante lo conduce a hallar su identidad que se unge por la revelación del nombre y del origen.

“Estas armas fueron fechas para el buen cavallero Palmerín de Olivia, fijo del Rey más leal que en Grecia fallar se pudo.” (*ibidem*, cap. LXIV, 215)

Curiosamente, el escudo que hay allí no tiene ninguna imagen, pues el caballero debe realizar su derrotero como si comenzase, hasta ese momento sus empresas tenían una identidad desconocida, aunque todo hacía suponer que el joven caballero debía ser noble. La profecía exalta, además, las cualidades de fiel enamorado del rey Florendos.

Los mensajes proféticos en los que se revelan identidades y procedencias son dados a conocer cuando el héroe ha demostrado ser merecedor de tal nombre y origen; sin embargo siempre subsiste el misterio, persiste un enigma que, frecuentemente, es resuelto a través de la anagnorsis.

El conocimiento revelado por el sabio, mago o hada es el que anima al caballero a seguir en la búsqueda de la aventura. Palmerín, angustiado, sale de Alemania para hallar a Trineo, preguntando a quien encuentra en su camino; de pronto una aparición afortunada lo orienta hacia la ruta correcta: una de sus hadas protectoras.

“Mucho soy alegre de verte bueno, que mucho te amo e por esso decendí aquí, para te dezir que no dexes el camino que lievas, que mucho bien farás en él. E porque seas ledo quiero que sepas que aquellos que vas a buscar son bivos e sanos aunq' están en poder de infieles; e la tu bondad es tanta que los librarás. Mas primero serás tú libre de la muerte por el mayor enemigo que tienes; ruégote que desque lo vieres pierdas contra él todo tu mal talante; más te digo: qu'él te ayudará a librar de la muerte el mayor amigo que tú has. Ve en buena hora, que por agora no podrás más saber.” (*PdO*, cap. CIV, 342-343).

El mensaje permite al héroe enderezar sus pasos hacia el hallazgo de su amigo, sin embargo, la profecía también hace alusión a Florendos y a Frisol, ya que Palmerín reconoce a Florendos y a Griana como sus padres y a Frisol como a su primo. Sin tener un lenguaje críptico, el discurso del hada alude, no es explícito y los hechos concretos serán los que confirmen lo augurado.

El castillo de los diez padrones, empresa que Palmerín y Trineo can emprenden para sanar a la infanta Zerfira, es obra de una antigua encantadora que anticipó la venida de los caballeros y que cuando el ave fuera sacada de allí, todos en el castillo serían desencantados (*ibidem*, caps. CXXXI-CXXXIII). Además de conseguir el remedio para la infanta, Trineo es desencantado y vuelto caballero. La noticia de tan extraño castillo la da Muça Belín.

“e si Palmerín no entra en el castillo yo creo que tarde vendrá quien lo pueda fazer.” (*PdO*, cap. CXXXI, 458)

Según las palabras del mago, sólo Palmerín es el que puede deshacer por sus cualidades el encantamiento; ocultas bajo el disfraz de la duda y la preocupación, estas palabras anticipan que sólo el héroe podrá liberar al lugar del hechizo. Por otro lado, Muça revela al héroe que la solución de los encantados por Malfado se encuentra en la isla misma; el sabio insiste en que no está en sus manos poder deshacer el encantamiento por ser éste más antiguo que el mismo mago, pero las bondades del caballero podrán terminar con la aventura.

La profecía tiene, en ciertas oportunidades, el apoyo de los objetos, de esta manera la aventura del espejo en *Prim.* revela la excelencia caballerisca de don Duardos quien en la corte del emperador Palmerín es Julián el hortelano. La doncella, enviada por la dueña de la Ysla de Yrcana, como ya se ha visto en el capítulo anterior, explica quién podrá reflejarse con claridad en ese espejo.

“—Muy alto señor, yo vengo a la tu corte con esperanza que aquí, más que en otra parte, se acaban las estrañas auenturas como aquel que en el mundo no ouo su par en acabar los grandes hechos, si ya la tu ventura es mudada; en tu casa ay tales caualleros que passan de bondad a todos los del mundo, (...) yo traygo vn espejo, el más estraño que en todo el mundo ay, el qual agora no tiene ninguna claridad (...) e no puede él ser limpio ni tornado en su claridad sino en la mano de vn cauallero que sea estremado en bondad.” (Prim., II, cap. CXXVI, 585).

La claridad del espejo manifiesta las virtudes de don Duardos y la fidelidad de Flérida; aparece aquí el tópico de la mirada, tan caro al Renacimiento, pero una mirada secreta que sólo don Duardos y Flérida ven, ya que las imágenes sólo pueden ser vistas por los enamorados. Don Duardos es aquel que por sus bondades podrá liberar a Tarnaes de su oscura prisión (*ibidem*, II, cap. CXLIV), según lo augurado por la dueña de la Isla de Yrcana a la madre de Tarnaes (*ibidem*, II, cap. CXLII), para hallar al mejor caballero es que la sabia ha enviado el espejo.

Así como el héroe es el único capaz de deshacer un encantamiento para salvar a los suyos o como señal de que es el mejor, en algunas oportunidades, como ya se ha visto, el caballero debe liberar de la prisión a su mago benefactor; este es el caso de la sabia Belonia quien secuestrada por el mago Fristón yace prisionera en la Selua de la Muerte; Belianís acude a su rescate, sin embargo, hay un requerimiento para tal liberación, condición que es manifestada por un enano.

“—Sepas, sin ventura cauallero, que el lugar donde agora estauas, es la espantosa Selua de la Muerte donde está lo que tú tanto desseas libertar juntamente con el enano y la donzella que contigo vinieron (...) [no serán liberados] hasta tanto que aquel valiente y poderoso cauallero Éctor sea en vna batalla ygal vencido por verdadero descendiente de la casa de Grecia.” (BdG, II, cap. XIII, 91-92).

El discurso profético se vincula con la antigüedad clásica, motivo que ya se ha visto en relación con el personaje de Medea y su incidencia en los sucesos mágicos de este libro. Belianís debe enfrentarse con el héroe troyano para que Belonia recupere su libertad, profecía que encuentra su realización en la muerte de Éctor a manos del héroe (BdG, II, cap. LII, 412). De la misma manera que un mensaje profético señala al mejor caballero, también puede excluir a otros. En la aventura de la tienda de Nicosián del Valle se advierte:

“el que no decendiere de la verdadera sucession de la casa de Grecia, no cure de prouar el aventura porque será escusado.” (*ibidem*, II, cap. XLVII, 364).

A través de una forma menos solemne y añadiendo un toque de humor⁹⁶, una curiosa presencia anuncia a Félix, hijo de la sabia Sargia, el resultado del combate que tendrá Tristán con los jayanes.

“luego Félix se fue para el papagayo, que estava sentado en el borde de la fusta, y como fazía luna clarissima Félix lo vido y conoció que era verde y muy hermoso. Y assí como llegó, díxole el papagayo: «En buena ora vengas, Félix.» Y Félix, de oírse nombrar, estava espantado y atónito. (...) «Vengo, díxo el papagayo, a dezirte que los dos dragones serán muertos, y el bravo león dorado quedará sano y vivo, y te dará a ti la ínsula de Fuerteventura y serás para siempre d’ella señor”.” (TrL, cap. CXCI, 789)

El mensaje augura éxito en el combate que Tristán sostendrá con los jayanes y Félix será gobernador de la isla. Sargia no escatima esfuerzos en sorprender a la corte con sus mensajeros, esta

⁹⁶Cristina Gil de Gates ha estudiado algunos aspectos del humor en el *Tristán el Joven*. Ver “El humor como marca de lo diferente: a propósito de Miliana en *Tristán el Joven*”.

vez es un muñeco de madera quien anuncia la llegada de la sabia; éste llega y le revela a Tristán la novedad de la reina Trinea.

“os quiero dezir que vos y ella tenéis un hijo muy hermoso que en su tiempo en bondad de armas ninguno le igualará.” (*ibidem*, cap. CCVIII, 881)

La sorprendente aparición del muñeco contrasta con la seriedad de las noticias de Sargia quien además de notificar a Tristán sobre su hijo, le comunica que la reina Trinea necesita su ayuda, pues está en guerra con el rey de los idumeos. El rey de Leonís acude a su auxilio, pero luego de vencer se marcha sin darse a conocer; la reina tiene un sueño el cual le revela que el Caballero Extraño que la ha ayudado fue, en realidad, su amado Tristán (*ibidem*, cap. CCXIII, 912).

Luego de haber liberado al rey Circineo (*CdT*, I, cap. XVI), la infanta Palingea augura a Cirongilio la participación en un gran enfrentamiento.

“sonará tanto la boz de la mansa cervatica que verná a los oídos del encerrado osso, el cual, encendido en amor d’ella, procurará por todas vías de la aver a su voluntad. Será sabido por el blanco cisne, y encendido en grave saña teñirá sus uñas agudas con agua salada y encerrará en su engañoso vientre las dos partes más amigas, en el ayuntamiento de las cuales se engendrarán los enemigos. (...) y será entre ellos grave contienda; la mar se tornará sangre, y el aire lleno de bozes, y dará vencimiento la concordia. Quedará el poseedor con la presa, y el hurto será loado por todo el mundo (...) todo acaecerá antes que cosa sepas de tu generación” (*CdT*, I, cap. XVIII, 69-70).

Imitando el estilo profético amadisiano, el mensaje expresa oscuramente la ida de la infanta Regia a Roma para casarse con el emperador Posidonio y el posterior rescate de Cirongilio. La profecía augura un hecho exitoso y que será reconocido por todos; el héroe demuestra sus virtudes antes de ser conocidos sus progenitores; idea recurrente en estas obras, en las que el joven siempre manifiesta su condición de caballero excelso, más allá de sus orígenes; pero siempre latente el tópico de la nobleza de sangre. Palingea insiste en enviar mensajes al caballero para que se apresure en rescatar a Regia del compromiso con Posidonio (*CdT*, I, cap. XXXVI, 134-135).

Los discursos proféticos, como ya se ha visto, pueden presentarse de diferentes formas, una de ellas es a través del mensaje oracular, de tradición pagana como el que aparece en *CdT* en relación con dos jayanes que lo consultan movidos por la venganza, por el paradero del héroe.

“En aquel lugar por donde las llamas avían salido se paró un bulto humano tan grande que no avía jayán en el mundo que le igualasse, y la faz negra que bien parecía salir dentre aquellas infernales fraguas desnudo en cueros sin alguna cobertura, y con unos ojos grandes y assí bermejos como unas encendidas brasas, las cuales poniendo en los jayanes—que al pie de la peña eran, admirados de lo passado y más de lo que al presente veían—, con una boz que mostrava descender de sus linages d’ellos les dixo:
—¿Qué es lo que buscáis vosotros quebrantando la ley que se suele guardar, que aquí ninguno viene que no venga solo y sin compañía alguna?” (*CdT*, IV, cap. I, 393).

El paganismo se vincula con lo infernal. El oráculo predice a los jayanes que encontrarán al caballero que buscan en la corte del rey de Tesalia. El altar del dios queda reducido a una peña sulfurosa, asociando explícitamente la escena a los ámbitos infernales. Animada por una presencia diabólica actúa la cabeza encantada que el pagano Bramarante destruye.

“dentro de la qual (la tienda) estava una grande y muy riquísima estatua, toda de oro y piedras muy preciosas, dedicada al dios Júpiter, para la qual era hecha por arte diabólica de suerte que el demonio estava dentro della y hablava por su boca⁹⁷, engañando los tristes y miserables paganos, que con grandíssima reverencia y acatamiento, postrados por tierra la adoravan” (CdF, III, cap. XXXVI, 78).

Se insiste en la asociación entre el paganismo y lo demoníaco, Bramarante por no ser cristiano, sino un bárbaro arremete contra el vestiglo que aparece luego de destruir la estatua, monstruo que se evapora al ser alcanzado por su maza (*ibidem*, III, cap. XXXVI, 79).

Una doble consecuencia espera al Cavallero del Febo al enfrentarse a la princesa Claridiana, así se lo anuncia el enano que le trae la lanza al héroe de parte de un sabio.

“Y os haze saber que haréis con ella un tal encuentro que la fuerza dél será buelta toda contra vos, y passará por medio el vuestro grande y fuerte corazón. Y primero os acabará la muerte que podáis sanar de tal herida. (...) yéndose para el cavallero estraño, le dio la otra lança que llevaba, y le dixo:

—Esta lança os embía un sabio para que justéis con el Cavallero del Carro, y os haze saber que deste encuentro venceréis a vuestro contrario, y le haréis que pierda el nombre que aora tiene, aunque vos quedaréis herido para siempre.” (*ibidem*, II, cap. XXXII, 255-256.)

Claridiana, la doncella guerrera, combatirá con el Caballero del Febo y como resultado surgirá el amor entre ambos, protegido este sentimiento por los sabios protectores de los héroes.

Con reminiscencias amadisianas, el sabio Artemidoro deja escrita una profecía que manifiesta la proximidad del gran enfrentamiento, no sólo entre la doncella y el caballero, sino también entre el emperador Trebacio y Lindabrides con su ejército.

“Quando el gran pastor tuviere más guardado y recogido su ganado, venida la fuerte y brava leona con hambrienta y ravisosa saña, y entre ella y el león más fuerte será muy cruel y peligrosa contienda. Y siendo departida por el gran pastor, caerá el fuerte león al bramido de la furiosa leona (...) En este tiempo el gran pastor será muy triste, y vendrá sobre él la grande ossa, muy airada, acompañada de tantos lobos y espantables tigres que a todo el mundo espantarán.” (*ibidem*, III, cap. VII, 81-82).

El discurso predice a través de figuras animalísticas lo que ocurrirá, menciona a los grifos del nuevo mundo, aquellos que trajera la reina Calafia de su isla de California (*Sergas*, cap. CLVII, 727-728), pero luego no aparecen, ya que encubiertamente se habla de la gran batalla entre griegos y tártaros en la que Trebacio sale vencedor con la ayuda del Caballero del Febo y Claridiana, quienes tendrán un hijo que será famoso por sus proezas (CdF, III, cap. VII, 83). Estas palabras narran veladamente lo que sucederá hasta prácticamente el final de la obra, así como Merlín relatara a través de sus profecías la historia de Bretaña. El mismo acontecimiento había sido augurado en forma más clara al emperador de los tártaros por el rey de Gedosia.

“si tuviesses noticia de los venideros tiempos que más a los presentes se acercan, dexarías de llorar por tus hijos (...), y llorarías el perdimiento y destrucción tuya, y de todos tus súbditos y vasallos!, con cuya sangre todos los campos del grande imperio de Grecia veo regados, sin poder alcanzar a saber cómo ni por qué causa, más de quanto por grandes y notorias señales de las apariciones celestiales.” (*ibidem*, II, cap. XXXVIII, 27-28).

⁹⁷ En el *Jaufré* aparece en la casa encantada una cabeza animada que es destruida por el héroe (120-121), ver *Quijote*, II, cap. LXII, 1022-1024.

Es interesante observar que hay una limitación en el conocimiento profético del rey, límite que el sabio Artemidoro no posee, sumado a esto el rey de Gedosia sólo puede saber lo que los astros le muestran y Artemidoro conoce por su condición de gran profeta.

Dentro del mundo de las profecías existen aquellas que Javier Gonzalez denomina extratextuales.

“serán profecías extratextuales aquellas que remitan para su cumplimiento y verificación a un tiempo y un lugar que excedan los límites de lo narrado en la obra, sea porque se trata de hechos referidos a personajes y circunstancias ajenos a ella, sea porque se trata de hechos futuros que, aunque referidos a personajes y circunstancias presentes en la obra, aluden a un tiempo posterior que trasciende el tiempo de lo narrado.” (Javier Gonzalez, “Profecías extratextuales en el *Amadís y Las Sergas*”, 121-141)

En esta tesis sólo se mencionarán algunos ejemplos.

En *Amadís-Sergas* existen dos profecías cuya verificación no se da en la obra, una en el *AdG* y otra en las *Sergas*. En la primera, una doncella enviada de Urganda encuentra al rey Perión con Amadís y le recuerda aquella profecía que le manifestara en una oportunidad sobre el hallazgo de su hijo, pero además hace alusión a la historia de Tristán de Leonís.

“—Miébrate, Rey, que te dixo una doncella que, cuando cobrasses tu pérdida, perdería el señorío de Irlanda su flor, y cata si dixo verdad, que cobraste este fijo que perdido tenías y murió aquel esforçado rey Abiés, que la flor de Irlanda era. Y ahún más te digo, que la nunca cobrará por señor que aí haya hasta que venga el buen hermano de la señora, que hará aí venir soberviosamente por fuerça de armas parias de otra tierra, y éste morirá por mano de aquel que será muerto por la cosa del mundo que él más amará. Este fue Morlote de Irlanda, hermano de la Reina de Irlanda, aquel que mató Tristán de Leonís sobre las parias que al rey Mares de Cornualla, su tío, demandava. Y Tristán murió después por causa de la reina Iseo, que era la cosa del mundo que él más amava. Y esto te embía a dezir Urganda, mi señora.” (*AdG*, I, cap. X, 329-330)

Claramente, desde el contenido, el discurso consta de tres partes; la primera se refiere a que los hechos profetizados por Urganda se han concretado: Amadís fue reconocido como hijo del rey Perión y el rey Abiés de Irlanda ha muerto en la batalla contra Perión. El enlace con la segunda parte se genera a partir de Irlanda y su reinado, introduciendo el conflicto entre Morlot y Mares, ambos hermanos, por las parias exigidas por el primero y, finalmente, una tercera parte que se enlaza con el responsable de la muerte de Morlot, Tristán de Leonís, y su trágica historia con la reina Iseo. La segunda y tercera partes no tienen verificación en el *AdG*. Probablemente, la intención del autor haya sido la de relacionar de alguna manera el relato amadisiano con el tema tristaniano (*apud* Javier González, “Profecías extratextuales en el *Amadís de Gaula y Las Sergas de Esplandián*”, 121-141).

Gonzalez menciona que en el *PdO* las profecías que pudieran parecer extratextuales se verifican, en realidad, en el *Prim.*, y que podrían clasificarse como extratextuales intertextuales al considerar el *PdO-Prim.* como un *continuum* narrativo (*apud* Javier González, “Las profecías textuales de *Palmerín de Olivia*”, 107-158); sin embargo, no hay seguridad absoluta de que sean del mismo autor, aunque varios estudiosos lo consideran así (ver Lilia F. de Orduna, “Nuevamente en torno al *Primaleón* y el problema de su autoría”, 721-729). Las profecías extratextuales de *PdO* se refieren a las siguientes situaciones y personajes:

- El matrimonio de Laurena, hija del Duque de Duraço (cap. XXIII).
- El anuncio de la muerte del ave encontrada en el castillo de los diez padrones (cap. CXXXIV).
- El desencantamiento de Francelina y la liberación de su padre (cap. CXIX).
- El destino de los caballeros noveles en la corte del emperador Palmerín: Rifarán, Lecefin, Tirendos, y sobre todo, Polendos (cap. CLXXVI).

En *Prim.*, Purente, el hijo del Caballero de la Isla Cerrada, llega a la corte del emperador Palmerín con unas armas para Primaleón y revela un mensaje profético que se halla en el libro traído por Polendos de la Isla de Delfos.

“—Él [el Cauallero de la Ysla Cerrada] vos haze saber que assí como allí lo veys figurado, auendrá en verdad, que la alta silla del ymperio griego y el argullo de los sus buenos caualleros será abaxada e destroyda por aquel que es enemigo de nuestra fe, y esto consentirá Dios por los pecados de los christianos e tú e tu hijo fuestes comienço de la cruel enemistad que entre los turcos e griegos aurá, mas dízete que sepas muy cierto que esto no acaecerá en tu tiempo ni de tus hijos ni nietos” (*Prim.*, I, cap. XLVIII, 244-245).

El hecho no tiene verificación alguna en la obra, pero los motivos los encontramos en *PdO*: al matar el Duque de Ponte al Gran Turco, ayudando a Palmerín para liberar a Agriola y a Laurena (*PdO*, cap. CXXXIII, 422) y en *Prim.*, cuando Polendos toma prisionera a Marezida, hija del Gran Turco y esposa del rey Ocurite (*Prim.*, cap. XLIII, 220-225). El gran enfrentamiento entre el cristianismo y el poderío musulmán late detrás de estas reveladoras palabras del libro, sin embargo, se trasluce cierta responsabilidad del hecho a los mismos cristianos; visión bastante diferente a la que aparecía en el ciclo *Amadis-Sergas*, donde el caballero cristiano es la contrapartida absoluta del infiel y éste porta todos los males por los cuales debe ser destruido.

En *BdG*, la sabia Belonia revela a Belianís y a los caballeros que con él están lo que ha ocurrido con la princesa Florisbella y el resto de las doncellas, pues por obra del sabio Fristón han sido tomadas prisioneras en el castillo de la Alta Suria (*BdG*, II, cap. LVIII, 464). La maga advierte a Belianís:

“y creo que si por vos, no por otro, no podrá ser librada. Y no curéys de os detener, que si dentro de dos años no es libre, no lo será jamás.”
(*ibidem*, II, cap. LVIII, 465).

Estas palabras movilizan no sólo a Belianís, sino también al resto de los caballeros. La verificación de la profecía se relizará en la Tercera Parte, resultando así una profecía extratextual intertextual⁹⁸.

En *CdT* se menciona la aventura del padrón encantado en la cual participan el príncipe Polindo y su compañía, ellos llegan a un extraño lugar.

“Y no ovieron mucho caminado cuando en la entrada de un valle hondo e muy escuro, assí que parecía verdaderamente ser noche en aquel lugar como fuese al mediodía, hallaron un padrón de mármol blanco de statura de un hombre, en el cual estavan scriptas unas letras que, leidas por los cavalleros, en lengua griega dezían assí: Cualquier cavallero que confiando en su

⁹⁸ Se ha podido consultar sólo la *Guía de lectura* de la Tercera y Cuarta Partes de *BdG*, ya que no hay edición completa, hasta el momento, de las partes mencionadas. Ver *Belianís de Grecia (III-IV)*. *Guía de lectura*, 26-27.

esfuerso punare passar adelante tomará muy mal acuerdo, porque abiltadamente será lançado fuera del encantado sitio, hasta tanto que venga el buen cavallero a quien espera la gloria del fin de esta aventura; el cual será causa que el deseredado ciervo aya su perdida lengua con la antidotal medicina cercada de fuego, en cuya custodia está el severo juez.” (*CdT*, I, cap. XXXIX, 141)

Esta aventura está reservada para Crisócalo, hijo de Cirongilio y Regia, sin embargo, no tendrá concreción la profecía⁹⁹; el príncipe Polindo es el caballero que llega más lejos en su intento, pero no logra acabar con el encantamiento, ya que es sometido a un duro castigo que semeja a los del infierno dantesco y luego es expulsado del lugar (I, cap. XXXIX, 142). El discurso es enigmático y no hay suficientes indicios para poder interpretarlo; por otro lado, es una aventura en la que el protagonista no tiene participación alguna.

En *CdF*, Lindabrides deberá esperar su liberación, de acuerdo a lo establecido por la profecía que se encuentra sobre la puerta de la Torre Desamorada.

“Y llegándose a la puerta de la torre, vieron sobre ella tres rétulos escritos en lengua griega, que los dos estaban a los lados y el otro en medio. Y leyéndolos, vieron que decía el primero: «Ésta es la Torre Desamorada, en la qual ninguno sea osado de entrar que el corazón de amor no traiga libre, porque sepa que los primeros porteros la defenderán la entrada.» El segundo decía: «Aquí está la muy preciada infanta de los scitas, que sobre todas las donzellas de su tiempo meresce ser señora desta hermosa torre. Y no saldrá della hasta que venga tal cavallero que con su gran valor y fortaleza conquiste la subida, y pueda dar fin a la aventura.» El tercero decía: «Gran valor y fortaleza ha menester el que las maravillas de esta torre podrá ver.» (*CdF*, III, cap. XLVIII, 231)

Ninguno de los caballeros que intentan acabar con esta aventura logra llegar al final, pues todos tienen sus miradas puestas en alguna dama; por tal motivo el Caballero del Febo y su hermano Rosicler se abstienen de participar del desafío, en la segunda parte de la obra tampoco se lleva a cabo la liberación de Lindabrides.

Las profecías extratextuales señalan frecuentemente que la declinación del caballero comienza, ya que la aventura no será acabada por él, sino que, en algunas oportunidades, lo es para su hijo o para algún otro caballero.

El ocaso del caballero andante

La culminación de la vida errante equivale a quedar fuera del ámbito de la búsqueda de la aventura. Este final suele anticiparse en los discursos proféticos por medio de diferentes canales de comunicación.

En *AdG*, la Peña de la Doncella Encantadora es el escenario donde el eje de la caballería andante comienza a desplazarse hacia Esplandián, aunque ya había comenzado unas páginas antes¹⁰⁰.

“En vano se trabajará el cavallero que esta espada de aquí quisiere por valentía ni fuerça que en sí aya, si no es aquel que las letras de la imagen figuradas en la tabla que ante sus pechos tiene señala, y que las siete letras

⁹⁹ Esta profecía no se cumplirá en el *CdT* y hasta el momento se desconoce la existencia de una continuación.

¹⁰⁰ La profecía acerca de la intervención de Esplandián en la discordia entre su padre y su abuelo podría comprenderse como la presentación de una nueva clase de caballería, en consonancia con los indicios de cruzada que se estaban percibiendo, por consiguiente Amadís, tal vez, pasa a segundo plano, aunque su espíritu guerrero es el que consigue, finalmente, el triunfo del rey Lisuarte.

de su pecho encendidas como fuego con éstas juntará. Para éste se ha guardado por aquella que con su gran sabiduría alcanzó a saber que en su tiempo ni después muchos años vernía otro que igual le fuese.” (*AdG*, IV, cap. CXXX, 1707).

Amadís comprende que esas letras de las que se hablan en la profecía son las que tiene su hijo en el pecho, además de reconocer que Esplandián será mejor que su padre.

“Cuando Amadís esto vio, y miró mucho las letras coloradas, luego le vino a la memoria ser tales aquéllas como las que su fijo Esplandián tenía en la parte siniestra; y creyó que para él, como mejor que todos y que a él mismo de bondad passaría, estava aquella aventura guardada.” (*ibidem*)

La aventura reservada implica un enigma que sólo otro caballero podrá desentrañar, en este caso, se trata del descendiente de Amadís, quien optimizará las virtudes de su padre, por otra parte dicho suceso está protegido del accionar de otros; en el caso observado, el término del encantamiento sólo se dará con el advenimiento del elegido.

Los hijos son los que superan a los padres en la mayoría de los textos estudiados o a los que por alguna razón les está reservada la aventura, Belianís enfrenta el engaño del sabio Silfeno en un recinto de características mágicas en el cual sólo su espada lo protege y protege a sus compañeros; al querer regresar, un mensaje detiene su deseo.

“El castillo desierto será de oy más conuertido en vengança del sabio Silfeno, el qual durará hasta tanto que con la prisión de aquel que por espejo de los mortales de su tiempo será tenido, descendiente de los causadores de su daño con su ausencia su injuria quede satisfecha, sin que persona alguna se aparte hasta tanto de ver los secretos desta morada.” (*BdG*, II, cap. LIV, 436)

La narración corrobora que esta profecía tendrá su realización en la continuación de la obra, con la presencia de Uelflorán, hijo de Belianís y Florisbella, por lo tanto, se trata de una profecía extratextual intertextual (*apud BdG* (III-IV): *Guía de lectura*, 42-43).

Se ha observado que los sueños son portadores de mensajes proféticos y Cirongilio de Tracia recibe en uno de ellos la información de que su hijo acabará con la extraña aventura de la pareja torturada por el rey juez; la profecía es referida por una honrada dueña.

“—Buen cavallero, razón tenéis de maravillaros de la cruel justicia que en este lugar se executa y haze, la cual creed que en manera del mundo dexará de passar, ni aquellos dos presos dexarán de padecer eterno tormento, hasta que el nuevo cachorro, hijo del bravo león señor de los animales, envegecido y perdido el poder suyo entre los braços de la ligera onça por cuya causa y en vencimiento de la cual jamás cessó de obrar sus estraños hechos, verná con la espada tinta de la sangre de la defendida cueva, y quebrará las fuertes cerraduras de su espada y dura prisión, haziéndolos libres de la pena que aora padecen.” (*CdT*, III, cap. XXVII, 337)¹⁰¹

Como en la aventura de Atridón en el *CdF*, el héroe es testigo de una situación en la que se da una relación amorosa, ajena a él, donde el corazón es la víctima directa del tormento que padecen los

¹⁰¹ En el caso de *CdT* se desconoce la existencia de una continuación, por lo tanto se trata de una profecía aparentemente falsa extratextual intertextual.

protagonistas del caso. Cirongilio no puede actuar a fin de acabar con la aventura, sólo su hijo Peleoro será el indicado para hacerlo. La diferencia entre ambos sucesos es que en el primer caso, Rosicler se ve identificado por el sentimiento que el sabio Atridón tiene hacia Atridea, identificación que lo conmueve y lo anima a indagar por su propia suerte con la infanta Olivia. Cirongilio sólo se sorprende por tal suceso, pero no lo mueve a compasión, sólo a través del sueño se entera de quién será el que libere de la tortura a la desdichada pareja, ni siquiera hay información sobre la historia de ésta. Se presenta el hecho como un eslabón más en las peripecias del héroe, pero con la diferencia de que éste no acabará con el prodigio, sino su hijo, siguiendo así con una de las premisas de estas obras, sin tener relación alguna con los sucesos de la vida del héroe, como pueden tener otras aventuras. Por otra parte, al tiempo de nacer el hijo del protagonista¹⁰², Regia tiene un sueño que señala al futuro caballero como adalid del cristianismo, desplazándose las aventuras futuras hacia el heredero de Cirongilio.

“Al tiempo de su nacimiento la reina ensoñó que de su vientre salía una serpiente muy brava, y que dende el reino de Macedonia metía la cabeça en el oriente y no cessava devorar e tragar las gentes d’él, por donde se creyó que su ventura avía de ser muy grande y que avía de ser mortal enemigo de los paganos.” (*CdT*, IV, cap. XLIII (XXIII), 500).

La llegada del descendiente del héroe también es anunciada por mensajeras cuya profecía bosqueja las virtudes del futuro caballero.

“Mas no passará mucho tiempo que no vengan a tu corte tales cavalleros estrangeros que farán escurecer la fama de los tuyos que agora tan argullosos son por la su alta cavallería. Especialmente uno que passará en bondad a todos los que agora armas traen; e éste fará muy ledo el tu coraçón por la gran bondad que en él conoscerás.” (*PdO*, cap. CLXXI, 612).

Se trata de Polendos, el hijo que Palmerín había tenido con la reina de Tarsis, en el mismo momento en que el protagonista llega a su más alto estado político, comienza su decadencia como caballero andante, Palmerín es emperador, ha llegado la hora de su hijo.

En *Prim.* las últimas aventuras se despalzan hacia Platir, el hijo menor de Primaleón y Gridonia; ciertamente, el joven demuestra ser un excelente caballero, con un gran parecido a su abuelo, el emperador Palmerín. El mensaje profético de un sabio lo relaciona con Ricarda, hija de Rubín, un excelente ebanista. Platir había ido a París para conocer a Sidela, hija del rey, y participa en un torneo proclamado por el duque Martages, enamorado de Ricarda; el joven caballero vence al duque que hasta el momento parecía invencible y, además, participa de una aventura que demuestra sus excelsas virtudes (*Prim.*, II, cap. CCXIV, 978-981). Platir toma el lugar de su padre Primaleón, instalado en su reino, la obligación del caballero de gobernar los territorios no otorgan tiempo para continuar con la vida del caballero errante, la política de los estados reemplaza al zigzagueante universo de la aventura, al itinerario de lo maravilloso. Sin embargo, Palmerín de Olivia demuestra con su último espíritu de vida que aún puede enfrentar a un gigante (*ibidem*, II, cap. CCXVIII, 994-998).

La gestión política del héroe trae como consecuencia el desplazamiento del eje de la aventura hacia el hijo del caballero, originándose así las continuaciones. Las responsabilidades para con el gobierno de las tierras provocan el abandono de la vida errante, pero no la participación en guerras o

¹⁰² Es posible que el autor haya incurrido en un olvido al nombrar aquí al hijo de Cirongilio, Crisócalo, (*CdT*, IV, cap. XLIII, 500) cuando antes lo llamó Peleoro (*CdT*, III, cap. XIX, 314-317) o cabe la posibilidad de que haya tenido un segundo hijo, pero esto no se aclara.

desafios esporádicos, el ejemplo más notorio entre las obras que aquí se examinan es el del emperador Belanio de *BdG*, el mismo Palmerín de Olivia participa en *Prim.* de una batalla e individualmente enfrenta a un gigante, encuentro que lo lleva a la muerte. Sin embargo, ninguno tiene ya la experiencia individual y solitaria con lo maravilloso en un diálogo donde el caballero intuye y se prepara para el desafío que propone la aventura.

Capítulo III

Topografía maravillosa

La consideración del espacio en la Edad Media se vio condicionada por el teocentrismo que caracterizó este período de la historia: arriba-abajo (Cielo/Infierno) y derecha-izquierda (Bien/Mal), siempre priorizando la perspectiva teológica y no la del observador.

En el mundo de las aventuras caballerescas fue Chrétien de Troyes quien desplazó el eje hacia un antropocentrismo donde el sujeto, el caballero andante, pasa a ser el centro y el protagonista del espacio¹⁰³.

Continente múltiple de variadas situaciones, el espacio otorga al héroe la posibilidad de situarse en determinado lugar para que se produzca el contacto con la aventura, con lo sorprendente de su existencia. El camino es el que lo conduce hacia su propia realización en la consecución de estos desafíos; en realidad el andar es la aventura, el espacio resulta, de esta manera, escenario de las hazañas del caballero y de los logros que producen el perfeccionamiento de sus virtudes. Cada sitio otorga a la narración caballerescas la posibilidad de enmarcar y propiciar las situaciones maravillosas que el caballero halla en su camino; así los espacios interiores como los exteriores, los construidos como los naturales brindan al héroe el encuentro con lo Otro¹⁰⁴, condición esencial que caracteriza el espacio maravilloso.

Los diferentes sitios por donde deambula el caballero se relacionan con la circunstancia en la que se ve inmerso y frecuentemente con sus estados de ánimo, como ejemplo, la Peña Pobre, lugar de retiro forzoso para Amadís de Gaula y sitio que entra en consonancia con la tristeza de verse separado de su amada Oriana (*AdG*, II, cap. XLV, 685-686), además de implicar obligatoriamente un cambio en su identidad al adoptar el nombre de Beltenebros.

En lo que se refiere al plano de lo maravilloso, el protagonista se impregna de interrogantes al introducirse en un espacio diferente, distinto muchas veces por lo que contiene o por su aspecto exterior. La existencia caballerescas se ve condicionada constantemente por lo maravilloso cuyo entorno espacial determina su esencia, continente y contenido se ven íntimamente relacionados por una tradición que viene desde muy lejos en el tiempo, ligada al folklore, a la mitología y, en definitiva, al sustrato cultural de diversas tradiciones; frecuentemente los diversos cruces entre creencias y vida práctica han colaborado a crear el panorama espacial de la ficción literaria, así el bosque significó para la clase noble un lugar de caza y recreación, sin embargo, también ha sido y, tal vez aún sea para muchos otros, reducto de ritos asociados con antiguas divinidades paganas; no obstante, en los libros de caballerías, el bosque alberga en frecuentes oportunidades al ermitaño¹⁰⁵. Desierto y bosque comparten la finalidad de quienes se refugian en ellos: la búsqueda de la soledad; tanto en la realidad como en la ficción, ambos espacios coinciden en ser continentes de los deseos de aislamiento humano, recuérdese al mismo Amadís y al ermitaño que vive allí, pero también al mago Merlín que en reiteradas oportunidades desaparece en las sombras boscosas.

¹⁰³ "Avec Chrétien de Troyes, l'homme devient le centre de l'espace et c'est à partir du sujet que se construisent désormais les dimensions de la verticalité et de la latéralité qui sont aussi les dimensions de l'espoir (le haut et la droite) ou de la crainte (le bas et la gauche), de la mémoire (l'arrière) ou de l'aventure (l'avant)." FRANCIS DUBOST. *Aspects fantastiques de la narrative médiévale*, 244.

¹⁰⁴ "La figura del caballero andante cumple la función de un sueño compensatorio, animado por un deseo de integración del Otro y de lo desconocido por la virtud de la caballería." PAUL ZUMTHOR. *La medida del mundo*, 198.

¹⁰⁵ Curiosamente, el espacio preferido del ermitaño fue el desierto; sin embargo, en el siglo XV, los franciscanos fundaron también conventos en bosques e islas. JACQUES LE GOFF. *Lo cotidiano y lo maravilloso en el Occidente medieval*, 25-39.

Lugares inhóspitos y construcciones fabulosas desfilan por las páginas de los libros de caballerías manifestando la condición de los seres que allí habitan: magos y monstruos suelen ser los pobladores de los ámbitos donde lo maravilloso deposita su esencia, el estado de admiración y sorpresa del caballero frente a lo hallado transforma el espacio, convirtiéndolo en el espacio de la aventura, de aquello que está por ocurrir, del *avant*. Para ello, el error del caballero, la predisposición de éste para la búsqueda de ese ámbito es de fundamental importancia; de esta manera, la dimensión espacial tiene un plano intermedio entre el atrás y el adelante, y es el espacio del error, espacio que está condicionado por un atrás, sin embargo, en muchas oportunidades es modificado o desviado por el adelante: la aventura que sale al encuentro del caballero.

Se analiza el espacio de acuerdo con los siguientes ítems:

ESPACIOS NATURALES:

Macroespacios: bosque-floresta-monte; isla y mar, lago/laguna, río.

Microespacios: cueva, montaña y fuente

ESPACIOS CONSTRUIDOS:

Macroespacios: ciudad- corte

Microespacios: castillo y palacio, torre, puente y jardín

Es frecuente observar que, en diversas oportunidades, estos espacios se mezclan e interactúan, otorgando a la aventura maravillosa una ambientación propia que sumerge al protagonista en estados que van desde la sorpresa a la duda, inclusive, al temor.

Espacios naturales

Macroespacios

Bosque, floresta y monte

Ámbito de la oscuridad y de la sorpresa, el bosque ha sido objeto de variadas interpretaciones a través de la ficción literaria. En las páginas de la literatura caballerescas es el espacio privilegiado de la aventura¹⁰⁶, del enfrentamiento con lo inaudito, de las ordalías cuyo resultado engrandece la fama del caballero. Alejado de la civilización, el bosque brinda refugio a la soledad y al silencio; sólo, el sonido de la naturaleza y de las pasiones de los protagonistas.

En diversas oportunidades, este sitio ha albergado las huidas de damas y caballeros desesperados y perseguidos por las convenciones sociales, baste recordar el caso de Tristán e Iseo.

“Tristán, Iseo y Govenal se adentraron en el bosque salvaje. Durante un tiempo llevaron una vida errante, durmiendo en el suelo, cambiando cada noche de refugio. Tristán era un excelente arquero. Su habilidad le habría bastado para asegurarse su sustento, pero no tenía ni arco ni flechas. Govenal robó uno a un florestero con dos flechas bien emplumadas y apadas. Todos los días salía Tristán de caza.” (*Tristán e Iseo*, reconstrucción en lengua castellana e introducción de Alicia Yllera, 102).

La literatura artúrica contiene varios ejemplos en los cuales la locura o el deseo de aislamiento conducen al caballero hacia el bosque, como Lanzarote quien es expulsado por la reina Ginebra y, enloquecido, se interna en el oscuro ámbito.

“Entra en el bosque gritando:

— Muerte, Muerte, apresúrate en venir a mí, pues ya me he cansado de vivir.

Cabalgó por el bosque durante tres días de esta forma, sin beber ni comer, por los lugares más apartados que conocía, como quien no quería ser reconocido por nadie que le encontrara [...]: perdió el sentido de tal forma que no sabía lo que hacía y no había nadie, ni hombre ni mujer, con quien no se peleara en cuanto lo encontraba” (*Lanzarote del Lago*, VII, 1821).

La pérdida de la cordura es característica de este estado de enajenación que identifica al bosque como el espacio de lo irracional, alejado del equilibrio de la corte; el caballero se desplaza hacia un ámbito donde su comportamiento es semejante al del hombre salvaje, al *homo selvaticus*. Así, Yvain también huye hacia el bosque luego de haber sido echado por su amada Laudine.

“Mi señor Yvain anduvo errante hasta alejarse de las tiendas y de los pabellones. Entonces se le subió a la cabeza un vértigo tan grande que perdió el juicio; rompe y destroza sus vestiduras y huye por los campos y cultivos dejando abandonada a su gente que se preguntan en dónde puede estar (...)

¹⁰⁶ “El bosque está en el centro de la aventura caballerescas o, mejor dicho, la aventura caballerescas encuentra en el bosque su lugar de elección.” J.LE GOFF. *Lo maravilloso y lo cotidiano en el Occidente medieval*, 34-35.

Acecha a las bestias en el bosque, las mata y se come la caza completamente cruda.” (Chrétien de Troyes, *El caballero del León*, 78-79)

Junto a la pérdida del juicio, el espacio boscoso produce en el *roman courtois* lo que Francis Dubost en su obra *Aspects fantastiques de la narrative médiévale*, llama la “poética del miedo”, por lo cual, el bosque tiene componentes que producen en la mente del hombre un temor irrefrenable, en cierta manera es lo que se deduce del siguiente fragmento de *Jaufré*¹⁰⁷.

“llevándose consigo al buen rey hasta un bosque espeso que se extendía a lo largo de más de veinte leguas, y en el que nadie, hombre, mujer o niño, se atrevía a entrar por miedo a las serpientes, los leones, los jabalíes y otras fieras salvajes que tenían allí su guarida.” (*Jaufré*, 282-283).

Espacio de lo misterioso, el bosque contiene en su interior los componentes necesarios para generar miedo, terror a lo amenazante. Personajes extraños y misteriosos contribuyen a crear el clima propicio para un ambiente oscuro. Como un extraño Cancerbero, el villano de *El Caballero del León* enfrenta a Yvain, cuestionándole su objetivo de hallar aventuras.

“Me acerqué al villano y vi que tenía la cabeza más gruesa que la de un rocín u otra bestia, los cabellos alborotados y la frente pelada casi de dos palmos de anchura, las orejas grandes y peludas iguales a las de un elefante, las cejas grandes, la cara chata, ojos de lechuza, nariz de gato, la boca hendida como la de un lobo, dientes de jabalí agudos y rojizos, barba negra, bigote retorcido y el mentón pegado al pecho, la espalda ancha, torcida y jorobada; estaba apoyado en su maza e iba vestido de una extraña manera” (Chrétien de Troyes. *El Caballero del León*, 38).

Su extraña apariencia y su vestimenta con pieles de animales manifiestan nuevamente al *homo selvaticus*, oscuro en sus respuestas como en su conducta, alguien que no conoce nada de la vida del caballero andante: “pues no sé nada acerca de aventuras ni nunca oí hablar de ellas”. Sin embargo, le señala el camino hacia una de ellas, consecuentemente otra característica de este espacio es la ambigüedad, algunas cosas no son lo que parecen, puesto que el bosque es el ámbito de lo equívoco que expresa el misterio.

El caballero andante, protagonista de las obras que aquí son objeto de estudio, está destinado a sobrevivir desde muy pequeño en un medio que le es ajeno y peligroso; fruto de una unión extramatrimonial o víctima de la ambición de poder de algún familiar, él debe someterse a la exposición cruel en un espacio inhóspito; Esplandián es llevado a la floresta por Durín y la Doncella de Dinamarca, luego de ser separado de su madre, ya que sería criado por la Doncella como suyo.

“Mas a poco de rato, dexando el d[e]recho camino, tomaron un sendero que Durín sabía que por la floresta muy spessa de árboles guiava, y esto fizieron por ir más encubiertos, y Durín iba delante y la Donzella lo seguía; assí llegaron a una fuente que en un llano descombrado de árboles estava. Pero luego ende había un valle tan spesso y tan esquivo, que ninguna persona a mala vez en él podría entrar, según la braveza y spessura de la montaña, y allí criavan leones y otras fieras animalias. Y en somo deste valle había una pequeña hermita antigua en que morava aquel Nasciano hermitaño (...) Y cuando la Donzella de Denamarcha y su hermano llegaron aquella fuente, ella traía gran sed del trabajo de la noche y del camino, y dixo a su hermano: —Descendamos, y tomad este niño, que quiero beber.

¹⁰⁷ Ver Segunda Parte.

Él tomó el niño, (...) y púsole en un tronco de un árbol que aí stava; y queriendo descender a su hermana, oyeron unos grandes bramidos de león.” (*AdG*, III, cap. LXVI, 1005-1006).

El espacio boscoso o floresta, en la mayoría de estas obras, se presenta con abundante vegetación de manera tal que permite en *AdG* el refugio para los hermanos, quienes llevan una preciosa carga; sin embargo es un sitio peligroso pues en él habitan numerosos animales y uno de ellos es el que se lleva al niño, en este momento es cuando el bosque se convierte en espacio de pérdida, la cual no será permanente: la leona lo amamantará como a sus propios hijos. En el episodio citado, el bosque contiene la ambigüedad de tres momentos: refugio/abandono/protección, los tres van a forjar la personalidad del futuro héroe, a su vez cada uno de ellos se presenta ambivalente, refugio para la Doncella y su hermano; abandono del niño primeramente de Oriana y luego, de los hermanos, y finalmente, protección del ermitaño y la leona.

En *PdO*, el lugar en el que Cardín abandona al niño Palmerín es descrito de la siguiente manera:

“Aquella montaña adonde Cardín dexó al fijo de Griana se llamava en aquella tierra Olivia, y era una jornada pequeña de Costantinopla. (...) havía muchas palmas e olivas e otros árboles de diversas maneras.” (*PdO*, cap. IX, 38)

En esta microtopografía aparece la montaña, espacio que se examina más adelante. El sitio tiene también muy espesas matas, en consecuencia puede percibirse que en la topografía ficcional castellana conviven el bosque, el monte y la floresta: tres designaciones para un escenario maravilloso, testigo mudo de las aventuras sorprendentes del héroe, aún desde su nacimiento y exposición; de manera similar Cirongilio de Tracia es llevado a un alejado sitio boscoso para morir a causa de la ambición de poder de su tío, sin embargo algo extraordinario ocurre.

“E aviendo caminado por espacio de dos jornadas se entró en una muy gran espesura, y tomando el niño entre sus braços se desvió algún tanto de los suyos. E ya le quería dar la muerte, (...) oyó entre las espesuras de la montaña, muy cerca de sí, un estruendo tan grande que parecía hundirse toda aquella montaña. (...) vio venir para sí una serpiente (...). (*CdT*, I, cap. IV, 18-19)

La bestia será quien rescate al pequeño de la muerte, la gran espesura es escenario del suceso doblemente maravilloso, ya que Cirongilio salva su vida gracias a un monstruo que luego sabremos que es el gigante Epaminón. La densidad de vegetación permite que Argasilao pueda llevar a cabo el mandato del rey Garadel, pero, al mismo tiempo, el sitio permite la aparición mágica de la serpiente. La ambigüedad entre peligro y protección es esencial en estos espacios, por un lado, el miedo que se inserta gracias a la aventura, al desconocimiento de lo que vendrá, y, por otro, la posibilidad de que se convierta en refugio, contención e iniciación.

El bosque como refugio se presenta frecuentemente con la aparición del ermitaño, este hombre santo será el encargado de los primeros años de alguno de los protagonistas de estas obras, como en el caso de Esplandián.

“Pero luego ende havía un valle tan spesso y tan esquivo, que ninguna persona a mala vez en él podría entrar, según la braveza y spessura de la montaña, y allí criavan leones y otras fieras animalias. Y en somo deste valle havía una pequeña hermita antigua en que morava aquel Nasciano hermitaño.” (*AdG*, III, cap. LXVI, 1005).

El aislamiento y la soledad caracterizan la existencia del hombre santo quien criará a Esplandián hasta que pueda ser caballero; heredero de una tradición espiritual que comienza en los primeros siglos del Cristianismo¹⁰⁸, este personaje convive con el silencio y la rusticidad del lugar.

Como se expuso anteriormente, la aventura iniciática puede ocurrir en el bosque: en *BdG*, el protagonista se aleja de su familia que ha ido a pasar allí un día de caza.

“Teniendo pues, vn día, el emperador don Belanio gran desseo de yr a correr monte a un bosque muy bueno, que cerca de la ciudad a tres millas se hazía (...) se partió para él con la emperatriz, juntamente con el príncipe Belianís de Grecia (...). Con ellos yua don Brianel y el príncipe Arsileo de la Gran Fuerça con muchos caualleros (...). No tardó mucho que a la parte donde la emperatriz estaua, vieron salir vn león y vn oso.” (*BdG*, I, cap. II, 5-6).

Ambas bestias atacan a los jóvenes, el oso se lleva a Arsileo, y Belianís, luego de matar al león, va al rescate de su amigo. Un sitio que, en principio, es buscado como solaz familiar se transforma en un espacio peligroso, la aventura se hace presente para modificar el lugar desde la mirada de los que están allí, la pérdida momentánea cambia el significado del entorno espacial: la desaparición de Belianís que desemboca en su iniciación; de esta manera, el joven príncipe griego tiene su primer encuentro con lo maravilloso: la derrota del león y el posterior rescate de su amigo, en un bosque repentinamente transformado en amenaza, y ésta, a su vez, convierte el espacio en un escenario de prueba, obstáculos que el héroe debe salvar para ser el mejor. Belianís, siendo aún pequeño, demuestra sus condiciones de guerrero al matar al animal.

La aventura iniciática enfrenta al héroe con el mundo exterior, más allá del entorno cortesano, con el universo de lo Otro, de lo extraño a sí mismo, de aquello que mide los límites de sus posibilidades; el escenario siempre es solitario, agreste, inhóspito y la espesura del bosque oculta al protagonista para que su hazaña inicial no se convierta en una empresa colectiva.

“Mas como el amor qué l tenía al príncipe Arsileo, su primo, fuesse tan grande, no se curando de las bozes que le dauan, a gran priessa se metió por entre aquellos grandes xarales, por los quales bien señaladas dexaua sus pisadas con la mucha sangre que derramaua y no le fue poco alibio yr a pie porque allende de que el camino estaua tan espesso que a cauallo no se podía caminar, sin duda el correr del cauallo le hiziera notable daño. Y assí fue por aquellos espantables bosques al ruydo de las bozes que oya.” (*ibidem*, 6-7).

La abundancia de vegetación permite que Belianís pueda salir al rescate de su amigo a pie y solo, el bosque se torna aliado del héroe y prepara el camino hacia la búsqueda de su identidad en la cueva de la sabia Belonia. En este caso, el escenario natural es acceso hacia el descubrimiento de la magnitud heroica, la profecía de la cueva comenzará a revelar el futuro virtuoso del joven, el espacio es simultáneamente camino y testigo de la gran aventura del autoconocimiento. El adjetivo “espantable” hace referencia a la mezcla de sorpresa y miedo que caracteriza al bosque: sólo el protagonista podrá enfrentarse a su entorno que parece adverso a los ojos del lector, pero que ayuda al caballero en aquello que está a punto de emprender.

En el transitar caballeresco, la adversidad también se manifiesta al combatir con el monstruo: las fuerzas del héroe se concentran en destruir a la bestia que quiere eliminarlo.

¹⁰⁸ El eremitismo fue una actividad que comenzó en los primeros siglos del Cristianismo, el hombre buscó primeramente el aislamiento hacia el desierto, luego se extendió esta actividad hacia el bosque. *Apud* J.LE GOFF, *Lo maravilloso y lo cotidiano en el Occidente medieval*, 25-39.

“que sabed qué! solo por sus manos mató al dragón de la Selua Rifea, que toda vuestra comarca destruya.” (*ibidem*, cap. XX, 110).

En el corpus de obras examinado, las luchas con bestias terribles se producen generalmente en las islas, aspecto después desarrollado en esta investigación.

El encuentro con lo monstruoso en la materia artúrica tiene como referente a la Bestia Ladradora: el bosque de la caza se convierte en el espacio de lo Otro, de la maravilla sobrenatural.

“Y tanto fue el rey en pos del ciervo que se cansó y se sentó, y mientras estaba sentado comenzó a pensar en el sueño. Y así pensando oyó un ladrido de canes tan grande como si fuesen veinte o treinta canes, y pensó que eran los suyos y alzó la cabeza y vio venir una gran bestia grande, la más desemejada de su figura que hombre nunca vio igual.” (*Baladro*, cap. XX, 190).

Hostigado por la culpa, el rey Arturo se ve perseguido por este ser que simboliza un pasado incestuoso, de esta manera el entorno espacial se transforma en receptáculo de la propia conciencia del monarca. Ciertamente, el bosque es un espacio de aislamiento donde la mente del caballero encuentra la soledad para expresarse, a veces dando curso a un lamento prolongado o hallando el lugar para manifestar la locura más extraña, monstruos interiores que desequilibran el camino, como el de Amadís suscitado por los celos de Oriana en la Peña Pobre.

“y miró a una y a otra parte, mas no vio sino espesas matas, y ovo gran plazer creyendo que muy apartado y escondido estava; y tanto que su cavallo bebió, apeóse dél, y atándole a un árbol, y se asentó en la yerva verde para fazer su duelo.” (*AdG*, II, cap. XLV, 685).

El bosque es, también, el escenario de presencias equívocas. En el *Baladro*, el rey Arturo es testigo de las múltiples apariencias que el mago puede adoptar (cap. XX, 193- 203); de la misma manera, Urganda, depositaria de la tradición artúrica, juega con su metamorfosis ante un sorprendido Gandales.

“Y él que la vio donzella de primero, que a su parecer no passava de diez y ocho años, viola tan vieja y tan lassa que se maravilló como en el palafren se podía tener; y començóse a santiguar de aquella maravilla.” (*ibidem*, I, cap. II, 256)

La selva, al igual que el bosque, es el lugar donde impera el caos, sitio de amenaza constante debido a la presencia de la bestia; se reordena de la mano del héroe cuando el monstruo es muerto, pues asolaba constantemente la ciudad, como el caso de Belianís con el dragón de la Selva Rifea (*BdG*, I, cap. XVIII, 101-102), episodio que se examina en el próximo capítulo.

Por otra parte, el mismo espacio inhóspito es la morada del mago Fristón, la llamada Selva de la Muerte, en la cual secuestra a la sabia Belonia. Belianís llega al lugar junto con su enano Ordín y la doncella de Belonia.

“estando tan poblada de frondosos y espesos árboles, tan altos que sus cumbres con las nuves comunicauan, dando en ellas vn templado ayre, derrocando muchedumbre de hojas causauan vn sonoro y ronco ruydo que, lleuado a las orejas de los oyentes a sus ánimos, vn turbado temblor causauan no dando lugar a que la luna aunque clara la hiziesse en ellos su luz pudiesse mostrar, dando la principal causa muy grandes y gruesos pies de árboles que con sus sombras aun la clara luz del sol de sí apartauan, donde

continuamente moraua la noche. Allí aun las ligeras aues tenían miedo de entrar, apartándose de allí las bestias fieras, las aguas con el brauo temor de nunca auer visto la claridad del sol ni del cielo tenían sus corrientes represadas, no las osando mostrar a la tierra.” (*ibidem*, II, cap. XIII, 90).

La descripción del entorno espacial prepara el acontecimiento, la hostilidad del lugar es proporcional a la crueldad de los hechos, ya que allí Belonia es prisionera y torturada por el sabio Fristón, sitio donde, además, vive el siniestro mago; reina la oscuridad absoluta, ni siquiera la luz mortecina de la luna puede penetrar y las aguas sólo corren en forma subterránea, un lugar donde las fieras no se atreven a entrar, sin embargo, es un obstáculo que el héroe vence al lograr llegar hasta donde está su protectora.

En las dos oportunidades en las que se nombra a la selva como lugar específico - Selua Rifea y Selua de la Muerte- el lugar es receptáculo de lo Otro, de aquello que es inconciliable con la personalidad del héroe y con la de cualquier caballero andante cuya conducta sea la correspondiente a su investidura. Por el contrario, el bosque, aún, es sitio de recreación, como ya se vio, el cual rápidamente puede convertirse en amenaza, característica de la ambigüedad de la que participa dicho lugar; de hecho en el *BdG* se menciona el Bosque Peligroso¹⁰⁹ como señal de alerta a quien por allí transite, aquello de “peligroso” indica que existe la posibilidad de que algún suceso nocivo pueda acaecerle al héroe, pero también, por lo menos en estas obras, puede querer prevenir sobre sucesos extraordinarios y sorprendentes.

“Andando quanto vna legua se metieron por vn espeso monte para que allí (...) les hiziessen algún abrigado donde pudiessen ser curados. (...) vieron por el ayre a desora venir vn carro que todo parecía de vn trasparente cristal, el qual seys grandes grifos traían tan disformes que grande espanto a la infanta y sus donzellas pusieron, los quales llegaron con soberana presteza donde los caualleros estauan e dél salieron dos pequeños enanos.” (*ibidem*, cap. VIII, 43-44).

La soledad y el aislamiento preparan el momento para que el inesperado carro mágico descienda a salvar la vida de los jóvenes caballeros. La espectacularidad de la escena contrasta con el silencio y la espesura del lugar, el misterio de tan extraño transporte se profundiza para los personajes en tan solitario sitio.

Espacio de enigmáticos sucesos, el bosque contiene extraños objetos que encarnan la continua necesidad vital que tiene el caballero de probarse a sí mismo.

“vieron venir por entre los árboles vna vestia, la más fiera que jamás en el mundo cosa semejante fue vista (...) él la quiso herir mas a la ora desapareció y en su lugar vio vn padrón blanco con una carta encima dél y al derredor mucho fuego.” (*ibidem*, cap. XXVI, 154-155)

Los prodigios sobrenaturales hacen su aparición en este Padrón de las Maravillas, obra de la sabia Belonia. Belianís ha ocultado su disfraz y junto con éste la ilusión de Contumeliano de Fenicia quien ignuamente se había enamorado de la doncella-Belianís. El Padrón está para eliminar ese sentimiento que desaparece gracias a este artilugio de la maga.

¹⁰⁹ Lanzarote se dirige al Bosque Peligroso debido a un sueño que tuvo, allí su abuelo le dice que se dirija a aquel lugar; hacia allí parte y es receptor de un mensaje profético, relacionado con el nacimiento de Galaz y los hechos del Santo Grial. *Lanzarote del Lago*, VI, cap. CLXII-CLXVII, 1579-1640. Puede comprobarse que los espacios maravillosos de la saga artúrica son importantes referentes para las obras que en esta tesis se estudian, empleando éstas frecuentemente los mismos nombres.

En estas obras, como pudo observarse, las zonas montañosas integran el paisaje boscoso, en el que hechos inusitados desafían la valentía del caballero.

“Otro día, quando se partieron, Recindos caualgó en la silla y el mercader en las ancas e assí fueron por la montaña gran pieça andando a vna parte e a otra como no sabían el camino y a ora de medio día, fallaron vn cauallero que andaua desarmado e traía vn arco en la mano con que caçaua y era grande de cuerpo e muy feo. (...) e Recindos miró por donde yua e violo subir por vn otero y en medio dél le desapareció (...) Recindos buscando a vna parte e a otra, halló vna boca de vna cueua.” (*Prim.*, I, cap. XXXV, 190-191)

El bosque se manifiesta como un lugar reconocido por los caballeros en el que las aventuras son componentes fundamentales de su existencia, así Bandemagus en su búsqueda de la montaña de Sangín oye hablar de la floresta de Armantes, apartada, difícil de hallar, pero plena de aventuras.

“—Aquella, señor—dijeron ellos—, es la floresta de Armantes, una de las grandes florestas que hay en la Gran Bretaña, y de las más desviadas y donde los hombres hallan más aventuras.” (*Baladro*, cap. XXVIII, 311)

Éste no es un lugar de paso, sino un sitio en el que el caballero puede probar su coraje en la búsqueda de su propia esencia caballeresca. Al igual que en las obras sobre el rey Arturo, en el *BdG* el bosque se anuncia como un lugar colmado de aventuras, en este caso se hace referencia al sitio que se encuentra a las afueras de la ciudad de Troya.

“sabréys que el rey Astorildo, que fue el primero que después de la destruyción segunda desta ciudad la tornó a redificar, teniendo gran enojo contra los griegos causadores de tanto mal, sabiendo no pequeña parte de encantamientos, encantó este bosque de tal suerte que ninguno que fuesse descendiente de la casa de Grecia que desembarcase en este puerto, que es en el que desembarcaron los griegos quando sobre ella vinieron, pudiesse salir sin que algún desastre le acaeciesse. Para lo qual, en ella dexó infinitas auenturas.” (*BdG*, I, cap. LXIII, 374)

Este espacio se ha convertido en un lugar limitado, cercado por los encantamientos del rey Astorildo debido a los enemigos griegos que destruyeron Troya, no es este un lugar de paso como en otras obras, sino únicamente un sitio de exclusión para los hermanos de Belianis, excepción dentro de las obras que aquí se estudian, pues el bosque es un espacio de tránsito, de refugio y continente de lo sobrenatural mágico o maravilloso, una unidad que manifiesta dichas características. El lugar fue transformado en espacio mágico que excluye a los descendientes de la casa de Grecia; en general el bosque no impone prohibiciones, sí intimida y propone al héroe obstáculos, entre ellos el miedo, pruebas que el caballero debe enfrentar si quiere que su ser caballeresco se enriquezca.

En algunas oportunidades, el paisaje boscoso es albergue de extrañas construcciones en las que el héroe encuentra secretos mágicos como le ocurre a Cirongilio de Tracia.

“No uvo andado por un espacio quando entró por una angosta carrera, tan honda y declive que parecía descender al profundo, y de la una parte y de la otra estava cercada de árboles muy espessos de matices diferentes, porque los unos eran de sí tan frescos y floridos cuales suelen ser en el tiempo del verano, y los otros tan áridos y sin fruto como en el estío, y con una color tan triste y mortificada que era suficiente a vestir de tristeza al más alegre del mundo.” (*CdT*, III, cap. XIX, 312)

La apariencia del sitio advierte al caballero en su carrera solitaria, a pesar de su estado anímico; sin embargo, al salir de su letargo, el paraje le produce sentimientos encontrados.

“considerando el lugar en que estava tan estraño, no fue menos maravillado que temeroso; y en esta ora se vio en el mayor aprieto que jamás se viera, porque viendo el arboleda fresca que parecía a la vanda del camino era en gran manera consolado, y viendo por otra la tristeza de las otras plantas crecía en él un nuevo cuidado, que parecía afligir y apretar tan duramente su enamorado corazón.” (*ibidem*, 312-313).

A lo largo del camino, el protagonista experimenta la angustiada manifestación del desasosiego en su espíritu producida por ese paisaje con tan sorprendente vegetación. El escenario anticipa lo que luego ocurrirá en la mencionada construcción, el relato se convierte en una aventura alegórica que es explicada finalmente al caballero por dos guardianes que lo esperan en la entrada del maravilloso castillo. Entre las obras que aquí se examinan es el único ejemplo de paisaje alegórico propiamente dicho y explicado como tal en la obra.

Espacio encantado y fuente de aventuras, el bosque contiene el espíritu de la magia y la maravilla, como hábitat de encantadores y refugio de temibles bestias, es el sitio de ordalías y de encuentros sorprendentes. Si bien en los libros que aquí se estudian, la denominación de este espacio es frecuentemente la de floresta o selva, el significado es el de bosque, los elementos son los constituyentes del bosque: vegetación abundante, caminos tortuosos, claros en los que el caballero puede descansar y personajes sorprendentes que salen al encuentro del héroe.

El bosque se une con la ciudad, es lugar de esparcimiento, pero también de peligro; sin embargo, su ubicación está próxima al espacio urbanizado. Al tener que hacer referencia al aislamiento total se debe pensar indudablemente en la isla o ínsula, reducto de monstruos y de seres que existen fuera de orden de natura.

Isla

“La isla es, por naturaleza, un lugar en donde lo maravilloso existe por sí mismo fuera de las leyes habituales y bajo un régimen que le es propio: es el lugar de lo arbitrario.” (C. Kappler, *Monstruos, demonios y maravillas a fines de la Edad Media*, 36)

En reiteradas oportunidades el acceso a la isla es accidental o causado por el deseo de desafío a los obstáculos que ella presenta; el caballero llega a estos sitios y generalmente reordena el espacio, dándole frecuentemente otro nombre. Debido al azar, Amadís, el Caballero de la Verde Espada, llega a la Ínsula del Diablo para eliminar al Endriago, ser monstruoso al que enfrenta y vence.

“Por la mar navegando el Cavallero de la Verde Spada con su compañía la vía de Constantinopla, como oído havéis, con muy buen viento, súbitamente tornando al contrario, como muchas vezes acaeçe, fue la mar tan embraveçida, tan fuera de compás, que ni la fuerça de la fusta, que grande era, ni la sabiduría de los mareantes no pudieron tanto resistir, que muchas vezes en peligro de ser anegada no fuesse. Las lluvias eran tan espessas y los vientos tan apoderados, y el cielo tan escuro, que en gran desesperación estavan de ser las vidas remediadas por ninguna manera.” (*AdG*, III, cap. LXXIII, 1129).

El arribo al lugar se produce en forma fortuita, la nave es empujada misteriosamente hacia la isla por una terrible tempestad, llega a la costa y permanece inamovible.

“una noche antes que amaneciese, la fusta a la tierra fue llegada tan reziamente, que por ninguna guisa de allí la podrían despegar.” (*ibidem*, 1129-1130).

Debido a las características de la obra es indudable que se trata de una operación milagrosa, Dios ha querido que Amadís llegara a esas tierras como una especie de ángel exterminador para acabar con la bestia.

“Y el maestro Elisabad mandó poner un altar con las reliquias que para dezir missa traía, y fizo tomar cirios encendidos a todos, y hincados de rodillas rogavan a Dios que guardasse aquel cavallero que su servicio dÉl, y por escapar la vida dellos, assí conoçidamente a la muerte se ofreçía.” (*ibidem*, 1140)

La existencia del Endriago ha cambiado el aspecto del lugar, deshabitándolo y convirtiéndolo en un páramo. No hay descripción de la isla, pues la historia de quienes gobernaron el lugar y lo que luego ocurrió con sus descendientes tiene mucha más incidencia. El relato sobre Bandaguida y su hijo manifiesta un peso moral y religioso muy marcado, al cual nos referimos más detenidamente en otro capítulo de esta investigación. El espacio queda reducido a ser el ámbito donde se desarrollan los hechos, sin caracterización alguna; sin embargo es importante destacar que, frecuentemente, los seres monstruosos de los libros que aquí se examinan viven en islas, siendo el Endriago un importante referente.

Guiado por una fuerza silenciosa, el héroe llega para salvar la isla del monstruo, el espacio deberá ser ordenado, cosmizado¹¹⁰ en nombre de Dios: esta aventura es emprendida por el caballero cristiano, como brazo armado de la Iglesia tendrá que desterrar todo aquello que vaya en contra de la ley divina. Recompuesta la armonía con la muerte del monstruo, la isla será bautizada con el nombre de Santa María: el sitio se sacraliza al ser cristianizado, luego de tan arduo combate el maestro Elisabad escribe al Emperador de Constantinopla el deseo de Amadís.

“el Cavallero de la Verde Espada le pedía por merced que la mandasse llamar la ínsola de Sancta María.” (*ibidem*, 1152).

En esta aventura pueden destacarse tres ítems que se repetirán en relatos similares: acceso frecuentemente peligroso y azaroso, enfrentamiento con seres de condición prodigiosa y la reorganización del espacio llevada a cabo por el héroe.

La isla de California, tierra de las amazonas, es también morada de los terribles grifos. Montalvo, inmerso en las tradiciones literarias y tal vez, con alguna noticia de los descubrimientos colombinos, introduce en las *Sergas* a estos extraños seres¹¹¹.

¹¹⁰ “Las regiones desiertas habitadas por monstruos, los territorios incultos, los mares desconocidos donde ningún navegante osó aventurarse, etcétera, no comparten con la ciudad de Babilonia o el nomo egipcio el privilegio de un prototipo diferenciado. Corresponden a un modelo mítico, pero de otra naturaleza: todas las regiones salvajes, incultas, etc., están asimiladas al caos: participan todavía de la modalidad indiferenciada, informe, de antes de la creación. Por eso, cuando se toma posesión de un territorio así, es decir, cuando se lo empieza a explorar, se realizan ritos que repiten simbólicamente el acto de la creación: la zona inculta es primeramente «cosmizada», luego habitada.” MIRCEA ELIADE, *El mito del eterno retorno*, 19.

¹¹¹ “Montalvo, el autor del libro (*Sergas de Esplandián*) pudo haberse desviado de su plan original y decidió explotar la renovada leyenda, probablemente porque mientras escribía su libro llegó a sus oídos que Colón había afirmado la existencia

“Sabed que a la diestra mano de las Indias ovo una isla llamada California mucho llegada a la parte del Paraíso terrenal, la cual fue poblada de mugeres negras.” (*Sergas*, cap. CLVII, 727).

El espacio insular tiene una topografía que favorece el hábitat de las temibles bestias.

“En esta isla, California¹¹² llamada, avía muchos grifos por la gran aspereza de la tierra y por las infinitas salvaginas que en ella habitan.” (*ibidem*, 728).

La isla es el hogar de las extrañas guerreras, las amazonas, que el imaginario medieval y renacentista intentó hallar a través de los numerosos viajes de intrépidos exploradores cuyas mentes ubicaban a dichas mujeres cada vez más hacia el Oriente¹¹³.

“Depues vltra Caldea es Amazonia, et es la tierra de Femjne. Et es vn regno do no ay sino mugeres. (...) Aquella tierra de Amazonja es vna ysla toda aderrodeada de agoas sino que en dos pla[ç]as dos ay dos entradas.” (Juan de Mandevilla, *Libro de las maravillas del mundo*, 80).

“supo el Almirante que allí, hacia el Leste, había una isla a donde no había sino solas mujeres, y esto diz que de muchas personas lo sabía.” (Cristóbal Colón. *Diario de a bordo*, 134)

Entre el sueño y la realidad, las historias sobre las amazonas y sus islas siempre estuvieron acompañadas por la posibilidad de hallar oro, detalle que el texto de las *Sergas* incluye en su descripción.

“La ínsola en sí, la más fuerte de riscos y bravas peñas que en el mundo se fallava. Las sus armas eran todas de oro (...): que en toda la isla no había otro metal alguno.” (*Sergas*, cap. CLVII, 727).

El tópico de la abundancia presenta un matiz diferente: la inclusión de metales preciosos como el oro.

Entre los monstruos de estas obras está el Gran Patagón de aspecto menos terrible que también vive en una isla:

“la qual era muy poblada e auía por la costa cibdades e villas muy buenas, (...)

—Mi buen señor—dixo Palantín—, la mayor población que ella tiene, es en la costa de la mar e a la vna parte de esta ysla ay muy grandes montañas y de poco tiempo a esta parte moran en ella vna gente muy apartada de todas las otras que ay.” (*Prim.*, II, cap. CXXXIV, 623-624, 625)

Este sitio que no tiene nombre participa de una naturaleza mixta: por un lado, goza del movimiento urbano de las ciudades donde habita la población; por otro lado, el espacio montañoso está aislado, habitado sólo por los patagones y entre ellos el Gran Patagón a quien hallaron en lo más

de amazonas en algunas de las islas recién descubiertas, las cuales además se encontraban prácticamente a la vera del paraíso terrenal”, L. IRVING. *Los libros del Conquistador*, 47.

¹¹² Para el origen del nombre “California” y las fuentes que pudo conocer Montalvo. EMLIO J., SALES DASÍ “California, las amazonas y la tradición troyana”, 147-167.

¹¹³ “Concluyendo, dice el Almirante que bien dijeron los sacros teólogos y los sabios filósofos que el Paraíso Terrenal está en el fin de Oriente”. C. COLÓN. *Diario de a bordo*, 163.

espeso de la montaña (*Prim.*, II, cap. CXXXV, 627). Indudablemente estos seres carnívoros viven apartados de la población y la topografía del lugar favorece a este aislamiento en la isla. La aventura con el Patagón no trae como consecuencia la refundación del lugar, ya que sólo se ha reducido a la bestia quien por su condición es “muy ledo contra las mugeres” (*ibidem*, cap. CXXXVI, 632).

En *CdF*, el relato de la Ínsula Solitaria nos presenta al Endemoniado Fauno, resultado de las insistencias de Artimaga a su benefactor diabólico. La tripulación y el Caballero del Febo arriban a este lugar luego de un terrible temporal, sitio cuyas características asombran a los hombres del barco.

“lexos de allí devisaron una ínsula, y vieron que del medio della salía de quando en quando una llama de fuego, acompañada de un muy espesso humo, como si alguna cosa seca se quemara. Y como llegassen más cerca, los cavalleros quisieran salir en ella a tomar tierra (...). Mas los marineros reconocieron la ínsula, y con toda la priessa que pudieron començaron de bolver las velas y desviar la nao del camino que llevavan para la ínsula.” (*CdF*, III, cap. XIV, 148).

El aspecto del lugar lo hace reconocible e inmediatamente se lo asocia con la bestia que allí vive, el monstruo habita en el lugar donde fuera concebido y allí permanecerá durante un tiempo.

“se fue para el bosque donde había seído engendrado” (*ibidem*, 153).

La referencia al bosque es bisémica: por una parte, alude al lugar escondido, oculto, y por otra, al escenario predilecto de las prácticas de brujería: ambos sentidos se asocian al caos, a lo prohibido, y también a lo pagano. El accionar del fauno provoca desolación en la isla, ya que queda deshabitada. A pesar de las advertencias y consejos, el Caballero del Febo irá al encuentro del monstruo.

“Y como saliese en tierra, vio que toda la ínsula era llana y muy fresca, y poblada de arboleda, aunque algunos edificios que se parecían en ella estavan todos caídos y destruidos por tierra, de suerte que bien se parecía ser diabólica y abominable la gente que allí abitava. Y como estuviesse mirando la tierra, que muy buena y fértil le parecía, luego vio la parte donde el endemoniado fauno estava, no porque estuviesse cerca—que bien lexos de allí estava—, mas porque salía dél un infernal fuego que a las nubes parecía llegar, con unos grandes y espantosos estallidos, como quando truena. (...)” (*ibidem*, 174-175)

El lugar es descrito como un *locus amoenus*: árboles, arroyo, tierra fértil; sin embargo, las ruinas de los edificios destruyen esta armonía natural, obviamente, la presencia del fauno es el elemento que lo desarmoniza. Luego de la batalla en la que el héroe mata a la bestia, todo vuelve a gozar de un apacible silencio.

“Y viola toda solitaria, que aun un animal de todos quantos antes avía en ella no avía quedado; que todos los avía comido y muerto el endemoniado fauno. Vio demás desto todos los edificios derribados, y que en sus cimientos parecía aver sido aquella ínsula bien poblada. (...) Y vio que avía grande abundancia de árboles, llenos de muchas y diferentes frutas, assí temporales como para todo el año, y tales que con ellas pudiera sustentar la vida, para no morir desesperado.” (*ibidem*, cap. XV, 190)

La abundancia es una característica relacionada con el espacio insular y se insiste en ello porque el protagonista, motivado por su estado de ánimo, encuentra en la isla un sitio para permanecer hasta el fin de sus días. En la tradición merliniana se menciona la Isla de los Frutos, Avalón para la saga artúrica, como el lugar maravilloso que genera por sí solo plantas comestibles.

“«La isla de los Frutos, que llaman Afortunada, bien puesto tiene el nombre, que de todo produce por sí sola. Pues no ha menester esta isla de labriegos que aren sus campos: no hay ningún cultivo, todo lo da espontáneamente la naturaleza.» (Vida de Merlin, 32)

Eliminado el elemento perturbador que hacía de este lugar un *locus horribilis*, el Cavallero del Febo convertirá estas tierras en su refugio.

“Y andando más adelante quanto una milla, llegó adonde vio una fresca fuente, que cerca de unos grandes y tendidos árboles estava. (...) Y después de aver bebido del agua de la fuente, que muy clara y limpia era, determinó de hazer debaxo de aquellos árboles una pequeña cubierta de ramas para acogerse en ellas algunas noches, quando hiziesse el tiempo rezio.” (CdF, III, cap. XV, 191)

Lugar de batalla y sitio de reposo momentáneo, la isla es el escenario de las virtudes guerreras del caballero y de sus penas de amor; así como Amadís se refugió en la Peña Pobre, el Caballero del Febo se autoexilia en el espacio insular.

Anteriormente se hizo referencia a las características de la población que alberga la isla en el género caballeresco, entre ella, los encantadores. A causa del aislamiento de que gozan estos lugares, es frecuente que los magos tengan su hogar en estas tierras. En la literatura de la antigüedad clásica, los nombres de Circe y Calipso se asocian inmediatamente con estos espacios, al igual que en ciertas tradiciones de la materia de Bretaña con el hada Morgana. La referencia inmediata es la del Otro Mundo: aquel universo paralelo donde habitan seres mágicos que se relacionan con el hombre; siendo las islas de Circe y Calipso una especie de antecedente, si bien la noción de mundo paralelo, el Otro Mundo, proviene de la tradición celta. Dicho constructo cultural se separa notoriamente del inframundo, ya que este último pertenece al mundo de los muertos y frecuentemente implica un descenso.

Entre los encantadores de los libros de caballerías castellanos, Urganda tiene su refugio en la Ínsula no Hallada, de la cual no existe descripción alguna; posiblemente este silencio tenga relación con la condición feérica del personaje, tan próximo a la Dama del Lago, pues nada se conoce de su arte ni cómo lo adquirió, por lo tanto, con una mágica coherencia nada se dice de su habitat.

De muy diferente manera, se menciona la Ínsula Firme en la que el sabio Apolidón deja magníficas construcciones donde los héroes probarán sus condiciones caballerescas. Gobernada por un temible gigante a quien Apolidón vence, la isla es ornamentada con fabulosos edificios.

“Ganada la Ínsula Firme por Apolidón, como avéis oído, en ella con su amiga Grimanesa moró XVI años (...) en aquel tiempo fueron hechos muy ricos edificios, assí con sus grandes riquezas como con su sobrado saber.” (AdG, II, introducción, 659).

El lugar se convierte en una especie de paraíso en el que Apolidón y Grimanesa viven y allí el poder mágico del gran sabio crea un mundo en el que sólo los caballeros y damas elegidos obtendrán una suerte de reconocimiento, si cumplen con los desafíos que se le presentan.

“—Mi señora, pues que así os plazze, yo lo haré de guisa que de aquí ninguno señor ni señora ser pueda, sino aquellos que más señalados en lo que havéis dicho sean.” (*ibidem*, 660)

Ambos deben marcharse para ocupar el trono del imperio de Grecia, pues el emperador ha muerto; en consecuencia, la Ínsula quedará sin señor hasta que lleguen aquellos que, “así en fortaleza de armas como en lealtad de amores y de sobrada fermosura, a ellos entrambos pareciesse” (*AdG*, II, introducción, 660). Apolidón termina con un orden, el del gigante, para construir otro que es primero su refugio, pero que luego será el punto de reunión de la más alta caballería y el reino de Amadís, desde allí el caballero quien logra acabar con los encantamientos, vuelve a organizar la Ínsula, un lugar que ha tenido, según el relato, tres fundadores: el gigante, Apolidón y el hijo del rey Perión. La Ínsula con Amadís se transforma en espacio de decisiones importantes, como antes en Apolidón al abandonar el lugar, encantándolo. En este caso, la isla es más que un refugio, es un pequeño reino donde el monarca establece sus propias reglas: el gran sabio cambia la faz del lugar al vivir en él y aún para dejarlo en otras manos; Amadís hace de la Ínsula una pequeña corte desde la cual dirige sus estrategias. La Ínsula Firme también será el comienzo de una nueva caballería: aquella que encabeza Esplandián, la cual implicará el final de las antiguas hazañas que liderara Amadís.

“Y la Gran Serpiente echó por sus narizes el fumo tan negro y tan espeso, que ninguno de los que miravan pudieron ver otra cosa salvo aquella grande escuridad. (...)”

«Vosotros, Reyes y cavalleros que aquí estáis, tornadvos a vuestras tierras; dad holgança a vuestros spíritus; descansen vuestros ánimos; dexad el prez de las armas, la fama de las honras a los que comiençan a subir en la muy alta rueda de la movable fortuna.» (*ibidem*, IV, cap. CXXXIII, 1761-1762).

Los jóvenes caballeros comenzarán lejos, en otras tierras que deberán conquistar, no ya en la Ínsula Firme; no obstante, esta isla volverá a ser escenario de las maravillas de la Encantadora para mantener jóvenes y bellos a los héroes de este relato hasta que sea tiempo de desencantarlos, accionar que la relaciona con el hada Morgana y el rey Arturo.

“temblando toda la ínsola, assí como lo haze la nave en la fondura de la brava mar, arrancó de la tierra aquel gran alcáçar, con el sitio del Arco de los Amadores, poniéndolo alto en el aire, en que fue fecha una muy grande abertura en la tierra, y por ella lo hizo sumir fasta el abismo; donde todos aquellos grandes príncipes quedaron encantados sin les acompañar ninguno de los sus sentidos, guardados por aquella gran sabidora Urganda. Que, después de muy largos tiempos passados, la hada Morgaina le hizo saber en cómo ella tenía al rey Artur de Bretaña, su hermano, encantado.” (*Sergas*, cap. CLXXXIII, 821).

La Ínsula Firme quedará relegada a sucesos futuros alojando allí a sus héroes. Otro sitio que comparten padre e hijo, punto de intersección donde confluyen el final de las aventuras de Amadís y el comienzo para Esplandián, la Peña de la Doncella Encantadora, emerge del mar como un extraño promontorio.

“Sabed que aquella peña quedó este nombre porque tiempo fue que aquella roca fue poblada por una donzella que de allí fue señora.” (*AdG*, IV, cap. CXXX, 1695).

Allí la doncella construye su morada y una cámara que contiene una aventura la cual sólo será para Esplandián. Nuevamente, la tradición de la antigüedad clásica subyace en estos episodios donde los personajes mágicos emulan a las hechiceras griegas, ya que la doncella era maga e inclinada a tener amantes prisioneros. El lugar alto y escarpado obstaculiza naturalmente el alcance de la cámara, aquí no hay puente mágico ni paso alguno, sólo un ascenso para llegar a la cima; de esta manera Amadís y Grassandor emprenden el camino.

“començaron a subir con gran afán, que la peña era muy alta y agra. Y tardaron tanto, que antes que a la cumbre llegassen les tomó la noche” (*ibidem*, 1704).

Con similares propósitos, Malfada, la hechicera de *PdO*, habita una isla donde consigue manifestar sus poderes mágicos sin límites, perjudicando a los compañeros de Palmerín.

“E el quinto día se levantó fortuna en la mar por onde la ventura los llevó a la ysla de Malfado, adonde Trineo avía estado. E como vieron la tierra tan viciosa e no vieron de qué temer, acordaron de sallir todos en tierra por folgar un poco, que andavan enojados de la mar. (...) e como fueron todos en tierra acaescióles lo que a Trineo e fueron todos encantados, salvo Palmerín por la virtud que la fada le dio en la montaña Artifaria.” (*PdO*, cap. CXXIV, 427).

Tal como ocurriera en la *Odisea*, los caballeros y damas que acompañan al héroe son transformados en animales al arribar a la isla, lugar encantado por Malfada. Sin embargo, allí mismo, Palmerín encuentra, guiado por el mago Muça Belín, el remedio a estos males. Al acabar con los hechizos, el sitio es llamado la isla de Los Dos Amantes, en honor a Trineo y Agriola. El orden se establece y, en consecuencia, el territorio será poblado.

“Palmerín pidió por merced al Rey que uviesses por encomendado a Dulaque e que le fiziesse gran bien. El Rey le hizo merced de la ysla e de todos los lugares qu'estavan cerca d'ella e dio licencia a todos los que quisiesen yr a poblar la ysla, que lo pudiessen fazer.” (*ibidem*, cap. CLVI, 545).

Las islas en estas obras, no son en su mayoría mágicas por sí solas, sino que alguien manifiesta sus poderes en ella, pues la condición de aislamiento del espacio insular así lo permite. Se convierte en el universo del mago, con reglas propias que, cuando son alteradas por el triunfo del héroe, el sitio se reorganiza a la manera del vencedor. Así, acabar con los hechizos o matar al monstruo es normalizar el espacio, es decir, de estar fuera de los límites naturales se convierte en un lugar donde lo convencional se establece gracias a las virtudes del caballero.

De la misma forma que la isla de Malfada, el gigante Baledón convierte la isla de Delfos por medio de su magia en una trampa para los viajeros.

“y en medio fazia la tierra fizo él el castillo e mandó que en toda la ysla no ouiese otro puerto sino aquél e fizo tal arte que puso vna cadena muy gruesa desde la vna punta de la peña a la otra e de contino estaua baxa en el agua e quando alguna nao entraua en el puerto alçauanla, por manera que la nao no podía salir sin que el gigante lo mandase e assí tomava él e prendía quantos allí entrauan que de aquello no eran sabidores.” (*Prim.*, I, cap. IX, 91)

Sin embargo, esta isla “aquella que los antiguos gentiles solían venir muchas veces a visitar sus santuarios” (*ibidem*) contiene un encantamiento que tiene relación con la historia de un sacerdote pagano y su hija; sólo Polendos, el hijo de Primaleón, acaba con el hechizo, y con la vida de Baledón y sus engaños. El joven libera a los prisioneros del gigante y halla los encantamientos del sabio sacerdote, entre ellos recibirá un mensaje profético que se relaciona con Francelina¹¹⁴, luego Polendos cristianiza el lugar.

“e rogó a un cauallero que allí estaua de la ysla que hiziese allí venir clérigos que tomassen cargo de hazer vn monesterio (...) E como el cauallero de la ysla lo ouo visto todo, fuesse luego por hazer el mandado de Polendos e hizo venir muchos hombres de los lugares más cercanos para que fiziessen camino por donde todos pudiessen yr muy bien fasta el templo (...). El caballero truxo consigo vn abad su pariente, que era hombre muy bueno e aquél dio Polendos cargo de hazer el monesterio” (*ibidem*, cap. XIV, 114)

La isla de Carderia es el hogar de las hadas que auxiliaron a Palmerín en la montaña de Artifaria; por otra parte y debido a circunstancias especiales (*PdO*, cap. CXIX, 406-407) se convertirá en el refugio encantado de Francelina, la hija del rey de Tesalia, quien será resguardada por dichos personajes mágicos. La doncella sólo será rescatada por el mejor caballero; sin embargo, el lugar está muy bien protegido.

“la Ysla de Carderia es muy grande e viciosa y está toda la más cercada de mar, saluo por vna parte que la cerca vn río muy grande que va entrar en la mar y este río tiene vna puente muy larga por donde solían passar todos los de la ysla y quando Francelina fue encerrada en la torre, jamás por allí ha podido entrar ninguno que cauallero sea” (*Prim.*, I, cap. V, 73).

En la isla hay obras arquitectónicas que contribuyen a obstaculizar el acceso, construcciones que se examinan más adelante, es un sitio aislado por su condición natural y por el poder de las hadas. Polendos llegará y rescatará a la doncella, acabando con los encantamientos que mantenían a la joven encerrada (*ibidem*, cap. XXXI y XXXII, 171-177). La isla permanecerá intacta aún sin Francelina, pero seguirá siendo el hábitat de las hadas y permanecerá el mismo gobernador, pues no ha habido necesidad de refundar, sino de rescatar a la doncella.

“E al tiempo que se ouieron de partir de la ysla, la reyna dio grandes dones al señor della por la gran honrra que allí les hizo.” (*ibidem.*, cap. XXXIV, 184).

Francelina ha despertado de su sueño obligado para su protección y la salvación de su padre, el rey de Tesalia. Separada de los suyos en un espacio insular ha debido esperar a su príncipe para que la liberara, luego, Polendos rescatará al rey (*ibidem*, cap. XLIII, 218-225).

Dos personajes que pertenecen a la esfera de lo mágico en *Prim.* son llamados por el lugar en el que habitan: el Caballero de la Isla Cerrada y la Dueña de la Isla de Yrcana. Ambos aparecen en la obra debido a la referencia que de ellos se hace con respecto a las armas de Primaleón (*ibidem*, cap. XLVIII, 244-246) y a la liberación de Tarnaes (*ibidem*, II, cap. CXLII, 670). La isla del mago no está descrita, sólo se mencionan unas construcciones lujosas cuyas ventanas dan a unos espaciosos huertos. En cambio, la isla de la Dueña aparece con breves pinceladas descriptivas.

¹¹⁴ Ver Tercera Parte, capítulo I.

“E otro día de mañana vieron todos una ysla muy grande (...). Primaleón entró gran pieça por la ysla e, (...) mucho se holgaua de ver la tierra tan viciosa.” (*ibidem*, cap. CLXXXIV, 862-863).

Enviadas por la Dueña de la isla se presentan unas doncellas que brindan alimentos y esparcimiento a los sorprendidos viajeros, esto puede asociarse al tópico de la abundancia en las tierras feéricas.

“estauan dos mesas puestas: la vna a la vna parte de la fuente e la otra a la otra, e a vna parte estaua vn aparador puesto donde auía muy rica baxilla de oro y de plata y cabe él estauan diez donzellas ricamente guarnidas (...). Todos quando aquel aparejo allí vieron y ser tan bienrecebidos, fueron muy ledos que muertos de hambre y de sed estauan.” (*ibidem*, cap. CLXXXV, 870-871).

Los encantadores atraen a los caballeros con un fin determinado; el espacio insular se transforma en espacio estratégico, como en el caso del Caballero de la Isla Cerrada, ya que él provoca la llegada de Primaleón y don Duardos para un fin propio: recuperar la isla de Ordán; o mejorar la estirpe, como la Dueña quien espera la llegada de don Duardos en relación con su hija Argonida¹¹⁵. En general, las islas donde habitan los encantadores principales de estas obras son muy poco descritas, manteniendo, tal vez, el secreto de sus respectivas residencias. En los casos mencionados, los héroes arriban a las islas por obra de ambos sabidores.

La indeterminación espacial es característica frecuente en el momento de ubicar, aunque fuera en una geografía ficticia, el lugar donde residen los encantadores; es el caso de Epaminón padre de crianza de Cirongilio de Tracia, cuya isla Patalena se encuentra en los confines de Albania (*CdT*, I, cap. V, 20). Habiendo arribado a la Isla Serpentina, Cirongilio se entera de que Epaminón y Antandro son prisioneros del gigante Astromidar.

“vio una ínsula de hasta siete millas en largo e cinco en ancho, y en cima de unas muy altas rocas un castillo muy fuerte (...) Y tomando el infante a Sagarín su escudero consigo se dio a andar por una espessa floresta” (*ibidem*, cap. XV, 50-51).

Generalmente, la caracterización de la isla coincide con aquellas que albergan bestias terribles; Astromidar es un gigante pagano, “perseguidor de la sangre christiana” (*ibidem*, 51). El héroe continúa su recorrido de caminos inciertos y fabulosos, de esta manera llega a un promontorio llamado la Tremenda Roca.

“el barco llegó a una alta roca que en medio la mar se levantava, y encallando en tierra los cavalleros salieron d’él y, metiéndose por entre unas rocas, empeçaron a rodear el ibelo; y aviéndole dado una buelta—que assaz era de pequeño—, hallaron una subida que parecía ser hecha cuasi de mano, y por ella subiendo vinieron en la cumbre de un altíssimo peñasco que en medio de la isla se hazía, del cual se devisava grande parte de la mar; y en lo más alto d’él se abría una boca tan redonda que bien parecía fabricada de buen artífice, y d’ella descendía para abaxo una escala de piedra que bastava a entristecer al más alegre del mundo.” (*ibidem*, II, cap. XXXV, 240).

¹¹⁵ Ver capítulo I de esta Parte.

Contrariamente a la descripción paradisiaca de la mayoría de las islas, este *locus horribilis* se aproxima a la interpretación medieval en la que los volcanes eran considerados espacios infernales¹¹⁶. En el interior de esta boca, el héroe deberá enfrentarse a varios obstáculos para, finalmente, vencer. La Tremenda Roca había sido obra de la abuela del Caballero de la Roca para protegerlo de una traición que contra él se había gestado (*ibidem*, cap. XXXVI, 245-246). La isla es el producto de un encantamiento, el cual acabado éste y liberado el caballero, el sitio desaparece.

“vieron cómo por lo alto del lugar donde la boca de la cueva estaba salía una llamarada de fuego, y tras esto hundíase la montaña, tanto que en poco espacio la isla fue cubierta de las altas hondas de la mar.” (*ibidem*, cap. XXXV, 245)

La aventura de la Tremenda Roca es una de aquellas maravillas hacia las cuales el héroe se ve conducido según él mismo, por orden de Dios. El encantamiento se desvanece y Quisidel, el caballero encantado, recupera su vida. Este espacio híbrido entre isla y cueva indica el descenso a los infiernos o catábasis, Cirongilio lleva a cabo su misión de rescate, sin embargo, no hay una refundación, pues el espacio sólo existe mientras perdura el encantamiento.

Por otro lado, la isla puede transformarse en un espacio laberíntico, a través del cual se transita en la búsqueda de alguien: el emperador Trebacio engañado por un hechizo cree ver a su señora Briana secuestrada en un carro y con su deseo de rescatarla, llega a un extraño lugar.

“Como el emperador fue salido de la mar y entrado por la tierra donde estaba, viola que era una ínsula cercada de agua, la más fresca y deleitosa que huviere visto en su vida. Porque adonde quiera que tendía los ojos, veía la tierra poblada de muchas diferencias e diversidades de árboles, que traía cosa era de ver, según su demasiada altura y hermosura, debaxo de los quales todo el suelo era poblado de olorosas rosas y libreadas flores, entre las quales por algunas partes derramaban muy claras y cristalinas aguas, que gran deporte bastaban a poner a qualquiera ánimo, por gran fatiga y cuidadosa pena que llevasse. Ayudávale a esto una muy dulce y suave melodía de las gritadoras aves, que con harpadas lenguas parecían regozijar la clara aurora” (*CdF*, I, cap. IX, 71).

La belleza del lugar contrasta con la desesperación del emperador por encontrar a su dama, sigue por una angosta y desolada senda que lo conduce a un sitio de inusitada apariencia.

“E hallóse en un verde y florido prado, lleno de rosas y olorosas flores, e todo raso, sin que en él huviere árboles algunos, mas de que era redondo, e todo cercado de aquella espessa arboleda por donde avía andado.” (*ibidem*, 72).

La isla puede ser también continente de otros sitios, como esta especie de *ortus conclusus* donde hay un castillo construido. El espacio insular se convierte en marco que rodea el resto de los lugares: es el reino de Lindaraxa, una hechicera que ha atraído al emperador a su mundo, espacio análogo al Otro Mundo, tópico espacial que se ha mencionado anteriormente al hacer referencia a los

¹¹⁶ “y encontramos que en los más lejanos lugares del cuerpo de la tierra se abren respiraderos del pozo infernal».(...) Antoine de la Sale, alude también al «pozo del purgatorio» que hay en Hibernia; a los «respiraderos» de Africa y a los volcanes de Italia y de Scicilia: Estrongol y Boulcan. Si se cita a estos últimos tras los anteriores, aunque se encuentren en pleno Mediterráneo, es porque la coloración infernal de los extremos terrestres es tan fuerte que hace que todo volcán, más allá de su situación real, sea considerado como secreción de las regiones maléficas.” CLAUDE KAPPLER. *Monstruos, demonios y maravillas*, 38-39.

lugares en que habitan las hadas. El sitio tiene construcciones que atraen visualmente por su lujo y belleza, pero Trebacio sólo caerá en los brazos de Lindaraxa por un encantamiento, no por vía natural. El episodio deja a Briana sola para enfrentar el embarazo y la posterior separación de sus hijos; la lejanía y prisión de su amado únicamente es ocasionada por y a través de la magia; la pérdida del emperador, como la de Ulises, se produce en una isla pues ésta es el refugio del poder mágico, sin conexiones posibles con la corte, el único camino para una aventura absolutamente solitaria, ni siquiera cuenta con el auxilio de los escuderos.

Como se observa, el espacio insular se presenta de distintas formas, según su contenido y su procedencia. Así: **ámbito monstruoso**: Ínsula del Diablo, Ínsula Solitaria, California; **morada de los encantadores** : Ínsula Firme, Isla Cerrada, Isla de Yrcana, Peña de la Doncella Encantadora, Isla de Malfado y **lugar encantado, originado por el quehacer mágico** : La Tremenda Roca.

Ciertamente, en el caso de cualquiera de las tres posibilidades, la isla es el lugar de aquello que escapa al orden impuesto, es la posibilidad de existencia de lo otro, es decir, lo que es el mundo no conocido, de allí que en la literatura de viajes se ubiquen en islas los seres más increíbles y maravillosos. Es un sitio que participa de dos naturalezas: la paradisíaca y la infernal.

“El ser común que llega a una isla no puede observar todas sus particularidades características si decide quedarse en ella: debe seguir entre abandonar esos lugares o revestirse de la nueva naturaleza que aquellos le imponen.” (C. Kappler, *Monstruos, demonios y maravillas*, 36).

Ámbitos acuáticos

Camino que conduce a innumerables aventuras, el agua es el ámbito que el caballero andante transita en busca de los acontecimientos más aguerridos y, en muchos casos, más fabulosos, generalmente simboliza al caos, la materia informe; situación que es revertida por el héroe al llegar a tierra y recosmizar el lugar. En variadas oportunidades, el medio acuático se asocia al tópico bíblico del niño abandonado en las aguas y salvado de ellas milagrosamente. Amadís sin Tiempo es aquel que será expuesto al rigor de las inclemencias del elemento acuático y rescatado de ellas por su padre adoptivo Gandales.

“y tomándola [el arca] en sus brazos y abriendo la puerta, la puso en el río y dexóla ir; y como el agua era grande y rezia, presto la passó a la mar, que más de media legua de allí no estava. A esta sazón el alva parecía, y acaesció una hermosa maravilla, de aquellas que el Señor muy alto cuando a Él plaze suele fazer: que en la mar iva una barca en que un cavallero de Escocia iva con su muger, que de la Pequeña Bretaña llevaba parida de un hijo que se llamaba Gandalfín, y el cavallero había nombre Gandales, y yendo a más andar su vía contra Escocia, seyendo ya mañana clara vieron el arca que por el agua nadando iva, y llamando cuatro marineros les mandó que presto echassen un batel y aquello le traxessen, lo cual prestamente se fizo.” (*AdG*, I, cap. I, 247)

Las leyendas en las que el héroe es abandonado en las aguas son numerosas. Próxima a la ficción amadisiana se encuentra la historia del nacimiento de Mordret, hijo del rey Arturo. Merlín le revela al rey que nacería para el primero de mayo el caballero que terminaría con el reino de Logres, sin embargo, no le dice quién es. Debido a esto, Arturo envía órdenes para que maten a los niños nacidos en esa fecha. Conocida la determinación, la madre de Mordret, la mujer de Loth, envuelve a su recién nacido hijo en lujosas sedas y, luego de bautizarlo, lo coloca en una rica cuna, pero al hacerlo le

provoca una herida en la frente, marca que siempre llevará y que tomará importancia en el momento de su muerte. Deposita la cuna en una nave y lo arroja al mar, afortunadamente es recogido por un pescador (*apud* Paloma Gracia. *Las señales del destino heroico*, 14).

Por diferentes motivos, ambos niños son abandonados en un medio muy peligroso, del cual salen vivos. El episodio puede considerarse como una ordalía, ya que el pequeño héroe desde el principio ha sido elegido para un promisorio futuro o, como en el caso de Mordret, para castigar el pecado de su padre. Como símbolo, el mar corresponde al del "océano inferior", al de las aguas en movimiento, agente transitivo y mediador entre lo no formal (aire, gases) y lo formal (tierra, sólido) y, analógicamente, entre la vida y la muerte. El mar, los océanos, se consideran así como la fuente de la vida y el final de la misma. "Volver al mar" es como "retornar a la madre", morir. (Cirlot, *Diccionario de símbolos*, 298). Es el espacio de transición, viaje hacia un destino más promisorio en el caso del género caballeresco. Amadís es rescatado para una vida de fama y éxito; Mordret es el que destruirá la gloria del reino de Logres.

Las tormentas en el mar suelen dirigir a las embarcaciones hacia lugares mágicos donde el caballero encuentra un desafío: monstruos y magos lo esperan para entablar una lucha que, en principio parece desigual, pero de la cual, finalmente, el héroe sale victorioso.

"Por la mar navegando el Cavallero de la Verde Spada con su compañía la vía de Constantinopla, como oído havéis, con muy buen viento, súbitamente tornando al contrario, como muchas vezes acaeçe, fue la mar tan embraveçida, tan fuera de compás, que ni la fuerça de la fusta, que grande era, ni la sabiduría de los mareantes no pudieron tanto resistir, que muchas vezes en peligro de ser anegada no fuesse. Las lluvias eran tan espessas y los vientos tan apoderados, y el cielo tan oscuro, que en gran desesperación estaban." (*AdG*, III, cap. LXXIII, 1129)

La oscuridad y la densidad de la lluvia caracterizan esta tormenta que guiará a la tripulación a la Ínsula del Diablo, morada del Endriago; lo siniestro del lugar se anuncia con este temporal que tiene al mar como escenario. En otras oportunidades, el mar conduce la nave a tierras paradisíacas, pero siniestras, como la isla de Malfado.

"E el quinto día se levantó fortuna en la mar por onde la ventura los llevó a la ysla de Malfado, adonde Trineo avía estado." (*PdO*, cap. CXXIV, 427)

Azarosamente, las tormentas convierten el error del caballero en aventura peligrosa; la impotencia del hombre quien no puede valerse de sus propias fuerzas para defenderse frente a la naturaleza provoca el poco frecuente reconocimiento de un posible fracaso de la empresa.

"Ninguna fiera ni animal ay en la tierra de quien no sea possible defenderse un hombre con sus fuerças, mas junta toda la fuerça de los animosos hombres en la mar, no son parte para resistir a una tormenta, salvo si quieren tirar crueles golpes de lanças a las aguas, y de espadas contra los vientos." (*CdF*, III, cap. XIV, 168)

Así se expresa el Caballero del Febo con respecto al mar y a su condición de inestable y peligroso.

Los ríos y lagos son paso hacia otros sitios, no conducen como el mar que tiene casi una vida propia; los pequeños cursos de agua circunscriben la aventura del caballero andante a un periplo limitado, sin grandes distancias que cubrir.

El lago es morada de los seres feéricos, sobre todo en la mitología celta; la corte submarina de la Dama del Lago es uno de los ejemplos más conocidos en la literatura artúrica, allí pasará los años de

la infancia Lanzarote del Lago (*Lanzarote del Lago*, I, cap. IX, 53-62). En el *Baladro*, Arturo guiado por Merlín consigue su espada que proviene de un lago.

“En cuanto ellos así estaban hablando vieron aparecer en medio del lago una espada por sobre el agua y una mano y un brazo que aparecía hasta el codo.” (*Baladro*, cap. XXII, 231)

Un hada ejerce su poder sobre este espacio, Merlín lo sabe y, por ello, le pide la espada para el rey.

“Entonces se metió por sobre el agua en guisa que no se mojaba ni los pies; y fue a la espada y tomola; y la mano que la tenía escondióse bajo el agua” (*Baladro*, cap. XXII, 232).

Las experiencias mágicas o maravillosas en el lago han pasado a la literatura caballeresca castellana, pero, en su mayoría, son ríos los que manifiestan este poder. Sin embargo, en el *BdG*, el mago Fristán tiene prisionera a la sabia Belonia en medio de un siniestro espacio lacustre.

“[Belianís] vio a par de sí vna gran laguna de agua tan negra que verdaderamente parecía ser la infernal Stigia poblada de infinidad de muy sucias serpientes y culebras.” (*BdG*, II, cap. XIII, 91).

Este lugar es la contrapartida del lago encantado, habitado por seres mágicos; la laguna de la Selva de la Muerte es un lugar infernal donde lo demoníaco hace su aparición en los tormentos inflingidos a Belonia (*ibidem*, II, cap. XIII, 91), curiosa reminiscencia del Infierno dantesco¹¹⁷. En la tradición virgiliana, Estiga o estigio designa aquello que tiene relación con la tierra de los muertos y la laguna que se encuentra en el Averno.

“Quod si tantus amor menti, si tanta cupido
Bis Stygios innare lacus, bis nigra videre
Tartara, et insano iuvat indulgere labori” (P. Vergili Maronis.
Aeneidos, VI, 133-135)

“Olli sic breviter fata est longaeva sacerdos:
‘Anchisa generate, deum certissima proles,
Cocytí stagna alta vides Stygiamque paludem,
Dí cuius iurare timent et fallare numen.” (P. Vergili Maronis.
Aeneidos, VI, 321-324)

El sustrato clásico yace en la descripción de la laguna del *BdG*, asociándola a la muerte y al recinto infernal.

La relación agua/infierno se manifiesta frecuentemente con la presencia del fuego, en este ejemplo del *CdT*, los caballeros se ven atormentados por él en este lago.

“Y llegado (Cirongilio) más cerca vio una cava muy profunda que cercava el castillo al derredor, y lo baxo d’ella estava lleno de fuego, y tan grandes eran las llamas que el humo subía que penetrava la región del aire, inficionándolo con un olor sulfúreo y hediondo.” (*CdT*, I, cap. XVI, 61)

¹¹⁷ En la quinta fosa del octavo círculo, los demonios están armados con horquillas con las cuales arponean a los condenados quienes deben permanecer hundidos en pez hirviente. DANTE ALIGHIERI. *La divina comedia*, canto XXI, 104-107.

Los caballeros atormentados por el fuego profieren dolorosos gemidos en una descripción casi dantesca.

“En el fuego estaban muchos cavalleros abrasándose en bivas llamas, y jamás se acababan de quemar, antes sus dolorosos gemidos y angustias hazían sonar en los aires bozes de diversas maneras y lastimosas.” (*ibidem*)

Al igual que el fuego, el color negro en las aguas significa la posibilidad de sufrimiento o muerte en un entorno donde impera el caos.

“E luego las dos sierpes, tomando cada una su donzella, abriendo unas desmesuradas bocas las tragon, y dando un furioso bramido se dexaron caer en el río cada una por su parte; y luego el agua d’él se paró la más negra cosa del mundo, y luego se empeçó a rebolver muy bravamente, haziendo y levantando mayores ondas que la mar cuando más es acompañada de fortuna y tempestad. Y no tardó mucho que las dos torres y la puente se empeçaron a mover (...) hasta ser juntamente todas hundidas en aquel tempestuoso y tenebrosos río.” (*ibidem*, III, cap. XXXII, 349).

De la misma forma que un gigantesco monstruo, el río se ha engullido las construcciones en una especie de remolino, provocando la modificación del paisaje. El caballero Colimandro, compañero de Cirongilio, sorprendido, ha sido testigo de este espectáculo donde las aguas han hecho desaparecer el hechizo (*ibidem*, cap. XXXI, 348-349).

Como se ha anticipado, el río suele tener sus aguas encantadas y da al caballero grandes sorpresas, de esta manera sufre Palmerín los embates de un encantamiento.

“desató la barca e metióse dentro e tomó un remo que en ella estava e començó de remar e yrse por el río. Mas allí fue la cuyta, que las ondas d’él se començaron a alçar muy altas; por grande fuerça que Palmerín tenía, no se podía valer, porque un pescado muy grande de estraña manera le quería trastornar la barca.” (*PdO*, cap. LXIV, 216).

En la aventura el caballero enfrenta a un ser monstruoso y a, su vez, debe sobrevivir a la furia de unas olas que hacen peligrar su vida, producto todo de un encantamiento con el que Palmerín acabará. El obstáculo para llegar al objetivo es el agua, cruzarla significa arribar al centro del encantamiento; en estos casos, el espacio acuático es una barrera para alcanzar el punto central de la aventura. El cruce se realiza luego de que le fueran revelados su identidad y origen, el río permite purificarlo de la existencia anterior y acceder a ésta nueva que se le ha manifestado; el espacio acuático resulta acceso, pero también obstáculo y prueba: la revelación exige demostración de heroísmo y el río es el instrumento para arribar y concretar la aventura.

Se han examinado las diferentes formas en que el medio acuático participa del quehacer de los encantadores, a través de los ejemplos hallados puede observarse que es: **hogar** (*Baladro*), **obstáculo** (*PdO*, *BdG*, *CdT*) y **espacio de desaparición** (*CdT*).

Lagos y lagunas tienen una naturaleza doble: por un lado, son moradas de seres feéricos, como la Dama del Lago, asociado esto con los orígenes del héroe y, por otro, el lago aparece como espacio de muerte con un sustrato clásico que remite a la laguna Estigia o con la mención del fuego y olores sulfúreos que encuentran su referencia en el Infierno; el caballero es sólo testigo de lo que ocurre en sus aguas y no queda atrapado en ellas; en estos casos el lago se inserta en las aventuras del caballero como escenario de algún mensaje profético, como ya se ha podido observar.

Los ríos, contrariamente a los lagos, se manifiestan en constante movimiento que obstaculiza el paso del caballero, sus aguas procuran hacerlo desaparecer para evitar que acabe con el encantamiento; el héroe se ve sometido al poder mágico de las aguas, padece los embates de sus olas, pero finalmente vence.

El espacio acuático sirve de instrumento a los diseños de los encantadores estableciendo límites que imponen desafíos al caballero andante.

Microespacios

Cueva

En reiteradas ocasiones, la cueva forma parte del bosque, sobre todo en las obras que aquí se estudian, sin tener siempre como referente la literatura artúrica¹¹⁸. Dicho antro cerrado contiene para el héroe los desafíos más arduos o las revelaciones que señalan su camino hacia la gloria, desciende a la cueva y allí deberá enfrentarse con los más terribles obstáculos; dicha catábasis tiene carácter iniciático, en la mayoría de los casos, la cueva presenta aventuras de esta índole¹¹⁹, como aquella en que Amadís llega a la morada de Arcaláus.

“Amadís descendió por las gradas, y fue adelante que ninguna cosa veía, y tanto fue por ellas ayuso que se falló en un llano; y era tan oscuro que no sabía dónde fuese, y fue assí adelante y topó en una pared, y trayendo las manos por ella dio en una barra de fierro en que estava una llave colgada y abrió un canado de la red, (...) y entró dentro por la cueva, su escudo al cuello, y el yelmo en la cabeça y la espada desnuda en la mano.” (*AdG*, I, cap. XVIII, 428-429)

No queda determinado si es una cueva o una cavidad construida, sin embargo, la aventura se produce al descender el héroe y encontrarse con el poder de Arcaláus quien por sus artes logra vencer a Amadís. La oscuridad del sitio se relaciona con la ambigüedad de su interior en el que la claridad de un hermoso palacio muestra el objetivo del mago: desconcertar a su contrincante. La iniciación se completa cuando Amadís es salvado por Urganda, al regresarlo a la vida: el episodio se constituye como un descenso a los infiernos. (*ibidem*, cap. XVIII-XIX)

El joven caballero domina el espacio luego de probar que es digno de ello; de esta manera, Palmerín enfrenta a la sierpe que vive en una caverna en la montaña de Artifaria.

“E quando parecía el alva del día él estava en lo más alto de la montaña, e miró bien a unas partes e a otras e vido la peña donde estava la fuente y en baxo d’ella la cueva de la sierpe. Él se fue aquella parte e metióse entre las espessas matas por ver la sierpe quando saliesse.” (*PdO*, cap. XVII, 61)

¹¹⁸ En su mayoría, los espacios de prueba y de revelación para los caballeros de la Mesa Redonda son construcciones o espacios abiertos. *Lanzarote del Lago*: la corte submarina de la Dama del Lago, I, cap. XV, 123; el Castillo de la Guardia Dolorosa, I, cap. XXIV, 208; el Valle sin Retorno, III, cap. XCV, 847; el cementerio en el que Galván y Héctor reciben un mensaje profético sobre las aventuras del Grial, IV, cap. CXXXVI, 1179; para citar algunos ejemplos.

¹¹⁹ “El misterio de la iniciación descubre gradualmente al neófito las verdaderas dimensiones de la existencia: introduciéndolo en lo sagrado, el misterio le obliga a asumir la responsabilidad del hombre.” MIRCEA ELIADE, *Mitos, sueños y misterios*, 218. En la literatura que se examina en este trabajo, la iniciación del joven se produce cuando, venciendo los obstáculos que presenta la aventura, logra obtener la revelación de su futura gloria: anunciada a través de mensajes proféticos, obteniendo armas mágicas o combatiendo con terribles monstruos.

El sitio está siempre oculto, escondido, es hallable sólo para el caballero; la bestia está puesta allí por las hadas de la isla de Carderia para guardar la fuente del agua curativa¹²⁰, Palmerín va a combatir con este monstruo a fin de conseguir algo preciso; sin embargo el obstáculo no sólo es el ser que existe allí, sino también su propio miedo.

“Palmerín estuvo esperando qué faría [la sierpe] e no tuvo tanto coraçón que no huviesse gran miedo pensando de no poder acabar aquella aventura.”
(*ibidem*)

El joven caballero mata a la sierpe y consigue el agua tan deseada, la caverna contiene el primer obstáculo mágico al que se enfrenta Palmerín, su iniciación se completa cuando las hadas lo ungen con diversos poderes¹²¹. En este caso, la cueva es hábitat del monstruo, dominio que es ganado por el valor del héroe, ya que las hadas deciden hacer desaparecer el lugar, luego de que el joven obtuviera el líquido tanpreciado (*ibidem*, 63).

La cueva es un lugar oscuro, de difícil acceso y con una entrada sólo para los elegidos. Renè Guenón explica que el viaje subterráneo es el acceso que antecede a la llegada a la caverna (*apud Símbolos fundamentales de la Ciencia Sagrada*, 173-180). En el caso de los libros de caballerías es frecuente que la vegetación espesa o el bosque sean un émulo de ese sendero laberíntico y oscuro.

“a gran priessa se metió por entre aquellos grandes xarales, (...) y no le fue poco alibio yr a pie porque allende de que el camino estaua tan espesso que a cauallo no se podía caminar (...). Y assí fue por aquellos espantables bosques” (*BdG*, I, cap. II, 6).

El camino es prácticamente inaccesible, el caballo no puede transitar y el joven príncipe deseoso de salvar a su amigo apenas logra vencer los obstáculos del sendero. La caverna es hallada por ambos, sin embargo, sólo uno puede entrar.

“Y tomándose por las manos se començaron a llegar a la boca de la gran cueua, la qual estaua tan oscura que gran temor ponía a quien la mirasse, mas aquellos tan esforçados príncipes se llegaron a ella sin algún temor. Y entrando por ella no vuieron dado diez passos, quando Arsileo, sin poderlo resistir, fue hechado fuera mal de su grado, y por más que lo procuró, nunca pudo tornar a entrar.” (*ibidem*, 7-8).

Un sentimiento de zozobra y miedo invade el espíritu de estos jóvenes, pero Belianís es el que debe cumplir con las pruebas y acabar con los encantamientos luego de los cuales tendrá acceso al mensaje profético.

“como el príncipe Belianís entrasse por la cueua, a poco rato después que de su primo fue apartado, començando a atinar por aquella oscura cueua, fue dando de vn cabo en otro, hasta vna gran sala en la qual vn padrón con vnas letras arábigas, a la luz de vnas finiestras que en la sala estauan, vio, y llegándose a ellas por ver lo que dezían, vn disforme gigante se le puso delante, el qual trayá asido por una traýlla el disforme oso.” (*ibidem*, 8)

¹²⁰ Las diferentes características de los monstruos en las aventuras mágicas y maravillosas serán examinadas con detenimiento en el capítulo IV de esta misma Parte.

¹²¹ Ver Tercera Parte, cap. I.

El combate se presenta como condición ineludible para poder tener conocimiento del mensaje del padrón, el joven debe demostrar que es un guerrero digno; la lucha es desigual ya que el gigante va acompañado del oso que atacara a Arsileo y también buscará dañarlo; sin embargo, los encantamientos terminan al extraer el príncipe la espada y entonces su compañero puede entrar. Belianís obtiene su primera espada, de origen mágico, en esta aventura iniciática. Allí, además, conoce a la infanta Aurora, protegida de la sabia Belonia.

En algunas oportunidades, el héroe es conducido hacia la cueva, como don Duardos en la búsqueda de su perro Mayortes.

“don Duardos caualgó y fuese apriessa tras los cieruos e Clodio tras él e por mucho que don Duardos se apressuraua de andar no los pudo alcançar (...) caminó don Duardos toda la noche tras ellos(...) e ya que el alua venía, vido don Duardos entrar al can y a los cieruos en vna cueua. Mucho fue ledo don Duardos y como llegó allí, apeose muy prestamente porque la boca de la cueua era pequeña.” (*Prim.*, I, cap. LXXX, 363)

El caballero hallará en este lugar a la infanta Olimba y a sus hermanos, pues él ha sido conducido hasta allí por necesidad de estos personajes. El espacio es nuevamente recinto de la aventura maravillosa, sorprendente, que encierra también una revelación para don Duardos: su amor por Flérida.

La cueva es el ámbito de la revelación heroica, es el continente de una transmisión maravillosa cuyo contenido pone en funcionamiento los resortes para próximas aventuras que conducen al joven no sólo a obtener el reconocimiento de sus pares, sino también al camino del autoconocimiento. Don Duardos se ve comprometido, a petición de unas monjas, en una aventura extraña que lo lleva a un inusitado encuentro. El acceso a la cueva, si bien no es difícil, tampoco resulta sencillo.

“Sabed, señor, que aquí ay un corral dunos árboles muy fermosos que dan mucha fructa en su tiempo y en todo este monesterio no ay cosa más deleytosa, sino que en él ay vna cueua muy espantosa e cada sábado a ora de bísperas sale vna dueña muy fea e trae en la mano vna espada muy rica e, si aquella dueña falla alguna monja en la huerta, va a ella con la espada de llano que da con ella en tierra (...) e después tórnase a meter en la cueua llorando fieramente.” (*ibidem*, cap. LXXI, 328)

La imagen grotesca del personaje femenino disminuye la tensión del conflicto, no es una sabia ni una aparición monstruosa, sino una mujer que, como una campesina que cuida sus plantaciones, echa a los invasores. Sin embargo, don Duardos consigue entrar y la dueña huye de su presencia hasta que el caballero la alcanza.

“E mientras más entraua por la cueua, mayor peligro sentía don Duardos, que era muy oscura e no veya cosa e parecía que de todas partes lo ferían e le querían forçar de le tornar atrás.” (*ibidem*, 329)

El interior de la cueva parece tomar vida durante el pasaje que don Duardos¹²² debe transitar, los obstáculos se manifiestan a lo largo del camino, sumado a ello, la lucha que le presenta la mujer, pero el caballero sigue convencido y aferrado a su extraña guía.

¹²² Para el desarrollo de las aventuras maravillosas de don Duardos, MÓNICA NASIF. “El derrotero mágico y maravilloso de Don Duardos en el *Primaleón*”, en *Estudios críticos de Literatura Española*, 133-141.

“E assí fue que a gran afán la vieja e don Duardos salieron de la escuridad de la cueua a vn gran palacio labrado a marauilla y estaua muy claro e como la vieja allí se vio, començó de dar bozes que la socorriessen e luego salió de otro palacio muy rico vn caballero armado” (*ibidem*).

El espacio se transforma al hallar unas construcciones lujosas¹²³ cuya característica primordial es la claridad, curiosamente de una de ellas sale un caballero quien, entre otras armas, lleva un escudo con las figuras de dos doncellas y una de ellas tiene el rostro tapado: luego se conocerá su identidad¹²⁴. La luz en la cueva se relaciona con esta revelación parcial en la figura del escudo, la oscuridad del lugar y la claridad que provienen de las construcciones se conjugan en un signo revelador: don Duardos aún no conoce a la que será su dama, sólo le es anunciada a través de una imagen. Finalmente la dueña le otorga la espada al caballero por su gran virtud, ya que también libera de un encantamiento a dos hermanos¹²⁵. En la búsqueda del amor de Gridonia, la aventura de la cueva le señala, aún él sin saberlo, su futuro con Flérida; además obtiene un arma mágica que le proporcionará magníficas ventajas¹²⁶.

En la misma obra, Primaleón sufre la derrota en manos del gigante Gataru quien lo conduce a un espacio encantado.

“el gigante ganó por fuerça vn castillo que en la ysla auía bien fuerte e la dueña con su fija estauan allí y el gigante Eléus las ouo en su poder y por ruego de su muger no las mató, antes fizo vna morada para ellas, fuerte, al pie del castillo e metiolas allí y encantó aquella morada, por tal manera que ninguno pudiese entrar en ella que no fuese fuera de todo su sentido e así lo estaua la dueña e su hija e cerró la cueua con vnas puertas de alambre muy fuertes.” (*ibidem*, II, cap. CXXII, 565)

El lugar no tiene las características de las cuevas vistas, sino que se asemeja a una construcción, sin embargo podría tratarse de un sitio cavado en la tierra, de todas formas estamos frente a un espacio encantado que tiene el poder de transformar al hombre, hechizándolo. El hijo de Palmerín será engañado por el gigante Gataru y llevado con estas mujeres; Primaleón quedará adormecido para los avatares de la aventura errante y don Duardos será quien lo rescate¹²⁷.

En un plano que excede a la historia de los personajes, el autor de las *Sergas* se ve conducido hacia la cueva donde encuentra a Urganda.

“sobrenido con gran viento un turbón o remolino a aquella parte donde yo estava, levantando los pies del suelo, en aquella gran fondura me puso, sin que ningún daño recibiesse.” (*Sergas*, cap. XCIX, 534)

Montalvo ha recibido la orden por parte de Urganda de no continuar con la historia hasta que ella se lo indique, ya que la Encantadora no ve suficientes méritos en el escritor. Después de un tiempo ambos se vuelven a encontrar en esta especie de pozo, el cual guarda para el visitante inusitadas experiencias.

¹²³ Más adelante, en este mismo capítulo, se estudian los espacios construidos.

¹²⁴ La incógnita se devela con el encuentro entre don Duardos y Primaleón con motivo de la condición impuesta por la madre de Gridonia para obtener la mano de su hija. En ese enfrentamiento, Flérida, la doncella del escudo con el rostro tapado, detendrá el combate (*Prim.*, I, cap. LXXXIII, 374).

¹²⁵ Ambos hermanos habían sido hechizados por el duque de Burse, antepasado de Reynida. Ellos se habían enamorado de la hija del duque y éste, al enterarse, los paralizó con un hechizo del cual los liberaría el caballero (*Prim.*, I, cap. LXXXIII, 332-333).

¹²⁶ Los objetos mágicos se examinan detenidamente en el quinto capítulo de esta misma parte.

¹²⁷ La desaparición momentánea de uno de los héroes de la obra da lugar para que el principal adquiera relevancia o para que se defina quién es el mejor, como por ejemplo, entre don Galaor y Amadís, ya que Galaor desaparece por un tiempo en manos de Urganda (*AdG*, II, cap. LIX).

“no sé en qué forma al un cabo de los cuatro de aquel pozo una gran boca se abrió, de tanta escuridad y, a mi parecer, de tal fondura que con mucha causa se pudiera juzgar por una de las infernales.” (*ibidem*, 535)

La referencia al Infierno describe el entorno como algo siniestro, debido a la oscuridad no es posible saber qué haya en ese lugar y, al mismo tiempo, anticipa la aparición de una terrible bestia, una gran serpiente; curiosamente dos componentes importantes de la aventura iniciática: la cueva y el monstruo. Este descenso tiene como significado el replanteamiento de la ficción construida por Montalvo quien supuestamente la continuará, según el relato del maestro Elisabat; el paso de la inspiración a la memoria como fuente de la escritura se ha verificado a través de este viaje hacia el corazón mismo de la ficción amadisiana: la Ínsula Firme.

La entrada en la cueva es la catábasis del héroe hacia los espacios que le revelan conocimiento sobre su persona, una especie de segundo nacimiento que deriva en autoconocimiento y un enriquecimiento que lo impulsa a crecer en su existencia heroica, venciendo obstáculos que frecuentemente le provocan incertidumbre y, a veces, temor. En sociedades primitivas, la aventura iniciática consistía en ser deglutido por un monstruo para renacer a una nueva existencia (*apud* Mircea Eliade, *Mitos*, 239-249); en varias de las obras que aquí se estudian se hace referencia a la boca de la cueva y no a la entrada de la misma, posiblemente se hallen en esta expresión antiguos resabios de aquel rito de iniciación, así lo insinúa este fragmento de *Prim.* en el que uno de sus protagonistas emprende su primera aventura.

“don Duardos se armó de vnas armas que en el monesterio auía e se puso junto a la boca de la cueua e la donzella se salió fuera.” (*Prim.*, I, cap. LXXI, 328).

Como anteriormente se ha visto, Belianís nace a la vida heroica al entrar en la cueva y conocer su destino de grandeza.

“viole meter dentro vna boca de vna cueua.” (*BdG*, I, cap. II, 7)

El carro de la sabia Belonia que transporta a los caballeros malheridos desciende junto a la cueva de la maga, el mismo lugar donde Belianís tuviera su importante revelación.

“los grifos abaxaron junto a la boca de vna muy escura cueua, de la qual vna vieja a esta ora salió.” (*ibidem* cap. X, 52).

Lucidaner y Clarineo llegan a Troya donde tienen su descenso *ad inferos*, viaje subterráneo que los lleva a combatir por la hermosa Policena; la boca de la caverna parece estar animada por el fuego y el engullimiento.

“y a la ora abriéndose junto a ellos vna gran boca de fuego se lanço con él por ella adentro.” (*ibidem*, cap. LXIII, 376-377).

Sólo se han observado algunos ejemplos, tal vez haya una razón de uso lingüístico, pero no deja de ser bastante llamativo el empleo en las circunstancias citadas.

Las cuevas pueden ser las moradas de grandes sabidores, la infanta Melia de las *Sergas* ha decidido retirarse de la vida cortesana al enterarse a través de su poder profético de que el reino de Persia sería sojuzgado.

“mandó hazer aquella cueva que cerca della veis, donde es su abitación ; y después que a ella se vino y rompió sus vestiduras reales, nunca jamás quiso vestir otras, ni que persona alguna le fablasse, y come de las yerbas y raíces dellas, y según dizen passa su hedad más de ciento y veinte años.” (*Sergas*, cap. CI, 558)

Esplandián entra en la cueva para sacar los libros que estaban en poder de la maga.

“y luego entró dentro (...) y halló una cámara en cuadra muy bien fecha que tenía una lumbrera en lo alto, y en ella avía una cama fecha de los ramos de los árboles. E luego adelante avía otra cámara donde los libros estaban en tan gran número que él fue maravillado.” (*ibidem*, cap. C[X]III, 603).

La cueva encierra un tesoro, los libros, y Melia es su guardián; la referencia a la cueva como albergue de tesoros es de larga tradición, en este caso, es el refugio del saber mágico que trae como consecuencia el poder que da el conocimiento. En otros casos, además de ser el hogar de encantadores, dicho espacio es continente de mensajes proféticos para el héroe, como ya se ha podido comprobar¹²⁸; la cueva de la sabia Belonia acepta sólo a Belianís: es el ejemplo de una cueva encantada (*BdG*, I, cap. II, 7-8).

El espacio parece tomar vida por medio de los oficios de la sabia, actúa a través de los poderes de la maga para indicar que Belianís es el elegido, aún Belonia no aparece, pues el joven debe demostrar quién es; constituye el habitat del mago, pero también es obstáculo que el héroe debe vencer para que conozca su futuro promisorio.

La princesa Claridiana enfrenta a una monstruosa sierpe antes de poder entrar en el recinto de la maga Oligas, quien le dará las armas de la reina Pantasilea.

“E como quisiesse allegarse hazia la boca de la cueva, vio que salía por ella una muger vieja, (...) y la metió [a Claridiana] por la mano a dentro. Y baxando por una escalera a manera de husillo, anduvieron tanto que llegaron a una grande y hermosa quadra; la qual, dado caso que estuviesse debaxo de tierra, estava tan clara como si el sol hiriera en ella, por causa de una piedra muy grande que estava engastada en una pared, de la qual salía muy grande resplandor. Y parecía en medio de la quadra una mesa de alabastro muy blanco, encima de la qual estavan puestas unas armas con su espada.” (*CdF*, II, cap. XXVI, 219).

La luz destaca la funcionalidad del lugar, ya que éste contiene lazos que unen a la princesa con el destino del Caballero del Febo: las pinturas que allí se encuentran son el primer contacto entre Claridiana y el joven caballero. Las armas de la reina amazona convierten a la princesa en la heredera elegida para portarlas, la luminosidad del lugar implica la revelación del auténtico ser de la princesa.

El fuego es el que ilumina la cueva del mago Artidón, el lugar es escenario de su desventura amorosa, pues ama sin ser correspondido, el caballero Rosicler, hermano del Caballero del Febo, recorre la caverna.

“el Cavallero de Cupido [Rosicler] se despidió de los pastores. Y viendo las espantosas llamas que salían por la boca, bien sintió que no podía dexar de aver muy grandes cosas dentro. (...) pasó por el fuego adelante hasta que se

¹²⁸ Ver cap. II de esta misma Parte.

halló dentro de la cueva, donde ya el fuego no llegaba; mas dava tanta luz y resplandor que todo lo de dentro se vía muy claro. Y hazíase una calle angosta que iba labrada por la peña a dentro, que con dificultad pudieran caber por ella tres cavalleros juntos, y por lo alto era labrada la peña en arco, a manera de bóveda.” (*ibidem*, cap. V, 51)

Rosicler logra deshacer el encantamiento de Artidón debido a su condición de caballero enamorado, el fuego y la luz en este espacio de la aventura iniciática connotan la claridad que destacan la virtud del amor en el joven.

A través de este recorrido, pueden destacarse las siguientes funciones del espacio estudiado: **espacio iniciático: Prim., BdG, CdF, CdT, morada de monstruos: PdO, BdG y hogar de encantadores : Sergas, BdG, CdF.**

No pueden ignorarse las profundas huellas del espacio cristianizado¹²⁹ en la consideración de la cueva. Ubicación y funcionalidad están íntimamente ligadas en el devenir del caballero: el abajo la remite a los lugares infernales, refugio de criaturas monstruosas, pero también a su carácter maravilloso. El descenso trae como consecuencia la metamorfosis del héroe, la revelación de su plenitud ontológica, es la preparación para afrontar situaciones más comprometidas, no sólo con él mismo, sino también en empresas colectivas, como lo haría Cristo luego de bajar a los Infiernos. Sin embargo, debe observarse que en estas obras los tres conceptos: abajo-infierno-magia están sutilmente relacionados, si bien el quehacer mágico en las obras que aquí se estudian está supeditado a los designios de Dios. Es indudable que persiste la asociación entre la magia y el demonio, ya que subsiste la relación abajo/lugar mágico. En el *Baladro*, la cueva se convierte en tumba para el mago artúrico, lugar apropiado para el hijo del diablo quien traicionado por la Dama del Lago muere encerrado por los encantamientos que la doncella aprendiera de él mismo. En esta obra la relación abajo/infierno hace referencia inmediata a los seres demoníacos; desde el comienzo, se habla del descenso de Jesús y de la prisión del Diablo.

“Jesús Nuestro Salvador, bajó a los infiernos (...) dejó ligado y reatado a Satanás, causador y perpetrador de los males, en prisiones muy fuertes en lo profundo del infierno bajo firmes cerraduras.” (*Baladro*, 19)

El Diablo queda indudablemente relegado a las profundidades, sin posibilidad de redención alguna: el abismo eterno relacionado con la gravedad de su pecado.

Merlín¹³⁰ sucumbirá en el interior de una cueva, prisionero de sus propios deseos, sin embargo, el lugar tiene la apariencia de un sitio agradable.

“Y cuando llegaron a la cueva hallaron una puerta de hierro que parecía que hacía muchos años que no se abría, y la abrieron y entraron dentro y hallaron aquel lugar tan rico y hermoso que no hay hombre que lo pudiese contar.” (*ibidem*, cap. XL, 452)

Esta especie de lugar que participa de ambas naturalezas demoníaca y paradisiaca, será el fin para el mago, su prisión transformará el espacio en un hábitat infernal.

¹²⁹ “El mundo se ordenó como se ordena la portada gótica de una catedral o de una iglesia, en la que en lo alto y en medio está Dios rodeado de un coro de ángeles, como los santos y los justos haciéndole la corte; debajo quedan los mortales y en la parte inferior o acechando desde rincones, los espíritus malignos, que tienen formas horribles y repelentes o, por lo menos, enigmáticas”, JULIO CARO BAROJA. *Las brujas y su mundo*, 99.

¹³⁰ Para el “pecado” de Merlín y su posterior condena, MÓNICA NASIF. “La historia del mago Merlín desde la perspectiva demonológica de la Baja Edad Media”, 117-124.

“Un poco después de hora nona dio Merlín un gran baladro y un gemido tan espantoso, que Bandemagus tuvo gran miedo; y al cabo de una pieza habló no en voz de hombre, mas de diablo.” (*ibidem*, cap. XL, 463).

Es innegable que la cueva es el espacio privilegiado del quehacer mágico y de la aventura maravillosa; el caballero incursiona en sus misterios para alcanzar su condición de héroe y de elegido.

Montaña

Montaña y cueva están íntimamente relacionadas por ser ambas símbolos del crecimiento espiritual: la primera por concebirse como preparación, y la segunda como recinto de la revelación de la identidad, parcial o total¹³¹. Dichos ámbitos son escenarios de la aventura iniciática, la cual, como un privilegiado bautismo, abre al joven las puertas a la heroicidad.

El ascenso a la montaña está frecuentemente al comienzo de la vida heroica, cuando el joven debe afrontar y probar que es digno de ser el elegido, cuando enfrenta el desafío no sólo en su provecho, sino también en el de sus pares. La subida exige un esfuerzo mayor, pero el joven Esplandián logra llegar a la Peña de la Doncella Encantadora y alcanzar su secreto.

“Entonce Esplandián tomó su yelmo y escudo y algo que comer pudiesse, y con el pedaço del remo en la mano subió por la peña arriba; y no pudo tanto andar que antes no le convino descansar y comer.” (*Sergas*, cap. I, 121)

Después de ser armado caballero, el hijo de Amadís obtiene en la Peña la espada, pues su condición así lo exige, y el mensaje profético deja deslizar el hecho de que se enamorará de la princesa Leonorina. Las dos condiciones de todo caballero se vislumbran en esta aventura: gran guerrero y leal amante.

La empresa que aguarda al joven héroe en la cima es, en reiteradas ocasiones, peligrosa, con riesgo de perder la vida; como Palmerín quien asciende a la montaña de Artifaria impulsado por el deber de obtener el agua curativa para el rey Primaleón.

“y él encomendóse a Dios e començó de subir por la montaña; mas luego le anocheció. La luna fazía clara, por donde él no dexó de yr su camino; (...) E quando parecía el alva del día él estava en lo más alto de la montaña, e miró bien a unas partes e a otras e vido la peña donde estava la fuente y en baxo d’ella la cueva de la sierpe.” (*PdO*, cap. XVII, 61)

Sólo, sin compañía alguna, llega a su destino y logra vencer al monstruo¹³². Es la primera aventura maravillosa que tiene el joven príncipe; aún sin conocer su ascendencia, Palmerín demuestra sus virtudes caballerescas: la montaña es el marco de la lucha, a plena luz, el triunfo del joven se produce en completa soledad, ha sido probado su valor; las hadas le otorgan sus dones, pues su espíritu guerrero así lo merece, aquí la cueva es el lugar que encierra el peligro, pero también el inicio del camino a la gloria; acceder a ella y vencer a la bestia es un ascenso a la fama y la preparación para el encuentro con su amada Polinarda.

¹³¹ Montaña y caverna son símbolos de los centros espirituales. El desplazamiento hacia “adentro” en el caso de la caverna se produjo cuando la verdad debía ser revelada a unos pocos. De ahí que los santuarios iniciáticos se establecieran en las cavernas. *Apud* RENÉ GUÉNON. *Símbolos fundamentales de la ciencia sagrada*, 186-189.

¹³² Para el desarrollo de la aventura de Palmerín en la montaña de Artifaria. MÓNICA NASIF. “Iniciación y heroicidad: Palmerín de Olivia y el mito del dragón”, 181-188.

Como se observó, de la misma manera que la cueva, la montaña es recinto de revelaciones; lograr el ascenso implica un enriquecimiento interior que irá desarrollándose a medida que las aventuras se vayan sucediendo.

En ciertas ocasiones, el acceso es obstaculizado mágicamente, como en la aventura de Finea y Tarnaes; don Duardos se ve impedido de rescatar a Tarnaes.

“Don Duardos con gran corazón tornó a subir por la montaña e como llegó al lugar de do tornaron a Belagriz, aquella espantosa tempestad tornó a venir, mas él no dexó de subir adelante e mientras que más subía en lo alto de la montaña, mayor era la tempestad [*sic*], e dígovos que no ouiera cauallero en el mundo que tal pudiera sufrir, mas él se esforçaua tanto que con gran afán fue en lo alto de la sierra e, como allí fue, todo el mal tiempo que fazía cessó e a don Duardos le conuino de folgar vna pieça porque era muy cansado.” (*Prim.*, II, cap. CXLIV, 675-676).

Debido a los encantamientos hechos por el padre de Tarnaes, el rey Briseo, sólo el mejor caballero podrá acceder a la cima y don Duardos ha demostrado serlo a lo largo de todo su derrotero, no así Belagriz¹³³ a quien no le será permitido llegar. La integridad espiritual completa la excelencia del caballero; la montaña es el símbolo del triunfo interior, del ascender sin concesiones.

En ciertas ocasiones, las montañas son el refugio de horribles criaturas a las cuales acude el demonio para cumplir con su cometido.

“Y queriendo cumplir lo que avía pensado, fuesse para los desiertos de África, y de lo más alto y fragoso del monte Atlas sacó un animal llamado fauno.” (*CdF*, III, cap. XIV, 151).

Además de hacer mención del lugar como morada del monstruo, existe también el sentido de alejamiento y de dificultad: el término “fragoso” hace alusión a lo inaccesible del sitio. El espacio montañoso siempre está alejado de la ciudad, de alguna manera la cima es el refugio de aquello sólo alcanzable para el héroe y no para cualquier mortal.

La isla contiene a veces una montaña o peñasco al que el héroe debe ascender para acabar una aventura, es el ejemplo de un espacio dentro de otro que se levanta como centro; en este caso, allí se halla la boca de una cueva. Ciertamente, el episodio es una aventura iniciática con todos sus elementos, la disposición de los espacios manifiestan una iniciación progresiva que culmina con el triunfo del héroe sobre los encantamientos de la cueva (*apud* R. Guénon. *Símbolos fundamentales de la ciencia sagrada*, 66-71). Cirongilio, aún no de Tracia, pues no le ha sido revelado su origen, es el señalado para acabar con las maravillas y así poder rescatar a Quisedel, el Cavallero de la Roca, para ello es preciso ascender la montaña.

“y por ella subiendo vinieron en la cumbre de un altíssimo peñasco que en medio de la isla se hazía, del cual se devisava grande parte de la mar; y en lo más alto d’él se abría una boca tan redonda que bien parecía fabricada de buen artifice.” (*CdT*, II, cap. XXXV, 240)

Tres espacios se asocian en forma concéntrica para ser escenario del acontecer; como ya se ha observado los tres se complementan en su valor simbólico: isla/refugio-aislamiento, montaña-ascensión espiritual, cueva-revelación. Cirongilio logra vencer todos los obstáculos y desencantar al Cavallero de la Roca. El lugar maravilloso está separado de la corte de Verla y son conducidos hacia la

¹³³ Don Duardos es el perfecto caballero, el que porta todas las cualidades: ser excelente guerrero y leal amante; por el contrario, Belagriz engaña a Paudricia, hermana de Tarnaes, al tomar la identidad de don Duardos, convirtiéndose en un mal caballero (*Prim.*, II, cap. CL).

isla por un batel mágico; al llegar deben subir por una alta roca y así llegar a la cueva. La ascensión resulta favorable para Cirongilio y Alcís, ambos demuestran ser dignos de la aventura, pero uno solo podrá entrar en la cueva y ése es Cirongilio, el elegido para acabar con los encantamientos. La cima es alcanzada por los dos que gozan de excelentes virtudes, sin embargo, siempre uno es el mejor, es el señalado por el agente de la maravilla. La cueva, como símbolo de lo oculto, tiene guardado su tesoro para el joven Cirongilio¹³⁴.

La ascensión es la conexión con lo altamente espiritual, quien llegue a la cima es el depositario de los valores que el poder mágico exige para aquel que sea el elegido; el joven héroe debe demostrar la propia superación espiritual, sólo de esa manera podrá acceder a la maravilla. La montaña es el símbolo de la evolución interior que el caballero manifiesta al llegar a la cúspide.

Fuente

Frecuentemente, la fuente se halla en el bosque y es testigo del encuentro con lo maravilloso. Ésta puede ser un simple manantial que cruza el camino del caballero andante o una construcción fastuosa. En las *Sergas*, el hijo de Amadís junto con Frandalo hallan la Fuente Aventurosa “que es entre la villa y Thesifante, que por maravilla es tenido cuando en ella aventuras faltan” (cap. LXXII, p. 418). Lugar de aventuras, la fuente brinda también la posibilidad al caballero de demostrar sus cualidades.

“Frandalo se metió al camino y Esplandián empos dél, y anduvieron fasta que el alva quería romper, que junto con la Fuente Aventurosa se fallaron; la cual estava metida entre quatro padrones de cobre dorados, que cada uno dellos tenía en sí letras muy fermosas, de las cuales y de la causa porque allí fueron puesto[s] se dirá en su tiempo. E como allí llegaron, que aún el día del todo no era venido, vieron en ella una claridad que les mostró cómo encima de los padrones estava travado un paño de oro muy rico, y debaxo dél una donzella, que de una cama de seda se començava a levantar y se vestía, a la cual guardavan veinte cavalleros muy bien aparejados de armas y también de cavallos, que ya cavalgavan; y tenían para la donzella aparejado un muy hermoso palafrén ricamente guarnido. Cuando Frandalo assí los vido, que delante iva, dixo a Esplandián:

— ¡Ea, señor, que esta es la caça a que vos sois aficionado!

Entonces se fueron contra los cavalleros al más correr de sus cavallos.

(...) los golpes que Esplandián dava no se pueden ni deven creer, pues que persona que mortal fuesse nunca tales los dio.” (*Sergas*, cap. LXXII, 418-419).

En la Fuente Aventurosa encuentran a la infanta Heliaxa, a quien habían salido a buscar. El episodio queda suspendido, ya que no se relatan las maravillas de la fuente, sino hasta el capítulo CXXV. Lo que ciertamente puede observarse es que la construcción tiene padrones con inscripciones que se revelarán cuando fuere necesario; Esplandián vuelve al lugar y, junto a su compañero, son testigos de extraños sucesos.

“E yendo hazia la fuente, siendo ya cerca, vieron echada en la cama una serpiente muy grande, y como los vido levantó la cabeça dando silvos; mas los cavalleros fueron al más ir de sus cavallos contra ella por la herir. E la serpiente se levantó y començó de huir a unas peñas que cerca de allí

¹³⁴ Para conocer el desarrollo de esta aventura y su pertinencia en la trama narrativa. JAVIER GONZÁLEZ, “Pertinencia formal y funcional de la aventura maravillosa en los libros de caballerías: *Cirongilio de Tracia*, *Primaleón*, *Las Sergas de Esplandián*”, en *Nuevos estudios sobre literatura caballeresca*, 111-159.

estaban; e los cavalleros la seguían muy bravamente (...) Cuando la serpiente se vio aquexada començó a dar grandes gritos que pare[s]cía[n] de muger que cuita oviesse; e luego salieron de la montañia quatro cavalleros bien armados en hermosos cavallos.” (*ibidem*, cap. CXXV, 649-650)

Los caballeros que la guradan se refieren a la serpiente como la “doncella”¹³⁵, mención que manifiesta la intervención de la magia; la infanta Melia es la causante de estas maravillas, así lo refiere Belleriz a Esplandián y a sus compañeros; inmediatamente una curiosa aparición llama poderosamente su atención.

“E queriendo passar adelante miraron la fuente, y vieron cómo un cavallero armado de hermosas armas dava a beber en ella a su cavallo (...)” (*ibidem*, 650).

El caballero combatirá con sus contrincantes hasta el momento en que deban luchar con las espadas, entonces se marchará. A continuación, se escuchan voces de socorro.

“Y entrando en las primeras matas vieron venir una muger desnuda y descabellada corriendo, dando bozes, y un gran león tras ella que a vista dellos la alcançó y con sus fuertes uñas la abrió toda por las espaldas. Los cavalleros, aviendo della gran piedad, quisieronla socorrer y matar el león; mas él dio tan grandes bramidos que los cavallos huyeron con sus señores tan reziamente que en ninguna manera los pudieron tornar fasta muy gran trecho. Y cuando bolvieron ni hallaron el león ni la muger. (*ibidem*, 651)

Lugar de hechos maravillosos, la Fuente Aventurosa¹³⁶ es escenario para los episodios más extraños en cuyo desarrollo los caballeros prácticamente no intervienen, salvo en el rescate de la infanta Heliaxa, pues habían ido en su búsqueda. Por el momento, no les es permitido participar en ninguna de las aventuras de las que son testigos, sólo se manifiesta el poder de la infanta Melia. Según el deseo de Talanque, los caballeros vuelven a la fuente “porque tenemos desseo de nos hallar en esta tierra en algunas aventuras, que nos guicéis a tal parte donde las hallar podamos” (*ibidem*, 649). Curiosamente, la infanta Heliaxa es la mujer del infante Alforax, heredero del señorío de Persia, e hija del rey Anfión de Media; no es un hada, pero es un personaje lejano y exótico que proviene de Oriente y el estar en la fuente la convierte en un ser extraño.

Las aguas de la fuente pueden tener un alto poder terapéutico¹³⁷, como puede comprobarse en *PdO* con la enfermedad del rey Primaleón, su hija Arismena consulta a un mago.

“Ella fue muy cuytada y embió por un cavallero en las artes muy sabidor, e rogóle que le consejasse lo que faría para la salud de su padre. Él le respondió que no tenía remedio si no se lavasse con el agua de la fuente de la montañia Artifaria. Y esta fuente está en lo más alto d’ella, encima de una peña, e allí vienen quatro vezes en el año tres fadas de la ysla de Carderia a bañarse e coger las yervas virtuosas para ellas fazer sus encantamientos.” (*PdO*, cap. XV, 52)

¹³⁵ En *Prim.I*, cap. XXXV-XXXVI, Recindos encuentra en su camino una serpiente que en realidad es una doncella encantada.

¹³⁶ Entre los “mirabilia” de la materia artúrica, está la Fuente Peligrosa o Fuente del Pino, sitio de aventuras maravillosas que el caballero Calogrenant y luego Yvain probarán. CHRÉTIEN DE TROYES. *El Caballero del León*, 40, 44-47; también aparece en los *Mabinogion* en el relato “La dama de la fuente”. Dicha fuente es la Fuente de Barenton que se encuentra en el bosque de Paimpont-Brocelandia. La tradición dice que sus aguas curan la locura, también es la fuente que hace llover si arrojan agua sobre la roca que hay encima: es uno de los lugares sagrados de la mitología celta. *Apud* JEAN MARKALE. *Pequeño diccionario de mitología celta*.

¹³⁷ En el relato irlandés de la batalla de Mag Tured se trata de una fuente de salud donde se sumerge a los heridos de los Tuatha De Danann, a fin de que sean curados y queden aptos para el combate a la mañana siguiente. Esta fuente contiene gran número de plantas curativas o medicinales; Diancecht, el dios médico, ha puesto allí un plantón de cada una de las hierbas que crecen en Irlanda.” J.CHEVALIER. *Diccionario de símbolos*, 515.

Las hierbas están muy relacionadas con la llamada *magia naturalis*, la cual se ha tratado en el primer capítulo de esta tesis. El conocimiento de los poderes de las plantas está íntimamente asociado con la figura de la bruja y su capacidad de manipular las hierbas.

Además de ser portadora del agua curativa, la fuente adquiere un simbolismo espiritual en la iniciación del joven: Palmerín nace como héroe en esta aventura y recibe su bautismo como tal a partir del agua de la fuente, ya que, de alguna manera, ésta lo inicia en la heroicidad, el simbolismo de la fuente o del manantial es el de la regeneración y purificación (*apud* J. Chevalier. *Diccionario de símbolos*, 515).

Como contrapartida, el agua de la fuente también puede ocasionar enfermedades.

“e falló una fuente pequeña e púsose de pechos e bevió mucha d’ella. E como la hovo bevido, luego començó a hinchar e paróse tan malo que si no fuera por un escudero que con él venía, no pudiera de allí moverse.” (*PdO*, cap. XLIV, 157)

Finalmente, Frisol¹³⁸ es curado gracias a un sueño que tiene Leonarda, hija de un labrador, en el que una dueña muy hermosa le indica qué hierba puede sanar el mal y así, el joven queda curado (*ibidem*, cap. XLV, 159-160).

El agua de la fuente, como se ha observado, produce variados efectos, uno de ellos es lograr que el que la beba quede inconciente a fin de que, de esta manera, conseguir lo que se desea; como le ocurrió al Cavallero de Cupido.

“Y beviendo della, aún no había acabado de matar la sed quando cayó en el suelo desacordado y fuera de sentido.” (*CdF*, II, cap. XIX, 169)

En este estado, el caballero es sumergido en la fuente¹³⁹.

“Y assí como el Cavallero de Cupido cayó en el suelo fuera de sentido, a un mesmo tiempo salió de la profunda fuente un monstruo marino muy grande, que tenía el cuerpo muy horrible, y espantosa vista y rostro de donzella (...) El qual, assí como salió de la fuente se llegó al Cavallero de Cupido, que estava caído en tierra, y tomándolo entre sus braços se sumió con él en la profundidad del agua, de tal manera que no pudieron ser más vistos, ni quedó más memoria dellos.” (*CdF*, II, cap. XIX, 169)

El lugar es en el reino de Fenicia, en las montañas donde moran unos salvajes, claramente la fuente está en un sitio apartado, lejos de toda civilización. El caballero es transportado a un mundo maravilloso en el que debe rescatar al príncipe Luzindo que ha sido hecho prisionero por el padre de la princesa Pinarda, ya que él había sido desleal a la joven y sólo podría ser liberado por el más leal amador (*CdF*, II, cap. XXVIII, 226-229).

“E assí, por su saber truxo al príncipe a esta su morada, y púsole en una quadra llena de fuego, donde estava quemándose y dando grandes gritos sin cessar un punto, y sin poder salir de la quadra.” (*ibidem*, cap. XXVII, 228)

¹³⁸ Frisol sufre una especie de lepra y como tal queda aislado de la gente y debe salir a pedir limosna. Tal vez deba interpretarse que la enfermedad es el castigo que el caballero debe padecer por el pecado de su padre el rey Netrido (*PdO*, cap. XLIV, 153-154).

¹³⁹ En *Jaufré* su protagonista es arrojado a una fuente por una donzella, el lugar es el Otro Mundo. “Lo han llevado, por medio de la fuente, hasta la mejor tierra del mundo, donde hay colinas, estepas y montañas, valles, cañadas y bellas llanuras, aguas, boscajes y prados, villas y castillos y ciudades.” (cap. XXII, 256)

A semejanza de la corte submarina de la Dama del Lago, en las profundidades de la fuente se hallan sorprendentes lugares.

“y passando con él aquel verde y florido llano, llegaron a unas grandes y muy altas rocas, de las quales era cercado todo aquel valle. Y avía en ellas una escalera de gradas labradas por la peña, por la qual subió la donzella al Cavallero de Cupido, hasta que fueron a entrar por una puerta, por la qual entraron a muchos y muy grandes aposentos, que el Cavallero de Cupido era muy maravillado de los ver, porque de más de ser labrados todos en la pared, le parecieron los más estraños edificios que más huviesse visto.” (*ibidem*, cap. XXVII, 229)

Otro mundo se despliega frente al sorprendido caballero que va a demostrar su fidelidad al terminar la aventura. Seres encantados le piden ser liberados sólo por su fortaleza de espíritu, el fuego puede ser su único enemigo, pero el joven héroe logra pasar sin perjudicarse. Como en otras aventuras, ésta contiene resabios del mundo feérico¹⁴⁰, pero no llega a serlo porque todo es producto de la magia: la princesa Pinarda comparte cierta semejanza con el hada, por su belleza, por su capacidad de metamorfosis y por su condición de amante; la fuente es el lugar donde se produce la maravilla.

Indudablemente, la fuente o el pozo son umbrales hacia el Otro Mundo, como se observó con los ejemplos mencionados; frecuentemente, en los libros que aquí se estudian, la fuente es producto del quehacer mágico, es obra del accionar del mago, ya sea como mero espectáculo (*Sergas*) o como prisión (*CdF*); por otro lado, deben tenerse en cuenta los atributos del agua que en ella se hallan, los cuales, en los ejemplos dados, son curativos o perniciosos para el caballero (*PdO*).

La aventura que protagoniza el Cavallero de Cupido, quien no es otro que Rosicler, hermano del Cavallero del Febo, es iniciática: la experiencia de demostrar ser un fiel amante, revela las condiciones de este caballero y su nobleza de espíritu, puede liberar al caballero desleal y logra recomponer los lazos que estaban rotos por la mentira de éste; además consigue ser intermediario entre el rey Sacridorio y Oriselva, ya que intercede para que los amores de ambos lleguen a feliz término. Después de una experiencia enriquecedora, de un desafío a sí mismo, Rosicler coloca cada pieza en el lugar que corresponde, el héroe iniciado auxilia a otros y para ello ha debido cruzar al Otro Mundo a través de la fuente.

Espacios construidos

El espacio construido¹⁴¹ queda socializado, pues es arrancado del afuera inhóspito y desconocido, se establece el orden frente al caos del espacio exterior. En las obras que aquí se analizan, las construcciones pueden contener las más variadas sorpresas para el caballero andante, diferentes a las que le depara el camino, ya que el lugar edificado frecuentemente lo detiene para honrar las cualidades que ha sabido demostrar, por petición de su dama o por obra de algún gran sabidor. Con respecto a las maravillas del espacio construido, generalmente se hallan ocultas: castillos siniestros, palacios de cristal en cuevas oscuras, torres en islas lejanas, jardines extraños que producen un triste encierro y puentes peligrosos, sitios que frecuentemente provocan en el caballero encontrados sentimientos que van de la admiración a la duda, de la posición defensiva a una ingenua confianza.

¹⁴⁰ “En algunas de las historias el pozo o fuente forma parte del fondo de la escena la primera vez que aparece la dama hada y sirve, quizás, para caracterizarla.” HOWARD PATCH. *El otro mundo en la literatura medieval*, 62.

¹⁴¹ “En la imaginación medieval existe una fuerte oposición entre la tierra desnuda y el espacio edificado. Se trata de una polaridad primordial en la organización de sus temas y el funcionamiento de su fantasía. El espacio construido y habitado (casa, castillo, monasterio) deja de ser un lugar como los demás. Una vez edificado, queda arrancado a la simplicidad apacible o terrorífica de la naturaleza.” PAUL ZUMTHOR. *La medida del mundo: representación del espacio en la Edad Media*, 89.

Macroespacios

Ciudad-corte

El centro de la ciudad es la corte, en ella se dan cita aventuras maravillosas que desafían el valor de los caballeros y los impulsan a grandes empresas delante del rey o del emperador, también se ve comprometida la belleza de las damas; la corte es el escenario de situaciones que se presentan para sacar al héroe de su estado de inactividad y arrojarlo al terreno de lo inesperado. En la saga artúrica es frecuente encontrar variados ejemplos: el caballero encantado en *Sir Gawain y el Caballero Verde*, hechizo hecho por Morgana para vengarse del rey Arturo y su corte, Gawain será el responsable de aceptar el desafío.

“¡Ahora, sir Gawain, pon atención, no te vaya a dominar el miedo, y te impida éste ir en busca de la empresa que has reclamado para ti! (*Sir Gawain y el Caballero Verde*, cap. I, 12)

En el caso de Gawain, el reto será para él, pues ninguno consiente en que el rey Arturo lo lleve a cabo y los caballeros de la Tabla Redonda aceptan el ofrecimiento del sobrino del monarca.

Lo maravilloso en la corte se manifiesta en forma espectacular y con la finalidad de establecer quién sea el mejor caballero o la más bella dama o quiénes sean los más fieles amantes; como en la corte del rey Lisuarte, donde se presenta una aventura extraña en la que Beltenebros y Oriana participan de incógnito.

“—Señor, la gran fama que por el mundo corre de los cavalleros y dueñas y donzellas de vuestra corte me dio causa desta venida por ver si entre ellos y ellas hallaré lo que ha sesenta años que busco por todas partes del mundo, sin que de mi gran trabajo ningún fruto alcançasse. Y si tú, noble Rey, tienes por bien que aquí una prueba se haga, que no será de tu daño ni mengua, dezirtela he.” (*AdG*, II, cap. LVI, 795)

El anciano escudero manifiesta su preocupación por no haber encontrado quién venza en la prueba, hace mucho tiempo que está en la búsqueda, pero nadie logra el triunfo; sin embargo, tiene la seguridad de conseguir que su peregrinar acabe en la corte de Lisuarte. Es indispensable pedir licencia al monarca para llevar a cabo la prueba, todos los caballeros, incluyendo el rey, tienen derecho a intentarlo, al igual que todas las damas; los mejores están allí, y el desafío es para todos. La extracción de la espada y el reverdecimiento de la corona, tópicos frecuentes en estas obras, son los logros que sólo Beltenebros y Oriana obtienen por ser los más leales amadores (*ibidem*, cap. LVII, 807, 809). La corte es el espacio de la exposición pública y del reconocimiento de los valores ante el rey y los pares.

En otra corte, esta vez en la del soldán de Babilonia, en la cual se halla Palmerín, se presenta la aventura del desafortunado infante Manarix quien osó engañar a la reina de Tarsis, la cual como venganza por abandonarla, le envía una curiosa corona.

“El Ynfante se partió luego e desde que llegó a su reyno no se acordó más de la Reyna (...) mas antes dende a poco tiempo se desposó con una Ynfanta, fija del Rey de Olicomed (...) La Reyna de Tarsis lo supo luego e pensó de morir con pesar, mas sofríose que no lo quiso dar a entender; e fue tanta la yra de su coraçón contra Manarix que embió luego por un cavallero, su

vasallo, que era muy gran sabidor en las artes e díxole que si él no fazía tal cosa por onde ella fuesse vengada de Manarix, qu'ella sería muerta. Él le prometió fazer tal cosa por onde él recibiesse la mayor cuyta que jamás cavallero avía recibido; e demandóle una corona (...). Él fizo tales encantamientos en ella quales nunca fueron fechos e díxole que la embiase a Manarix (...) e que le embiase a rogar que la pusiesse en la cabeça por amor d'ella. (...) El Ynfante recibió muy bien los mensajeros e pescudóles por la Reyna mucho, qué tal estava. (...) Quando el Ynfante vido la corona tan rica, pagóse tanto d'ella que luego la puso en la cabeça. E así como la puso encendióse todo de fuego, que le parecía que todo su cuerpo ardía en bivas llamas (...) no uvo cavallero ni escudero en todo su palacio que gela pudiesse quitar (...) acordaron todos de embiar a la Reyna a pidille por merced que uvisse piedad de Manarix, que así como le avía dado la pena que gela quitasse (...) La Reyna (...) respondió: —« (...) Sabed que vuestro señor no tiene remedio nenguno si no busca el más leal amador que hay en el mundo para que le quite aquella corona, que así como él fue desleal e por su deslealtad le fue dado aquel tormento, así la virtud de aquel que más leal en dicho y en fecho avrá en el mundo lo librare d'este tormento. Y esto fize yo porque todos vean la su desmesura e deslealtad e sea conocida la bondad de aquel cavallero que lo librare, porque todos se esfuerzen a amar lealmente e no fagan como él fizo.» (PdO, cap. LXXX, 268-269).

La reina aclara que el castigo debe exponerse como ejemplo, la corte del soldán será el escenario del fin de la pena, pero también quedará públicamente declarado quién es el más leal amador.

“E otro día después del comer el Soldán lo mandó venir ante él e salió su muger e Alchidiana e la fermosa Ardemia al palacio por ver aquella maravilla (...). Todos uvieron gran cuyta d'él porque tan gran ardor salía de su boca que parecía que todo el palacio se ardía; y él no parecía señal de quemarse.” (PdO, cap. LXXXI, 270)

Todos los caballeros de la corte del soldán prueban la aventura, pero ninguno logra triunfar, Palmerín, quien simula ser un caballero mudo, pues está entre moros y teme ser descubierto, espera hasta que todos hubieran pasado y pensando en su señora Polinarda, se atreve a probar.

“E como esto ovo pensado puso las manos en la corona e quitóla tan ligeramente como si encantada no estuviera; e luego se quitó todo el ardor e fuego de Manarix e de todo el palacio e vino un olor tan bueno que a todos enfrió e consoló.” (*ibidem*, 272)

Palmerín se halla en una situación difícil, ya que Alchidiana, hija del soldán, y Ardemia, hija del rey de Armenia, están enamoradas del joven. Debido a que Ardemia le recuerda a Polinarda, la doncella se confunde, pues Palmerín la observa, pero luego él ante los requerimientos de la joven mora, la rechaza y ella muere. Se comprueba con la aventura de Manarix la fidelidad del héroe, condición indispensable del caballero; Manarix es el caballero sin palabra, pero en un ámbito pagano; Palmerín, dentro de un contexto cristiano, es el perfecto caballero.

En la continuación de *PdO, Prim.*, una pareja de seres extraños, Camilote y Maymonda, llegan al palacio del emperador Palmerín.

“E sabed que con el emperador estauan muchos altos hombres que venían por lo ver por amor de la yda de Primaleón e todos eran tristes porque no sabían nueuas dél y estando todos, como vos dezimos, en el gran palacio entró vn escudero que traía por la mano vna donzella e ambos a dos eran tan feos que no auía hombre que los viese que dellos no se espantasse (...). E ambos a dos fueron a fincar las rodillas ante el emperador e todos callauan por ver qué demanda traían.” (*Prim.*, I, cap. CII, 467).

Primaleón, el hijo del emperador, se ha marchado de la corte, todos esperan su regreso, ha dejado un sitio vacío y tristeza en los caballeros, situación que se interrumpe momentáneamente gracias a la llegada de Camilote y su demanda. Ésta consiste en que él sea armado caballero por el emperador; Palmerín así lo hace y el caballero novel desafia a todos los caballeros de la corte a combatir por la belleza de su amada Maymonda, quien porta una guirnalda de rosas.

“—¡Yo quiero ver cuál cauallero será tan osado que de aquí vos quite esta guirnalda e sabed, señor emperador, questas rosas oue yo con mucho afán e peligro y entiéndolas agora de defender mejor que soy cauallero e demándovos licencia para estar en el campo que tenéys hecho para los caualleros, que vno por otro se combaten tanto quanto fuere mi voluntad e yo quiero tener conmigo mi donzella e veamos quién será tan ardido que la guirnalda de la cabeça le vaya a tomar!” (*ibidem*, 469).

Don Duardos, sin dejarse conocer, combate con Camilote y lo mata; sin embargo, Maymonda huye con la guirnalda, pero el caballero logra obtenerla y ésta es entregada al emperador; Palmerín se la coloca a su hija, las rosas tienen la virtud de acrecentar el amor “adonde lo auía” (*ibidem*, cap. CIX, 504).

Públicamente se reconoce que este caballero misterioso es el vencedor de Camilote y quien trae la guirnalda para la más bella. Don Duardos se mantiene oculto gracias a su yelmo, la exposición se produce por haber sido el vencedor, pero parcialmente y Flérída es elegida como la donzella más hermosa. Nuevamente, la guirnalda adornará los cabellos de la elegida por su belleza y el valor del mejor caballero quedará como ejemplo para todos.

“e como él yua por las calles, todos yuan a mirallo e dezían:

—Este es el buen cauallero que venció a Camilote e trae la guirnalda de las rosas. ¡Hágalo Dios bienandante!” (*ibidem*, 501).

Don Duardos ha demostrado sus cualidades de gran guerrero al derrotar a Camilote quien había vencido a valerosos caballeros de la corte del emperador, pero aún se verá comprometido con la presencia del espejo.¹⁴²

“Estando el emperador con sus altos hombres en su gran palacio muy ledos con las nueuas de Primaleón, entró en el palacio vna donzella ricamente guarnida e venían con ella dos escuderos e la donzella fue a fincar las rodillas ante el emperador (...) y le dixo:

—Muy alto señor, yo vengo a la tu corte con esperança que aquí, más que en otra parte, se acaban las estrañas auenturas como aquel que en el mundo no ouo su par en acabar los grandes hechos, si ya la tu ventura es mudada; en tu casa ay tales caualleros que passan de bondad a todos los del mundo, a ellos les conuiene de dar a cabo a los grandes fechos. Y esto dígolo porque yo traygo vn espejo, el más estraño que en todo el mundo ay, el qual agora

¹⁴² En el capítulo I de esta Tercera Parte se explica la procedencia del espejo.

no tiene ninguna claridad, antes es muy negro e feo e no puede él ser limpio ni tornado en su claridad sino en la mano de vn cauallero que sea estremado en bondad e, si tal cauallero yo hallase, yo sería de toda buenauentura e vos, señor, veríades grandes marauillas en el espejo.” (*ibidem.*, II, cap. CXXXVI, 585).

Las circunstancias en la corte han cambiado, pues hay noticias de Primaleón; la aventura del espejo es la que señalará al elegido por sus condiciones de perfecto caballero, ya que, además de otros éxitos, don Duardos rescatará a Primaleón de la Isla de Cántara. El espejo tiene la cualidad de mostrar a la amada del caballero y, con esto, comprobar su fidelidad. Por otra parte, don Duardos se descubre ante el emperador, deja que el monarca vea su rostro, pero no le revela su identidad, aunque Palmerín lo ve parecido a Agriola. Aquí, nuevamente, la aventura en la corte expone ante todos las virtudes del mejor caballero cuya próxima hazaña será recuperar al hijo del emperador (*ibidem*, cap. CXXX, 605-610).

Frecuentemente, el futuro héroe demuestra sus cualidades desde muy joven, inmediatamente después de haber recibido la orden de caballería, como en el caso de Palmerín (*PdO*, cap XVI), pero no es común que ocurra en un espacio público como es la corte; sin embargo, Cirongilio conducido a la corte por el gigante Epaminón, debe enfrentar una aventura maravillosa, luego que otros caballeros hubieron fracasado (*CdT*, I, cap. IX, 27-31). Es el primer desafío que tiene el joven, del cual sale exitoso, frente a la corte del emperador de Constantinopla, Corosindo, triunfo que provoca en el monarca favorables elogios.

“—Buen jayán, ya me parece que se van cumpliendo las razones que del infante me dixistes, y agora os tengo por muy verdadero e cierto que deve ser grande vuestro saber, porque estas señales me parecen muy bien y me hazen creer que será por él esta estraña aventura acabada.” (*ibidem*, 29)

Como ocurriera con don Duardos, Cirongilio ha probado ser el mejor de los caballeros que allí se encuentran, condición que lo llevará a liberar al padre de la infanta Palingea, el rey de Ircania, Circineo (*ibidem*, cap.XVI); pero, antes deberá rescatar a su padre Epaminón de la prisión del gigante Astromidar en la Ínsula Serpentina (*ibidem*, cap. XV). Desde aquí, Cirongilio comienza su camino de héroe que empieza en la corte del emperador: Un caballero anciano llega a dicha corte de Constantinopla con el fin de encontrar al mejor caballero y a la dama más hermosa, pues así terminarán sus padecimientos.

“Y fue que estando un día el emperador con otros grandes de su palacio en una hermosa sala, entró en ella un hombre de tan gran estatura que cuasi parecía venir de linage de jayanes, cubierto de vestiduras negras, y la barva tan larga que a la cinta le llegava, e muy blanca a maravilla; en la mano derecha traía un cofre muy pequeño, y en la izquierda un leoncito y una onça atados en una trailla. Y d’esta forma se puso ante el emperador de inojos.” (*ibidem*, II, cap. VII, 176)

El extraño personaje es Bradaleo, hermano del rey de Chipre, quien debe abandonar la corte por envidia de dos caballeros. Junto a su esposa Rocaima, hermana del rey, que era hermosa y deseada por otros caballeros, y a sus dos hijos decidieron exiliarse. Los dos caballeros, luego de matar al rey, asumen el gobierno y uno de ellos, Tectogaz será el que reine, éste desea eliminar a Bradaleo, ya que es el único heredero legítimo al trono; Rocaima experta en las artes mágicas le pide a su esposo que no debe presentar batalla, pues no le será favorable la fortuna; Bradaleo explica al emperador lo que ha hecho Rocaima para acabar con sus desgracias.

“encantó a los dos hijos que teníamos, el uno varón, dicho Bradaleo como yo, y la otra muger, y era su nombre Zariaspa; y al uno convirtió en león y al otro en onça, que son los que presente veis. E hizo assí mesmo por su saber una correa o cinta de tal manera encantada que no ay en el mundo quien la materia suya conozca ni entienda de qué es hecha, y ésta se han de ceñir los cavalleros que el aventura probar quisieren; y al que viniere justa, ésse dará fin al encantamento de su parte, y trayendo la mano muy mansamenmte a este leoncito por el lomo, será buelto en su humana forma. Assí mesmo hizo una corona de oro muy rica, y la donzella que en su cabeça la pudiere sufrir, dando un golpe a la onça con el espada del cavallero que oviere el león desencantado, assí mesmo será en donzella convertida, y el encantamento del todo acabado.” (*ibidem*, cap. VIII, 178-179)

Rocaima muere luego, pero logra advertir a su esposo que quien acabe con la aventura, restituirá a sus hijos al trono. Al aparecer la emperatriz, la onça tiene una extraña conducta que provoca su desmayo y el de las otras infantas, pero Bradaleo sospecha que finalmente los padecimientos acabarán. Los caballeros se suceden intentando ceñirse la cinta, pero sin éxito. La aventura espera al héroe que liberará a Bradaleo y a sus hijos, no sólo desencantará a los jóvenes, sino también les devolverá el trono. Cirongilio llega a Constantinopla junto con Alcís, su compañero de aventuras, luego de ser testigos de una inesperada presencia que provoca en el infante Alcís las siguientes palabras de admiración, las cuales tendrán su concreción en el éxito del desafío de Bradaleo.

“se sabe que las grandes y estrañas aventuras solamente son guardadas y concedidas a vos como al mejor cavallero del mundo.” (*ibidem*, 182)

Los caballeros de la corte llevan a cabo la prueba de la cinta en vano, el príncipe Polindo es el que consigue mayor éxito; sin embargo, Cirongilio será el que logre el triunfo.

“la ciñó tan ligeramente que todos fueron muy maravillados; y luego se allegó al león, que el cavallero anciano tenía de la trailla, que, olvidado de su natural braveza, halagándolo con la cola, se tendió a sus pies. El cavallero le començó a traer la mano por el lomo con mucha mansdedumbre; el león dio un bramido muy espantable, y fue convertido en un muy hermoso donzel.” (*ibidem*, cap. XII, 188)

El joven caballero, que aún no conoce su origen, manifiesta a las claras sus cualidades, Cirongilio deja al descubierto sus condiciones. El haber logrado el triunfo corrobora las palabras de Alcís y despiertan en el emperador una gran admiración que produce en el joven héroe una incómoda sensación (*ibidem*). A continuación se realiza la prueba de la corona en la que ninguna de las doncellas y damas, inclusive la emperatriz, logran triunfar, y la infanta Regia decide responder al desafío, prendada ya del amor de Cirongilio y viceversa.

“Estando assí la infanta (...) tomó la corona, y puesta en su cabeça, tan ligera se le hizo como si fuera de aire, e assí la tuvo por un espacio. Bien vio el anciano cavallero ser su aventura acabada” (*ibidem*, cap. XIII, 191).

Regia es la más favorecida para triunfar, la corte es el sitio público donde surgen los mejores entre los pares, la aventura maravillosa ha dado lugar al éxito de la pareja, aquella que dará origen a una nueva familia real.

Como ya se ha visto, la extracción de la espada es un motivo usual en esta literatura, en algunas oportunidades el caballero novel se ve comprometido a acabar con tal aventura, en esta oportunidad frente a la corte del rey Oliverio, como le ocurre a Rosicler. El joven, quien había ya

vencido a varios caballeros en la plaza, no tenía con quién combatir, sin embargo, un nuevo contrincante aparece.

“Y estando allí todos suspensos, por una parte de la gran plaza entró un grande y dessemejado jayán, armado de gruesas y resplandescientes armas, sobre un grande y furioso cavallo, que con ronca y sobervia voz venía diziendo que se apartassen. Traía a su lado una donzella en un palafrén, en traje muy estraño y diferente de aquélla; la qual venía muy triste y algo llorosa, como quien traía alguna quexa del gigante.” (*ibidem*, I, cap. XXXIII, 33)

La reina Julia se halla presa por dos jayanes y debe encontrar al caballero que la libere.

“por su arte forjó una espada, que de más de ser la mejor que en el mundo se hallara, ningún cavallero que la tome en la mano puede sacarla de la vaina que tiene (...) ni avrá ninguno que la saque sino fuere aquel cavallero que por su libertad se ha de combatir con los dos jayanes.” (*ibidem*, 34-35)

El joven caballero había demostrado ser un excelente guerrero, sin embargo, aún le esperaba algo más peligroso, el enfrentamiento con un gigante; en medio de la lucha logra sacar la espada de la vaina. El combate termina con la victoria de Rosicler.

“Fue tanto el plazer quel rey Oliverio y todos aquellos altos príncipes y cavalleros recibieron con la victoria de Rosicler, que en su vida fueron de cosa alguna más alegres.” (*ibidem*, cap. XXXIV, 46)

Como el desafío resultó ser un combate, la aventura se lleva a cabo fuera del palacio, siempre en presencia del monarca. Rosicler ha probado ser el mejor, reconocido por todos y ante todos, no sólo por su valor, sino porque ha sido elegido mágicamente. La demostración de su destreza y coraje le proporcionará el valor para enfrentar a los carceleros de la reina Julia. El joven caballero pertenecerá a partir de ese momento a la corte del rey Oliverio.

“—Seáis muy bien venido, cavallero; que grande ha sido el desseo que he tenido de os conoscer. A Dios plega que mientras yo viviere, nunca os vea apartado de mi corte, que por vos ha seído oy defendida la honrra della.” (*ibidem*, 51)

El hijo del emperador Trebacio y hermano del Cavallero del Febo se ha consagrado como el mejor caballero en la corte, ha concretado las palabras que Artemidoro le dijera al rey (*ibidem*, I, cap. XXXII, 19-21).

En *BdG*, el héroe se ve envuelto en una aventura maravillosa, por el accionar de la sabia Belonia, debe rescatar a la princesa Florisbella, pues el sabio Fristón ha urdido este artificio para poder secuestrar a la donzella y llevársela al príncipe Periano.

“tomando [Fristón] las cosas necessarias de su arte, en breue fue puesto en la gran ciudad de Babilonia y en medio de la plaza hizo parecer vna tienda, la más hermosa que jamás se viera, con tantas bordaduras por ella que gran plazer su vista daua, que como allí paresciesse mucha gente corrió por la mirar. Otros lo fueron a dezir al soldán, el qual con la princesa Florisbella su hija, y su muger la emperatriz Siluiana, salieron por la ver espantados de su riqueza y hermosura, mas a esta hora dentro se començó assomar tanta

diuersidad de música, que jamás cosa más dulce oyeron no faltando en ella muy suaues bozes que más la adornassen con tanto ruydo de rato a rato de trompetas bastardas que alguna batalla parecía quererse romper, donde después que vn poco de la música gozaron, de la tienda salieron quatro donzellas todas con largas ropas de brocado, vestidas tan ricas quanto otras ellos ouiesseen visto. Por la mano las traían quatro caualleros armados de vnas armas verdes por ellas pintadas muchas estrellas de oro, los yelmos traían puestos, todos parecían tam bien que de sí dauan gran contentamiento que, como saliessen derechos, se vinieron para la princesa Florisbella, que con su padre en la estrañeza de la tienda estaua hablando.” (BdG, I, cap. XLII, 237).

Belianís como el Cauallero de los Basiliscos, luego de haber participado en los sucesos acaecidos con el emperador Bandenazar (*ibidem*, cap. XL-XLI), se presenta ante el soldán de Babilonia en la tienda maravillosa y derrota a Fristón (*ibidem*, cap. XLI). Belianís debe mantenerse aún oculto ante el soldán y su amada Florisbella, así le indica la sabia Belonia al monarca; la princesa recibe un anillo de manos de Belianís, objeto que fuera de Bandenazar y que la protegerá de la magia de Fristón. Si bien, este acontecimiento se produce frente al soldán de Babilonia, queda circunscripto al rescate de Florisbella y a la derrota del mago, aparentemente no hay otros caballeros presentes; la valentía del joven es la que se expone para salvar a su dama de las trampas del mago; es una aventura cuya finalidad queda desbaratada por el arribo del Caballero de los Basiliscos.

Diferente es la presencia de la tienda de cristal la cual manifiesta una aventura que no sólo señala quién sea el mejor, sino también se legitima un linaje a través de un mítico pasado: la Guerra de Troya. En la corte del soldán de Babilonia se encuentran todos los caballeros discutiendo sobre el combate contra los hombres del Gran Tártaro y quiénes participarán en él. Sorpresivamente se presenta en escena la extraña tienda, maravilla hecha por el sabio Silfeno con algunos aditamentos del mago Fristón.

“vieron entrar por la puerta de la sala vna tienda, que toda de fino christal parecía, encima della venía vna fuente, que toda parecía manar sangre, quedando en vn muy claro vaso que del mismo christal se mostraua, hazía vn sordo y muy sonoro ruydo que en el corazón de los que estauan presentes causaua no pequeño temor. Venía encima della sobre vn pequeño chapitel, vn cauallero sentado, cuyo rostro por la linda infanta Policena fue conocido ser de aquel tan cruel y endiablado cauallero Pirro, que por su matador hera tenido y traía abiertos los pechos con vna daga, por cuya herida parecía salir la sangre que en la fuente daua; en la tienda venían quatro caualleros armados de vnas muy ricas armas negras sin ninguna otra pintura, con vnas señas de luto, de lo qual dentro de la tienda parecía vn teatro estar cubierto, y encima dél vna muy linda donzella de la figura de la linda Policena degollada, debaxo de la qual se mostraua vn sepulcro obrado de muy maravillosa manera, por él estaua atrauesada vna espada, que del vn cauo al otro tomaua, dentro de la qual vnas bozes muy espantables y dolorosas de rato en rato se oían, como de cauallero que se quexaua. A su lado, encima del mismo sepulcro venían la diosa Uenus con vna muy rica mançana en la mano, y por la otra, a su hijo Cupido, los ojos destapados, y mostráuase de la otra, vn muy valiente y esforçado cauallero que, por vnas letras que en el escudo traía, se mostraua ser el troyano Paris con vn arco en la mano, que mostraua auer hincado vna saeta dentro del mismo sepulcro (...) las figuras, avnque todas venían biuas, no parecían menearse más que si muertas fuessen, alrededor del altar donde la donzella venía muerta, estauan gran copia de dueñas y donzellas, cubiertas de muy largos y tenebrosos lutos, haziendo muy gran duelo y sentimiento, pues como de aquella suerte en la

sala entrassen, todos los caualleros se alborotaron, marauillados de ver cosa semejante.” (*ibidem*, II, cap. XLVII, 362-363)

La obra tiene un sustrato clásico que se concentra, sobre todo, en los míticos personajes que participaron en la guerra de Troya (*apud* Lilia E. F. de Orduna. “Héroes troyanos y griegos en la *Historia del magnánimo, valiente e invencible caballero don Belianís de Grecia* (Burgos, 1547)”, 559-568).

En la tienda de cristal se hallan las figuras de Policena y Pirro, Paris, la diosa Venus y su hijo Cupido; en el sepulcro está Aquiles, muerto por Paris. La prueba sólo concierne a los descendientes de la casa de Grecia, cuestión en la que el sabio Frístón había intervenido para que su protegido, el príncipe Periano no sufriera en la aventura, y se remite a liberar a Aquiles del sepulcro en el que está para participar del combate que sostendrán contra los caballeros del Gran Tártaro. La aventura maravillosa une a los legendarios héroes de Troya con los enemigos del Gran Tártaro, ambos resuelven aliarse en la corte del soldán de Babilonia. Luego que Belianís lograra con el auxilio de sus hermanos entrar en la tienda, el gran Aquiles despierta de un sueño de siglos; sin embargo, el saber de Silfeno consigue sacar de su letargo a Héctor, Troylo y Delfebo. El cruce de personajes da a la obra cierta atemporalidad, el suceso significa para el soldán la esperanza de un triunfo seguro. Es notable que éste es uno de los pocos casos en que se convoca el poder de los demonios para conseguir lo que se desea, cuestión que ya se ha desarrollado en capítulos anteriores.

La ciudad también puede ser un espacio maravilloso y contener encantamientos antiguos que protegen su entrada. Los hombres del Gran Tártaro comandados por el príncipe Ariobarzano y guiados por el saber del sabio Silfeno logran entrar en la ciudad.

“en la sala entró vn escudero que de los cinco caualleros paganos, que ya os deximos era, a los quales el sabio vn antiguo caño mostrara por donde en la ciudad auían entrado y no pudo ser de otra manera porque la ciudad estaua con más antiguos encantamientos fortalecida, de suerte que el sabio no pudo hazer cosa alguna y esto por no tener libro alguno de la sabia Medea.” (*ibidem*, cap. XXXVI, 267)

No sólo la ciudad es un espacio para la maravilla que se concreta en la corte, sino también su acceso mismo es maravilloso, ya que es obra de antiguos magos. Curiosamente, en la Antigüedad, los muros de la ciudad tenían carácter mágico (*apud* J.Cirlot, *Diccionario*, 134).

La corte es el lugar donde la aventura maravillosa se convierte en vehículo del reconocimiento público y, lo más importante, ante los monarcas quienes incorporan al héroe a su entorno; contrariamente a la aventura de iniciación en la que el caballero participa en soledad (cueva/montaña/isla); la aventura maravillosa en la corte requiere que el joven sea reconocido por todos; la corte debe ser testigo de las cualidades del protagonista para que pueda incluir sus servicios en los dominios del monarca; las doncellas también son probadas en su belleza para que la más hermosa se una al mejor caballero.

Microespacios

Castillo y palacio

En la literatura caballeresca, el castillo tiene variadas funciones; en primer lugar es el centro del poder político, ya que allí el monarca se reúne con sus caballeros para tomar importantes decisiones o recibir trascendentales noticias que tienen que ver generalmente con grandes empresas.

Con respecto a la topografía maravillosa, el castillo es para el caballero andante una trampa que lo detiene, frecuentemente peligrando su vida. Portentos mecánicos o artilugios maravillosos

proponen al héroe un desafío en el que a veces, sus fuerzas no alcanzan para lograr liberarse, ya que en reiteradas ocasiones el castillo se convierte en prisión; en otros casos, puede formar parte de una alegoría.

Diversas son las influencias que participan en la construcción ficcional de los castillos en estas obras: desde el edificio de la saga artúrica, con sus inacabables pruebas, hasta el castillo como figura alegórica en autores como Juan de Mena o Teresa de Jesús o, retrocediendo en el tiempo, Dante Alighieri. El lujo y el exotismo provienen de aquellas fantásticas construcciones de la tradición oriental y bizantina, adornadas con cristales y joyas que aparecen en *Las mil y una noches*¹⁴³ u otras obras.

Como ya se ha anticipado, el castillo o palacio como espacio maravilloso puede resultar el engaño más terrible para el héroe. Amadís es conducido hacia la morada de Arcaláus la cual, como ya se ha visto anteriormente, está precedida por una cueva oscura, para luego encontrar un luminoso palacio.

“y luego se halló en un fermoso palacio donde avía una lámpara que le alumbrava” (*AdG*, I, cap. XVIII, 429).

La llegada al lugar significará para el protagonista una momentánea derrota, la escasa luz se asocia con la confusión que pretende crear el mago, es así que en unas de las cámaras del palacio, Amadís cae sin sentido (*ibidem*, 436), sin embargo, la magia de Urganda logrará contrarrestar el efecto y Amadís será devuelto a la vida (*ibidem*, cap. XIX, 438-439).

Amadís, Florestán y el rey Perión se hallan involuntariamente en el castillo de Arcaláus quien por medio de un artilugio mecánico ha logrado colocarlos en prisión mientras dormían sin que ellos lo hubieran percibido.

“que sabed que aquella cámara era fecha por una engañosa arte, que toda ella se sostenía sobre un estello de fierro fecho como fusillo de lagar, encerrado en otro de madero que en medio de la cámara estava, y podía se baxar y alçar por debaxo, trayendo una palanca de hierro alderredor, que la cámara no llegava a pared ninguna; assí que, quando a la mañana despertaron, halláronse en fondón otros veinte codos que en alto estava quando en ella entraron.” (*ibidem*, III, cap. LXIX, 1055)

Los tres caballeros son atraídos por la hospitalidad; sin embargo, al despertar de su sueño se enteran de que han sido víctimas del saber del mago, quien por medio de esta maravilla mecánica logra simular una habitación diferente, oscura, sin una posible conexión con el exterior: es el castillo/prisión que funciona como trampa para los caballeros. Arcaláus actúa por venganza, por ello, pondrá todo el saber para conseguirla; de la misma manera procede el sabio Silfeno con Belianís y sus compañeros al atraerlos a un extraño castillo con la presencia de un caballero que busca a Periano, donde se hallan prisioneros Arsileo, el duque Armindos y don Brianel. El interior del lugar está encantado, pues sólo las espadas mágicas de los caballeros impiden que ellos mismos sucumban al encantamiento, como lo declaran las palabras de Arsileo.

“—¡Malayan encantadores que tanto mal hazen!—dixo Arsileo—, que a nosotros bien rendidos nos tenía, sin que fuésemos parte para valernos, no sé cómo os acordastes de la virtud de vuestras espadas, que si no por ellas, desta vez quedáramos para siempre por guardas desta fortaleza, sin que dexáramos de ser alcaydes todos los días que biuíéramos.” (*BdG*, II, cap. LIV, 434)

¹⁴³ Ver el Palacio de las Maravillas, 283.

Al ver el sabio Silfeno que su engaño no había surtido efecto, emprende la retirada y con ella la desaparición del castillo, antes Belianís y sus compañeros se ven expulsados de allí.

“fueron echados fuera del castillo tan rezios que no llegaron los pies al suelo y las puertas se cerraron con tanto estruendo que todo el infierno parecía que allí se vudiese juntado; el castillo se cercó todo de vna espessa llama de fuego, dentro se comenzó a sonar gran ruydo de bozes y baladros, de dentro salía el humo tan negro que toda la comarca se cubría dello, junto a los caualleros pareció vn padrón.” (*ibidem*, 436).

La aventura del castillo de Silfeno tiene la función de introducir en la historia el nombre de Uelflorán, hijo de Belianís y Florisbella, como ya se vio en el capítulo sobre la profecía en este mismo trabajo. El padrón contiene un mensaje que hace referencia a los secretos desta morada, claramente el espacio sufrirá una transformación que podrá comprobarse en la Tercera Parte de la historia¹⁴⁴. El acceso al lugar quedará restringido, el muro de fuego impedirá el acercamiento al sitio, la combinación del fuego y humo negro con los gritos crea una atmósfera casi infernal; sin embargo, Belianís quiere entrar en el castillo, pero el príncipe Periano lo disuade. En la misma obra, se halla el castillo de la Alta Suria, construcción que había realizado Medea para encerrar a Tiandra, la amante de Jasón.

“El castillo se mostraua estar asentado en aquella muy alta y llana sierra que vos deximos, con número de más de treynta torres tan altas que con el muy alto cielo su altura parecían comunicar, adornadas y fabricadas de piedras y jaspes tan reluzientes que como el sol por la mañana en ellas diesse, de todo punto no se dexaua ver. Auía de torre a torre, trecho de vn pequeño tiro de arco, las quales todas parecían ceñirse de vn tan alto y almenado muro que solo aquél, sin defensa alguna que dentro estuuiesse, era inespunable, acompañado con vna tan honda y tan ancha caba que con los abismos su hondura comunicaua, en cuya anchura hasta la otra parte se deleytaua y podía espaciar la vista de los que mirauan con vn sonoro y medroso ruydo que las aguas, que en su hondura estauan, parecían hazer, cuya color a la de las Estigias y río Aqueronte semejauan.” (*ibidem*, cap. LVII, 457)

El lugar del emplazamiento del castillo es inaccesible, lejano; inalcanzable se alza como una auténtica fortaleza que le impide ser invadido. La altura de sus torres aumentan su majestuosidad, el lujo de su ornamentación recuerda al palacio del Gran Khan que describiera Juan de Mandevilla en su *Libro de las maravillas del mundo* (110-111) ubicado en el Lejano Oriente. La referencia a la laguna Estigia y al río Aqueronte aproxima el lugar a los sitios infernales. La hiperbólica e inverosímil descripción de la construcción permite vislumbrar, sin embargo, la arquitectura real del castillo feudal, auténtica e inexpugnable fortaleza.

“En medio de todas las torres estaua vna que más principal se mostraua, ocupando tanto con su anchura casi como todas las otras juntas, cuyo ancho y soberuioso edeficio no por mortales manos parecía ser hecho; del medio parecía nacer vn chapitel tan alto y trasparente que de vn muy sutil vidrio parecía ser fecho, adornado de tantas piedras preciosas, jacintos y esmeraldas, porfirios y rubís, que las vislumbres que dellos salían, avnque de

¹⁴⁴ En la Tercera Parte de esta historia, Uelflorán recién nacido, es llevado por Merlín al castillo que fuera del sabio Silfeno, allí vivirá el niño hasta la edad de veinte años, entonces será liberado por su padre Belianís quien deberá vencer peligrosas pruebas. Ver *Belianís de Grecia, Guía de Lectura (III-IV)*, III, 24; IV, 24.

noche muy oscura fuesse, toda la montaña parecía alumbrar, no permitiendo que las tinieblas de la noche allí predominassen ni hiziesen assiento.”
(*ibidem*)

Es interesante observar que la técnica descriptiva va de lo general al detalle: partiendo de un plano general del edificio, en primer lugar, interesa demostrar su inaccesibilidad y luego el lujo junto con la luminosidad que proviene de las piedras preciosas, desafiando la oscuridad nocturna.

“Por todos los aposentos y torres del castillo auía tantas finiestras que su número no podía ser contado, de las quales las hazia parte de la mar estauan parecían estar cubiertas de llamas de fuego que por ellas salían en tanta abundancia que todo el mundo parecía arderser y de las que hazia parte de la montaña estauan salía vna niebla tan oscura y negra como espesso humo se juzgava, no se mudando por aquello, en lo vno ni en lo otro, la blancura del castillo, antes por aquello muy más claro; demostrando las entradas al castillo eran por dos partes, que anzia la mar y montaña assimismo estauan, con puentes leuadizas que su longura espantaua, cuyas puertas eran todas de vn fino cristal, las quales como auiertas estuuiesen de la mesma suerte que las finiestras, parecían las vnas echar de sí tantos y tan espantosos deslates de fuego del qual estauan cubiertas quel gran castillo en biuas llamas parecía arderser y las otras tan oscuras y espessas nieblas quel sol de todo punto ocupauan su claridad, las quales, como anochecía súbitamente, apartándose de las finiestras la niebla, parecían estar adornadas de sendos blandones ardiendo y en todas ellas y por los adarues y quadras del castillo parecía auer gran ruydo y alboroto de armas, con muchas bozinas y son de instrumentos, de que era que parecían apercebir la gente o veladores, como si cercados y a punto de pelear los de dentro estuuiesen. A medianoche, parecían salir del castillo tan espantosos baladros y bramidos que ninguno, por de fuerte coraçón que fuera, bastara a los sufrir, lo qual todo como a la mañana venía cessaua, auiendo tanto silencio como si ninguno dentro estuuiese.” (*ibidem*, 457-458)

En este momento, cuando se trata del cuerpo del castillo, se manifiesta lo maravilloso que ocurre en su interior, prodigio que se repite cada noche y que culmina con la llegada de la mañana. El fuego y el humo se confunden con ruidos diversos que a medianoche se mezclan con terribles gritos. Las damas serán traídas a este lugar que parece eruirse entre la oscuridad y la luz, y entre el ruido y el silencio; transportadas en un carro infernal serán llevadas al castillo donde pareciera que habrían de sufrir indefectiblemente¹⁴⁵.

El castillo de la Alta Suria tiene reminiscencias con aquellos de la materia artúrica en los que una costumbre¹⁴⁶ se repetirá indefinidamente hasta que llegue aquel que acabará con ella; como por ejemplo, el castillo de la Dolorosa Guardia (*Lanzarote del Lago*, I, cap. XXIV), allí, como en el castillo de la Alta Suria, son apresados los caballeros que han sido vencidos. Sin embargo, esta asociación aparece con referencia a la Tercera Parte (*BdG, Guía de lectura*, III, cap. XXIX)¹⁴⁷. En la Segunda Parte, el castillo es señalado como lugar de tormento de Tiandra y sitio en el que irán

¹⁴⁵ En la Tercera Parte, se explica que el castillo es un lugar agradable y que las damas son muy bien recibidas y atendidas por las divinidades de la antigüedad clásica y un cortejo de doncellas que encarnan diferentes abstracciones; la sabia Medea ayudará personalmente a Florisbella quien padece la ausencia de Belianis y la inminente llegada de su hijo Belflorán. Claramente, el autor de esta parte de la historia desvió la finalidad del rapto de las damas hacia la favorable protección por parte de las deidades griegas, inclusive, Imperia recibe la solución de su amor no correspondido hacia Belianis: Cupido le arroja una flecha la cual provoca que la princesa se enamore de don Contumeliano. Ver *Guía de lectura*, III, cap. VI, 12.

¹⁴⁶ Dubost se refiere a estos castillos como “le château marqué par une male coutume”. DUBOST. *Aspects fantastiques de la littérature narrative médiévale*, 370.

¹⁴⁷ En el castillo de la Alta Suria, los caballeros que esperan en las puertas para enfrentarse con los personajes del *Belianis* son Teseo y Perseo, mientras que en aquel de la Dolorosa Guardia, Lanzarote debía enfrentar a caballeros que se reemplazan continuamente y, luego, a un autómatas de bronce.

secuestradas las damas. No hay mención de cuál sea la situación del interior de la fortaleza, sólo lo que se logra percibir desde afuera, habrá que esperar la próxima parte.

La fortaleza en la que está encantado el rey Circineo, padre de la infanta Palingea, fue obra de la dueña Paropanisa, ya que el monarca quería desposar a la infanta; pero ella no lo consintió, en consecuencia la tía de Palingea detuvo al rey encerrándolo en su propio castillo que luego fue encantado.

“encantó todo aquel reino de Ircania, y lo cubrió de una nube tan espesa que nunca jamás después pudo ser visto de persona humana, e juntamente encantó al rey Circineo su hermano y a todos con él, salvo los cavalleros que a provarse venían en aquel encantamento por darle cima (...). E al rey puso dentro de un fuerte y muy bien labrado castillo, que por su saber edificó, de donde de ninguna manera pudiesse salir sin que todo el encantamento fuesse primero acabado y desfecho, y cercó este castillo de una honda cava llena de fuego infernal.” (*CdT*, I, cap. X, 33)

Es evidente que la construcción es una prisión, sitio hechizado para que el rey no pueda ejercer su poder sobre Palingea; la infanta desea conservar su virginidad y en vez de confinarse ella, su padre es hecho prisionero. Al igual que en el castillo del sabio Silfeno, el fuego es la barrera que protege la entrada al lugar y curiosamente se lo denomina como infernal. Cirongilio será el caballero que libere al rey de esta cárcel, ha probado su destreza y valentía delante del emperador de Constantinopla y la doncella lo conducirá hasta el edificio, su vehículo será un carro tirado por extraños animales. La fortaleza está rodeada por una cava profunda.

“Y llegado más cerca vio una cava muy profunda que cercava el castillo al derredor, y lo baxo d’ella estava lleno de fuego, y tan grandes eran las llamas que el humo subía que penetrava hasta la región del aire, inficionándolo con un olor sulfúreo y hediondo. En el fuego estavan muchos cavalleros abrasándose en bivas llamas, y jamás se acabavan de quemar, antes sus dolorosos gemidos y angustias hazían sonar en los aires bozes de diversas maneras y lastimosas.” (*ibidem*, cap. XVI, 61)

Estos caballeros se hallan allí a causa de no haber podido cruzar el pozo a través del puente que conduce al castillo, es el castigo que deben padecer hasta tanto no llegue el que los salvará, según expresa el mensaje profético (*ibidem*). En el medio del puente, Cirongilio combate con un vestiglo al cual vence y cae en el lago de fuego, pero demonios con formas y visiones muy espantables continúan atacando al caballero; a esto se suman truenos y relámpagos descomunales; sin embargo, el héroe logra pasar por todas las pruebas y acaba con el encantamiento.

“A esta ora el castillo se cubrió de una tiniebra muy oscura, y fue tanta la inmensidad de los truenos y los relámpagos que sonaron que el cavallero, que de las passadas alteraciones tenía los sentidos amortiguados, sin ser poderoso de hazer otra cosa cayó en tierra como muerto. Por espacio de una ora duró esta terrible tempestad, y el cavallero bolvió en sí y no vido ni el castillo ni el lago ni cosa de las passadas; antes se halló en medio de una sala muy ancha y fermosa.” (*ibidem*, 64).

Es interesante observar la referencia a lo demoníaco que existe en la descripción de aquello que protege al castillo encantado, tal vez habría que pensar en un auténtico infierno/castigo para el rey Circineo por querer someter la voluntad de su hija, sólo un caballero cristiano como Cirongilio podría destruir el hechizo. Indudablemente, la fortaleza constituye una prisión, pero una prisión que tiene a su prisionero aislado del exterior, ya que al encontrar Cirongilio al rey, éste reacciona como si no hubiera

ocurrido nada, al igual que los caballeros de su corte (*ibidem*, 64-65). En este episodio se cruzan dos tradiciones de orígenes distintos: aquella del descenso al Infierno, de raíz cristiana, como podría encontrarse al comienzo del *Baladro* o en la *Historia de Merlin*; pero también hay indicios del viaje al Otro Mundo, de índole pagana, ya que los personajes que han sido suspendidos temporalmente y transportados a otro lugar—en este caso el castillo mágico—no evidencian la evolución del tiempo (*CdT*, I, cap. XVI, 64-65).

Como refugio de un importante tesoro, se erige el castillo de los diez padrones en *PdO*, ya que el agua que sanará a la infanta Zerfira está en su jardín al igual que el ave encantada, como les dijera Muça Belin.

“en esta tierra ovo una donzella fijadalgo, que era señora de un castillo muy bueno; (...). E este castillo se llama el de los diez padrones, porqu’ella fizo al tiempo de su muerte un encantamiento que no pudiesse entrar en aquel castillo cavallero nenguno sin que primero no uviesse batalla con diez cavalleros qu’ella allí dexó encantados; e de cada padrón sale un cavallero. E fasta oy no ha ydo allí cavallero que pueda vencer a nenguno de los cavalleros.” (*PdO*, cap. CXXXI, 457-458)

No se menciona qué ocurre con los caballeros vencidos, pero sí se hace alusión a cómo deberá ser el caballero que logre el éxito; Palmerín triunfa contra los caballeros de los diez padrones, sin embargo, una tiniebla espesa lo apartará de sus compañeros y deberá enfrentar al anciano caballero a quien vence (*ibidem*, cap. CXXXII, 463), en su búsqueda del ave y en compañía de Trineo convertido en can, encuentra un palacio, una variación del castillo, al cual entra gracias a la llave que le diera “una figura de donzella de cristal tan bien fecha que parecía biva” (*ibidem*, 463-464), imagen de la antigua donzella señora del castillo.

“E desde que la tuvo en su poder [la llave], acordó de yr al palacio por ver lo que en él estava, e metió la llave e abrió la puerta luego, e como entró vido el palacio tan ricamente labrado que estava maravillado mirando a unas partes e a otras. El can, como vido a Palmerín entrado en el palacio, entróse tras él e así como fue dentro luego fue desencantado.” (*ibidem*, cap. CXXXIII, 464)

Nuevamente aparece el espacio encantado que cambia el estado del que se introduce en él, como ya pudo comprobarse anteriormente en *AdG*; en el presente caso la magia es favorable, ya que Trineo logra volver a su estado humano. El castillo es la entrada a este palacio, sitio lujoso el cual se convierte en la oportunidad del compañero de Palmerín; la aventura resulta ser no sólo beneficiosa para Zerfira, sino también para Trineo. Este espacio logra ser multifuncional, ya que posibilita que varios personajes puedan, gracias al encantamiento del edificio, resolver sus penosas situaciones, Palmerín se llevará finalmente el ave. Los palacios, como pudo observarse, son lugares de belleza lujosa y no tienen la característica de ser fortalezas, sino sitios de placer visual; el espacio palaciego es un sitio donde lo sorprendente de su construcción y en su función. De esta manera, el palacio que se encuentra en el Arco de los Leales Amadores en la Ínsula Firme, alberga las imágenes de Apolidón y Grimanessa.

“puso dos figuras a semejança suya y de su amiga, tales que bivas parecían, las caras propiamente como las suyas y su estatura, y cabe ellas una piedra jaspé muy clara; y fizo poner un padrón de fier[r]o.” (*AdG*, II, Introd., 660-661)

El sitio contiene las imágenes de los señores de la isla, por lo tanto, representa el lugar de la autoridad; además es el escenario de una de las pruebas: la del leal amator, resultado del poder de

Apolidón. Por esto puede afirmarse que el palacio es la morada del soberano, el refugio de las riquezas, el lugar de los secretos. Poder, fortuna, ciencia, simboliza todo lo que escapa al común de los mortales (*apud J.Chevalier. Diccionario, 795*).

Apolidón realiza cuatro moradas "las más estrañas y viciosas que hombre podía ver" (*ibidem* II, cap.LXIII, 915) de las cuales una es el palacio tornante.

"era una casa que tres veces al día, y otras tres en la noche, se bolví tan rezio que los que en él estavan pensavan que se fundían." (*ibidem*)

El palacio tornante de Apolidón está inmerso en el mundo de Bizancio, no sólo por su exuberancia ornamental, sino también por su ubicación, información que da la historia al comienzo del relato sobre el mago y Grimanesa (*AdG, II, introd.*).

La tradición de este tipo de construcciones en la literatura románica proviene del *Pèlerinage de Charlemagne*, más exactamente el palacio de Hugo de Constantinopla.

"cent colunes i ad tut de marbre en estant. Cascune est a fin or neëlee devant: de quivre e de metal tregete dous enfanz; cascune tient en sa buche un corn d'ivoire blanc. Si galerne ist de mer, bise ne altre vent, Ki ferent al paleis de devers occident, il le funt turneer e menut e suvent cumme roë de char qui a tere decent. Cil corn sunent e buglent e tunent ensement cum taburs u toneires u grant cloches qui pent." (Isabel de Riquer (ed.). *Le Pèlerinage de Charlemagne*, vv. 350-359, 58)¹⁴⁸

Es indudable que el palacio tiene características orientales en su lujosa y magnífica ornamentación, sin embargo persiste cierta relación con la tradición celta y el Otro Mundo debido al motivo de la construcción giratoria (*apud Howard Patch. El otro mundo en la literatura medieval, 284-285*). En el roman artúrico se encuentra la Isla Giratoria o Torneante, aquella a la que Nascián fuera transportado luego de la Pasión de Jesucristo (*La búsqueda del Santo Grial, 199*) se denomina "giratoria", pues gira, según los movimientos del firmamento (*apud Carlos Alvar, El rey Arturo y su mundo, 237*), también existe un edificio giratorio al cual llega Perlesvaus, el caballero elegido, con el cual el castillo deja de girar.

"Virgilio fundó el castillo con tales características por el arte de su sabiduría, cuando los filósofos iban buscando el Paraíso Terrenal. Se profetizó que el castillo no dejaría de girar hasta que llegara el caballero que tuviera cabeza de oro, la mirada de león, el corazón de acero, ombligo de doncella virgen, cualidades sin villanía y el valor de hombre, fe y creencia en Dios." (*Perlesvaus, 235*)

Son pocos los datos que se ofrecen acerca del palacio tornante de Apolidón, sólo se hace referencia a su movimiento giratorio que se repite tres veces de día y tres, de noche, marcando la sucesión entre ambos momentos del día, relacionándolo con la Isla Giratoria, el palacio de Hugo de Constantinopla y las construcciones cosmológicas del mundo antiguo (Ovidio. *Metamorfosis, II, vv. 1-29*)¹⁴⁹. Esta clase de construcciones, vinculadas a la cosmología son símbolos axiales. El tiempo real se detiene en la Ínsula Firme para constituirse en otro tiempo, un tiempo mítico; el palacio tornante tiene la función de señalar a los visitantes lo atemporal, producto de lo mágico.

Las cuevas suelen contener en su interior palacios que establecen un contraste luminoso con la oscuridad de la caverna, como puede observarse en la aventura de don Duardos en el corral del monasterio.

¹⁴⁸ PALOMA GRACIA. "El "Palacio tornante" y el bizantinismo del *Amadis de Gaula*", 446

¹⁴⁹ www.thelatinlibrary.com 19/3/07

“E assi fue que a gran afán la vieja e don Duardos salieron de la escuridad de la cueua a vn gran palacio labrado a marauilla y estaua muy claro e como la vieja allí se vio, començó de dar bozes que la socorriessen e luego salió de otro palacio muy rico vn cauallero armado de vnas ricas armas.” (*Prim.*, I, cap. LXXII, 329)

La claridad del lugar es acorde con lo que demuestra don Duardos frente a su contrincante: su condición de buen guerrero, pues del segundo palacio sale a su encuentro un caballero armado a quien don Duardos vence, curiosamente éste lleva consigo un escudo con la imagen de dos doncellas. La revelación parcial de su destino concuerda con el claroscuro del lugar. No hay palacios totalmente oscuros, siempre es un lugar luminoso.

La descripción del castillo que aparece en *CdF* se acerca en gran medida a la que podría ser la de un palacio, por su lujo y la condición de ser un lugar deleitable.

“El edificio del qual, y sus estrañas y maravillosos labores, no ay lengua humana que lo pudiesse contar, así como tampoco pudo ser hecho por humanas manos. Quel suntuoso edificio de las muy nombradas pirámides de Egipto en su comparación pareciera poco, ni el laberinto de Dédalo, fundado en Creta, a este artificio y mágico castillo se pudiera comparar.” (*CdF*, I, cap. IX, 75)

Los materiales suntuosos desfilan en la descripción: oro, piedras preciosas, plata. Indudablemente es un lugar para el placer y la belleza: el emperador Trebacio queda prisionero del amor de Lindaraxa, ya que el sitio está encantado.

“Y así como el emperador entró en la quadra y vio esta hermosa donzella, fue preso de su amor, y olvidó a su esposa la princessa Briana. Y esto no fue por la hermosura de la donzella (...), mas fue por un encantamiento que en la quadra y en todo aquel quarto del gran palacio avía.” (*ibidem*, 77-78).

En este fragmento, los vocablos castillo y palacio están empleados indistintamente; nuevamente, el espacio encantado provoca el cambio de estado del emperador, enajenado por el lujo del lugar; se insiste en que su olvido proviene del encantamiento y no, a causa de la belleza de Lindaraxa, situación semejante a aquella de Odiseo y Circe. El edificio ocupa el centro de la isla en la que ha sido construido, allí se dará origen a una nueva estirpe, ya que Trebacio y Lindaraxa tendrán una hija: Lindaraxa. La pareja crea y vive en y para su propio cosmos, sostenido por el quehacer mágico de Palisteo. Más adelante, el origen del encantamiento del castillo es relatado por el hermano de Lindaraxa, ambos hijos de Palisteo, hijo segundo del rey de Frigia, quien “desde que tuvo discreción y entendimiento començó a darse al estudio y sciencia del arte mágica.” (*ibidem*, cap. XLIV, 210)

“Y por su gran saber y industria edificó este grande y hermoso castillo, como aora lo veis, en el qual vivió algunos años, hasta que mi hermana y yo fuimos de edad de discreción. Y como mi padre en muchas partes deste castillo tuviesse figuradas varias y diversas historias de las que avían y eran pasadas en el mundo, avía entre ellas una grande, figurados todos los grandes y famosos cavalleros que avía avido y al presente avía en el mundo, entre los quales vos, famoso y grande emperador, estávades puesto, tan al natural como si en aquella figura vuestro aspecto y semblante fuera vivo. Y queriéndolo la ventura de mi hermana y su fortuna, fue así: que entrando un día en aquella quadra, puso acaso los ojos en aquella vuestra figura, y así

fue herida de vuestro amor que nuestro padre Polisteo conoció en ella ser mortal la llaga (...). Y sucediéndole en este tiempo una enfermedad, de la qual él sabía que avía de morir, determinó de traer en este castillo, debaxo de aquel engaño que vistes, haziéndoos entender que era vuestra esposa aquella donzella que visteis en el carro, para que en vuestra compañía mi hermana Lindaraxa pudiesse vivir alegre. Y para ello encantó todo aquel quarto del castillo en que avéis estado.” (*ibidem*, 210-211)

Existen situaciones similares en algunas de estas obras, como la Dueña de la Isla de Yrcana, a quien ya se ha mencionado: la búsqueda de una descendencia notable o la resolución de un problema amoroso, como el de Lindaraxa. El espacio encantado será la morada de la pareja; el lugar está protegido por bestias espantosas y fuertes guardias, el Caballero del Febo logrará vencer a todos ellos y rescatar al emperador, pero esto supondrá la muerte de Lindaraxa.

“Porque sabed que luego que salisteis de la encantada sala se le salió el ánima del cuerpo a ella, porque assí estava ya determinado, que no avía de ser más su vida de quanto vuestra presencia le durasse.” (*ibidem*, 208)

El lugar se cierra con la partida forzosa del emperador Trebacio, ya que el Caballero del Febo debe sacarlo por medio de la fuerza a causa del encantamiento.

“Mas al cabo de una pieça que assí huvieron andado, el Cavallero del Febo se fue allegando quanto pudo hazia la puerta. Y como se viesse cerca, levantando en el aire al emperador, lo llevó a mal de su grado sin tocar con los pies en el suelo, hasta que llegó a salir por la puerta. Y como allí pusiesse toda su fuerça el emperador por defenderse, los dos, juntos y abraçados, fueron rodando por las gradas abaxo, hasta que dieron en los corredores. Y aún no eran bien llegados al suelo quando las puertas de la encantada sala se cerraron con un ruido tan grande y espantoso que todos aquellos grandes edificios parecían hundirse.” (*ibidem*, 203)

El joven caballero derrota a las fuerzas mágicas, logra pasar las diferentes barreras con las que el espacio encantado está defendido y el encantamiento desaparece; construido a través de la magia y acabado por la habilidad del héroe para quien no hay obstáculos imposibles, ni siquiera un espacio encantado. El funcionamiento de la memoria y la fama se demuestran en estas obras a través de las pinturas; de esta manera, el emperador Trebacio manda pintar escenas y lugares de la isla de Lindaraxa, entre ellas, el castillo.

“hizo pintar muy al natural en la delantera de su gran palacio que caía sobre la plaça, toda la ínsula del gran castillo, con sus puertas y espantosas guardas, y las grandes y peligrosas batallas que con ellos uvo el Cavallero del Febo, y todo lo demás que hizo para lo sacar de aquel encantamiento.” (*ibidem*, II, cap.II, 25-26).

El príncipe Claverindo, hijo del rey Oristeo de Francia, arribará luego de una tormenta a la isla de Lindaraxa en la cual ve el castillo en un espacioso llano.

“vio que estava la puerta cerrada, y colgado un hermoso cuerno de marfil al aldava de la puerta, con un letrero al rededor que dezía: «Tú, cavallero que aquí as llegado, si quisieres saber nuevas deste gran castillo, tañe con el cuerno, que no faltará quien te responda. Mas guárdate del portero, ques muy duro, y pondrá tu vida en gran peligro.»” (*ibidem*, cap. LXII, 260)

El joven logra entrar luego de luchar con el feroz guardián y halla unas pinturas en las que el Caballero del Febo aparece en las bravas y muy peligrosas batallas que allí había librado. Al seguir con su camino se encuentra con la doncella Lindaraxa, hija de Trebacio y Lindaraxa, de quien se enamora perdidamente. En este caso, Claverindo queda prendado de la belleza de Lindaraxa, no por encantamiento, sino por vía natural; la historia de Trebacio se repite parcialmente y la doncella es rescatada de su reclusión por el príncipe. Los encantamientos del lugar han acabado, ya que las dos mujeres han cumplido con un ciclo: la madre, el compartir su vida con el hombre de quien se había enamorado gracias a unas pinturas; la hija comenzará una etapa con aquel caballero que se ha enamorado de ella al verla, el castillo para la doncella Lindaraxa ha sido un lugar de espera.

Se incluye en esta sección la sorprendente construcción piramidal a la que Cirongilio es conducido, si bien no se trata de un castillo propiamente dicho.

“una muy grande casa, que no parecía sino una sumptuosa pirámide pentágona de cinco esquinas, de piedra más transparente y clara que diamante; y estava formada encima de cinco cabeças de escorpiones de demasiada e increíble labor, la una tan negra como piedra, y la otra más verde que la esmeralda, la otra rubicunda como rubí, y la otra amarilla como cera, e la otra parda; y cada una d’estas cabeças estava en su esquina de la casa o pirámide, e la puerta d’ella estava bien a la mitad, e subía de lo baxo a ella por una escala muy angosta, la materia de la cual parecía ser de fino oro, e los escalones eran por cuenta siete.” (CdF, III, cap. XIX, 313)

El caballero sigue adelante y encuentra a un anciano quien a través de enigmáticas palabras le permite que continúe.

“E maravillado el cavallero de tales razones, se despidió d’él, e subiendo de un aposento en otro sin hallar quién se lo defendiesse llegó a una grande sala, el pavimento de la cual era redondo y el solarío pentágono, como el cuerpo de la casa o pirámide.” (*ibidem*)

El edificio tiene las características del lujo y el exotismo oriental, iluminado por medio de piedras y adornado con oro, además de su forma piramidal y la curiosa mención del número de las cabezas de escorpiones y de los escalones, lo cual podría tener alguna referencia al simbolismo numérico, tema que excede los límites de este trabajo.

Cirongilio prosigue con su camino hasta que halla a dos hombres que le refieren lo que ha visto.

“Que sabed que el cavallero que topastes adormido en medio la carrera era el pensamiento, que jamás dexa de enlevarse y adormirse con diferentes cogitaciones. Los golpes que le distes con el cuento de la lança no fueron sino provocaciones para que se imprimiesse en vos, como acaesció. La senda honda e angosta por donde entrastes sin sentirlo es la profundidad del exercicio de los amores, en que los hombres se meten sin saber cómo ni en qué manera en tiempo que más apartados son de se meter en él. Los floridos árboles, los dulces desseos de alcançar tras lo que andan; los secos o sin fruto, los temores del pensar. Los golpes que de rato en rato os recordavan son los desvíos que el pensamiento da de alegrarse con sabores y desesperar con el contrario, y es favor que bien cumplió su palabra, si os acordáis. El prado florido e oloroso es la delectación de los dulces amores. La boz que oísteis, la razón, que mueve a reverencia a los amadores, sometiéndolos al querer y servicio de sus señores. Esta grande casa que vistes es donde el amor tiene su morada; es hecha como pirámide a manera de llama de fuego,

porque el amor así hiere los corazones como rayo ardiente y encendido y los abrasa con la llama de gran afición." (*ibidem*, 314)

El texto continúa con la explicación del simbolismo de cada elemento que el caballero ha ido encontrando en su camino; a la manera de la literatura alegórica, esta construcción es un viaje por las diferentes vicisitudes por las que pasa el amor. Famosas parejas de la Antigüedad clásica junto a las de la literatura contemporánea— como Amadís y Oriana, Palmerín y Polinarda, don Duardos y Flérída, y Primaleón y Gridonia—desfilan ante los ojos del héroe, entre ellas él mismo y su amada Regia; sin embargo, alguien más está junto a la infanta, pero Cirongilio no sabe quién es, además él ve su imagen junto a otra dama. Cupido, guía en este sector del edificio, no le revela la identidad de ninguna de las dos extrañas figuras que se encuentran junto a ambos. La recorrida termina con estas palabras del dios.

"le dixo que perdiessse cuidado de todo aquello, que tiempo vernía que avría de passar, y que pues avía gozado de lo que hombre no avía gozado, que a la ora se apartasse de aquel lugar, que Casa del Amor se llamava.

Y a esta ora se empeçó tan gran movimiento dentro de la cámara que, perdiendo todo sentido, el cavallero dende a poco se halló encima de su cavallo en compañía de la donzella." (*ibidem*, 317).

El recorrido por el edificio ha concluido, sin la necesidad de acabar con algún encantamiento. Cirongilio se marcha con la incertidumbre de que algo va a ocurrir, pero también con la esperanza de que todo se realizará, según sus deseos; la alegoría describe las condiciones en que el sentimiento amoroso se produce, sin olvidar, con la presencia de Cupido, la intervención del azar. No hubo obstáculos y la aventura maravillosa se ha producido, tal vez, como una manera de que el joven caballero confirme el amor hacia su dama en una especie de aprendizaje sentimental.

Microcosmos mágico o alegoría didáctica, el castillo ofrece al caballero la oportunidad de demostrar su virtudes, además de permitir que éste vislumbre el futuro que compromete su vida y la de sus semejantes; relacionados con el mundo artúrico o con el exotismo oriental, los edificios establecen referencias con fuentes variadas de la literatura de la época: guardianes que desaparecen al ser vencidos, doncellas—guías hacia la aventura maravillosa o encantadores quienes con su poder mágico construyen crueles prisiones o peligrosos engaños junto a alegorías con figuras que provienen del mundo clásico grecorromano.

El castillo como espacio encantado podría clasificarse según la funcionalidad y se dan algunos ejemplos: **prisión** :castillo de Arcaláus en *AdG*, **trampa**: castillo de Arcaláus en *AdG*, castillo del sabio Silfeno en *BdG*, **el Otro Mundo**: el caballero olvida su reino y a su amada. **Detención del paso del tiempo**: palacio de Lindaraxa en *CdF* y **alegoría**: edificio piramidal, la Casa del Amor, en *CdT*.

En la estructura de la trama, el castillo tiene la función de otorgar cierto suspenso a la historia, ya que el caballero andante desconoce qué le depara el arribo al lugar; por lo tanto, su papel en el desarrollo de la aventura caballeresca no es sólo la de ser continente de la misma, sino también motor y factor de intriga para su concreción.

Torre

Símbolo de vigilancia y ascensión, la torre se manifiesta en los libros de caballerías, además de ser prisión de nobles, también como una construcción debida a los poderes de los magos. Ubicada frecuentemente en lugares alejados, contiene secretos guardados durante muchísimos años, que el caballero logrará descubrir. La ascensión a ella, al igual que el de la montaña, es paralelo al

crecimiento interno del héroe, llegar a la cabeza significa haber conquistado miedos y dudas; por lo tanto, acabar con los encantamientos o probar a través de ellos que se es digno de ser el mejor.

Morada encantada y por ello enigmática, la Torre de Apolidón está situada en un lugar paradisíaco.

“y fuemos a un bosque donde había muy grandes pinares y hermosas huertas, y posamos en tiendas ribera de una agua, y allí fallamos una casa redonda sobre doze postes de mármol, con una cobertura estrañamente fecha. Por entre los postes se cierra con llaves de cristal muy sotilmente, en manera que el que dentro está puede ver todos los de fuera, y tenía unas puertas labradas de fojas de oro y de plata de grande y estraño valor a maravilla. Y cabe cada poste por de dentro de la casa estava una imagen de cobre hecha a semejança de gigante” (*AdG*, II, cap. LXXXIII, 912).

La descripción muestra una construcción extraña en la que los materiales empleados están relacionados con la realidad de los mármoles y con la fantasía del cristal, ya que éste es el material preferido de los seres del Otro Mundo en la tradición celta y el mármol revela el lujo de los edificios renacentistas. Su estructura edilicia y su figura la relacionan con antiguos textos de procedencia diversa¹⁵⁰. La base es cuadrada sostenida por doce columnas, lo que demuestra que es una extensa superficie, rodeada por una muralla, un espacio dentro de otro espacio, estructura geométrica relacionada con el triple recinto¹⁵¹ (*apud* R.Guénon. *Simbolos*, 66-71) y tiene la posibilidad de observar, supuestamente, sin ser observado; pero las características de este edificio se completan más adelante, cuando la princesa Oriana se marcha a la Ínsula Firme con todo su séquito.

“Assí como oís entraron en la insola por el castillo, y llevaron aquellas señoras con Oriana a la torre de la huerta, donde don Gandales les avía fecho aparejar sus aposentamientos, que era la más principal cosa de toda la insola, que ahunque en muchas partes de ella oviesse casas ricas y de grandes lavores, donde Apolidón avía dexado los encantamientos (...), la su principal morada donde más contino su estancia era aquella torre. Y por esta causa obró en ella tantas cosas y de tanta riqueza, que el mayor emperador del mundo no se atreviera ni emprendiera a otra semejante fazer. Avía en ella nueve aposentamientos de tres en tres a la par, unos encima de otros, cada uno de su manera; y ahunque alguno de ellos fuessen fechos por ingenio de hombres que mucho sabían, todo lo otro era por la arte y gran sabiduría de Apolidón tan estrañamente labrado, que persona del mundo no sería bastante de lo saber ni poder estimar, ni menos entender su gran sotileza. (...) esta torre estava assentada en medio de una huerta; era cercada de alto muro de muy fermoso canto y betún, la más fermosa de árboles y otras yervas de todas naturas, y fuentes de aguas muy dulces, que nunca se vio.” (*ibidem*, IV, cap.LXXXIV, 1317-1318)

Es el sitio principal de la isla, fue el hogar de Apolidón y Grimanesa, por lo tanto es el centro del lugar. Como símbolo axial, el edificio se vincula con un tiempo primordial, el del sabio y su amada, fundadores de la Ínsula Firme; de la misma manera, lo serán Amadís y Oriana, un nuevo orden

¹⁵⁰ Para la relación entre la Torre de Apolidón y otros textos: AQUILINO SUAREZ PALLASÁ. “La Torre de Apolidón y el influjo del Libro de Marco Polo en el *Amadís de Gaula*”, 153-167.

¹⁵¹ En el *Lanzarote del Lago* en prosa, el castillo de la Guardia Dolorosa tiene la misma estructura, ya que el edificio está rodeado por dos murallas y en el medio se sitúa la construcción: I, cap. XXIV, 208. Según Guénon, el triple recinto tiene relación con los grados de la prueba iniciática.

logrado por ser los mejores, vendrá a gobernar el lugar; la característica de ser un lugar paradisíaco es reforzada por los cuatro cursos de agua que descienden hacia la torre.

“A las cuatro partes desta torre venían de una alta sierra cuatro fuentes que la cercavan, traídas por caños de metal, y el agua dellas salía tan alto por unos pilares de cobre dorados, y por bocas de animalias, que desde las ventanas primeras bien podían tomar el agua, que se recogía en unas pilas redondas doradas que engastadas en los mismos pilares estavan. Destas cuatro fuentes se regava toda la huerta.” (*ibidem*, 1319)

Como en el Paraíso Terrenal, cuatro cursos de agua alimentan la huerta, el emblemático lugar se transforma en un nuevo Paraíso donde la primera pareja estará constituida por Amadís y Oriana.

La función del sitio ha sido la de albergar, primeramente, al mago y a su amada Grimanesa, luego, sólo a Oriana y a las damas que la acompañan hasta que la guerra contra el rey Lisuarte termine; por último, a los nuevos matrimonios ordenados por Amadís y, finalmente, es centro de reunión de la nueva caballería iniciada y encabezada por el hijo del rey Perión.

Francelina, hija del rey y la reina de Tesalia, es llevada por las hadas de la isla de Carderia y encerrada en una torre a la edad de tres años, será liberada por el mejor caballero y éste rescatará a su padre del poder de los moros.

“Las fadas criaron fasta tres años a Francelina en muy gran vicio e ella era la más fermosa cosa que avía en el mundo. E desde allí adelante las fadas la metieron en una torre que ellas fizieron por su arte, la más mejor fecha que se vos podría dezir, e a la redonda tenía una huerta de quantas maneras de árboles avía en el mundo. La huerta era cercada de un muro muy alto e muy fuerte e no tenía solamente sino una puerta pequeña toda de fierro, e de fuera pusieron dos canes muy grandes e fieros que la guardassen. E metieron con la Infanta Francelina a su ama e seys donzellas muy fermosas e allí fizieron sus encantamientos.” (*PdO*, cap. CXIX, 407)

La estructura de la construcción es la del triple recinto, cada etapa significa un grado de iniciación, el héroe que logre vencer y entrar habrá demostrado sus excelentes cualidades: rescatar a Francelina exige terminar con una prisión realizada por saberes sobrenaturales, sólo la valentía y la destreza podrán derribar las murallas. De alguna manera, el tiempo y el espacio se detienen para Francelina, ya que será aislada del exterior hasta que llegue el caballero que la libere; las características de la situación hacen referencia al Otro Mundo: un viaje a un lugar mágico y una suspensión del tiempo cotidiano y familiar, la torre está fuertemente protegida.

“Agora sabed, mi señor, que la Ysla de Carderia es muy grande e viciosa y está toda la más cercada de mar, saluo por vna parte que la cerca vn río muy grande que va a entrar en la mar y este río tiene vna puente muy larga por donde solían passar todos los de la ysla y quando Francelina fue encerrada en la torre, jamás por allí ha podido entrar ninguno que cauallero sea. Los de la ysla bien entran e salen, mas otro ninguno no, e la puente tiene tres torres pequeñas, la vna está a la entrada e la otra en el medio, la otra en el cabo, y en la primera está vn cauallero que es tan grande de cuerpo como vn fuerte gigante y él es tan brauo y tan esquiuo que después que el encantamiento se hizo ninguno le ha podido vencer, saluo vno solo y éste fue vn hijo del señor de la Ysla de Liquia.” (*Prim.*, I, cap. V, 73).

La entrada en la isla está prohibida para los caballeros, sólo el combate y posterior triunfo permitirán al héroe acceder a su interior, donde se halla la torre. Derribar la guardia y vencer a los canes abren para Polendos la entrada al recinto donde se encuentra Francelina, sentada en medio de la huerta. Este *locus amoenus* es el escenario de la conquista casi definitiva para Polendos, ya que Francelina será su señora, luego del rescate del rey de Tesalia. Con respecto a su función, esta aventura es semejante a aquella del espejo que tiene a don Duardos como protagonista (*ibidem*, II, CXXVII), ya que la Dueña de la Ysla de Yrcana ha enviado a Paudricia para poder saber quién será el mejor caballero a fin de rescatar a Tarnaes de su cárcel (*ibidem*, caps. CXL-CXLIV).

A mediados del siglo XVI, los caballeros andantes de los libros de caballerías habían cambiado llamativamente con respecto a su arquetipo Amadís de Gaula. El Caballero del Febo comparte sus amores con Linabrides, hija del emperador Alicandro, y Claridiana, hija del emperador Theodoro; sin embargo, elige finalmente a Claridiana. Los sabios Lirgandeo y Artemidoro no encuentran al sufrimiento de la infanta Lindabrides una solución que no sea la mágica, por ello crearán la Torre Desamorada y la doncella será encerrada allí, despojada de su memoria gracias a una poción que le da de tomar la reina Julia.

“vieron hecho un edificio en medio de la grande plaça, el más maravilloso y de mirar que jamás fue visto, porque era una torre quadrada, que tenía hasta veinte passos de anchura por cada parte, y era toda de una piedra tan clara y transparente que toda parecía ser de diamantes. De más desto, era rasa y tajada, y en lo alto della tenía un remate que assí resplandecía como el limpio azero en que rebervera el sol. Tomava este remate pora abaxo toda la anchura de la torre, y después se iba empuntando hasta hazer una punta tan alta que casi no se podía devisar del suelo, de manera que ver la torre desde arriba abaxo era cosa muy estraña y nunca vista; que bien parecía no ser hecha por humanas manos. En toda la torre no avía otra ventana ni abertura más de la puerta, que parecía ser la entrada della, la qual estava abierta, y podíase ver por ella desde fuera la escalera de la torre, la qual parecía ser hecha de husillo, muy ancha y espaciosa, de unas gradas que parecían claro christal. Y aunque no avía abertura por donde entrar la luz, las paredes eran tan claras y transparentes que más claro parecía estar de dentro que de fuera.” (*CdF*, III, cap. XLVIII, 229-230)

La torre es de base cuadrada con paredes de cristal, material de características peculiares para el mundo mágico, detalle que permite la entrada de la luz exterior, la altura es extremada y el acceso a la cima se realiza por una escalera con escalones de cristal, ésta está defendida por una multitud de obstáculos que el caballero debe resistir si quiere vencer, sin embargo antes de llegar a la escalera deberá conquistar la entrada.

“Estavan en la entrada de la puerta dos estatuas hechas de alambre, tan grandes como de gigantes, la una a la una parte y la otra a la otra, las quales tenían en las manos sendas hachas de azero levantadas a dos manos, como que querían herir al que entrasse por la puerta, con un aspecto y semblante tan fiero que gran temor ponían en los que quisieran provar la entrada.” (*ibidem*, 230)

El encantamiento de los magos es acordado para evitar males, en este caso el sufrimiento de Lindabrides, pues el Caballero del Febo se ha decidido por Claridiana. La torre, contrariamente a las ya examinadas, está ubicada en medio de la plaza, espacio público, donde todos los caballeros y damas pueden ser testigos de la magnitud de la construcción y del desafío de la aventura, además, la ascensión hace referencia a la montaña, acceder a la cima significará acabar el encantamiento. Sólo

podrá liberar a Lindabrides quien tenga el corazón libre de amor¹⁵². Francelina y Lindabrides deberán quedar encerradas hasta que su caballero las libere, ambas son doncellas aún, tal vez pueda pensarse que lo que también se resguarda es su virginidad, ya que la torre es un espacio cerrado, casi inaccesible.

Una construcción diferente es la Torre Encantada hecha por Sargia, la particular encantadora de *TrL*.

“Yo faré una torre en el puerto por tal arte y encantamento que para siempre ture, que cualquiera navío que a esta ínsula viniere con ánimo de dañarla, o a cualquiera persona de toda la ínsula, que sea quemado y echado a fondo, y cuantos en él vinieren, de llamas de fuego que de la torre le echarán.” (*TrL*, II, cap. CXCVII, 820)

Sargia se propone realizar el edificio que finalmente queda levantado, no sin antes haber dormido a toda la población.

“cuando el sol salió, estava la torre hecha de hermosa sillería, con muchas finiestras a todas partes; y el jardín edificado de un muro alto de sillería junto con el castillo, hazia la parte de la villa, que del castillo por una puerta pequeña se mandava, en el cual avía multitud de árboles de muchas frutas, y rosales y jazmines y yervas olorosas.” (*ibidem*, 821)

A pesar de su aspecto, la torre es una auténtica arma de defensa contra los jayanes.

“Y al borde de la fusta venían dos jayanes tan grandes que sendas torres semejaván. Y ya que muy cerca de tierra eran, començaron a salir de la torre muy espantosos truenos y relámpagos, y cada vez crecían más, en tanta manera que de las finiestras de la torre salían bivas llamas de fuego que ivan a caer sobre las fustas de los jayanes.” (*ibidem*, cap. CC, 836)

La fortaleza parece tener vida propia, pues reacciona frente al enemigo; el fuego es el arma que tienen los castillos para aislarse como el castillo de la Alta Suria, el castillo del sabio Silfeno y aquel de Circineo; en el caso de esta torre, el fuego no sólo es empleado para defensa, sino también para el ataque, emulando, tal vez, las catapultas medievales.

Como conclusión pueden observarse las siguientes funciones para este espacio y se dan algunos ejemplos: **prisión/refugio**: Torre Desamorada, **recinto probatorio**: torre de Francelina y **centro/lugar de recreación**: torre de Apolidón.

Puente

La ruta del caballero está sembrada de innumerables obstáculos que constantemente lo desafían. Alcanzar las metas, triunfar ante la adversidad que se le presenta significa derrotar la dificultad que se encarna en lo Otro y en ese encuentro consiste la aventura maravillosa. Frecuentemente para llegar al objetivo deseado debe cruzar por un sendero que no siempre está exento de peligro, en algunos casos éste es el puente que puede asumir variadas formas, como la viga por la que debe pasar Palmerín para acabar con el encantamiento de sus amigos.

¹⁵² En la Segunda Parte de *Espejos de Príncipes y Cavalleros* de Pedro de la Sierra no se menciona la aventura de la Torre Desamorada.

“E desde se desarmó tomó su escudo solamente e su espada e encomendóse a Dios e puso los pies en la viga muy sin miedo e començó de yr por ella. E sabed que no uviera cauallero tan fardido que no moriera d’espanto según lo que la viga fazía, que se abajava e alçava muchas vezes e fazía grande ruydo e davan infenitos golpes por muchas partes a Palmerín.” (*PdO*, cap. CLV, 540).

El objeto parece cobrar vida e impedir que el protagonista llegue a la meta, el obstáculo es un elemento encantado por Malfado, pero el caballero demuestra que puede vencer los encantamientos, pues también libera a sus amigos. Cada vez que el héroe triunfa sobre las diferentes pruebas a las que se enfrenta, logra superar una etapa más en su ansiado camino hacia el perfecto caballero; de esta manera Cirongilio termina con la prisión del rey Circineo, al terminar con el encantamiento de la sabia Paropanisa, tía de la infanta Palingea (*CdT*, cap. X), para ello deberá entrar en el castillo encantado donde se encuentra el rey, pero el sendero por donde tiene que pasar le presenta serias dificultades.

“se halló delante de un castillo muy fuerte, al passar de una puente muy temerosa hecha en esta manera: era larga y angosta que apenas un cavallero podía por ella passar, e iva hasta la puerta del castillo; su fábrica no era de madera ni cantería, más de un metal que al parecer del cavallero era vidrio muy blanco y puro, y delgado en tal manera que a gran milagro tuvo poderle sostener sin ser hecha piezas.” (*CdT*, cap. XVI, 61)

El cristal, al cual ya se ha hecho referencia, es considerado como material privilegiado del Otro Mundo, el paso al castillo encantado es la llegada a un universo maravilloso donde, a través de la magia, se ha trastocado el orden normal de las cosas. Cirongilio está decidido a pasar, a pesar de su primera turbación.

“bien aperçibido de su escudo, el espada delante, provó entrar por la puente muy quedo, y quanto más adelante passava tanto más iva perdiendo el termor, hasta que llegó a la mitad d’ella. Aquí fue su mayor presura y aprieto, porque la puente començó muy de rezio a temblar, que parecía quebrarase por todas partes.” (*ibidem*, 62).

Nuevamente, como en *PdO*, el puente tiene movimiento propio y dificulta terriblemente el paso, sumado a esto en el pozo que hay debajo, los monstruos que se encuentran allí comienzan a dar aullidos y silbos para provocar mayor zozobra en el espíritu del caballero, junto con las llamas que provienen de dicho lugar. El encuentro con el jayán lo obliga a combatir hasta lograr arrojarlo al pozo.

“La puente tembló de tal manera que el cavallero tuvo por cierto venir abaxo, pero passado, quedó en la firmeza que antes estava. (*ibidem*, 63)

Antes de terminar con el combate, el jayán hace referencia veladamente a la muerte del padre de Cirongilio, pero el joven, al no conocer a sus progenitores, no comprende sus palabras. Por lo tanto, el puente no es aquí sólo un simple cruce, ni el paso hacia el rescate, sino el camino a un posible descubrimiento de la verdad.

Todo paso es una preparación para alcanzar el objetivo, así como el ascenso a la montaña o el descenso a la cueva; todo camino intermedio es el símbolo de una evolución, el progresivo crecimiento hacia la plenitud. Cruzar y transitar son las acciones que el caballero andante realiza para alcanzar su sueño.

“El puente simboliza siempre el traspaso de un estado a otro, el cambio o el anhelo de cambio.” (J.Cirlot. *Diccionario*, 375)

Jardín

Entre los espacios maravillosos de la literatura caballeresca existen los jardines o huertas donde el caballero tiene sus momentos de descanso, de placer o de encuentro amoroso. Con reminiscencias edénicas, este espacio contiene los elementos propios del *locus amenus*: la vegetación y el agua, ambos dispuestos en forma armónica y artística para el disfrute de los sentidos. En la Ínsula Firme, la Torre de Apolidón está rodeada por una huerta donde los elementos mencionados tienen características peculiares (*AdG*, IV, 1317-1319).

En este jardín se destacan varios motivos que van a repetirse en las demás obras. Es un sitio cercado-*ortus conclusus*- por muros, forma parte de una torre o castillo; la arquitectura es lujosa, destacándose los dorados, las piedras preciosas y las esculturas extrañas que recuerdan a aquellos monstruos que pueblan las catedrales, las plantas dan fruto y flores en todas las estaciones, el agua riega con abundancia la vegetación. En *El viaje de San Brandán* se describe el Jardín de las Delicias con características similares.

“De la nube han salido, y ya el Paraíso van divisando: al principio sólo ven una muralla que se alza hasta las nubes. No tenía ni almenas, ni voladizo, ni barbacana ni atalaya alguna. (...). Era toda ella de una pieza, sin tajo ni talla—porque fue construida sin trabajo alguno—, pero destellaban las piedras preciosas, engastadas en toda la pared: exquisitos crisolitos, allí prendidos como gotas de oro (...). Árboles y flores a diario crecen y dan sus frutos, sin que los retrasen las estaciones.” (Benedeit. *El viaje de San Brandán*, 71-72)

La Ínsula Firme es el universo de Amadís y Oriana, ya que ambos han vencido todos los obstáculos, plenamente son la nueva pareja del paraíso, el sitio es el enclave, el punto de partida para la nueva caballería que tendrá su comienzo con Esplandián, como ya ha podido observarse. El símbolo del jardín remite al tiempo mítico y mágico que detiene las estaciones, al universo que encierran las murallas, a las piedras que imprimen su lujo oriental, las aguas que fluyen abundantemente, la pareja primordial Oriana y Amadís son el primer hombre y la primera mujer de este nuevo mundo.

Es interesante observar que estos elementos también son aquellos del Otro Mundo de la cultura celta, sobre todo en lo que al paso de las estaciones se refiere, la detención del tiempo es una de las características de este universo, además de la abundancia (Geoffrey de Monmouth. *Vida de Merlin*, 32).

En el castillo de los diez padrones existe una huerta que se caracteriza por las aves que allí viven y sobre todo una, el ave que luego acompañará al caballero hasta su muerte.

“La huerta era muy espesa de árboles que daban de sí grande olor e en ella avía caños de agua muy sotilmente labrados e avía muchas aves que muy dulcemente cantaban, tanto que ellos sintieron en sus coraçones grande alegría e quisieran allí estar mucho tiempo, si lo pudieran fazer. E sobre todas las aves que cantaban se conocía a la que criava en el árbol, que era cosa maravillosa de oýrla.” (*PdO*, cap. CXXXIII, 467).

Los pájaros, sus cantos y su comportamiento son motivos del Otro Mundo. En el *Viaje de San Brandán* (cap. XIV, 47) hay una tierra llamada Paraíso de los Pájaros, allí existe un extarño árbol cuyas ramas albergan a gran cantidad de pájaros, como el ave de Palmerín que se posa en el árbol cuyas flores traerán alivio a la infanta Zerfira (*PdO*, cap. CXXXIV). El árbol, como la montaña y la

cueva, es un símbolo axial, pues es el principal de la huerta "es tan estremado de todos los otros que todo el año tiene flores" (*ibidem*, cap. CXXXI, 458), es el centro, ya que allí está el ave especial; además la floración no sufre los embates de las estaciones, ya que sus flores permanecen todo el año, característica que ha sido observada como del Otro Mundo.

De caracteres semejantes es el jardín que rodea la torre en la que se halla Francelina, la hija del rey de Tesalia.

"e a la redonda tenía una huerta de quantas maneras de árboles avía en el mundo. La huerta era cercada de un muro muy alto e muy fuerte e no tenía solamente sino una puerta pequeña toda de fierro; e de fuera pusieron dos canes muy grandes e fieros que la guardassen." (*ibidem*, cap. CXIX, 407)

La huerta se convierte aquí en prisión, ya que su entrada está guardada por dos canes; sin embargo, Polendos logra entrar y acabar con el encantamiento. El sitio no es un espacio en el que se pueda entrar y salir con libertad, es el encierro para salvaguardar la doncellez de la niña hasta que el mejor caballero la lleve para sí, en este caso el jardín adquiere una carga simbólica que tiene relación con lo femenino y la virginidad, ya que Francelina deberá esperar la llegada del elegido. Una función similar tiene el jardín de Finea que ha sido construido por su padre para protegerla de la vista de los hombres hasta los veinte años, según una profecía manifestada por la abuela de la niña (*Prim. II*, cap. CXL, 655).

"Briceo la lleuó al castillo de su madre la qual era ya muerta y él auía fecho cercar el castillo de altos muros, por manera que no se podía ver de ninguna parte la tierra e no auía en él sino dos puertas, la vna por donde entrauan e la otra bien pequeña por donde salían a vna huerta donde auía estraños árboles." (*ibidem*)

El acceso al lugar está vedado a la vista del ser humano, pero el encuentro con el rey de Lacedemonia se produce fuera del recinto, en una fuente y el caballero queda cautivado por su belleza (*ibidem*, 657). Sin embargo, la situación se complica cuando llega al castillo Tarnaes, el hijo del rey, persiguiendo a su halcón que entra en el jardín.

"Tarnaes fue muy enojado e juró de no se partir dallí fasta cobrar su falcón e fuesse fazia la parte de la huerta que era el muro más baxo e buscó el lugar mejor para poder subir e púsose de pies encima de su cauallo y él era muy ligero e dióse a tal manera que poniendo los pies e manos por vnos agujeros de la pared se puso encima del muro, Finea e sus donzellas estauan tan embueltas con el falcón a vna parte de la huerta que no lo vieron, Tarnaes las sintió a ellas e decendió[sic] lo mejor que él pudo a la huerta por vn árbol muy grande que allí estaua e fuesse muy passo entre los árboles por ver quién eran e vido toda su cuyta en mirar a Finea que de más feruiente amor e catiuo corazón fue preso de la su hermosura que su padre." (*ibidem*, cap. CXLI, 661).

El recinto ha sido violado doblemente, sin embargo, con la aparición de Tarnaes se agrava porque Finea perderá su virginidad: la huerta protectora se convierte en el jardín de las tentaciones; como una serpiente, Tarnaes se introduce silenciosamente en el lugar a través de un árbol y llega a convencer a Finea quien sucumbe a sus encantos. El castigo no será la expulsión como en el relato bíblico, sino que se convertirá en tumba para Finea quien se suicida con la espada de Tarnaes, al ser ambos descubiertos por el padre del joven; el rey será quien sepulte a la muchacha.

“E por su arte hizo caer todos los muros de la huerta y en aquel lugar donde Finea se mató, fizo vna sepultura sobre seys pilares de jaspe y era tan estrañamente fecho que no ay hombre que vos lo pudiesse contar: allí estaua historiado todo el fecho de Finea e del de Tarnaes su fijo. E tomó el cuerpo de Finea e metiolo en la sepultura e púsole la espada encima con que se mató e la piedra de la sepultura era tan clara que se podía bien ver el cuerpo de Finea como si estuiera sin cobertura.” (*ibidem*, cap. CXLII, 668)

Para Tarnaes, el jardín se convierte en un *locus horribilis*, depositario de la venganza de su padre

“El rey, muy ayrado dél, no acordándosele que era su hijo, sin ninguna piedad obró en sus encantamientos e fuésese con él a vna montaña que auía en aquella tierra muy áspera e apartada e allí hizo por sus artes vna torre e vna huerta e cabella estraños árboles e toda la fruta dellos era tan amarga y también el agua que en ella auía que no auía hombre que la pudiesse gustar e allí metió él a Tarnaes su fijo e díxole que no auía de comer otra cosa sino de aquella fruta e beuer de aquella agua tan amarga porque él sintiesse el amargura que él sentía en su coraçón por la falsedad que le había hecho. E por los árboles andauan muchas aues negras y el rey les mandó que tres vezes en el día lo firiessen con los picos en la cara y en el cuerpo y en los ojos porque auían visto la fermosura de Finea e assí lo dexó en esta gran cuyta e tormento e cubrió aquel lugar de vna niebla muy oscura porque no pudiesse ser visto de ninguna persona ni hallado.” (*ibidem*, 666-667)

Tarnaes deberá soportar un castigo similar al de Tántalo y Prometeo, además de sufrir una ceguera con ecos edípicos por gozar de la belleza de Finea, , pues ha visto lo que estaba vedado. El joven, como la doncella en su momento, quedará aislado hasta que el mejor caballero venga a rescatarlo. La aventura del espejo en la corte del emperador Palmerín señalará a don Duardos como su salvador.

El jardín de Finea es un lugar de connotaciones múltiples y disímiles: prisión, paraíso e infierno; un paraíso casi bíblico y un infierno como el Hades.

A través de este recorrido se pudo comprobar que el jardín en su aspecto es básicamente un *locus amoenus* con reminiscencias edénicas: vegetación que no sufre el paso de las estaciones y el canto de pájaros; con respecto a su estructura es un *ortus conclusus* el cual tiene puerta o puertas que dan al interior del castillo, pues está rodeado por un muro; con respecto a su función puede ser una prisión o un lugar de placer, en algunas oportunidades llega a convertirse en un *locus horribilis*, como el espacio del castigo.

El espacio maravilloso es el marco de las aventuras más desafiantes del caballero andante que prueba su capacidad de combate o sus condiciones de amante al llegar a la escena y acabar con los encantamientos o errar buscando su halcón perdido. Los diferentes lugares por los que transita tienen la característica de dar al encuentro con lo maravilloso el aislamiento necesario o la atmósfera indicada para encapsular el momento: los espacios naturales aportan su cuota de lo ilimitado, lo que no puede encerrarse, como por ejemplo el encuentro con lo monstruoso, encuentros que culminan con el triunfo del caballero. Por el contrario, los espacios construidos remiten a los encantamientos realizados para funcionar como desafíos, frecuentemente, con mensajes proféticos que introducen en el pensamiento del caballero cuestionamientos sobre su origen.

Si durante la Edad Media, sobre todo los primeros siglos, la poética del espacio estuvo relacionada con la posiciones fijas derecha-izquierda y arriba-abajo con referencia a lo religioso, más específicamente al cristianismo, el movimiento se relaciona con la caballería andante del *roman courtois*, desplazamiento que no sólo significa búsqueda, sino también la aventura del progreso individual y social.

Capítulo IV

Bestiario

La tradición de los bestiarios nace como una preocupación casi científica de ordenar y clasificar principalmente la zoología que habita los espacios físicos y aquellos imaginarios; los autores de la antigüedad clásica son el punto de partida para la lectura alegórica de cada uno de los componentes que desfilan en estas obras, ya que en muchas de ellas hay una interpretación moral y religiosa que se deduce de las características del animal, ya sea real o imaginario, como puede observarse en el *Fisiólogo*, obra que inaugura la gran lista de los bestiarios¹⁵³. Por otro lado, existen otros que no hacen referencia al aspecto espiritual, como el *Liber monstrorum*¹⁵⁴ que data de alrededor del siglo VI.

En los diferentes lugares recorridos por el caballero andante se halla una vasta zoología maravillosa que establece, en frecuentes oportunidades, desafíos cuya resolución exige la demostración de condiciones que sobrepasan reiteradamente lo humano. Animales de diferentes especies y de diverso origen, seres híbridos y monstruosos, salidos del imaginario colectivo como el dragón, o emergentes de los procederes humanos como el endriago o el endemoniado fauno desfilan a través de los múltiples enfrentamientos que el caballero debe llevar a cabo. Frecuentemente, además, el héroe es guiado hacia la aventura maravillosa por animales de distinta índole.

Conductores de la aventura

En las obras que aquí se estudian existen básicamente tres animales que guían al caballero a lo maravilloso: el ciervo, el puerco y el halcón.

A través de los tiempos, el ciervo ha sido objeto de numerosas consideraciones. Los escritores de la antigüedad grecorromana le atribuyeron la capacidad de matar a las serpientes¹⁵⁵ (L. Charbonneau-Lassay. *El bestiario de Cristo*, 241).

En los primeros siglos del cristianismo, los escritores místicos hacen de esta característica un elemento fundamental para convertir al ciervo en el símbolo de Cristo.

“En el salmo XLI se dice: Como el ciervo desea las fuentes de las aguas, así mi alma te desea a ti, ¡oh, Dios! El ciervo es enemigo del dragón: el dragón huye del ciervo [y se refugia] en las hendiduras de la tierra. Pero el ciervo corre hasta una fuente, llena su nariz de agua, la descarga sobre la

¹⁵³ “El *Fisiólogo*», escribe McCulloch, «es una compilación de seudociencia, en la que se utilizaban descripciones fantásticas de animales, aves e incluso piedras, reales e imaginarios, para ilustrar aspectos del dogma y de la moral cristianos». Es posible, aunque existen numerosas hipótesis al respecto, que la versión primitiva del *Fisiólogo*, el texto griego, se redactara en Alejandría entre los siglos II y V de nuestra era.” IGNACIO MALAXECHEVERRÍA (ED.). *Bestiario medieval*, 207

¹⁵⁴ “De occulto orbis terrarum situ interrogasti et si tanta monstrorum essent genera credenda, quanta in abditis mundi partibus per deserta et oceani insulas et in ultimorum montium latebris nutriri; et praecipue de his tribus orbis terrae generibus responderi petebas quae maximum formidinis terrorem humano generi incutiunt, ut de monstruosis hominum partibus describerem et de ferarum horribilibus innumerisque bestiarum formis et draconum dirissimis serpentiumque ac viperarum generibus”. Prólogo del *Liber monstrorum*, 126.

¹⁵⁵ “En realidad, por lo que se refiere al antagonismo de estos dos animales, los antiguos no hicieron sino traspasar a nuestro ciervo de Europa las costumbres de animales orientales de especies emparentadas con él.” L. CHARBONNEAU-LASSAY. *El bestiario de Cristo*, I, 242.

hendidura, obliga al dragón a salir de ella, y, precipitándose sobre él, lo mata.

Así también Nuestro Señor mató al gran dragón, al diablo, con las aguas celestiales." (*El Fisiólogo*, 79)

El ciervo tiene una importante tradición en la mitología celta, ya que en tiempos primitivos se lo adoró como una divinidad y su figura está asociada a la caza en la materia de Bretaña, más precisamente en los *lais* y en el *roman* artúrico. En el *lai* de "Guigemar", el héroe homónimo persigue a un sorprendente animal hasta alcanzarlo.

"En la espesura de un gran arbusto vio una cierva con su cervatillo; era un animal completamente blanco, que tenía cornamenta de ciervo en la cabeza." (María de Francia. *Lais*, "Guigemar", 32)

El animal se queja ya que el caballero le dispara y lo hiere, además lo maldice, lo condenará a sufrir de amor. La persecución se produce en soledad, el caballero se aparta por alguna razón del resto y corre detrás del ciervo, de igual manera el rey Arturo se halla en una cacería, en medio del bosque.

"Y el rey iba en muy buen caballo y vestido de paños de cazador; y tanto anduvieron hasta que llegaron a una montaña muy áspera, y tanto que entraron en ella halló el rey un gran ciervo que el caballo no lo pudo sufrir, y cayó con él y de cansado quedó allí. Y cuando el rey se vio a pie no supo qué hacer, que sus hombres estaban lejos y el ciervo se iba a todo correr que lo perdió de vista; pero dijo que quería ir en pos de él a pie hasta que sus hombres llegasen, que le dieran un caballo.(...) oyó un ladrido de canes tan grande como si fuesen veinte o treinta canes, y pensó que eran los suyos y alzó la cabeza y vio venir una bestia grande." (*Baladro*, cap. XX, 190)

El animal ha guiado al rey al encuentro de la Bestia Ladradora, monstruo híbrido al que luego se hace referencia. La aventura se produce gracias a la persecución del ciervo, el animal ha conducido al rey a lo maravilloso, también éste puede aparecer con connotaciones religiosas, como en el siguiente relato sobre el Santo Grial.

"La mañana siguiente se fueron de allí los tres compañeros y volvieron a tomar su camino; con ellos iba la hermana de Perceval. Cabalgaron hasta llegar al Bosque Devastado y cuando entraron en él miraron delante y vieron venir al Ciervo Blanco conducido por cuatro leones, a los cuales ya había visto en otra ocasión Perceval. (...) Siguen al ciervo hasta llegar a un valle; miran ante ellos y ven, junto a un seto, una ermita donde vivía un viejo y anciano hombre de santa vida; el ciervo entra dentro y los leones también." (*La búsqueda del Santo Grial*, cap. XII, 223)

El motivo de la persecución toma en este ámbito un significado diferente, ya que el objetivo es distinto; pero siempre es el hallazgo de lo maravilloso, en los hechos del Santo Vaso, lo maravilloso cristiano. La caza del Ciervo Blanco había aparecido anteriormente en *Erec y Enid*, pero con una finalidad totalmente distinta, de esta manera lo manifiesta Galván.

"a aquel que pueda matar al Ciervo Blanco le corresponde, por derecho, besar a la doncella más hermosa de vuestra corte, pese a quien pese." (*Erec y Enide*, 4)

La cacería lleva a la reina Ginebra, a Erec y a una doncella que los acompaña al encuentro de un "enano perverso" que traía a una doncella y a un caballero a punta de látigo (*ibidem*, 5-6). La procedencia de las tradiciones son variadas, las finalidades difieren en el objeto que se desea conseguir. Sin embargo, la persecución del ciervo siempre depara al caballero el encuentro con seres o situaciones que escapan a lo cotidiano.

En los textos hagiográficos, la caza tiene connotaciones místicas, así le ocurre a San Eustaquio quien en medio de una cacería, se aparta del grupo que persigue una manada de ciervos y tiene su milagrosa experiencia.

"Todos los cazadores se lanzaron en persecución de la manada, menos Plácido [San Eustaquio], que, separándose de ellos, se fue tras de la vistosa res que se había refugiado en el bosque; sumamente interesado en capturarla, la buscó entre los matorrales, la acosó tenazmente y, al cabo de cierto tiempo, vióla encaramada en lo alto de una roca. Entonces procuró acercarse con suma cautela al animal, y cuando lo tuvo al alcance de su arco lo miraba atentamente y discurría acerca de la manera en que dispararía para no errar, vio que el hermoso ciervo tenía entre su cornamenta una imagen de Jesús Crucificado, de la que procedían rayos luminosos más brillantes que los del sol. Estupefacto quedó el cazador ante aquel extraño fenómeno, pero mayor aún fue su sorpresa cuando aquella imagen de Jesucristo habló por boca del ciervo, como Dios en otro tiempo había hablado por la burra de Balaám." (S. de la Vorágine, *La Leyenda Dorada*, 688)

Plácido, general de los ejércitos del emperador Trajano, es el señalado para convertirse al cristianismo debido a sus obras de misericordia. Para acentuar el simbolismo religioso, el animal tiene entre sus cuernos una imagen de Cristo Crucificado. El ejemplo siguiente pone de manifiesto la importancia del símbolo en una fundación milagrosa.

"Y estas cacerías maravillosas nos recuerdan que un día San Félix de Valois, queriendo calmar la sed en el agua de una fuente medio helada, vio aparecer en el otro lado un hermoso ciervo que llevaba en la cornamenta una cruz mitad roja, mitad azul. Pronto, debido a los esfuerzos de Félix, la fría fuente del ciervo vio nacer a su lado la abadía de Cerfroid, y la cruz roja y azul del ciervo se convirtió en la insignia de la Orden de los monjes Trinitarios fundada por Félix en Cerfroid para redimir cautivos." (L.Charbonneau-Lassay. *El Bestiario de Cristo*, 249)

La leyenda y la historia se mezclan en este relato para explicar los orígenes de la orden religiosa: un motivo que proviene del paganismo se adecua a los fines evangélicos del momento y manifiesta la intención de Dios entre los paganos.

La literatura caballerescas que aquí se estudia toma, como ya se comprobó, motivos del folklore celta, y los adapta a sus circunstancias. En *Prim.*, don' Duardos persigue a dos ciervos para encontrar a su perro Mayortes.

"vio [don Duardos] entrar allí donde él estaua dos ciervos muy fermosos y pareciale a él que de sus ojos salía gran claridad y llegáronse a Mayortes y como él los vido, leuantose muy apriessa e púsose en medio dellos e todos tres se salieron fuera de la casa, don Duardos se marauilló y leuantose y fue a ver qué fazían e vídolos yr a todos tres por la montaña juntos muy sossegadamente (...). Llamó luego a Clodio que le díesse su cauallo y él se lo dio, don Duardos caualgó y fuese apriessa tras los ciervos e Clodio tras él e por mucho que don Duardos se apressuraua de andar no los pudo alcançar,

mas lleuáualos siempre a ojo y andauan muy sossegadamente e assí caminó don Duardos toda la noche tras ellos (...), por la espessura del monte que se lo estoruaua e ya que el alua venía, vido don Duardos entrar al can y a los cieruos en vna cueua. Mucho fue ledo don Duardos y como llegó allí, apeose muy prestamente porque la boca de la cueua era pequeña e dio su cauallo a Clodio y él tomó su espada en la mano derecha por yr apercebido y entró muy ligeramente por la cueua, mas Clodio por mucho que hizo, no pudo entrar e don Duardos anduuo tanto por ella que salió a vnos palacios muy ricos y marauillosamente obrados donde auía vna huerta de todas maneras de frutas y caños de agua muy frías. Don Duardos anduuo por todos los palacios que no vido cosa e salió a la huerta e vido en cabo della vn estrado que lo cobría vn paño de oro, en él estaua assentada vna donzella muy fermosa e ricamente guarnida y el can e los cieruos estauan ante ella e como ella vido a don Duardos puso la mano derecha sobre vn cieruo e la yzquierda sobre el otro e como las puso, luego los cieruos se tornaron dos donzeles grandes y fermosos e ricamente guarnidos.” (*Prim.*, I, cap. LXXX, 363)

En esta aventura, el móvil es la persecución de Mayortes el cual se aleja de su dueño junto a los dos ciervos que tienen la particularidad de tener una claridad inusual en sus ojos, reminiscencia de aquel ciervo blanco de los relatos bretones. El fin de la carrera es el encuentro con la infanta Olimba y sus hermanos, Mosderín y Belagriz, convertidos en ciervos, y la promesa del caballero de devolverlos a sus posesiones (*ibidem*, cap. LXXXI). La aventura es sólo para don Duardos, pues Clodio no tendrá participación en ella. Los elementos que aparecen son característicos de esta clase de sucesos, además de los ciervos, la cueva, como ya se observó, espacio iniciático; los palacios y la huerta. El encuentro con Olimba le depara a don Duardos un nuevo compromiso y la posibilidad de conquistar a Flérida. Estructuralmente, la persecución del ciervo o la caza del mismo es la transición hacia otra aventura, dicho encuentro con lo maravilloso tiene relación con el futuro y con la identidad del caballero; de esta manera, la princesa Claridiana halla los elementos que completarán su condición de doncella guerrera.

“Y como un día se metiese algo más adentro en las montañas que otras vezes, sucedióle assí: que saliendo a un grande y muy tendido llano sola y sin que la acompañasse nadie, vio que salía de la espessura al mesmo llano una cierva muy grande y hermosa, y toda blanca assí como la nieve; la qual, aunque parecía salir con descuidados passos, assí como vio a la princessa comenzó de huir por el llano adelante. Y como ella viesse la cierva tan grande y hermosa, con gran desseo de la alcançar comienza de correr tras ella, y era tanta la velocidad que llevaba que no parecía que las yervas que pisava quebrantasse. Y assí, fueron corriendo un grande trecho sin que la princessa pudiesse alcançar la cierva, ni la cierva se alexasse mucho de la princessa, hasta que passado todo aquel grande llano, la cierva se metió en una grande espessura que estava al cabo del llano.” (*CdF*, II, cap. XXVI, 217-218)

Claridiana recibirá las armas de la reina Pantasilea, “que fue muerta en la despedición de Troya” (*ibidem*, 220), de manos de la sabia Oligas y verá, por primera vez, al Caballero del Febo en unas pinturas, del cual se enamorará. El destino de la princesa queda señalado por ese amor que cambiará su vida, el ciervo la ha conducido a la guerra y al amor, características que el caballero andante y la doncella como *virgo bellatrix* comparten en estas obras.

Otro guía es el jabalí que existe en la liteartura celta como conductor a la aventura, más precisamente se hace referencia al jabalí blanco. En los *Mabinogion*, en el relato “Manawyddan, hijo de Llyr” Pryderi y Manawyddan participan en una cacería donde hallan al jabalí blanco.

“—Acerquémonos al matorral—dijo Pryderi—, para ver lo que hay.

Se dirigieron hacia allí, pero cuando estuvieron cerca, un jabalí de un blanco resplandeciente se levantó repentinamente del matorral. Los perros, azuzados por los hombres, se lanzaron sobre él. Entonces abandonó el matorral y retrocedió a una cierta distancia de los hombres. Y hasta que los hombres, se lanzaron sobre él (...). Persiguieron al jabalí hasta la vista de un castillo muy elevado, que parecía construido recientemente, en un lugar donde jamás habían visto ni piedra ni construcción alguna, y el jabalí se dirigió rápidamente hacia el castillo y los perros en su persecución. Cuando el jabalí y los perros hubieron desaparecido en el interior, se maravillaron al ver un castillo allí donde jamás habían visto rastro de construcción.” (*Mabinogion*, 50-51)

Pryderi, a pesar de las advertencias de su compañero, se encamina hacia el extraño castillo y es protagonista de una experiencia maravillosa. El jabalí ha guiado a los caballeros a lo inesperado y uno de ellos sufrirá las consecuencias de su curiosidad (*ibidem*, 51). El color blanco del animal tiene connotaciones ultramundanas, el castillo al que arriba Pryderi es una construcción mágica, fruto de una venganza (*ibidem*, 58).

En *CdT*, el emperador Corosindo se ve envuelto en la persecución de un puerco que tiene un curioso encuentro con la infanta Regia.

“El emperador y don Cirongilio y el infante don Alcís por una parte, con algunos cavalleros, y por otra los monteros, començaron a batir la floresta y oxear la çaça; y no tardó que los canes no dieron en el rastro de un puerco montés, e siguiendo con él hasta una espesura vinieron a hallar la cama. Pero el puerco diole el viento de cara, y hurtoles el cuerpo por una rambla honda que descendía entre dos montes, e siguió por una senda que derecha iba a dar en una fuente, no muy lexos de su querencia, donde la emperatriz e infanta estavan y sus donzellas (...). Pero el puerco, que sintió la gente, dexó el camino que traía y encubriose con el monte por otra parte, y caminó hasta dar con el emperador, que venía en su seguimiento, que no le vio hasta que era cerca de sí; y tomando un venablo que traía en su mano, se le tiró lo mejor que pudo (...). El venablo entró por entre el cuero y las costillas, rompiéndole algún tanto de la carne sin otro daño le hazer; e sintiéndose el puerco herido, con mucha ravia passó por él y le hirió el cavallo malamente en las cuartillas, assí que no se pudo más menear, (...) y a esta causa el puerco tuvo tiempo de se guarir, e bolvió por do viniera hasta llegar al lugar de la fuente, a tal sazón que la emperatriz e infanta eran solas sin algún cavallero que las aguardasse (...) El puerco llegó, ciego de la saña que traía, y llegando a la infanta Regia, que mano a mano se avía algún tanto apartado de la emperatriz razonando con la infanta Freida su prima, se tendió a sus pies y començó muy fuertemente a temblar.” (*CdT*, II, cap. XVIII, 201-202)

Debido al poder mágico de la corona de Rocaima (*ibidem*, cap. XV, 195), la infanta no demuestra temor frente al asustado animal. El hecho puede examinarse, además, considerando la zoología de índole imaginaria, seres como el unicornio que es atrapado cuando puede recostarse en el regazo de una doncella; el puerco es finalmente cazado, estando a los pies de Regia, virgen aún; no sería desacertado pensar en una especie de transferencia de las características de un animal a otro. Básicamente, el puerco es guía de una aventura inusitada, sorprendente.

El halcón o azor, animal de caza, es frecuentemente conductor hacia lo maravilloso. En los *lais* el ser feérico masculino se transforma en esta ave para poder entrar a ver a su amada, así le ocurre a una dama quien había sido encerrada por un marido celoso.

“vio la sombra de un gran pájaro por medio de una estrecha ventana; no sabe qué puede ser aquello. Entró volando en la habitación; tenía pihuelas en las patas, parecía azor, de cinco mudas o de seis. Se ha posado ante la dama. Después de estar un poco así, que ella lo había contemplado bien, se convirtió en un caballero de noble aspecto.” (María de Francia. *Lais*, “Yonec”, 109)

Este animal es símbolo de virilidad, por lo tanto, su entrada al espacio femenino implica el comienzo de una relación amorosa. En *Prim.*, Tarnaes llega al jardín de Finea persiguiendo a su halcón un día de caza, introduciendo el tópico de la caza de amor y el del halcón perdido (*apud* María Carmen Marín Pina. “La aventura de Finea y Tarnaes como relato digresivo del *Primaleón*”).

“Y vn día, salió a caça y el falcón se le trasmontó yendo tras vn aue y como él tanto le preciaua, fue tras él e anduuo tanto que en la tarde llegó al castillo donde estaua Finea e vido el su falcón caer con el aue en la huerta del castillo.” (*Prim.*, II, cap. CXXI, 661).

El jardín de Finea es fruto del quehacer mágico de su padre, como ya se hecho referencia anteriormente, por lo tanto, Tarnaes es conducido a una aventura maravillosa que luego le traerá graves inconvenientes (*ibidem*, cap. CXXII).

Existe un ejemplo poco común en los libros que aquí se estudian y es aquel en el que aparece un oso como guía a la aventura maravillosa, es en *BdG*. Un día de caza, Belianís debe perseguir a la bestia que se ha llevado a su primo Arsileo.

“vido quel espantable oso salió aquella ora, muy junto a donde él estaua y como él se le pudiesse delante por le estoruar que al príncipe Arsileo no lleuasse, el oso soltando Arsileo, con gran braueza se vino para él, mas él, que del león escarmentado estaua, dando al traués vn salto, le dexó passar con su endiablada furia y boluiendo sobre él, viole meter dentro vna boca de vna cueua.” (*BdG*, I, cap. II, 7).

La aventura es sólo para Belianís, ya que Arsileo no puede entrar en la cueva; allí el príncipe griego debe luchar con el animal que es llevado por un gigante a los que vence. El oso es símbolo de lo instintivo, de las etapas iniciales, ya que en la alquimia¹⁵⁶ corresponde a la *nigredo* de la primera materia (*apud* Cirlot, *Diccionario de símbolos*, 344). Es el primer combate que tiene Belianís, luego de haber luchado con el león; este oso es de procedencia mágica, producto del quehacer de la sabia Belonia. El animal es el guía hacia su iniciación: la entrega de la espada de Medea y el anuncio profético que lo señalará como el mejor caballero.

Zoología imaginaria

A través de las épocas, el hombre ha sabido desarrollar su poder de inventiva hacia aquello que desconocía o conocía a medias, gracias a los testimonios de otros quienes frecuentemente creaban también imágenes para sus relatos o armaban como en un rompecabezas, situaciones y encuentros con seres inexistentes: “quien no lo ha visto [al monstruo], no ha viajado” (C.Kappler, *Monstruos, demonios y maravillas afines de la Edad Media*, 131).

En la Edad Media, receptáculo de temores hacia lo que no respondiera a los cánones que imponía la Iglesia, surgieron dudas, miedos y tabúes plasmados en una zoología constituida por por

¹⁵⁶ Para conocer en profundidad el tema de la alquimia, ver MIRCEA ELIADE. *Herreros y alquimistas*.

diferentes partes de animales reales: esta sociedad creía en la existencia de estos monstruos, de hecho los bestiarios así lo demuestran, relacionándolos con la esfera de lo simbólico religioso y moral.

“Elifás, rey de los Temanitas, dijo: «La hormiga-león pereció por falta de alimento» (*Job*, 4, II).

El Fisiólogo ha dicho que (...) tiene los miembros delanteros de un león, y las partes traseras de hormiga. Su padre es carnívoro, pero su madre es herbívora. Cuando engendran a la hormiga-león, la engendran con dos atributos, pues no puede comer carne, ya que ello se opone a la naturaleza de su madre, ni puede alimentarse de plantas, puesto que ello va contra la de su padre: así, muere por falta de alimento.

De modo semejante obra el hombre indeciso, inconstante en todos sus designios. No se debe avanzar por dos caminos, ni hablar de forma doble en la plegaria (...). No está bien decir sí-no, y no-sí, si ha de ser sí, y no, no, como dijo Nuestro Señor Jesucristo.” (Ignacio Malaxecheverría. *Bestiario medieval*, 172-173)

Por otro lado, los autores cristianos de la temprana Edad Media consideraban que toda la Naturaleza era obra de Dios, aún los seres monstruosos; San Agustín argumenta que todos los seres son obra del designio divino.

“Qualis autem ratio redditur de monstrosis apud nos hominum partibus, talis de monstrosis quibusdam gentibus reddi potest. Deus enim creator est omnium, qui ubi et quando creari quid oporteat uel oportuerit, ipse nouit, sciens uniuersitatis pulchritudinem quarum partium uel similitudine uel diuersitate contextat. Sed qui totum inspicere non potest, tamquam deformitate partis offenditur, quoniam cui congruat et quo referatur ignorant”. (San Agustín. *Civitate Dei*, XVI, 8)¹⁵⁷

Dios crea todo el Universo, teniendo en cuenta la conveniencia, correspondencia y finalidad de lo creado; Él es también el origen de las razas monstruosas, ya que la existencia de estas tiene un motivo que es el de mostrar la omnipotencia divina.

San Isidoro de Sevilla en sus *Etimologías* hace referencia a los portentos, no menciona a los monstruos.

“III. DE PORTENTIS. Portenta esse Varro ait quae contra naturam nata videntur: sed non sunt contra naturam, quia divina voluntate fiunt, cum voluntas Creatoris cuiusque conditae rei natura sit. Vnde et ipsi gentiles Deum modo Naturam, modo Deum appellant. [2] Portentum ergo fit non contra naturam, sed contra quam est nota natura. Portenta autem et ostenta, monstra atque prodigia ideo nuncupantur, quod portendere atque ostendere, monstrare ac praedicare aliqua futura videntur. [3] Nam portenta dicta perhibent a portendendo, id est praeostendendo. Ostenta autem, quod ostendere quidquam futurum videantur. Prodigia, quod porro dicant, id est futura praedicant. Monstra vero a monitu dicta, quod aliquid significando demonstrent, sive quod statim monstrent quid appareat; et hoc proprietatis est, abusione tamen scriptorum plerumque corrumpitur. [4] Quaedam autem portentorum creaciones in significationibus futuris constituta videntur. Vult enim deus interdum ventura significare per aliqua nascentium noxia, sicut et per somnos et per oracula, qua praemoneat et significet quibusdam vel

¹⁵⁷ www.thelatinlibrary.com 27/3/07.

gentibus vel hominibus futuram cladem; quod plurimis etiam experimentis probatum est." (Isidoro de Sevilla, *Etimologías*, XI, 3)¹⁵⁸

Isidoro argumenta que lo monstruoso se opone sólo a la Naturaleza conocida; los monstruos pueden ser vía de comunicación por medio de la cual Dios quiere advertirnos de algún suceso futuro.

Entre los seres monstruosos están los de naturaleza híbrida, productos de la imaginación colectiva, se enfrentan con el caballero andante en un combate desigual donde la destreza del héroe, para quien Dios es fuente de constante auxilio, triunfa sobre la fuerza bruta de la bestia. No existen veneno, garras ni tamaño que puedan amedrentar al joven que comienza su vida heroica ni a aquel caballero que sigue ascendiendo en la búsqueda de la perfección. En soledad, el hombre tiene su encuentro con lo maravilloso animal para conseguir algo valioso, para poder librar a otros del peligro o como obstáculo para proseguir su marcha, en este último caso lo monstruoso forma parte de un encantamiento. En los relatos mitológicos, muchos héroes han combatido con un ser superior a sus fuerzas, como ya se ha advertido, los motivos van desde la obtención de un objeto valioso hasta la posibilidad de medir las virtudes del joven en su crecimiento heroico. De esta manera, se obtiene el reconocimiento de la sociedad y la aceptación de sus pares.

En los libros de caballerías, el héroe consigue vencer. La muerte o sometimiento del monstruo implica la abolición de un pasado nefasto y el advenimiento de una nueva era, es el nuevo orden de la paz conquistada por el caballero: él será el custodio del lugar liberado del monstruo.

Dragones, serpientes y sierpes

El dragón ha sufrido a través del tiempo transformaciones que lo llevaron de ser una serpiente acuática a una bestia con alas. El *Nuzhatu-l-Qulüb*, enciclopedia científica persa del siglo XIII, explica cómo la serpiente deviene en dragón.

"Thu 'bān, el dragón, es llamado por los árabes tinnīn, por los turcos lū y por los mongoles moghūr. Es un animal de cuerpo enorme, de aspecto terrible, con una boca ancha y muchos dientes, ojos llameantes y de gran longitud. Al comienzo, era una serpiente, y con el transcurso del tiempo se convirtió en dragón y cambió de forma; sobre este asunto, se ha dicho: «Cuando la serpiente encuentra oportunidad, se vuelve dragón». El autor del *'Ajā' ibn-l-Makhūqāt* dice que cuando la serpiente alcanza los treinta metros de largo y los cien años de edad, la llaman dragón; y sigue haciéndose gradualmente mayor, hasta que se vuelve tal que los animales terrestres se aterrorizan de verla. Dios todopoderoso la arroja entonces al mar; y también en el océano aumenta su tamaño, de forma que excede de diez mil metros; le nacen dos aletas como a un pez, y sus movimientos causan las olas del mar." (I. Malaxecheverría (ed.), *Bestiario medieval*, 181-182)

La imagen del dragón es menos importante que su simbolismo el cual puede sintetizarse en dos ejes: engullimiento y guardián de tesoros, objetivados a través de la lucha con el héroe.

La primera documentación que existe acerca del combate entre el héroe y este monstruo se encuentra en el poema cosmogónico de origen mesopotámico *Enuma elish* en el que se relata el enfrentamiento entre el dios Marduk y la serpiente Tiamat que encarna el caos primordial; la divinidad creará el cielo y la tierra a partir de los despojos de la bestia, después de matarla, ya que sólo él se atreve a enfrentarla.

¹⁵⁸ www.thelatinlibrary.com 27/3/07

“Sólo Marduk acepta el combate, pero a condición de que antes sea proclamado dios supremo, en lo que se apresuran a consentir los dioses. La batalla entre los dos bandos se decide mediante un combate singular entre Tiamat y Marduk. «Cuando Tiamat abrió las fauces para engullirlo», Marduk lanzó los vientos furiosos que le «dilataron el cuerpo. Su vientre quedó hinchado y sus fauces abiertas. Disparó él entonces una flecha que le perforó el vientre, le desgarró las entrañas y le atravesó el corazón. Después de dominarla así, le quitó la vida, arrojó el cadáver en tierra y se alzó sobre él ». Los auxiliares de Tiamat trataron de ponerse a salvo, pero Marduk «los ató y rompió sus armas» (...). Finalmente, volvió sobre Tiamat, le partió el cráneo y dividió en dos el cadáver «como un pescado seco»; una mitad se convirtió en la bóveda celeste y de la otra se formó la tierra.” (Mircea Eliade. *Historia de las creencias y de las ideas religiosas*, I, cap. III, 107)

Tiamat es un ser acuático, forma parte de la primera pareja primordial con Apsu; otras fuentes manifiestan que Tiamat representa al mar. Como puede comprobarse, el monstruo es primeramente de origen acuático, pero también aparece con un aspecto negativo, ya que es la creadora de diferentes bestias, como serpientes y demonios furiosos (*apud* Mircea Eliade, *Historia de las creencias*, I, cap. III).

El combate entre un dios y el dragón es un tópico mítico antiguo y muy conocido, el triunfo del héroe sobre el monstruo y la posterior mutilación de la bestia se han manifestado en varias culturas, baste recordar el combate entre Zeus y el gigante Tifón en el que éste logra cortar los tendones de las manos y los pies de la divinidad, y los lleva a una gruta de Cilicia. El gigante guarda su tesoro envuelto en una piel de oso, pero Hermes y Egipán se lo roban y lo devuelven a Zeus.

En los mitos sapienciales, el dragón cumple la función de guardián del conocimiento: Pitón es el que protege el oráculo de Temis en la isla de Delfos; el mito se va desvirtuando hasta convertir al dragón en guardián de tesoros; como aquel monstruo, guardián del vellocino de oro, vencido por los poderes mágicos de Medea.

Vinculado al plano vital de las estaciones, el dragón o serpiente es el devorador del Sol durante los eclipses, encarna los principios de humedad, oscuridad y femineidad que se oponen a la sequedad, luminosidad y masculinidad, esta oposición originó la rotación de las estaciones del año, dependiendo de ello se sembraba lo que correspondía y dicha oposición devino en el posterior enfrentamiento entre el héroe y el dragón, como ya se ha visto; el combate con divinidades solares es constante: Apolo debe combatir con Pitón, y Heracles en su más tierna infancia se enfrenta a dos serpientes introducidas en su cuna. El tema de la lucha se relaciona estrechamente con el dragón, primero dioses y luego héroes serán los encarnizados opositores.

En el poema épico anglosajón *Beowulf*, el héroe combate con el dragón, guardián de un tesoro, en una caverna oscura. El monstruo asolaba la población, ya que cierto siervo de un noble había robado del tesoro una valiosa copa (v.2214-v.2323). Beowulf, ya anciano, decide terminar con este azote y enfrentarlo.

“El príncipe gauta furioso se hallaba;
con fuerza arrojó su palabra del pecho,
gritó, valeroso, y su voz resonó,
su llamada de guerra, en la roca grisácea.
Allá hubo combate. Oyó el desafío
el guardián del tesoro. ¡Ya mal a un arreglo
llegarse podía! De la cueva, espantoso,
primero salió el aliento del monstruo,
su cálido fuego: la tierra tronó”.

(*Beowulf*, v.2550-2558)

El héroe muere por el aliento venenoso que había aspirado durante la lucha; sin embargo, el dragón es herido de muerte por Wíglaf, “un noble skilfingo” y junto con Beowulf logran finalmente

matarlo (v. 2699-v.2709). Además del fuego que atormenta al héroe, se agrega a las características de la bestia, su “daño veneno” (v.2714). Antes de morir, el protagonista pide a Wíglaf que lo lleve a ver el tesoro.

“(…);Oh Wíglaf amado,
corre al momento a la cueva rocosa
a buscar el tesoro, que el torvo enemigo,
de joyas privado, ya duerme su muerte!
Apresúrate mucho y haz que examine
las viejas riquezas, que de cerca contemple
las piedras brillantes: después que las vea
podré confortado marcharme del mundo
y del reino que yo tanto tiempo he tenido.” (v. 2744-v.2751)

Con un objetivo menos honorable, Sigurd, luego de matar al dragón que custodiaba el oro, escapa con el botín. El dragón era, en realidad, Fafnir, hijo del labriego Hréidmar quien había pedido a los ases Odín, Loki y Hónir una indemnización en oro por la muerte de su hijo Nutria. Fafnir y su hermano Regin le exigen al padre que les entregue parte de ese oro, pero éste se niega y, en consecuencia, lo matan. Regin, a su vez, le pide a Fafnir lo que le corresponde y éste se niega y lo amenaza con la muerte. El hermano huye ante tal advertencia y Fafnir se va al páramo Gnitahaid donde, en una madriguera, se refugiará convertido en dragón, yaciendo sobre el oro¹⁵⁹ (*apud* Snorri Sturlson. *Edda Menor*, 150-153).

“Por su parte, Regin marchó en busca de Hiálprek, el rey de Tiod, y se hizo su herrero. Allá tomó como ahijado a Sígurd, el hijo de Sígmond, el hijo de Vólsung, y de Hiordís, la hija de Eylimi. Sígurd era el más famoso de todos los reyes del mar, tanto por su linaje como por su fuerza y valentía. Regin le dijo dónde estaba Fáfñir con el oro, y le incitó a que se hiciera con el oro. Regin forjó entonces la espada llamada Gram, y era tal su filo, que Sígurd la metió en el agua y cortó un copo de lana que la corriente llevó contra el filo de la espada; Sígurd rajó luego con aquella espada el yunque de Regin todo él hasta el suelo.

Sígurd y Regin fueron entonces a Gnitahaid, y Sígurd cavó un agujero en el camino de Fáfñir y se metió en él. Cuando Fáfñir iba reptando hacia el agua y pasó por encima del agujero, Sígurd le clavó la espada y aquello fue su muerte (...). Sígurd se fue entonces para Regin y lo mató, y luego cogió su caballo, que se llamaba Grani, y cabalgó hasta la madriguera de Fáfñir, se apoderó del oro y lo cargó sobre el lomo de Grani, y luego se subió a él y se marchó.” (*ibidem*, 152-153)

Fáfñir toma la forma de la serpiente acuática como en el poema mesopotámico, relacionada con la oscuridad y el espacio subterráneo. Por otra parte, Sígurd carece de la heroicidad que caracteriza a los demás protagonistas de estos combates. Sin embargo, en el mitema se encuentran todos los componentes de la lucha contra el dragón y la situación de éste como guardián de tesoros.

En la tradición bíblica, asociado con la serpiente del Paraíso, el dragón simboliza al demonio. En el *Apocalipsis* el combate es por la victoria del más poderoso.

¹⁵⁹ Entre los objetos que se hallan en el tesoro hay un anillo codiciado por los que lo ven, el cual recibe la maldición del enano Andvari: “aquel anillo le traería la muerte a todo aquel que lo poseyera”. Consecuentemente, todos los que obtienen dicho objeto encuentran finalmente la muerte, entre ellos Fafnir (*apud Edda Menor*, 151 y ss.), evidentemente fuente de inspiración para la historia de Tolkien *El señor de los anillos*, pues el autor era especialista en literaturas nórdicas medievales.

“Entonces se entabló una batalla en el cielo; Miguel y sus Ángeles combatieron con el Dragón. También el Dragón y sus Ángeles combatieron, pero no prevalecieron y no hubo ya en el cielo lugar para ellos. Y fue arrojado el gran Dragón, la Serpiente antigua, el llamado Diablo y Satanás.” (*Apocalipsis*, 12: 7-9)

En ciertos relatos míticos orientales, la lucha toma la dimensión de un enfrentamiento por la soberanía del Universo (*apud* Eliade, *Historia de las creencias*, 196-198). Asimismo, la idolatría está identificada con esta bestia, objeto de adoración entre los sacerdotes de Bel, ídolo que será destruido por el profeta Daniel.

“Había una gran serpiente a la que los babilonios veneraban. El rey dijo a Daniel: «¿Vas a decir también que ésta [la serpiente] es de bronce? Mira, está viva y come y bebe: no puedes decir que no es un dios vivo; así que adórale.» Daniel respondió: «Yo adoro sólo al Señor mi Dios; él es el Dios vivo. Mas tú, oh rey, dame permiso y yo mataré a esta serpiente sin espada ni estaca.» Dijo el rey: «Te lo doy.» Daniel tomó entonces pez, grasa y pelos, lo coció todo junto e hizo con ellos unas bolitas que echó en las fauces de la serpiente; la serpiente las tragó y reventó. Y dijo Daniel: «¡Mirad qué es lo que veneráis!» (*Daniel*, 14: 23-27)

Claramente, el dragón tienen connotaciones negativas y consecuentemente, los bestiarios de la Edad Media toman esta simbología.

“El dragón es la mayor de todas las serpientes, y en realidad de todos los seres vivos que hay en la tierra. Los griegos lo llaman “draconta”, y esto ha pasado al latín bajo el nombre de “draco”. Cuando el dragón sale de la cueva, a menudo se eleva a los cielos, y el aire a su alrededor se vuelve ardiente. Tiene cresta, boca pequeña y un estrecho gáznate a través del cual toma aliento o saca la lengua. Por otra parte, su fuerza no está en los dientes, sino en la cola, y hace daño con sus golpes más que con sus picaduras. Así, es inofensivo en lo que atañe al veneno. Pero dicen que no necesita veneno para matar, ya que, si se enrosca en torno a alguien, lo mata de esa forma (...) El demonio, que es el más enorme de todos los reptiles, es como este dragón. A menudo sale de su guarida lanzándose al espacio, y el aire en torno a él se inflama, pues el demonio, al elevarse de las regiones inferiores, se convierte en un ángel de luz y engaña a los necios con falsas esperanzas de gloria y de goce terrenal. Se dice que tiene una cresta o corona, porque es el Rey de la Soberbia.” (I. Malaxecheverría (ed.) *Bestiario medieval*, 180-181)

El monstruo es un híbrido, concebido con diferentes partes y características de animales reales, en este caso del cocodrilo, la serpiente y el ave. Las correspondencias simbólicas con el demonio permiten entrever una postura clara frente a la idea del Mal y de las tentaciones.

La literatura hagiográfica continua con la tradición bíblica en la que el elegido por Dios se enfrenta al terrible monstruo; relacionado con la muerte y las tentaciones, es conocido el combate de San Jorge quien combate para salvar a la hija del rey de Silca, en la provincia de Libia, episodio que se aproxima a aquellos de los libros de caballerías.

“Cerca de la población había un lago tan grande que parecía un mar; en dicho lago se ocultaba un dragón de tal fiereza y tan descomunal tamaño, que tenía amedrentadas a las gentes de la comarca, pues cuantas veces intentaron capturarlo tuvieron que huir despavoridos a pesar de que iban fuertemente armadas. Además, el monstruo era tan sumamente pestífero,

que el hedor que despedía llegaba hasta los muros de la ciudad y con él infestaba a cuantos trataban de acercarse a la orilla de aquellas aguas. Los habitantes de Silca arrojaban al lago cada día dos ovejas para que el dragón comiese y los dejase tranquilos, porque si le faltaba el alimento iba en busca de él hasta la misma muralla, los asustaba y, con la podredumbre de su hediondez, contaminaba el ambiente y causaba la muerte a muchas personas. Al cabo de cierto tiempo los moradores de la región quedaron sin ovejas o con un número muy escaso de ellas, (...) celebraron una reunión y en ella acordaron arrojar cada día al agua, para comida de la bestia, una sola oveja y a una persona, y que la designación de ésta se hiciera diariamente, mediante sorteo, sin excluir a nadie (...) la suerte recayó en la hija única del rey. (...) Cuando llorando caminaba a cumplir su destino, san Jorge encontróse casualmente con ella y, al verla tan afligida, preguntóle la causa de que derramara tan copiosas lágrimas (...). Refirióle la muchacha su caso, y cuando terminó su relato dijo Jorge:

—¡Hija, no tengas miedo! En el nombre de Cristo yo te ayudaré (...)

Jorge, de un salto, se acomodó en su caballo, se santiguó, se encomendó a Dios, enristró su lanza (...) dirigióse hacia la bestia a toda carrera, y cuando la tuvo a su alcance hundió en su cuerpo el arma y la hirió (...). Una vez que la joven hubo amarrado al dragón de la manera que Jorge le dijo, tomó el extremo del ceñidor como si fuera un ramal y comenzó a caminar hacia la ciudad llevando tras de sí al dragón (...). Cuando llegó a la puerta de la muralla, él público que allí estaba congregado, al ver que la doncella traía a la bestia, comenzó a huir hacia los montes (...). San Jorge trató de detenerlos y de tranquilizarlos.

—¡No tengáis miedo!—les decía—. Dios me ha traído hasta esta ciudad para libraros de este monstruo. ¡Creed en Cristo y bautizaos! ¡Ya veréis cómo yo mato a esta bestia en cuanto todos hayáis recibido el bautismo!

Rey y pueblo se convirtieron y, cuando todos los habitantes de la ciudad hubieron recibido el bautismo san Jorge, en presencia de la multitud, desenvainó su espada y con ella dio muerte al dragón.” (Santiago de Vorágine, *La leyenda dorada*, I, 248-250)

El dragón aparece como figura demoníaca, acentuándose esto con la conversión de los habitantes del pueblo cuyos bautismos ocurren casi al mismo tiempo que la muerte del monstruo. El aliento venenoso se resalta como característica más peligrosa, además de su gran apetito. La condición de elegido del caballero Jorge se pone de manifiesto no sólo para matar al dragón, sino también para convertir a los paganos. Por otro lado, Santa Marta debe enfrentar al Tarascón, bestia con claras connotaciones demoníacas.

“Teníase por cierto que el espantoso monstruo había sido engendrado por Leviatán (...) y por una fiera llamada onaco u onagro, especie de asno salvaje propio de la región de Galacia, y que desde este país asiático había venido nadando por el mar hasta el Ródano, y llegado a través del susodicho río al lugar donde entonces se encontraba.” (Santiago de Vorágine, *La leyenda dorada*, I, 419-420)

El sustrato bíblico y las noticias de los libros de viajes se unen para concebir a este monstruo híbrido por su procedencia, y no sólo por su estructura física. En ambas hagiografías se lo vincula con el medio acuático y con la oscuridad de las cuevas o de lugares sombríos; la santa logra domesticarlo con agua bendita y con la exposición de la cruz, en el acto el animal queda manso: en estos textos la asociación de la bestia con lo diabólico es explícita. Claramente, el dragón se presenta a santa Margarita como la imagen del diablo.

“Rogó entonces la santa al Señor que le permitiera ver física y sensiblemente al enemigo contra el cual luchaba, y, apenas hizo esta petición, surgió ante sus ojos la figura de un espantoso dragón que se lanzó sobre ella y trató de devorarla; pero Margarita al instante trazó la señal de la cruz y el monstruo desapareció. (Santiago de la Vorágine, *La leyenda dorada*, I, 376-377)

El combate con el dragón persiste en los libros de caballerías castellanos, conteniendo las huellas de antiguos motivos folklóricos. El monstruo se presenta como dragón, serpiente o sierpe; no hay una diferenciación sustancial en su conformación física; en las *Sergas*, la serpiente de la Peña de la Doncella Encantadora no es descrita detalladamente, sólo se dan algunas características.

“entró [Esplandián] en la gran sala, donde la cámara del tesoro estaba, a la puerta de la cual vio estar echada una gran serpiente, y miró las puertas de piedra y la emp[u]ñadura del espada que por ellas metida estava; y comoquiera que aquella bestia fiera gran espanto le pusiese, especialmente no teniendo con qué la ferir, no dexó por esso de se ir contra ella con muy esforçado corazón (...). Como assí lo vido venir, levantóse dando grandes silvos y sacando la lengua más de una braçada de la boca, y dió un gran salto contra él; mas Esplandián se cubrió de su escudo, y como la vido cerca dél dióle presto con aquel palo que traía un gran golpe entre las orejas, que muy grandes las tenía, de que muy poco mal le fizo; que la serpiente vino tan rezia y tan desapoderada que lo derribó en el suelo, y ella pasó por cima (...) y como vio venir contra sí la serpiente, fue quanto más rezio pudo y soltando el palo de la mano tiró por la espada tan rezio que la sacó. Y luego las puertas se abrieron ambas con tan gran sonido que assí Esplandián como la sierpe cayeron en el suelo como muertos (...). Esplandián (...) levantóse y tomó la espada, que cabe sí vio; y la sierpe estava muerta.” (*Sergas*, cap. I, 122-123)

El héroe ha logrado vencer el obstáculo que le imponía la serpiente, guardiana del tesoro que dejara la doncella; la extracción de la espada implica la destrucción del monstruo: no hay tesoro que custodiar, pues la profecía ha sido cumplida, el encantamiento ha terminado en manos del nuevo héroe, la iniciación ha comenzado y el caballero novel ha obtenido su espada en una aventura mágica. La situación es semejante en el caso de la princesa Claridiana, pues para la obtención de las armas legendarias de Pantasilea deberá someterse al combate con el guardián de la cueva.

“Y andando un rato por la espessura, vino a salir a un raso pequeño y redondo que estava todo cercado de aquella espessura, en medio del qual vio un agujero muy grande que a manera de cueva entrava por la tierra. Y luego vio que començó a salir por ella una sierpe muy grande y espantosa, la qual, sacudiendo sus alas y dando gritos y temerosos silvos, se fue luego para la princessa Claridiana con su desaforada boca abierta, que bien cupiera por ella un cavallero. Y como la real princessa la viesse así venir, con corazón y generoso ánimo la esperó hasta que llegó cerca della. E como tuviesse en la mano el agudo y sangriento hierro con que avía muerto al león, sacudiendo su fuerte y bellicoso braço lo arrojó de la mano, y dió con él a la serpiente por medio de su grande y desaforada boca que traía abierta, con tanta fuerza que casi todo el venablo le metió por la garganta dentro del cuerpo, y el hierro le rompió las entrañas y las tripas. E como tuviesse el venablo atravessado por el cuerpo, no se pudo la espantosa serpiente mover más de

un lugar, e assi se estuvo queda, dando muy grandes y espantosos silvos, hasta que a poco de rato fue muerta.” (*CdF*, II, cap. XXVI, 218-219)

Los detalles de la descripción del animal hacen referencia a la antigua función de engullimiento y guardián de tesoros. La mención de las alas la aproxima a la imagen del dragón medieval, que con frecuencia se representa de esa manera. Abandona la forma de la serpiente de origen oriental, vinculada al medio acuático como en las *Sergas*, pues se recordará que la Peñía de la Doncella Encantadora está en una especie de roca, en medio del mar (*AdG*, IV, cap. CXXX). Los elementos componentes de esta aventura están vinculados con la iniciación de Claridiana como doncella guerrera: la serpiente que quiere devorarla, el agujero-cueva y la presencia de la sabia Oligas quien le descubre que ella es la destinataria de las míticas armas. El monstruo es protector del tesoro y a la vez desafío para la doncella, vencerlo significa la legitimación de la princesa como heredera de la reina amazona. En los procesos de iniciación, el protagonista es devorado por la bestia para salir de sus fauces, renovado en su interior, con una sabiduría mayor. El mitema evolucionará hacia el descenso al Otro Mundo: *ad inferos* o a la tierra de los seres fabulosos y mágicos donde el protagonista recibe el bautismo de la heroicidad. En la aventura de la princesa guerrera se unen dos aspectos rituales de la aventura iniciática: el engullimiento por el monstruo y el descenso a la cueva.

En el umbral de su vida como héroe, Cirongilio debe enfrentarse a una doncella encantada, devenida en serpiente, guardiana de un arca.

“E salido que fue en la plaça, la brava serpiente, que encima del arca estava, començó tan reziamente a rugir las alas y mover la cola, esgrimiéndola en el aire, que la plaça y los soberanos palacios del emperador hizo temblar, y echando llamas de fuego por la boca se vino contra él; el qual sin ningún pavor, como vio mover para sí la serpiente, bien embraçado de su escudo, la lança baxa, la salió a recibir, y encontre tan bravamente en medio de los pechos que, como ella fuesse cubierta de unas fuertes conchas, boló la lança en muchas pieças sin le hazer otro daño; y al passar la serpiente feroz, sin aver hecho sentimiento alguno de su pesado golpe, tendió sus fuertes braços, y abraçándole por medio del cuerpo mal de su grado le sacó de la silla, e sin que el cavallero se pudiesse valer, con sus descomunales y agudos dientes le paró tal que sin sentido le dexó caer como muerto en tierra.” (*CdT*, I, cap. IX, 27).

En la primera aparición del monstruo se dan todas las características del dragón occidental como se conoció desde el cristianismo, el fuego asociado con el aliento se convierte en un arma más, detalle que ya se había observado en los relatos hagiográficos. La protección de las conchas refiere la invulnerabilidad de su contextura dérmica, pero como novedad anatómica se mencionan los dientes descomunales para dar mayor aspecto de ferocidad. El animal guarda el arca en la que se halla la espada cuyo dueño finalmente será Cirongilio. El encantamiento había sido preparado por la infanta Palingea, la sabia del castillo no hallado, ya que el joven será aquel que salvará a su padre de la prisión¹⁶⁰.

Como guardián de tesoros, la sierpe de la montaña de Artifaria protege la fuente del agua terapéutica, sitio mágico al que acuden las hadas de la Isla de Carderia a buscar las hierbas que allí crecen y poder con ellas realizar sus encantamientos. En ese lugar se producirá el combate en el que el joven Palmerín, quien aún no conoce su procedencia, tendrá que enfrentarse al monstruo que allí yace y recoger el agua que servirá para curar a su abuelo Primaleón. La tarea no es sencilla ya que la bestia defenderá el lugar con ferocidad.

¹⁶⁰ La aventura es mencionada en el capítulo III, Tercera Parte, debido al castillo encantado donde se halla el rey Circineo, padre de la infanta Palingea. *CdT*, I, cap. XVI.

“E como el sol fue salido, la sierpe salió de la cueva; y estava un llano delante d’ella donde havia mucha yerva verde e muchos huessos ansí de hombres como de bestias que la sierpe havia despedaçado e comido. (...). La sierpe començó de comer de la carne que allí tenía e después que se fartó echóse a la callentura del sol. (...) e salió [Palmerín] de entre las matas con la maça en las manos e fue muy passo; e como se vido en el campo juntó muy presto con ella e dióle tan fuerte golpe encima de la cabeça con la maça de fierro que la atordió toda, e dio tan gran bramido come se sintió malferida que toda la montaña parescía que se hundía, e alçó las manos e tomó a Palmerín entre sus muy fuertes uñas e rompióle la loriga e fizole muy grandes llagas.(...) e tornóle a dar otro golpe por cima de la cabeça, muy pesado, e aunque ella tenía el cuero muy duro fue tal el golpe que los sesos le hizo saltar. La sierpe perdió la fuerça e soltó a Palmerín y él se arredró afuera e ývasele mucha sangre de las llagas, (...) e como vido a la sierpe estenderse con la ravia de la muerte, tornó a ella e dióle otro golpe con la maça que la acabó de matar, mas ella le tornó a fazer otra llaga muy grande en una pierna, tal que no se pudo tener e cayó en el suelo.” (PdO, cap. XVII, 61)

La lucha se lleva a cabo en una montaña, lugar de iniciación, donde el héroe tendrá su primer encuentro con lo monstruoso: la sierpe devoradora y guardiana; el esquema se repite, pero el escenario es aquel que simboliza la ascensión espiritual. Hay, sin embargo, un detalle que aquí se menciona, y es el que refiere la dureza del cuero del animal. En el *Beowulf*, se narra cómo el dragón sólo pudo ser muerto por la parte de abajo y no por la cabeza.

“No buscó la cabeza; más él, valeroso,
su brazo quemó cuando, al rey asistiendo,
hirió a la serpiente un poco más bajo” (*Beowulf*, 108)

Ciertamente se podría pensar también que la espada no le sería de utilidad a Palmerín, debido a la dureza del cuero que recubre el cuerpo del dragón. Por ello el héroe decide usar sólo la maza.

Más próximo al relato de San Jorge y el dragón se encuentra el episodio de *BdG* donde el héroe debe liberar a unas doncellas del ataque del monstruo. El animal se esconde en el bosque, como ya pudo verse en la aventura de Claridiana, alejado del medio acuático y cobijado por la oscuridad.

“vieron de entre los árboles salir vn dragón tan espantoso que gran pauor ponía a quien lo miraua, e aunque hazía escura la noche bien claro por donde él venía se mostraua, hechaua tanto fuego por la boca que parescía la boca del gran Tifeo. (...) el cauallero viendo que no hera tiempo de se detener se leuantó con su espada en la mano y arremetió contra el diabólico animal (...). El dragón arremetió con él e con los pechos le dio tal encuentro sin poderse apartar que dio con él en el suelo y queriendo boluer sobre él por le despadaçar, él que el temor no le cegaua, dio vn salto a un lado con poca ligereza, de suerte quel dragón le assió con la vna mano y le traxo para sí, con sus duras vñas le passó las armas hasta las entrañas mas él, soltando la espada, le dio con la daga quatro o cinco golpes por entre los braços de suerte que se la metió hasta el coraçón. El pauoroso animal con la gran rabia le soltó y se començó a estender por el suelo con las vascas de la muerte y era tan grande que más de veynte y cinco pies tenía en largo, era más grueso que vn toro por la cinta, no se vio jamás cosa más medrosa.” (*BdG*, I, cap. XVIII, 101-102)

El joven príncipe libera a las doncellas del dragón, a pesar de estar gravemente herido; es de destacar la personificación que se hace del animal, mencionando su anatomía como si fuera un ser humano: pecho, manos, uñas y brazos, asimismo es importante la asociación con el diablo. Nuevamente, como en *CdT*, se menciona el fuego que despide el animal. Hay un breve comentario sobre su tamaño, acentuando de esta manera el heroísmo de Belianís. En cuanto a la muerte de la bestia, recuérdese que en el *Beowulf*, Wiglaf clava su daga por debajo de la cabeza, no muy alejada del lugar en el que Belianís lo hace, puede pensarse que en este sitio el cuero del animal no entorpece la acción del caballero. Por otro lado, se podría ver una posible mención a la función devoradora del monstruo cuando éste toma a Belianís y lo atrae hacia sí.

Entre aquellos que se ven convertidos en serpientes por decisión de su propia magia o por un agente exterior, se halla la aventura del bosque de Astorildo en la cual Lucidaner y Clarineo deben combatir con feroces monstruos para rescatar a la bella Policena.

“súbitamente la hermosa donzella se conuertió en vn espantable e muy pauroso dragón que de su disforme cuerpo parecían salirle tres cabeças con las bocas abiertas y tan espantables que gran paur al príncipe don Lucidaner pusieron, temiendo mucho más el peligro de su señora que el suyo propio.” (*BdG*, I, cap. LXIII, 386)

Debido a la acción de unas cadenas mágicas se produce la transformación monstruosa que hace peligrar la vida de Policena al ser separada de Lucidaner; sin embargo, la donzella finalmente será rescatada (*ibidem*, cap. LXIV, 391). Es interesante destacar que en los bestiarios se denomina hidra al dragón de múltiples cabezas, remontándose al mitológico monstruo de la isla de Lerna (*apud* I. Malaxecheverría (ed.) *Bestiario*, 191); dicha bestia tiene la propiedad de poder regenerar sus cabezas si éstas le fueran cercenadas, el dragón o serpiente que combate con Lucidaner carece de esta última característica (*ibidem*, cap. LXIV, 391).

Recindos encuentra a una donzella luego de llegar a una cueva persiguiendo a un caballero, ya que él había querido herirlo y al mercader que lo acompañaba; el joven corta la cabeza a su enemigo frente a la sierpe quien en realidad es la donzella.

“La sierpe començó de reboluerse, a vna parte e a otra, de miedo. Recindos fue a ella por la ferir, la sierpe le habló muy mansamente” (*Prim.*, I, cap. XXXV, 192).

La joven, víctima del amor desmedido de un caballero, se ve convertida en la mencionada bestia por la acción de un mago.

“y él dio tanto auer a vn hombre que sabía mucho de las artes que obró sus encantamentos de tal manera que tornó a la donzella en sierpe al parecer de todos, por manera que su madre e sus hermanos no supiesen della porque la tornó en aquella forma de noche y a la mañana quando assí la vieron, todos fuýan della y la donzella se salió a los campos; el cauallero la tomó e la truxo a aquella cueua que aquel sabio le fizo, díxole que allí estaría fasta que viniessen vn cauallero que era de los buenos del mundo y que la sacaría de allí e que se guardasse dél, que aquél lo auía de matar e de librar la donzella. El cauallero fizo vida en aquella cueua bien seys años y solamente a él parecía en forma de muger y él salía por la montaña a caçar que comiessen y ella no podía salir de aquella cámara ni sabía que ella pareciese sierpe e desamaua al cauallero muy mortalmente.” (*ibidem*, cap. XXXVI, 193).

La muchacha está impedida de salir de la cueva a causa del encantamiento. Sin embargo, Recindos no cejará en su intento de liberar a la víctima hasta conseguirlo.

“[Recindos] quitó vna cinta que sobre las armas traía ceñida e ató por la garganta a la sierpe con ella y salió fuera de la cámara con ella y, como la sierpe llegó a la puerta, tiró tan fuertemente que tornó a Recindos dentro y comenzó de abrir la boca e daua tan dolorosos gemidos que no ouiera cauallero en el mundo que corazón tuuiera de allí esperar; mas Recindos, que a marauilla era buen cauallero, no se espantó cosa ninguna, antes se fue a abraçar con la sierpe desque vido que con la cinta no la podía sacar, e dixo:

—¡Yo moriré o te sacaré de aquí, pues lo he comenzado!

E la sierpe lo comenzó a ferir con la cola. Recindos puso toda su fuerza y con muy gran trabajo la sacó de allí, que más quebrantado quedó de allí que no de la batalla que ouo con el cauallero, según el gran estoruo que sentía a la salida de la puerta e como fue fuera con ella, luego la sierpe pareció donzella.” (*ibidem*, cap. XXXVI, 194)

No se hace referencia al aspecto físico del animal, pero se mencionan sus gemidos debidos a la imposibilidad de salir del sitio; sólo se destaca la cola como arma defensiva. En el suceso puede observarse la vinculación del animal con la oscuridad y la cueva; otro aspecto a resaltar es que el encantamiento se manifiesta como una especie de ilusión óptica.

Convertido en serpiente por voluntad propia, Epaminón logra rescatar de la muerte a Cirongilio quien es llevado a la montaña por Argesilao.

“[Argesilao] oyó entre las espesuras de la montaña, muy cerca de sí, un estruendo tan grande que parecía hundirse toda aquella montaña. Y como bolviesse casi atónito e muy espantado por ver qué cosa era, vio venir para sí una serpiente, la más brava y esquiua que jamás fue vista en el mundo por ninguna persona; y era tanta la furia que traía, que llamas de fuego parecía que lançava por la boca, y por las narizes humo muy espeso y negro, y los ojos parecían dos hachas encendidas.” (*CdT*, I, cap. IV, 18-19)

El animal emite unas palabras al “amortecido” Argesilao y se marcha con el niño en la boca dando “un gran silvo” ante los siervos del homicida que huye. El monstruo se erige como guardián de un tesoro que será Cirongilio “porque si este niño muriese muriera juntamente con él la esperanza de muchos que solamente consistía en su gran valentía y esfuerzo” (*ibidem*, 18). Ciertamente la metamorfosis del gigante produce el efecto deseado: ahuyentar al criminal y salvar la vida del infante¹⁶¹.

En el sueño que interrumpe el relato sobre las aventuras de Esplandián, Montalvo, el autor de las *Sergas* se encuentra con Urganda, la Encantadora, en una cueva, pero antes aparece una horrible bestia.

“pareció venir por ella [boca de la cueva] una tan gran serpiente cual nunca los nacidos en ninguna sazón ver pudieron; la cual traía la garganta abierta, lançando por ella y por las narizes y ojos muy grandes llamas de fuego que toda la cueva alumbrava.” (*Sergas*, cap. XCIX, 535)

La serpiente se relaciona en este episodio con el conocimiento, ya que el autor verá interrumpida su obra por mandato de la Encantadora, ella cree que no es apto para contar las hazañas

¹⁶¹ En *Espejo de principes y cavalleros II*, los hijos del Cavallero del Febo y Claridiana son llevados por una serpiente; el sabio Artemidoro es el agente de este prodigio (cap. XXII, 38).

de tan ilustres héroes; la función de engullimiento relacionada con la del conocimiento se señala por la aparición de la cueva y las fauces abiertas. Montalvo será el iniciado en los saberes de Urganda, ella conducirá al sorprendido autor a la verdad o, por lo menos, al correcto estilo del relato que merecen las aventuras de los protagonistas.

El dragón aparece como figura simbólica en las profecías del mago Merlín a través de la lucha entre dos bestias, significando la preponderancia del mando entre Verenguer y Uterpendragón. La torre que envía a construir el primero, rey de los sajones, se derrumba y no logra permanecer de pie, Merlín es el que da una explicación ante tal desastre.

“—¿Quieres tú saber por qué tu obra se cae? Sabe que bajo esta torre hay mucha agua, y debajo dos dragones que no ven nada; y el uno es bermejo y el otro es blanco y yacen bajo sendas piedras, cerca el uno del otro. Y cuando sienten el agua pesada que se carga sobre ellos, revuélvense y el agua represa; y cuando se suelta tiene gran fuerza.” (*Baladro*, cap. VIII, 69)

El monstruo será emblema en la divisa del rey Arturo (*Historia de Merlín*, I, cap. XVI, 230); la imagen de la lucha entre sajones y bretones se plasma en la literatura a través del combate entre dragones, dicha imagen que transmite un mensaje profético se halla en la *Historia de los Reyes de Britania* (cap. V).

Por otro lado, el dragón aparece tirando de un carro, como luego se podrá observar al grifo. Florisbella, quien se iría con su amado Belianis, y las demás doncellas son secuestradas por Fristón y llevadas al castillo de la Alta Suria, transportadas en un “diabólico carro”.

“si a esta ora, por los ayres, con infernal furia, no viera venir más de veynte dragones cercados de llamas de fuego, que vn carro parecían traer de la misma llama cubierto y en él venían muchas disformes figuras.” (*BdG*, II, cap. LVIII, 464)

Como en otros ejemplos vistos, el dragón está asociado con lo demoníaco; aquí, además, por su vinculación con la magia de Fristón e, implícitamente, con aquella de la hechicera Medea. El elemento que acompaña al monstruo y que lo caracteriza, es el fuego que puede relacionarse con la “infernal furia” que anuncia la llegada de las bestias.

Depositario de diversas y antiguas tradiciones, el dragón y sus distintas manifestaciones atraviesan la historia del imaginario colectivo para introducirse en relatos de héroes legendarios que pertenecen al inicio de los tiempos, sustrato que permanecerá en los combates de los caballeros andantes de la literatura que en esta investigación se examina. Asimismo, aparecen rastros de la función de engullimiento que convierte al monstruo en guardián de tesoros, objetos que el caballero merecerá obtener por sus virtudes. Ciertamente, todas las funciones se concretizan a través de una actividad: la lucha del héroe contra el monstruo.

Grifos

Vinculados con el espacio aéreo, el grifo se origina a partir de dos animales fundamentales para representar la nobleza y el poder: el águila y el león. Algunos eruditos creyeron que los grifos nacieron en Asiria o en Caldea, de la mano de los maestros animalistas. Plinio refiere que son originarios del país de los escitas, mientras que Esquilo los ubica en tierras etíopes.

“cuidate de los grifos, canes sin habla de Zeus, de corvos picos, y de los Arimaspos, que un solo ojo tienen, y cabalgan por las riberas del Plutón, río que arrastra oro. Llegarás luego a una tierra remota: un pueblo negro mora en ella, cercano a las fuentes del sol: es el río etíope el que las riega.”
(Esquilo. *Prometeo Encadenado*, 83)

El grifo se compone básicamente a partir del cuerpo del león y la cabeza del águila, a veces de buitre; por lo general en Mesopotamia, la cabeza puede ser de león; las patas representan variantes, todas de águila, todas de león, o bien dos de la una y dos del otro. Ctesias, médico griego del rey Artajerjes, aseguraba que el grifo tenía la forma de un pájaro cuadrúpedo del tamaño de un lobo y cuerpo cubierto de plumas negras en la espalda y rojas en el pecho (*apud* L. Charbonneau-Lassay. *Bestiario*, 365). Filóstrato menciona que tiene la talla y la forma del león, pero con alas tan poderosas que vence fácilmente al elefante y al dragón.

En Grecia y en Roma, la simbología del pensamiento religioso lo convirtió en guardián de las tumbas; otra corriente de pensamiento hizo del grifo un animal de luz, asociado al dios Apolo; por ende, “representó entre los antiguos la Inspiración poética que se arrebata al espíritu lejos de las vulgaridades de este mundo” (*ibidem*, 367).

Existen sólo dos relatos míticos alrededor de su figura, como guardianes del oro y el viaje celestial de Alejandro Magno. El primero, que constituye la alusión más antigua, pertenece a Hesíodo, pero, en realidad, la historia más conocida es la que narró un poeta llamado Aristeo de Proconeso, de existencia semimítica, que se cree que vivió alrededor del siglo VI a.C., en una obra hoy perdida llamada *Arimaspes*. Allí se relata un viaje realizado por el poeta para arribar a la tierra de los hiperbóreos, lugar favorito del dios Apolo, su fuente de inspiración. En dicho periplo, se había encontrado, en primer lugar, con los isedonios, población escítica, luego a los arimaspes, y junto a ellos, a los grifos, guardianes de los filones de oro, y finalmente a los hiperbóreos. Ctesias, quien había recibido noticias de Herodoto, en su obra *Indika*, de la cual sólo se conoce un resumen brindado por Focio, afirma que además de los arimaspes, existían unas hormigas gigantes provenientes de la India que extraían el oro para excavar las madrigueras y que atacaban al humano que se quisiese apoderar de él¹⁶². Ctesias tiene la ocurrencia de unir las dos historias y origina la leyenda de las luchas continuas entre los arimaspes y los grifos guardianes del oro. Este aspecto de ferocidad del monstruo fue un rasgo determinante en su constitución (*apud* M. Izzi, *Diccionario ilustrado*, 214-215). En los bestiarios se hace referencia a la característica del grifo como custodio de riquezas.

“Allá [en la India] están las grandes montañas de oro y de piedras preciosas, y de otros tesoros en abundancia. Pero ningún hombre se atreve a acercarse a ellas, debido a los dragones y a los grifos salvajes que tienen cuerpo de león volador, y que bien pueden llevarse a un hombre completamente armado, junto con su caballo, si consiguen atraparlo.”(I. Malaxecheverría (ed.) *Bestiario*, 80)

Entre las leyendas que se tejieron alrededor de la figura del grifo está aquella que lo vincula con la esmeralda, como su guardián. La simbología cristiana adoptó este relato y le atribuyó a la esmeralda el simbolismo de la sangre redentora considerada en la Eucaristía, pues se pensaba que la copa en la que Jesús había consagrado el vino en la Última Cena estaba hecha con esta piedra, es el Santo Grial de la epopeya artúrica. (*apud* L. Charbonneau-Lassay. *Bestiario*, 374)

El segundo relato narra la ascensión de Alejandro Magno y existe en una narración que data del siglo XI.

¹⁶² El relato sobre las hormigas que cavan sus madrigueras sacando el oro que en ellas hay se halla en J. DE MANDEVILLE. *Libro de las Maravillas del Mundo*, cap. XXXIV.

“Los soldados del gran rey Alejandro pasan por un país extraño y desierto llamado Sixta. En esa tierra habitan aves horribles y gigantes que se llaman grifos. El rey hace que enganchen varias a una cabina de madera y cuero verde que había mandado construir expresamente y en la cual se aposenta. Alza entonces, fuera de esa cabina, un trozo de carne atada a la punta de una lanza. Y enseguida emprenden el vuelo los grifos arrastrando a Alejandro en la dirección en la que apunta su lanza. Sube así hasta el cielo de fuego. El excesivo calor lo obliga finalmente a descender, lo cual hace bajando la lanza.” (*ibidem*, 369)

Otros autores antiguos cuentan que Alejandro capturó dos grifos y los hizo ayunar durante tres días, luego los ató a ambos lados de su trono y se elevó al cielo, por encima de sus cabezas había dos lanzas largas en cuyas puntas pendía un trozo de carne asada; los grifos alzaron vuelo para alcanzar el botín, estuvieron siete días arrastrando al rey a la morada de Dios. Pero un ángel se le adelantó y le preguntó para qué quería saber cosas del cielo si aún ignoraba muchas sobre la tierra; el rey se dio cuenta de su soberbia y descendió (*ibidem*, 367). El Preste Juan relata que el grifo es también transporte en su tierra.

“Sabed también que en nuestra tierra nace el mar de Arayne, y que tiene un curso muy violento y hace olas terribles, y que ningún hombre puede cruzarlo salvo nosotros, por mucho que se haga, pues nos hacemos transportar por nuestros grifos, como lo hizo Alejandro cuando fue a conquistar el castillo encantado.” (I. Malaxecheverría (ed.) *Bestiario*, 79)

El arte de la Edad Media quiso ver en el episodio de Alejandro un símbolo del alma que es llevada hacia Dios por un grifo, de esta manera convertida en ave psicagoga.

Su imagen estilizada desempeñó un importante papel en la emblemática y en la alegoría, más que participar en narraciones mitológicas. En la simbología cristiana, el grifo es el emblema de Cristo, ya que representa la doble naturaleza, divina y humana; pues está construido a partir de los dos animales más representativos del cielo y de la tierra. De esta manera aparece Cristo en la figura de un grifo tirando un carro triunfal flanqueado por las tres virtudes teologales, en medio de los cuatro evangelistas.

“El espacio que quedaba entre los cuatro lo ocupaba un carro triunfal sobre dos ruedas, que iba tirado por un grifo. Éste extendía sus alas entre la lista de en medio y las tres de ambos lados; (...) la parte superior de su cuerpo, que era de ave, tenía los miembros de oro, y los de la otra parte eran blancos manchados de rojo.” (Dante Alighieri. *La divina comedia*, canto XXIX, 303)

Dicha tradición se reafirma porque en las traducciones bíblicas, el hebreo *peres*, (*Levítico*, XI, 13 y *Deuteronomio*, XIV, 12) había sido traducido en la versión de los Setenta por *gryps* y en la Vulgata por *gryphes*, o sea grifo, lo que otorgaba una sólida base escrita a dicha simbología.

“inmundas ne comedatis aquilam scilicet et grypem et alietum” (Dt. XIV, 12)

“haec sunt quae de avibus comedere non debetis et vitanda sunt vobis aquilam et grypem et alietum” (Lev. XI, 13)¹⁶³

¹⁶³Versión de la Vulgata de www.thelatinlibrary.com 4/4/07

Sin embargo, está comprobado que el vocablo *peres* se refiere sólo a un ave rapaz y no, a un grifo. Por el contrario y debido a la ambigüedad que caracteriza al símbolo, para otros autores la figura del grifo simboliza al diablo, como puede observarse en estos versos del *Bestiario moralizado de Gubbio*, obra anónima del siglo XIV.

“Ciertamente está hecho el grifo
a semejanza de una fiera y de un ave;
su parte de atrás es como de león,
y por delante parece el águila voladora.
Muy fuerte, por su naturaleza,
tiene la vista aguda, es ligero y ágil;
engaña al hombre vivo por tradición,
lo mata y lo devora de inmediato.
Por el grifo entiendo al Enemigo,
y por el hombre vivo al penitente,
que aquél engaña, se come y devora.
Ve con agudeza, pues es muy viejo,
fuerte y ágil por su naturaleza cruel,
jamás perdonará a criatura alguna.”
(I.-Malaxecheverría (ed.) *Bestiario*, 83)

Ciertamente, la descripción del monstruo hace referencia a un animal feroz, carnívoro y rápido, por lo tanto puede engañar a quien esté desprevenido; la asociación con el diablo está motivada por las mencionadas características, detalles que deben tenerse en cuenta para no sucumbir ante él. En la iconografía emblemática es especialmente el grifo con la parte trasera de dragón terminada con una cola de saurio, llamado “grifo dragonado” por la heráldica, aquel que se asocia con la figura demoníaca.

En la literatura caballerescas castellana, el grifo está vinculado con el mal, asociado con ciertos magos; es un animal que tira del carro o patrimonio de las amazonas.

En las *Sergas* aparecen estos animales a causa de la “aspereza de la tierra”.

“En esta isla, California llamada, avía muchos grifos, por la grande aspereza de la tierra y por las infinitas salvaginas que en ella habitan, los cuales en ninguna parte del mundo eran fallados; y en el tiempo que tenían hijos, ivan estas mugeres con artificios para los tomar tenía[n], cubiertas todas de muy gruesos cueros, y traíanlos a sus cuevas, y allí los criavan. Y siendo ya igualados, cevábanlos en aquellos hombres y en los niños que parían, tantas vezes y con tales artes que muy bien conocían a ellas y no les fazían ningún mal. Cualquiera varón que en la isla entrasse, luego por ellos era muerto y comido; y aunque fartos estuviessen no dexavan por esso de los tomar y alçarlos arriba bolando por el aire, y cuando se enojavan de los traer dexábanlos caer donde luego eran muertos.” (*Sergas*, cap. CLVII, 728)

Los grifos se relacionan con las amazonas como vasallos, sometidos para su provecho; la ferocidad del monstruo es el instrumento para la protección de las mujeres quienes resuelven vivir sin la compañía de los hombres. La isla de California está ubicada “a la diestra mano de las Indias” (*ibidem*, 727), como argumentaron la mayoría de los autores sobre el lugar de origen del grifo.

En *BdG*, los grifos se hacen presentes por primera vez tirando del carro de la sabia Belonia el cual había sido enviado por la maga para transportar a Belianís y a Arsileo quienes estaban malheridos, la infanta Aurora y sus doncellas miran sorprendidas el espectacular arribo.

“Mas estando ellas en este trabajo [curar a los dos caballeros] vieron por el ayre a desora venir vn carro que todo parecía de vn transparente cristal, el qual seys grandes grifos traían tan disformes que grande espanto a la infanta y sus donzellas pusieron.” (*BdG*, I, cap.VIII, 44)

La descripción de los animales queda en las retinas de los personajes, no así en las páginas del libro; se dice que son “disformes”, es decir, con una forma que es distinta, otra que no es la normal, esta es la señal de su monstrosidad. Vinculado con el mal, Fristón, el mago oscuro de *BdG*, aparece convertido en grifo para secuestrar a Florisbella, ya que su plan ha fracasado gracias a Belianís.

“Y queriendo que no vudiese contraste en lo que traía pensado, tomando forma de vn temeroso grifo se vino derecho para la princesa y tomándola entre sus braços con vna súbita y arrebatada presteza se quiso yr con ella.” (*ibidem*, cap. XLII, 244)

El vocablo “temeroso” refiere el terrible aspecto de Fristón, por otra parte se manifiesta la característica que ya se había mencionado en los bestiarios, el de la agilidad y rapidez del animal para tomar su presa.

Como ha podido observarse, el grifo aparece en los libros que aquí se examinan como un animal feroz, de figura aterradora y sirviendo a sabios encantadores bienhechores o aquellos que obstaculizan la acción del héroe; en general, sólo se presentan como acompañantes para acentuar la presencia terrible de sus dueños.

Basiliscos

Plinio el Viejo describe al basilisco como una pequeña culebra con una especie de corona en la cabeza y, además, altamente venenoso. Además, se explica que su mirada es mortal y que su sangre tiene cualidades terapéuticas¹⁶⁴. Lucano, en su obra *De bello civil sive Pharsalia*, relata que el origen de los basiliscos se relaciona con Medusa y la sangre que cayera luego de que Perseo la hubo matado.

“sibilaque effundens cuncta terrentia pestes,
ante uenena nocens, late sibi summouet omne
uolgus et in uacua regnat basiliscus harena.” (Lucano, *Pharsalia*, IX, 724-726)¹⁶⁵

En la Edad Media, los bestiarios se ocuparon de este monstruo fabuloso, como Pierre de Beauvois quien refiere la procedencia del monstruo y su aspecto.

“Existe un animal llamado basilisco. El *Fisiólogo* nos dice, a propósito de su naturaleza, cómo nace del huevo de un gallo. Cuando el gallo ha cumplido siete años, le nace un huevo en el vientre. Y cuando siente este huevo, permanece maravillado de sí mismo, y siente la mayor angustia que pueda sufrir un animal. Entonces busca discretamente un lugar cálido, en un estercolero o en un establo, y araña con las patas hasta que excava un agujero en el que pone su huevo. Y cuando el huevo tenga su nido

¹⁶⁴ “Eadem et basilisci serpentis es tuis. Cyrenaica hunc generat prouincia, duodecim non amplius digitorum magnitudine, candida in capite macula ut quodam diademate insignem. Sibilo omnes fugat serpentes, nec flexu multiplici ut reliquae corpus inpellit, sed celsus et erectus in medio incedens. Necat fructices, non contactos modo, uerum et adflatos, exurit herbas, rumpit saxa; talis uis malo est. Creditum quondam ex equo occisum hasta et per eam subeunte ui non equitem modo, sed equum quoque absumptum.” Plinio, *Histoire Naturelle*, VIII, 50.

¹⁶⁵ www.thelatinlibrary.com 5407.

preparado, el gallo correrá allí más de diez veces diarias, pensando constantemente en desembarazarse de él. Y el sapo es de tal índole que percibe por su olfato el veneno que lleva el gallo en el vientre; inmediatamente se pone al acecho, de forma que no pueda el gallo ir al foso, sin que el sapo lo vea. Y en cuanto el gallo se aparta del lugar en el que debe poner el huevo, allá está inmediatamente el sapo, por ver si el huevo está puesto. Pues el sapo es de tal índole, que toma el huevo y lo incuba (...) Y cuando lo ha incubado tanto, que ha llegado el tiempo de la eclosión, resulta un animal que tiene cabeza, cuello y pecho como los de un gallo; y desde el pecho hacia abajo, es como una serpiente. (I. Malaxecheverría (ed.) *Bestiario*, 159-160)

Otros autores afirman que el huevo es fecundado por una serpiente e incubado por un sapo (*apud* M. Izzi. *Diccionario*, 64). La forma híbrida del monstruo difiere de la descripción de Plinio en la que sólo es una serpiente. La Edad Media agrega al basilisco características que completarán su descripción, como se observa en el fragmento citado. Para el escritor de la antigüedad clásica, el animal fabuloso puede matar con la mirada, sin embargo, en el Medioevo esto variará.

“si el hombre puede verle antes de que él vea al hombre, muere; y si él ve al hombre antes, es el hombre quien morirá. Pues el animal es de tal naturaleza que arroja su veneno por los ojos; y tiene la mirada tan venenosa, que mata a las aves que vuelan por encima de él, si puede mirarlas entre los ojos.” (I. Malaxecheverría (ed.) *Bestiario*, 160)

Al igual que Perseo había hecho con Medusa, una de las Gorgonas, para escapar de la mirada mortífera del monstruo debe cubrirse con una superficie reflejante para que el veneno que despidе su mirada se vuelva contra él. Esta característica propició el mito de la relación entre el vidrio y el animal, como lo explican Brunetto Latini, en primer lugar, y Alberto Magno, en segundo término, asociándolo con la alquimia.

“Y sabed que Alejandro los vio; mandó hacer unas ampollas de vidrio, en las que entraban hombres que podían ver a los basiliscos, mientras que éstos no los veían, y los mataban con sus flechas” (*ibidem*, 162)

“y la afirmación de Hermes de que el basilisco se genera en el vidrio, no se refiere al auténtico basilisco, sino a cierto elixir alquímico en el que se convierten los metales.” (*ibidem*)

La figura de Alejandro Magno se relaciona con la existencia del basilisco desde su infancia: Filipo había recibido la noticia del nacimiento de su hijo por medio de un prodigio que consistía en que una oca dejó caer en su regazo un huevo del cual salió una pequeña culebra, que luego de dar una vuelta alrededor de la cáscara, murió.

Existe, además, el mito de que la sangre del basilisco es terapéutica, al igual que la del dragón; esta afirmación está relacionada con aquella que explica que la sangre de Medusa también tenía virtudes curativas, siempre que hubiera salido de la vena derecha, hasta el punto de emplearse para resucitar a los muertos; como se observa el mito de Medusa es el que subyace al del basilisco (*apud* M. Izzi. *Diccionario*, 65).

Anteriormente, se hizo referencia a la mirada nociva del monstruo y a la posibilidad de que si el hombre lo miraba primero, no moriría. Paralelamente existe en los bestiarios un ave llamada caradario cuya mirada también tiene propiedades curativas: si el animal retiraba la mirada del enfermo, éste moriría, pero si la fijaba en él, se salvaría (*Fisiólogo*, 43). Es claro el entrecruzamiento de tradiciones que se producen en la constitución del basilisco como animal imaginario, siendo el

caradario su contrapartida; curiosamente, en el Medioevo tardío el caradario se representará con cuerpo de ave y cola de serpiente.

En *PdO*, el joven hijo de Florendos y la infanta Zerfira se extravían en la espesura de la montaña con consecuencias inesperadas.

“E estando así [Palmerín] vido venir por la montaña tan gran claridad como si fuera de una hacha encendida. Él se maravilló e levantóse muy apriessa e enlazó su yelmo e tomó su espada e salió fuera de la tienda e vido una cosa muy desmejada que parecía en la fechura cabrón, mas era tan maño como un cavallo e traía en la fuente dos cuernos muy agudos e derechos y en medio d’ellos traía una piedra de que salía aquella claridad a manera de olicornio, mas no lo era; e llámase aquel monstruo en aquella tierra basilisco, e era tan bravo e esquivo que más no lo podía ser: tenía los dientes e uñas muy agudas, e así como llegó a la compañía de la Ynfanta tomó un hombre entre sus uñas e fizolo pedaços muy presto.” (*PdO*, cap. CXXIX, 449)

La descripción pone de manifiesto a un animal de aspecto muy diferente a aquel de los bestiarios. En primer lugar, se hace alusión a una piedra que está colocada en medio de sus cuernos, si bien el basilisco tiene una cresta sobre su cabeza, como ya se ha comprobado, no se hace referencia a que lleve una piedra preciosa; posiblemente haya una contaminación con otro animal fabuloso: la *vouivre*; esta serpiente de grandes dimensiones, totalmente blanca, tiene un solo ojo en el centro que está constituido por una piedra preciosa llamada *escarboucle*¹⁶⁶, cuando quiere sumergirse en un lago debe tener la precaución de dejar la piedra en la orilla, es entonces que los hombres aprovechan para robarla, ya que dicha joya tiene propiedades curativas, además de ser valiosa por sí misma. La infanta Zerfira, luego de que el animal fuera muerto por Palmerín, explica la importancia de obtener la piedra del basilisco.

“E la Ynfanta luego dixo que se llamava basilisco e que tenía una piedra muy preciosa de que salía aquella lumbre; e fuérongela a buscar e falláronse e quitáronse de la cabeça e la Infanta rogó a Palmerín que la tomasse porque era de gran virtud, que restañava la sangre de las llagas e dava fuerça al corazón.” (*ibidem*, 450)

Desde otra perspectiva, el narrador compara los cuernos y la piedra del basilisco con el unicornio, probablemente confunde el valor terapéutico del cuerno con aquel de la piedra del basilisco; por otro lado, las leyendas medievales de Alejandro el Magno describen al unicornio con una piedra preciosa en la base del cuerno. En el texto se hace también referencia al aspecto, al tamaño y a la ferocidad de este monstruo, además del bramido que profiere al ser mortalmente herido (*PdO*, cap. CXXIX, 450). En general, las descripciones del unicornio en los bestiarios lo caracterizan como un animal feroz y huidizo, con un cuerno en el centro y, en algunos casos, “semejante al macho cabrío” (*Fisiólogo*, 74). “Los artistas de la segunda parte del Medioevo, y más particularmente los heraldistas, lo proveyeron a menudo de una barbita de chivo que sus predecesores no le atribuyeron” (L. Charbonneau-Lassay. *Bestiario*, 338). En algunos casos se hace referencia al bramido del unicornio, mientras que el basilisco sólo emite un silbido (I. Malaxecheverría ed., *Bestiario*, 148 y 163). A través de este breve análisis puede comprobarse que el basilisco con el que combate Palmerín podría ser, en realidad, un unicornio, ya que las características que se dan, están más próximas a éste y

¹⁶⁶ “Carabuncle: misterioso animal que dicen que vive en el fondo de un lago, el Lough Geal o el Lough Veagh. Tiene el aspecto de una serpiente, cuya característica más saliente es la de volver luminosas las aguas del lago. Se dice que se lo puede ver sólo una vez cada siete años. Además, se cree que es el custodio de tesoros, piedras preciosas y oro, o bien que su mismo cuerpo está incrustado de gemas, o incluso que produce conchas que contienen perlas o gemas”. M. IZZI. *Diccionario*, 94

no, al basilisco; se produce un fenómeno de transferencia: el traslado de características de un animal a otro, en este caso, imaginarios ambos.

Dentro de un cuadro estremecedor aparecen estos dos basiliscos que se relacionan con el veneno de una forma bastante curiosa en el encantamiento del emperador Bandenazar.

“Al derredor de sí tenía innumerables culebras y bíoras que de rato en rato le mordían, hinchándole todo el cuerpo de poncoña juntamente con otros animales venenosos que como le tenían muy hinchado venían dos braússimos basiliscos, los cuales toda la poncoña del cuerpo le sacauan juntamente con la sangre.” (*BdG*, I, cap. XLI, 233).

Si bien se hace alusión al tóxico del veneno, se lo realiza en forma extraña, ya que en vez de inyectárselo, los basiliscos se lo extraen, además no hay descripción alguna de los mismos. Por alguna razón, las armas de Bandenazar tienen pintados basiliscos de oro y azul sobre un fondo verde; dicho armamento será otorgado a Belianís y por ello se llamará el Caballero de los Basiliscos.

Asociado con el unicornio o con las serpientes, el basilisco es un monstruo híbrido de connotaciones negativas y no muy definido físicamente en la literatura que en esta investigación se examina. Sólo se hace mención a su ferocidad y a su relación con el veneno, referencia ésta un poco confusa.

Centauros y sagitarios

Los centauros, seres imaginarios mitad hombre y mitad caballo, parecen ser originarios de Tesalia, constituían un pueblo que se instaló entre los macizos de Pelión y Osa; sin embargo, la existencia del monstruo híbrido en el arte egipcio permite ubicar su presencia en Egipto antes que en Grecia. Según la mitología, la procedencia de los centauros se origina a través de un acto de traición. Ixión, rey de los lapitas, acechaba a la diosa Hera, Zeus para ver hasta dónde llegaba la desvergüenza de Ixión, había formado una nube, Néfele, con las formas de su esposa. Ixión, absolutamente engañado, se unió con la nube creyéndola Hera y Zeus, como castigo, lo ató a una rueda encendida, condenándolo a girar en el cielo por toda la eternidad. Néfele parió un ser híbrido, mitad hombre y mitad caballo, cuyo nombre fue Kentauros origen de toda la estirpe de los centauros; quienes fueron expulsados de Tesalia por los lapitas (*Iliada*, I y II, para dar sólo un ejemplo). Entre los pueblos de la antigüedad, el centauro fue un símbolo en el que las cualidades del caballo, fuerza y rapidez, se ponían al servicio del hombre. Entre los galos la humanidad de la figura se redujo sólo a la cabeza, imagen de Belenos, dios de la Luz.

Si bien para los pueblos de la antigüedad, el centauro era un componente en el que la inteligencia humana se unía favorablemente a la destreza y fuerza del caballo, para otros pueblos esas mismas cualidades estaban al servicio de las bajas pasiones humanas: el orgullo representado por la cabeza del hombre; la lujuria, por el busto y la concupiscencia, por sus manos. Dentro de algunos pueblos llegaron a considerarse “daimones” secundarios del mundo inferior, únicamente Quirón, su rey, quedó fuera de esta reputación. El famoso centauro, hijo de Cronos y Fílira, según la ficción griega, fue hermano de Zeus, amigo y consejero del dios Apolo, también tenía amistad con Heracles, Asclepio y Jasón. Fue maestro de Aquiles, de los Dióscuros, de Palamedes y de Teseo. Quirón fue el que enseñó a los hombres las cualidades medicinales de las plantas; en la *Centauromaquia* se describe su muerte a manos de Heracles. (*apud* M. Izzi. *Diccionario*, 97)

Entre los griegos, los centauros gozaron de significaciones más elevadas, como la de ser psicagogos, llevando las almas hacia la morada de los Justos. Para el cristianismo sólo en el segundo milenio, el centauro cobra relevancia su simbología, encontrando la semejanza con Jesucristo en la doble naturaleza de su ser: la parte humana del mito representó la divinidad de Jesús y la parte equina, su humanidad. Los místicos medievales, inspirados por la figura de Quirón y sus cualidades de

médico, lo relacionaron con los poderes terapéuticos de Cristo. Curiosamente, Dante coloca a los centauros, incluso a Quirón, en el Infierno. (*La Divina Comedia*, Infierno, canto XII).

Entre la literatura caballeresca castellana, por ejemplo, Belianís debe enfrentar a dos centauros en la aventura de Bandenazar.

“vio [Belianís] que hera vn pauroso jayán quen su mano traýa vn tajante cuchillo. Par dél venían dos centauros que le traýan en medio, cada vno dellos traýa un león de los más espantables que jamás se vieran.” (*BdG*, I, cap. XL, 230)

Los centauros aparecen como guardianes del jayán y junto a ellos, a su vez, dos leones para defenderse; sin embargo, a causa de ser productos de un encantamiento, desaparecen al verse vencidos. Belianís combate con ambos como lo hiciera con cualquier monstruo, sin espada, con cuchillo. Diferente es el caso del príncipe Clarineo, hermano de Belianís de Grecia, quien se enfrenta a un aguerrido grupo en la cueva del bosque encantado de Astorildo.

“Y antél pareció vn pauroso centauro que de vna traýlla dos grandes grifos traýa y en su mano vna muy relumbrante y cortadora espada y soltándolos vinieron a él tan denodados, que haziendo presa cada vno por su cabo alcándole del suelo, si lugar ouiera, asta las altas nuues lo lleuaran y con las uñas le hizieron tan crueles heridas que hasta dentro en las entrañas se le parecían, que como el venturoso príncipe se viesse tan malherido, soltando la espada, dexándola colgada de la cadenilla echó las manos a los cuellos de los grifos y los apretó tan desaforadamente con aquella su estremada fuerza qué sobre todos los del mundo, eceto sus hermanos, alcançaua, que haziéndoles perder el aliento le soltaron, dando todos tres en el suelo, mas apretando aquel que con el braço derecho asiera, le puso en el suelo y cargando sobre él el pie yzquierdo le tuuo tan reziamente hasta que sintió que era ahogado y viendo quel centauro cargaua sobre él juntamente con el príncipe Duriandano de Troya, soltó el otro grifo avnque del ahogamiento estaua tal que poco daño le podía hazer y cobrando su espada començó con ellos su descomunal batalla (...) daua tanta priessa a sus contrarios que al pauroso centauro, aunque mucho de su ligereza se ayudasse, en muchas partes traýa herido” (*ibidem*, cap. LXIV, 390).

Clarineo y el centauro combaten en igualdad de condiciones si observamos la espada del segundo; sin embargo, el monstruo viene acompañado de dos grifos cuyas armas consisten en sus propias uñas o garras. Se destaca, además, la ligereza del centauro que finalmente es abatido por Lucidaner (*ibidem*, 391). La imagen que se muestra en este fragmento es la del centauro como guerrero, pues lucha con un arma y, no, con las partes de su cuerpo como lo hacen los grifos.

Una variedad del centauro es el sagitario, portador de flechas. La imagen deriva iconográficamente de un modelo caldeo, era un monstruo divino alado, de carácter solar, que tendía su arco entre las constelaciones de Escorpión y Capricornio; Quirón, luego de su muerte acaecida por una flecha de Heracles, asciende al cielo bajo la forma de la constelación de Sagitario.

El Preste Juan describe al sagitario que vive en sus tierras.

“Sabed también que en nuestra tierra están los sagitarios, que tienen forma humana de la cintura hacia arriba, y son caballos hacia abajo. Llevan arcos y flechas en las manos, disparan con más fuerza que cualquier otra especie de gentes, y comen carne cruda. Algunos de nuestra corte los capturan y los tienen encadenados: las gentes acuden a verlos, como un gran prodigio.” (I. Malaxecheverría ed., *Bestiario*, 139)

Para el simbolismo cristiano, los sagitarios siempre son perseguidores de almas. Frecuentemente encarnan al propio Jesucristo que combate el mal o que se apodera de las almas. A menudo, el arte medieval presenta imágenes de sagitarios dirigiendo sus flechas a un terrible monstruo, él es el Arquero divino que está luchando contra el Demonio; si la flecha tiene como blanco a un animal inofensivo, un ciervo, un ave no rapaz, es el perseguidor de almas cuya búsqueda se produce para la felicidad de éstas. Sin embargo, al dirigir su arma hacia el cielo, siempre es emblema del Demonio, entonces se lo representa con una forma repulsiva (*apud* L. Charbonneau-Lassay. *Bestiario*, 360).

En los torneos organizados por el emperador, abuelo de Palmerín, se presenta un fabuloso ser que combate y vence a los mejores caballeros de las justas.

“E andando el torneo muy mesclado sobrevino a él una fuerte ventura, que entró por una de las puertas un sagetario que era medio hombre e medio cavallo, e traía las armas que le cobrían de un muy fuerte e duro cuerno e de aquello mismo era el escudo, e la espada suya era muy buena e tajante e él era tal que sabía muy bien escremir con ella. E este sagetario era criado en la isla de Eliquías e era señor de aquella ysla un cavallero, el más ardid e sobervio que avía en el mundo, e oyó dezir de aquellas fiestas que se fazían en Constantinopla e como se juntavan allí muchos buenos cavalleros.” (*PdO*, cap. CXIII, 389)

El ritmo de las justas se ve alterado por la presencia del señor de la ínsula y del sagitario provisto de una espada y no, de arco y flecha; además sus armas, sobre todo su escudo, están hechas de un cuerno, por lo que resultan invulnerables, además de ser muy buen guerrero. Los caballeros que se enfrentan con él no pueden vencerlo convencionalmente y esto origina miedo entre los justadores de Frisol, pues “todos los de la parte de Frisol eran salidos por la puerta, tan grande era el miedo que avían del sagetario” (*ibidem*). Palmerín es espectador de esta escena hasta que su paciencia acaba y se arma para entrar en el torneo, ya que ve que los caballeros de Frisol serán vencidos. El sagitario combate como si fuera un guerrero a la par de los que se hallan en el campo, es el caballero armado y diestro en la lucha. En este sentido podrían aplicarse las palabras de Isidoro de Sevilla que justifican el extraño origen de estos seres.

“Centauris autem species vocabulum indidit, id est hominem equo mixtum, quos quidam fuisse equites Thessalorum dicunt, sed pro eo quod discurrentes in bello velut unum corpus equorum et hominum viderentur, inde Centauros fictos adseruerunt.” (Isidoro de Sevilla. *Etymologiae*, XI, cap. III)¹⁶⁷

El proceder del sagitario es como el de cualquiera de los caballeros que están en el torneo, en ningún momento da muestras de ser una bestia, sino sólo un combatiente. Sin embargo, con la aparición de Palmerín, la situación cambia.

“Mas Palmerín, que de gran corazón e fuerza era, andava tan bravo e dava tales golpes al sagetario que no avía hombre que lo viesse que no se espantasse; mas sus armas eran tan fuertes que poco le empecía la buena espada de Palmerín, salvo que andava ya cansado. Palmerín gelo sentió en los golpes que no dava tan fuertes como quando començaron la batalla e puso las espuelas al cavallo muy rezio e juntó muy presto con el sagetario e

¹⁶⁷ www.thelatinlibrary.com 9/4/07

con los pechos del cavallo lo embaraçó de tal manera que dio con él en tierra e después passó dos vezes por encima d'él, de manera que lo dexó tan quebrantado que no se pudo levantar." (*PdO*, cap. CXIII, 390)

El enfrentamiento se produce entre un caballero y una bestia, pues Palmerín no puede derrotarlo con las armas convencionales, ya que las del sagitario son indestructibles, pero no así el monstruo. El agotamiento del animal es el que puede presentar cualquier caballero luego de haber combatido por tanto tiempo. A partir del momento en que el héroe decide vencerlo como si fuera un monstruo, el sagitario pasa de ser un guerrero a convertirse en bestia, pero como tal no puede defenderse. Su parte de ser irracional y monstruosa reluce al tomar Palmerín el dominio de la batalla y lograr así el éxito al cambiar la forma de luchar con la bestia. Por otro lado, él demuestra en el campo, delante del emperador de Constantinopla, su abuelo, y los reyes de Macedonia, sus padres, que al jurar como heredero de las dos coronas es digno de ser monarca y frente al resto de los caballeros, mostrar que es el mejor: el sagitario es desplazado de su condición de guerrero a la de bestia; sin embargo, luego de que Palmerín triunfa, el sagitario y su señor son tratados con deferencia, inclusive el emperador los invita a su palacio, pero los nobles miran a la bestia con curiosidad, como a un portento.

"Muchas gentes yvan por ver el sagetario, que por gran maravilla lo tenían, tanto qu'él cavallero fizo cerrar las puertas e tornóse al Emperador que ya estava en su palacio." (*ibidem*, 391)

La figura del sagitario atrae más como objeto de curiosidad que como caballero, lugar que está destinado para Palmerín. Por un momento, el monstruo parece concentrar la atención como justador invencible, pero el protagonista, de la manera que fuere, desvía el centro hacia él mismo.

Curioso ser híbrido en el que la naturaleza humana lo hace ambiguo, a veces caballero, otras, bestia, centauro y sagitario comparten el arquetipo del caballero andante para quien su caballo y sus armas son fundamentales en la búsqueda de aventuras y en la conquista de su propia identidad.

Animales encantados

Existen en el género caballeresco animales que son producto de un encantamiento y por diferentes motivos llegan al conocimiento del protagonista para lograr el triunfo de una aventura o para su protección o la de sus allegados. En esta sección nos detendremos en tres de ellos que se consideran más relevantes, ya que cumplen una importante función en el relato.

Aves

Inmersa en la tradición de animales provistos de cualidades especiales se encuentra el ave encantada del ciclo *Palmerín-Primalción*, la cual se halla en la huerta del castillo de los diez padrones. Allí se dirigen Palmerín con la Ynfanta Zerfira quien sufre de una horrible enfermedad (*PdO*, cap. CXXVI). El mago Muça Belín les indica que la cura al mal de la Ynfanta la encontrarán en una huerta en el castillo de los diez padrones, lugar al que anteriormente se ha hecho referencia. Allí habita una extraña ave.

"E ansimismo en aquel árbol cría un ave, la más fermosa que en el mundo puede aver otra, e no se mantiene sino de las flores de aquel árbol, e quando ella está leda echa por la boca un agua muy oliente: si vos aquélla

pudiéssedes aver, del todo se os quitarían vuestros males e quedaríades tal como érades primero e aun muy más fermosa.” (*PdO*, cap. CXXXI, 458)

La primera referencia que se hace del ave es la de su propiedad terapéutica a través del agua que provee cuando está alegre. El árbol que allí aparece es de características especiales, ya que todo el año da flores, tópico que se repite en estas huertas paradisíacas las cuales ya se han tratado en un capítulo anterior. El conjunto de elementos remite al jardín del Edén, con excepción del ave (Gn. 2,4-15). Sin embargo, el imaginario medieval hace referencia al Ave del Paraíso la cual vive sobre todo en el continente asiático, principalmente en la zona de Singapur y la isla de Java (*apud* L. Charbonneau-Lassay. *Bestiario*, 423). Se la llamó *paradisea apoda*, ya que se consideraba sin patas ni pies. Ambroise Paré la describe en su libro sobre seres monstruosos y demás prodigios.

“Hierosme Cardan, en sus libros de la *Sutilidad*, dice que en las islas Molucas se encuentra, en tierra o en la mar, un pájaro muerto llamado *Manucodiata*, que significa en lengua índica ave de Dios, y al que no puede verse con vida. Vive muy alto en los aires, y su pico y su cuerpo recuerdan a la golondrina, pero con el adorno de diversas plumas; las que se hallan en la cabeza son semejantes a oro puro, y las del buche a las plumas de una pava. No tiene patas, y si le asalta el cansancio, o bien desea dormir, se cuelga de las plumas, enroscándolas a la rama de algún árbol. Vuela a portentosa velocidad y sólo se alimenta de aire y de rocío.” (A. Paré. *Monstruos y prodigios*, cap. XXXV, 122)

Jehan de Cuba en su *Hortus Sanitatis*, escrito a finales del siglo XV, explica que las aves del paraíso son llamadas así por su gran belleza y su voz dulce, y no, porque vivan en el paraíso; si se las captura y se las ata, gimen y se lamentan, pues necesitan estar en libertad (*apud* L. Charbonneau-Lassay. *Bestiario*, 424). El ave del castillo de los diez padrones no está identificada, no puede saberse qué clase de ave es, sólo interesa el poder curativo del agua que genera. Con respecto a esta propiedad sanadora existe en la tradición de los bestiarios un ave llamada charadario¹⁶⁸, a la cual se ha hecho referencia anteriormente.

“Hay otro género de volátil, que se denomina charadario. Es todo blanco, sin una sola parte negra. Y sus entrañas maceradas curan la ceguera. Se encuentra en los pórticos de los reyes. Si alguien está enfermo, el charadario conoce si su enfermedad es mortal o no. Si lo es, el charadario aparta de él la mirada y todos comprenden que morirá; pero si la enfermedad no es mortal, el charadario mira de frente al enfermo y el enfermo al charadario. El charadario absorbe la enfermedad del doliente y, volando por los aires hacia el sol, quema la enfermedad y la esparce.” (Nilda Guglielmi (ed.), *El Fisiólogo*, 43)

El ave encantada participa de las características del imaginario en forma diferente a las mencionadas: su entorno espacial y su propiedad curativa la coloca junto a las aves emblemáticas del bestiario, sin embargo, aún es necesario un ingrediente para extraer todo el potencial del ave, el mago lo expone a la atribulada infanta.

“E mi saber no puede desfazer aquel encantamiento porque fue fecho antes que yo e por mano de aquella que mucho sabía, e si Palmerín no entra en el

¹⁶⁸ “Según Buffon y Cuvier, el charadario de los antiguos y de los simbolistas cristianos de antaño no es otro que el *Charadrius Pluvialis* de los naturalistas, el chorlito real de nuestras tierras occidentales, principal tipo de una familia de volátiles que comprende particularmente, también en Europa, el *Charadrius hiaticula* y el *Charadrius morinellus*. Hay otras variedades en el Senegal, en América y en las Islas.” L. CHARBONNEAU-LASSAY. *Bestiario*, 431

castillo yo creo que tarde vendrá quien lo pueda fazer.” (*PdO*, cap. CXXXI, p. 458)

El héroe será el instrumento para que Zerfira consiga lo que necesita, no basta sólo con encontrar el ave, sino que se la debe estimular para que destile el precioso líquido, ésta constituye una prueba más para Palmerín quien logra vencer a los caballeros que impiden su entrada en el castillo, luego de este triunfo, una doncella le otorga la copa en la que deberá recoger las flores curativas para la infanta. El caballero entra en la huerta y se encamina a buscar al ave.

“E sobre todas las aves que cantavan se conocía a la que criava en el árbol, que era cosa maravillosa de oýrta, tanto que Palmerín conoció que aquélla era e fue muy passo por entre los árboles fasta que llegó al de las flores, qu'estava solo cabe una fuente e era tal que no podían subir por él. Palmerín no sabía qué fazer para tomar el ave. Trineo le dixo qu'él lo tendría encima de sus hombros e que subiesse él. E así se ovo de fazer: Palmerín muy sotilmente subió amochando por él fasta que llegó a él e muy passo la tomó; e quando ella se sentió presa dio tres bozes, las más dolorosas e espantosas del mundo, las quales todos los que en el castillo estavan las oyeron e fueron desencantados e tornados en sus propios juyzios. Palmerín fue muy ledo quando la tovo en sus manos e falagávala mucho, mas no aprovechava nada. E luego Palmerín cojó las flores del árbol que estaban muy frescas e finchió la copa d'ellas.” (*ibidem*, cap. CXXXIII, 467)

Como ya se adelantó anteriormente, el conjunto de elementos que en el fragmento se registran remite al *locus amoenus*: la fuente, árboles, un árbol que se destaca entre todos y aves canoras. El árbol central es el de las flores curativas, símbolo axial del cosmos creado, como el Árbol de la Ciencia del Bien y del Mal en el Paraíso del cual salen los cuatro ríos míticos¹⁶⁹, en la mitología germana el fresno Yggdrásil, centro de reunión de los dioses, bajo cuyas raíces se encuentra la fuente de Mímir¹⁷⁰; el manzano, árbol sagrado de los celtas, que existe en la isla de Avalón y da frutos maduros todo el año; sólo por nombrar algunos ejemplos provenientes de la tradición universal. Por otra parte, el árbol y el ave restauran la vida, no sólo de la infanta Zerfira, sino también al ser desencantados los habitantes del palacio a partir de la acción de Palmerín sobre el árbol y sobre el ave. Si bien el Árbol del Paraíso no tiene ave alguna, hay otros textos de diferentes orígenes en las que el árbol principal tiene aves en sus ramas. En el mismo fresno Yggdrásil hay un águila “que sabe mucho” y un azor llamado Vedrfólnir, en la tradición cristiana *El viaje de San Brandán* hace referencia al Paraíso de los Pájaros donde existe un árbol blanco sobre el cual hay aves del mismo color que, en un determinado momento del día, cantan alabanzas a Dios. Los ejemplos podrían extenderse, pero el tema no es el objetivo final de esta investigación, lo cierto es que el emblemático conjunto del ave que canta sobre el árbol cósmico es la imagen simbólica de los estados superiores de la vida espiritual (*apud* J. González. “El ave profeta en *PdO* y *Prim.*”, 90).

Las flores curan a la infanta Zerfira, pero aún Palmerín no sabe cómo obtener el agua del ave.

“E otro día que allí llegaron, Palmerín pescudó a Muça qué farían para aver el agua del ave para la Infanta. Muça le mandó que le diesse de las flores a comer que traía en la copa, porque aquéllas eran las que davan virtud all

¹⁶⁹ “Yaveh Dios hizo brotar del suelo toda clase de árboles deleitosos a la vista y buenos para comer, y en medio del jardín, el árbol de la vida y el árbol de la ciencia del bien y del mal. De Edén salía un río que regaba el jardín, y desde allí se repartía en cuatro brazos.” (*Gn.* 2.9-10)

¹⁷⁰ “Aquel fresno es el más grande y mejor de todos los árboles; sus ramas se extienden sobre todo el mundo y alcanzan el cielo. Tres raíces tiene este árbol que lo mantienen en pie y que llegan hasta muy lejos: una está donde los ases, la segunda donde los gigantes de la escarcha, en lo que primeramente fue el Ginnungagap, la tercera está sobre el Niflheim, y bajo esta raíz está Hvergélmir, y Nídhogg mordisquea por abajo esa raíz. Pero bajo la raíz que da hacia los gigantes de la escarcha se encuentra la fuente de Mímir, en la cual se guardan la sabiduría y la inteligencia.” (S. STURLUSON. *Edda Menor*, 45-46)

agua que avía d' echar, e que el ave tomaría amor con él dándogelas a comer; e después, que buscasse todos los plazeres que pudiesse, especialmente que le cantasse e tafiesse delante porque ella tomasse plazer y solaz, e luego echaría el agua; e quando él la viesse leda e echar el agua, que la recojesse en la copa, e después, qu' él la encantaría de tal manera que no uviessse menester de comer más." (*ibidem*, cap. CXXXIV, 472-473)

Muça Belín indica a Palmerín cómo hacer para que el ave destile el agua deseada, las flores son su alimento y las que tienen el poder terapéutico, pero para ello, el héroe deberá cantarle y así se generará un diálogo musical entre los dos.

"mostróle las flores de la copa e falagándola mucho fizole que comiesse. El ave conoció las flores e como avía tantos días que no comía tomó las flores de buena voluntad e comió d' ellas; e desde allí no se esquivava tanto de Palmerín como fasta allí. E un día Palmerín demandó un laúd muy bueno qu' el Infante Tomán tenía e fuesse solo para donde tenía el ave puesta en una alcándara e sentóse muy cerca d' ella e començó de cantar e de tafer tan dulcemente qu' el Rey e sus fijos e la Infanta Zerfira que lo estaban escuchando se maravillaron mucho e dezían que en todo lo avía fecho Dios complido. Palmerín estuvo muy gran pieça con el ave cantando canciones muy suaves. El ave lo escuchava de grado e tan gran dulçura sentió en oýrlo que començó de estender sus alas e mostrar con ellas muy grande alegría e començó de cantar muy dulcemente. E Palmerín fue con ella tanto que el ave echó el agua por las narizes; Palmerín fue muy prestamente a recojerla en la copa, no dexando su canto porqu' el ave no dexasse ansimismo el suyo. E desde tovo alguna en la copa qu' él vido que bastaría para sanar a la Infanta, puso la copa a una parte e començó de falagar al ave, la qual era muy leda con él, e Palmerín muy consolado con el olor del agua de la copa. E desde estovo allí una pieça, dexóla e salióse con el agua. El ave tornó a su tristeza desde vido yr a Palmerín." (*ibidem*, 473)

El diálogo se produce a través del canto, el lenguaje no es el articulado de la comunicación humana, sino el que se genera por medio de una actividad artística, la respuesta del ave no se hace esperar, pues queda inmediatamente sometida y seducida por el canto del caballero. "Pero el éxito en la prueba o hazaña iniciática no sólo habilita para un acceso-digamos- físico a ese centro del mundo simbolizado por el árbol y el ave, sino que supone también, y sobre todo, un premio de naturaleza espiritual, un logro cognoscitivo que habilita precisamente para entablar ese diálogo con el ave, para entenderse con ella, para acordar y concordar con ella mediante el empleo compartido y fructífero de un mismo lenguaje." (González. "El ave profeta", 93) En la mitología germana, Sigurd luego de matar al dragón Fafnir, bebe de la sangre del monstruo y de esa manera logra descifrar la lengua de los pájaros y enterarse de la traición del enano Regin (*apud* Sturluson. *Edda Menor*, 153). El héroe que logra vencer en el combate, consigue un crecimiento espiritual que le permite acceder a otras vías de comunicación, el Corán recurre al simbolismo del lenguaje de las aves para hacer referencia a la sabiduría que proviene de Dios (*apud* El Corán, XXVII, 16).

La respuesta del ave hace posible la restauración completa de la infanta, ya que el agua borra por completo las huellas de la enfermedad que padeciera. Palmerín ha sido el elegido para esa prueba, sus virtudes lo han señalado para concretar la iniciación. Comprender el lenguaje de los pájaros forma parte del éxito de la aventura y también la obtención de una riqueza cognoscitiva. El ave responde ante el estímulo del héroe con el canto junto con un movimiento de alas para, finalmente, proveer el agua; la respuesta se resuelve en una especie de *eco* lírico y placentero, en un lenguaje que no es articulado, es el lenguaje del canto, de la poesía, un lenguaje intuitivo, anterior a la codificación convencional, el cual se transmite en una perfecta armonía. Indudablemente se asiste a una escena edénica, el jardín, el árbol, las aves canoras, la armonía entre el Principio y la manifestación: Principio que se encarna en el ave y el árbol dadores de vida, y la manifestación que consiste en el fenómeno de renovación que se

produce en el desencantamiento del castillo y curación de la infanta (*apud* J. González. "El ave profeta", 93).

En relación con el lenguaje de los pájaros se halla la identificación pájaro-ángel que se encuentra en la tradición cristiana en *El viaje de San Brandán*: el santo arriba al Paraíso de los Pájaros donde sobre el árbol blanco, del que ya se hecho referencia, existen unos pájaros que en realidad son ángeles que "de tan alta morada, hemos caído tan bajo, junto con el orgulloso, con el miserable que se rebeló por soberbia, que en mala hora se alzó contra su Señor." (cap. XIV, 47) Debido a que la desobediencia en favor del Diablo no sucedió por culpa de ellos, Dios los ha confinado a estar sobre el árbol con la forma de pájaros, los cuales Le cantan alabanzas a cierta hora del día. "La identificación de las aves parlantes como ángeles (...) no hace sino retomar, en un contexto doctrinal monoteísta, el viejo mito pagano de las aves como mensajeras divinas" (J. González. "El ave profeta", 98); como se ha observado conocer el lenguaje de los pájaros implica un avance más en el crecimiento ontológico del héroe, ya que completa sus virtudes las cuales no se limitan sólo a su capacidad guerrera ni a su condición de fiel amante.

Una vez finalizados los encantamientos del castillo y curada la infanta Zerfira, el mago Muça Belín entrega a Palmerín el ave que será anunciadora de sucesos felices o aciagos que atañan al héroe o a su familia.

"Yo quiero que llevéys con vos para vuestra tierra el ave que sacastes del castillo porque vos acordéys de mí cada vez que la vierdes; e de aquí adelante ella no avrá menester de comer mas bevirá, como vos dixé, tanto quanto vos bivierdes e aquel día que los vuestros días serán fenecidos morirá ella. E sabed que tres días antes ella anunciará la vuestra muerte dando aquellas tres bozes que dio quando la prendistes, e luego vos entenderéys, quando lo oyerdes, que la vuestra fin es llegada, e otras señas fará que agora no vos digo, que vos las veréys entonces. E este ave faréys vos poner, quando fuerdes en la vuestra gran cibdad de Costantinopla, en el gran palacio en una alcándara, e sabed que no entrará cavallero en el palacio, si contra vos alguna trayción quisiere fazer o pensar, qu'el ave no lo demuestre faziendo gran ruydo con alas, mostrando gran tristeza; e ansimismo quando os uvieren de venir algunas nuevas de que os pesa, fará lo mesmo; e con los cavalleros leales mostrará grande alegría e ansimismo denunciará las buenas nuevas quando vos vinieren. E quando ovierdes de fazer hueste para yr contra algunos que vos farán enojo, ella vos mostrará si vos conviene de fazello o no. E d'esta manera vendrán vuestros fechos en gran complimiento e vos en grande alteza. (*PdO*, cap. CXXXV, 475)

El ave puede profetizar por medio de un lenguaje gestual y auditivo que pondrá a Palmerín y a los suyos en estado de alerta y defensa ante cualquier peligro o ante algún suceso feliz, dicha función la ejercerá no sólo en el *PdO*, sino también en el *Prim.*; de esta manera en el *PdO*, el ave muestra su placer ante la inminente boda de Palmerín y Polinarda (cap. CLX), profiere gemidos y entristece ante la muerte próxima del emperador Primaleón (cap. CLXV), cuando Palmerín será traicionado por Nardides, el ave emite un grito "doloroso" y, además, se hiere el cuerpo (cap. CLXXI); en *Prim.*, el pájaro vaticina por medio de gritos la muerte de Griana y la de Florendos (cap. LXI), canta feliz ante la llegada del espejo mágico que señalará a don Duardos como el mejor caballero quien irá a rescatar a Primaleón, prisionero en la isla de Cantara (cap. CXXVI y cap. CXXVIII); da señales de que el caballero de la isla de Ordán no va a traicionar al emperador (cap. CLXXII) y también da muestras de alegría frente al feliz regreso de Palmerín de la isla (cap. CLXXXII), finalmente cae muerta dando gritos espantosos cuando el emperador muere a manos de un caballero gigante (cap. CCVIII). El ave transmite el mensaje a través de gestos o sonidos que se reciben y decodifican, según la explicación de Muça Belín.

La ornitomanía o adivinación a través de las aves es una actividad de antigua tradición. Platón distingue en el campo de la adivinación entre la mántica, que se realiza por "rpto divino" y la

oionolística que se lleva a cabo por medio de “aves y restantes indicios”(apud Fedro, 244 A-D) , Cicerón explica que los pueblos se dedicaron a la adivinación empleando diferentes medios de acuerdo al lugar que habitaban, de esta manera los árabes, los frigios, los cilicios, que son pueblos pastores y viven en la llanura han observado el vuelo y el canto de las aves, más adelante esboza la diferencia que existe en la observación del vuelo o del canto de las aves (apud La adivinación, I, xlii, liii). Jean Chevalier en su *Diccionario* refiere que “las dos ramas de la ornitomanía árabe se fundan en la interpretación de la dirección del vuelo de las aves observadas y de sus gritos”. Durante la Edad Media se mantiene la misma diferenciación, como aparece en las *Etimologías isidorianas* (*Etymologiae*, XII vii, 75-78)¹⁷¹. De acuerdo a este recorrido se distinguen dos clases de aves, según lo que se destaque en ellas: se denominan *alites*, en las que se interpreta el vuelo y *oscines* a través de las que se decodifica su canto. El ave de Palmerín manifiesta esos indicios con sus cantos, gritos, pero también con el movimiento de las alas; sin embargo, queda por examinar la autoflagelación que se ocasiona el pájaro a causa de la traición de Nardides, ya mencionada. J. González en su artículo sobre el ave profeta refiere un ejemplo en el cual un ave manifiesta el porvenir, lastimándose el cuerpo. El fragmento pertenece a la leyenda de los siete infantes de Sala, el hecho sucede en medio de una marcha militar, obviamente se trata de un signo de mal agüero.

“E quando Nuño Sabido vido la voluntad delos infantes, syguio en pos ellos, mucho contra su voluntad; e yendo asy un pòco mas adelante, vieron venir contra ellos un águila cabdal[...], dando muy grandísimos gritos, e vino posar en un pino que era en la meata del camino, e estovo así una grand pieça dando muy grandes gritos, e desy lançó las sus uñas por la garganta, e rasgose todo el papo, e las venas de la garganta de guisa que cayo muerta en tierra junto con el pino (apud J. González. “El ave profeta”, 81)

El daño en el cuerpo del ave es proporcional al daño sufrido por Palmerín al ser herido por Nardides, así como la muerte del emperador de acuerdo a lo manifestado por Muça, implica necesariamente la muerte del ave. El pájaro comparte tanto el ascenso de Palmerín como su desaparición; en ese camino de crecimiento, las señales del ave manifiestan al emperador y a su familia la buena o la mala fortuna que les espera, el animal con una presencia constante reemplaza la labor profética del mago “porque vos acordéis de mí cada vez que la vierdes”.

La vida del ave depende de la vida del emperador: las más antiguas tradiciones refieren este mito que se conoce como el alma externada, es decir que la vida de un ser humano está depositada en un objeto o animal, de tal manera que al desaparecer éste, desaparece la vida del hombre. Frazer en *La rama dorada* explica la creencia en la importancia de mantener el alma fuera del cuerpo.

“el alma puede ausentarse temporalmente del cuerpo sin causar por ello la muerte. Es frecuente creer que estas ausencias temporales del alma envuelven un riesgo considerable, puesto que el alma errabunda está expuesta a diversas desventuras, a caer en manos de sus enemigos y a otros peligros. Pero aparte de esto, hay otro aspecto en este poder de desunir el alma del cuerpo. Si puede asegurarse que el alma quede incólume durante su ausencia, no hay razón para que el alma no pueda continuar ausente durante un tiempo indefinido (...). Concebida así, no es necesario en absoluto que la vida esté en el hombre; puede hallarse ausente de su cuerpo y continuar aún animándolo en virtud de una especie de simpatía telepática. En tanto que este objeto, que él llama su vida o alma, permanece incólume, el hombre estará bien; si ella está dañada, él sufrirá, y si ella es destruida, él morirá.” (J. Frazer. *La rama dorada*, 749-750)

¹⁷¹ www.thelatinlibrary.com 2/507

Son numerosas las historias que relatan ejemplos sobre el alma externada: una de las formas más comunes narra que un ser feérico o un brujo es invulnerable e inmortal porque tiene su alma fuera del cuerpo, oculta en un lugar secreto; sin embargo, una hermosa princesa a la cual tiene prisionera en un castillo descubre el secreto de boca de su mismo carcelero y se lo comunica al héroe quien encontrándola la destruye, muriendo así el malvado. Una historia indostana relata cómo un mago tiene su alma depositada en un loro, destruido el pájaro, muere el mago (*apud* Frazer. *La rama dorada*, 751). El caso del ave encantada de Palmerín es inverso, ya que funciona como si el alma del pájaro estuviera en el emperador, pues éste ocasiona la muerte del animal, al ser herido de muerte. Es posible que sea un debilitamiento del mito, lo cierto es que el lazo que une ambas vidas es un lazo mágico, explicable sólo a través de la relación que se genera entre el mago y el héroe, basada en la mutua admiración.

En un plano diferente que compete sólo al mensaje profético se encuentra el pájaro enviado por Sargia en *Tristán el Joven* continuación del *Tristán de Leónis*. En una situación riesgosa para el rey Tristán, Félix, hijo de Sargia, invoca a su madre, pidiéndole que se ocupe más de su señor, como respuesta la maga le envía una exótica ave.

“Y estando [Félix] en esta consideración y pláctica con su madre, a sus espaldas començó un papagayo a dar grandes silvos y risas, y dezía: “Papagayo real”. Félix, que esto oyó, dixo: “¡Válame Dios!, este papagayo devía ser de los moros d’estas fustas, y como en esta fusta [h]a visto lumbre, vínose para ella”. E luego Félix se fue para el papagayo, que estava sentado en el borde de la fusta, y como fazía luna claríssima Félix lo vido y conoció que era verde y muy hermoso. Y assí como llegó, díxole el papagayo: “En buena ora vengas, Félix”. Y Félix, de oírse nombrar, estava espantado y atónito. Y el papagayo, de verlo assí turbado, díxole: “Félix, cuando de un papagayo te espantas, ¿qué farías delante de un fiero jayán?” Félix, corrido de lo que el papagayo le dixera, cobró esfuerço y dixo: “¿Quién eres tú, que me hablas y nombras por mi nombre?” “Soy un papagayo real”. “¿Pues qué quieres o a qué vienes?”, dixo Félix. “Vengo, dixo el papagayo, a dezirte que los dos dragones serán muertos, y el bravo león dorado quedará sano y vivo, y te dará a ti la ínsula de Fuerteventura y serás para siempre d’ella señor”. “Tan poco te entiendo agora como de antes, dixo Félix, por tanto fabla claro que te entienda”. “Harto claro te he hablado, dixo el papagayo, ¡quédate para necio!” Y a la ora el papagayo se levantó dando grandes risas y grandes silvos.” (*Tr. L*, cap. CXCI, 789)

Contrariamente al ave encantada de Palmerín de cuya especie nada se conoce, el pájaro que aparece en la embarcación es identificado inmediatamente como un papagayo, además de relacionarlo con los moros, pues la fusta en la que iban había pertenecido a los infieles, ya que Tristán se la había arrebatado.

La tradición literaria medieval hace referencia al papagayo como cantor amoroso y no como pájaro profeta; la relación con el canto erótico tiene su origen en Oriente, luego se popularizó en Provenza y Francia, proveniente de estas tierras el ave pasó a las letras de España (*apud* D. Mc Grady. “Misterio y tradición en el romance del prisionero”, 273-282).

“Mejor que la calandria nin el papagayo,
mejor gritas que tordo nin ruisseñor nin gayo” (*Libro de buen Amor*, vv.1439-1440).

“Papagayos, ruyseñores
que cantáis al alvorada;
llevad nueva a mis amores

Los primeros versos provienen del “Enxiemplo de la raposa e del cuervo” del *Libro de buen Amor* en el que se refiere las artimañas de las que se vale la raposa para conseguir el alimento que el cuervo tiene en su pico, en el diálogo que sostienen ambos se compara al cuervo con el papagayo y con el ruiseñor en la belleza del canto; en el segundo ejemplo, Melibea menciona en su copla al papagayo y al ruiseñor como aves que anuncian la alborada, y como mensajeras entre ella y su enamorado Calisto. De alguna manera, el ave anticipa la llegada del día, tópico caro también al romancero¹⁷². Se establece la función de anunciadores del día para el ruiseñor y el papagayo, al igual que sus condiciones de aves canoras. Por otra parte se considera que el papagayo puede anunciar el advenimiento de algún acontecimiento: mientras la bandada de papagayos come, uno de ellos vigila los alrededores desde un árbol; se relata también que el conquistador Alonso de Hojeda fue derrotado en Panamá por la advertencia que los papagayos hicieron a los indígenas sobre la presencia de los españoles (*apud* J.J. García Arranz. “Fauna americana en los emblemas europeos de los siglos XVI y XVII”, 468-478). A través de los testimonios vistos, no es raro asociar un ave de estas características con la función profética y como otros pájaros de la tradición literaria, este papagayo puede expresarse con un lenguaje humano y responder a su azorado interlocutor y también causar gracia en el lector, este efecto se produce por lo ridículo de la escena y la carencia de sutileza en el mensajero enviado; no sería arriesgado suponer que el objetivo que quiso lograr el autor fuera la parodia, imitación cómica de otras aves proféticas, entre ellas, el ave encantada del ciclo *PdO-Prim*.

Puntos de comparación (elementos parodiados)	Ave de <i>Palmerín de Olivia-Primaleón</i>	Ave de <i>Tristán el Joven</i>
Especie de pájaro encantado	Sin denominación.	Papagayo real.
Lenguaje profético	Movimiento de alas, gritos, canto y autoflagelación.	Silbos, risas y lenguaje humano.
Relación con el interlocutor	Sumisión hasta la muerte.	Subestimación, burla.
Espacio en el que profetiza	Castillo del emperador cristiano.	Embarcación mora.
Desaparición	Muerte acompañada de “boz temerosa”.	Partida entre risas y silbos.

Hay ciertas consideraciones que deben tenerse en cuenta: en primer lugar, el ave encantada de *PdO-Prim* establece una comunicación con el héroe y su entorno, el papagayo enviado de Sargia le habla a Félix, escudero de Tristán, en lenguaje profético, pero el joven no logra comprenderlo y el rey debe sacarlo de su ignorancia. Ambos lenguajes exigen una decodificación que debe ser aprendida o explicada, Muça Belín le da a Palmerín cierta guía para interpretar el lenguaje del pájaro; Félix no debe hacer esfuerzos para entender la lengua del papagayo, pero sí, para penetrar el sentido simbólico del mensaje.

Las dos aves reúnen elementos de diferentes tradiciones que se amalgaman para componer a ambos animales, en un caso se destaca el sustrato más antiguo de la ciencia augural del viejo continente y en el otro, el exotismo de Oriente y la novedad de las tierras recién descubiertas.

Monstruos híbridos literarios

El caballero andante, como se ha podido comprobar, debe enfrentarse frecuentemente a seres monstruosos, ya que esta aventura es un escalón más para su ascenso en la perfección de su condición

¹⁷² Ver “Romance del prisionero”.

como guerrero. Los espacios recorridos albergan una zoología variada real e imaginaria que lo colocan frente a las maravillas del universo, ciertamente prodigios que pertenecen a la voluntad divina. Ambroise Paré señala que las causas de los nacimientos monstruosos son divinas, humanas o diabólicas, pero también habría otras causas a las cuales no se referirá (*apud* A. Paré. *Monstruos y Prodigios*, 22). Entre ellos existen los seres monstruosos híbridos. C. Kappler define de la siguiente manera el concepto de hibridación.

“Designamos con este término genérico de hibridación a todos los seres constituidos por elementos anatómicos dispares que alteran el aspecto físico normal.” (C. Kappler. *Monstruos, demonios y maravillas*, 167)

En reiteradas ocasiones, los libros de caballerías presentan monstruos generados por la imaginación del autor quien acudiendo a materiales del bestiario, de los libros de viaje o del imaginario colectivo, compone seres que ilustran ciertas situaciones de índole moral y social, como en el caso del Endriago amadisiano.

El Endriago

El Caballero de la Verde Espada arriba a la Ínsola del Diablo luego de soportar una terrible tormenta, cuando en realidad se dirigía a Constantinopla. La tripulación entra en estado de pánico, pues saben dónde han llegado.

“Mas la mañana venida, reconociendo los marineros en la parte que stavan, sabiendo ser allí la ínsola que del Diablo se llamava, donde una bestia fiera toda la había despoblado, en dobladas angustias y dolores sus ánimos fueron, teniéndolo en muy mayor grado de peligro qu’el que en la mar esperavan. Y feriéndose con las manos en los rostros, llorando fuertemente, al Cavallero de la Verde Spada se vinieron sin otra cosa le dezir:” (*AdG*, III, cap. LXXIII, 1130)

La situación de la isla es conocida por la tripulación del Caballero de la Verde Spada quien no es otro que Amadís de Gaula, el ánimo de los marinos no es el esperado por Amadís, consecuentemente el maestro Elisabad, quien también comparte la opinión de los hombres, interviene relatando la historia del lugar y del ser que mora allí.

“—Señor Cavallero del Enano, sabed que desta ínsola a que aportados somos fue señor un gigante Bandaguido llamado, el cual con su braveza grande y esquiveza fizo sus tributarios a todos los más gigantes que con él comarcavan. Éste fue casado con una gigante mansa de buena condición; y tanto quanto el marido con su maldad de enojo y crueza fazía a los christianos matándolos y destruyéndolos, ella con piedad los reparava cada que podía. En esta dueña ovo Bandaguido una fija que, después que en talle de donzella fue llegada, tanto la natura la ornó y acreçentó en hermosura, que en gran parte del mundo otra mujer de su grandeza ni sangre que su igual fuesse; no se podía hallar. Mas como la gran hermosura sea luego junta con la vanagloria, y la vanagloria con el pecado, viéndose esta donzella tan graciosa y loçana, y tan apuesta y digna de ser amada de todos, y ninguno, por la braveza del padre, no la osara emprender, tomó por remedio postrimero amar de amor feo y muy desleal a su padre (...). El padre luego al comienço aquello tomava con aquel amor que de padre a fija se devía, pero la muy gran continuación y la gran fermosura demasiada suya, y la muy poca conçiencia y virtud del padre dieron causa que, sentido por él a

qué tirava el pensamiento de la fija, que aquel malo y feo desseo della oviesse efecto.” (*ibidem*, 1130-1131)

En el relato aparecen varios motivos del folklore universal como el gigante malvado que se casa con la giganta buena y benefactora; en la tradición artúrica se presenta el gigante lujurioso del Mont de Saint Michel a quien Arturo le da muerte (*Historia de Merlin*, cap. XCIV, 347-351), también está el gigante Galahot, señor de una isla y parricida, donde llegan Tristán e Iseo (*apud P. Gracia. Las señales del destino heroico*, 124, nota 159).

Es interesante destacar que los personajes de esta historia son libres de elegir el deseo de amarse ilegítimamente, no es Dios el responsable ni el destino; el autor se encarga de recalcar que la hermosura y la consecuente vanagloria incitan al pecado, sumado a esto, la maldad del gigante, es decir, que padre e hija ya tenían tendencias al desorden moral, situación que desemboca en el incesto y el matricidio.

“Deste pecado tan feo y yerro tan grande se causó luego otro mayor, assí como acaeçe aquellos que olvidando la piedad de Dios y siguiendo la voluntad del enemigo malo quieren con un gran mal remediar otro, no conoçi[en]do que la melezina verdadera del pecado es el arrepentimiento verdadero y la penitencia (...) siendo este malaventurado padre en el amor de su hija encendido y ella assí mesmo en el suyo, porque más sin empacho el su mal desseo pudiessen gozar, pensaron de matar aquella noble dueña, su mujer dél y madre della. Seyendo el gigante avisado de sus falsos ídolos, en quien él adorava, que si con su fija casasse, sería engendrado una tal cosa en ella la más brava y fuerte que en el mundo se podría fallar, y poniéndolo por obra, aquella malaventurada fija que su madre más que a sí mesma amava, andando por una huerta con ella hablando, fingiendo la fija ver en un pozo una cosa estraña y llamando a la madre que lo viesse, diole de las manos, y echándola a lo hondo, en poco spacio ahogada fue.” (*AdG*, III, cap. LXXIII, 1131-1132)

Se produce el matricidio debido a la profecía de los ídolos, idolatría-pecado-demonio están unidos en la procreación de esta bestia, la adoración al demonio sigue siendo por elección, no por la ejecución nefasta del destino. La relación incestuosa comienza como un capricho, pero luego es forzada por mandato de los ídolos.

El tema del incesto es de larga tradición en la literatura de todos los tiempos, es arquetípico el caso de Edipo; en la Edad Media el *Libro de Apolonio* relata el amor enfermizo del rey Antíoco hacia su hija (v.22-26), también es famosa la leyenda del nacimiento del papa Gregorio quien es fruto de la unión incestuosa de dos hermanos, la madre de ambos decide deshacerse de la criatura y la abandona con las señales de su linaje y dinero para ser mantenido¹⁷³; después de años y accidentalmente se casa con su madre, al enterarse se retira arrepentido a hacer penitencia y pasados diecisiete años es nombrado Papa.

El pecado tiene su correlación con lo monstruoso, pues es la condenación divina al caos ocasionado en la Creación, pues la bestia será inmediatamente asociada con el demonio; sin embargo, el autor de *AdG* declara que “la melezina verdadera del pecado es el arrepentimiento verdadero y la

¹⁷³ “Dolium secum ad cameram portari fecit, illa vero decenter puerum in cunabulo reclinavit et in parvis tabellis haec, quae sequuntur, scripsit: ‘Carissimi, scire debetis, quod puer iste non est baptizatus, quia inter fratrem et sororem genitus est; ideo propter dei amorem baptizetur, et sub capite eius pondus auri invenietis, cum quo ipsum nutrirí faciatis, et ad pedes argenti pondus, cum quo studium exerceat. Cum omnia ista erant scripta, tabellas in cunabulo sub latere pueri ponebat, aurum sub capite, argentum ad pedes. Deinde cum pannis sericis ac deauratis cunabulum cooperuit. Hoc facto militi praecepit, ut cunabulum infra dolium poneret et in mari proiceret, ut nataret, ubicumque deus disponeret. Miles vero omnia adimplevit. Cum dolium proiectum in mari fuisset, miles tamdiu iuxta mare stetit, quamdiu dolium natare videret; hoc facto ad dominam rediit.” *Gesta romanorum*. “De mirabili dispensatione et ortu beati Gegerii pape”, 81. www.thelatinlibrary.com 12/5/07

penitencia” (cap. LXXIII, 1131-1132), aún habría oportunidad de salvación, como le ocurrió al futuro papa Gregorio. Sin embargo, a causa también de la profecía de los ídolos la situación se envilece aún más con la muerte de la madre de la muchacha; el mensaje profético es el móvil para que la relación incestuosa tenga su fruto, anticipación que proviene de la idolatría. Las profecías, como ya se ha observado en capítulos anteriores, suele advertir del nacimiento de tal personaje y de lo que ocurrirá con su nacimiento, baste citar el ejemplo del sueño del rey Arturo con respecto al nacimiento de Mordret, concebido en una relación incestuosa, para mencionar un hecho de la literatura caballeresca (*El baladro del sabio Merlin*, cap. XX, 189-190). Definitivamente, el mensaje de los ídolos anuncia la llegada de un ser aterrador.

“Y luego esse día públicamente ante todos tomó por mujer a su fija Bandaguída, en la cual aquella malaventurada noche fue engendrado una animalia por ordenança de los diablos, en quien ella y su padre y marido creían, de la forma que aquí oiréis. Tenía el cuerpo y el rostro cubierto de pelo, y encima había conchas sobrepuestas unas sobre otras tan fuertes, que ninguna arma las podía passar, y las piernas y pies eran muy gruesos y rezios. Y encima de los ombros había alas tan grandes, que fasta los pies le cubrían, y no de péndolas, mas de un cuero negro como la pez, luziente, velloso, tan fuerte que ninguna arma las podía empeçer, con las cuales se cubría como lo fiziesse un hombre con escudo. Y debaxo dellas le salían braços muy fuertes assí como de león, todos cubiertos de conchas más menudas que las del cuerpo, y las manos había de fechora de águila con cinco dedos, y las uñas tan fuertes y tan grandes, que en el mundo podía ser cosa tan fuerte que entre ellas entrasse que luego no fuesse desfecha. Dientes tenía dos en cada una de las quixadas, tan fuertes y tan largos, que de la boca un codo le salían, y los ojos, grandes y redondos, muy bermejos como brasas, assí que de muy lueñe, siendo de noche, eran vistos y todas las gentes huían dél. Saltava y corría tan ligero, que no había venado que por pies se le pudiesse escapar; comía y bebía pocas vezes, y algunos tiempos, ningunas, que no sentía en ello pena ninguna. Toda su holgança era matar hombres y las otras animalias vivas, y quando fallava leones y ossos que algo se le defendían, tornava muy sañudo, y echava por sus narizes un humo tan spantable, que semejava llamas de huego, y dava unas bozes roncadas espantosas de oír; assí que todas las cosas bivas huían ant’él como ante la muerte. Oía tan mal, que no había cosa que no emponçonasse; era tan espantoso quando sacudía las conchas unas con otras y hazía cruxir los dientes y las alas, que no parecía sino que la tierra fazía estremeçer. Tal es esta animalia Endriago llamado como vos digo—dixo el maestro Elisabad—. Y ahún más vos digo, que la fuerça grande del pecado del gigante y de su fija causó que en él entrasse el enemigo malo, que mucho en su fuerça y crueza acreçienta.” (*AdG*, III, cap. LXXIII, 1132-1134)

El Endriago es un mosaico de formas animales que provienen de la tradición universal y pueden encontrarse en bestiarios y libros de viajes. En primer lugar se hace mención de su velloso: “tenía el cuerpo y el rostro cubierto de pelo”, característica de ciertos seres salvajes llamados *pilosi* (*apud* S. López-Ríos. *Salvajes y razas monstruosas*, 153-179) cuya referencia ya se encuentra en la Biblia (Is. XIII, 19, 22), luego se refiere a las conchas que lleva sobre la velloso y las alas, propias ambas de la conformación del dragón o del grifo, las primeras le confieren protección contra los ataques (ver en este mismo capítulo “Dragones, sierpes y serpientes”); luego de mencionar al águila y al león como animales de referencia en el momento de explicar las características de los brazos y manos, se describen sólo dos componentes del rostro: los dientes y los ojos, los cuales demuestran con mayor intensidad su ferocidad, si aún puede mostrarse más feroz; la mirada nociva ya se había encontrado en el basilisco (ver en este mismo capítulo: “Basiliscos”); el hedor que despide y envenena se observó en el dragón (ver “Dragones, sierpes y serpientes”), luego se hace referencia al

movimiento de su cuerpo; finalmente el maestro Elisabad afirma cómo por el pecado de los padres entró el diablo en el hijo. El Endriago es la encarnación del pecado del gigante y de su hija, es la prueba tangible de que existió una relación *contra natura*, alentada por los falsos ídolos, una relación causada desde el libre albedrío de sus protagonistas. Sorprendido del aspecto de su hijo y de lo ocurrido con las amas de cría, el gigante cuestiona el anuncio profético a los ídolos.

“y viendo aquel su fijo maravillóse de tan desemejada criatura, y acordó de preguntar a sus dioses por qué le dieran tal hijo, y fuese al templo donde los tenía, y eran tres, el uno, figura de hombre y el otro, de león, y el tercero, de grifo. Y faziendo sus sacrificios les preguntó por qué le habían dado tal fijo. El ídolo que era figura de hombre le dixo: «Tal convenía que fuesse, porque assí como sus cosas serán estrañas y maravillosas, assí conviene que lo sea él, specialmente en destruir los christianos que a nosotros procuran de destruir; y por esto yo le di de mi semejança en le hazer conforme al alvedrío de los hombres, de que todas las bestias careçen.» El otro ídolo le dixo: «Pues yo quise dotarle de gran braveza y fortaleza, tal como los leones lo tenemos.» El otro dixo: «Yo le di alas y uñas y ligereza sobre quantas animalias serán en el mundo» Oído esto por el gigante, díxoles: «¿Cómo lo criaré, que el ama fue muerta luego que le dio la teta?». Ellos le dixerón: «Faz que las otras dos amas le den de mamar, y éstas también morirán, mas la otra que quedare críelo con la leche de tus ganados fasta un año, y en este tiempo será tan grande y tan fermoso como lo somos nosotros, que hemos sido causa de su engendramiento. Y cata que te defendemos que por ninguna guisa tú, ni tu muger, ni otra persona alguna no lo vean en todo este año, sino aquella muger que te dezimos que del cure.» (AdG, III, cap. LXXIII, 1135-1136)

La finalidad de la concepción monstruosa recuerda aquella de los demonios quienes se reunieron en el Infierno para engendrar en una mujer virtuosa por medio de algún diablo, un ser mitad humano, mitad demonio que pudiera combatir contra Jesús quien en su descenso a los Infiernos había liberado a ciertos condenados y reducido así el poder demoníaco (*Baladro*, introd., 19-23); el objetivo de la concepción del Endriago es claro, pues es el instrumento de destrucción de los cristianos quienes desean eliminar el paganismo, para ello cada uno de los ídolos imprime en la criatura su huella a fin de otorgar a la bestia cierto poder. Ambos casos llevarán la impronta de sus progenitores físicos y espirituales, en el caso de Merlín el objetivo fracasa; con el Endriago se presenta una posibilidad de que los ídolos tengan éxito debido a la ferocidad del monstruo: en el primer caso, contra Jesús; en el segundo, contra el cristianismo que tendrá su defensor en Amadís quien finalmente vencerá. Sin embargo, el referente más próximo por el motivo del incesto es la Bestia Ladradora que pertenece al ámbito de la materia artúrica. En el *Baladro* se relatan los motivos de la concepción de tal monstruo.

“Sabed que Idomenès, que fue rey de este reino de Londres que ahora tiene el nombre de Inglaterra, tuvo una hija hermosa que sabía mucho de las siete artes, y amaba estudiar en el arte de la nigromancia, porque amaba el mundo. Y amó a su hermano de loco amor, que era infante grande y hermoso y prometiera a Dios su castidad. Y este infante tenía por nombre Galaz, y porque no quiso hacer lo que ella quiso, hizo al padre que lo prendiese, pues le dijo que la forzó y que estaba preñada de él; mentía, pues todo se lo mostrara el diablo que la engaño; pues le dijo que durmiese una vez con él y que haría que la amase su hermano. Y ella lo hizo y yació con ella (...) y fue preñada del diablo (...). El rey Idomenes prendió al hijo y preguntó a la hija qué justicia quería que hiciese con él. Y le dijo que lo diese de comer vivo a los canes; y así Galaz fue echado a canes por sentencia de su hermana. E hizo una oración a Dios y dijo que los diablos ladrasen en su vientre, porque mentía y que ladrasen como canes. Y después

que él fue ajusticiado, ella parió a su tiempo esta bestia.” (*Baladro*, cap. XX, 199-20).

La bestia se convierte en un símbolo dentro de la historia del rey Arturo, pues el rey había mantenido relaciones con su hermana o su tía, según otras versiones, sin saberlo; como consecuencia nace Mordret quien llevará al reino a la destrucción. Durante un día de caza, en el que el rey había perdido su caballo, se hace presente la Bestia Ladradora¹⁷⁴.

“Y así pensando oyó [el rey Arturo] un ladrido de canes tan grande como si fuesen veinte o treinta canes, y pensó que eran los suyos y alzó la cabeza y vio venir una gran bestia grande, la más desemejada de su figura que hombre nunca vio igual. Y lo más de la figura os diré, pues ella tenía la cabeza y el cuello de oveja, blanco como la nieve, y pies y manos de can negras como carbón, y tenía el cuerpo como de raposa.” (*Baladro*, cap. XX, 190-191)

Merlín será quien, en forma de niño primero y luego como viejo, explicará el origen y significado de la Bestia Ladradora. El maestro Elisabad será el que relate la historia del Endriago y las consecuencias del pecado. En ambos casos son hombres que tienen una relación intuitiva con la sabiduría: Merlín por sus poderes proféticos y su conocimiento del pasado (*Baladro*, cap. IV, p. 39) y Elisabad por su condición de hombre santo y sabio (*AdG*, III, cap. LXXII). La bestia artúrica y la amadisiana son producto del mismo pecado, con la diferencia que en el primer caso su origen consiste en una maldición, pero de hecho la doncella comete el pecado de pactar con el diablo y simular un incesto; dando un paso más en la relación incestuosa, en *AdG* ésta se concreta y el monstruo es el resultado: monstruosa la relación, monstruoso el resultado, tan monstruoso que la madre de la criatura recibe primeramente la muerte de manos de su propio hijo, mientras que el padre se mata por accidente con su espada cuando intenta eliminarlo (cap. LXXIII, 1136). Es interesante observar que hay una gradación en las muertes: la madre quien es el motor de todo el asunto muere a manos de su hijo y de su futuro esposo, ya que ella pensaba matar a su padre para repetir la historia incestuosa con su hijo (cap. LXXIII, 1134); el gigante no es exterminado por el monstruo, cabe preguntarse por qué murió de esa manera, tal vez el autor quiso hacer una distinción en el grado de responsabilidades, una inversión de la historia de Edipo: la hija mata a la madre y no, al padre; por otro lado, es claro que el origen de los males es la hija del gigante.

Amadís resuelve, a pesar de las advertencias del maestro Elisabad (cap. LXXIII, 1138), enfrentarse con el monstruo, pues “mucho sufre Dios Nuestro Señor a aquellos que le desirven, pero al fin si se no emiendan, dales pena tan creçida como ha sido su maldad.” (*AdG*, III, cap. LXXIII, 1137); el héroe deberá traer el orden a la isla, para ello cumple con ciertos ritos: oír misa y armarse, es decir, prepararse espiritual y bélicamente (cap. LXXIII, 1137). Simultáneamente, el maestro Elisabad se alista para decir misa (cap. LXXIII, 1140). Aunque la aventura será para servicio de Dios y con Su auxilio terminará con éxito, Amadís no deja de pensar en su amada Oriana y dirigir su pensamiento hacia ella para que le dé ánimo, defecto que el narrador hace notar.

“Y no tardó mucho que vieron salir de entre las peñas el Endriago muy más bravo y fuerte que lo nunca fue, de lo cual fue causa que, como los diablos viessen que este cavallero ponía más esperança en su amiga Oriana que en

¹⁷⁴ En un principio la Bestia Ladradora no tuvo relación con el tema del incesto. En el *Perlesvaus* aparece formando parte de una escena de la que Perlesvaus es testigo, allí la Bestia es símbolo de Cristo: “Perlesvaus se apoya en la contera de su lanza para mirar la maravilla de aquella bestia y sintió gran piedad, pues tenía un aspecto muy dulce y gran belleza y sus ojos parecían dos esmeraldas”. (*Perlesvaus*, rama IX, p. 225) “Los lazos que asocian la «Bestia Ladradora» al pecado de incesto comienzan a estrecharse a partir de *La Suite du Merlin*, es decir, en la elaboración que el ciclo de la *Post-Vulgate* hace del personaje, particularmente representado por el *Baladro* y las *Demandas* castellana y portuguesa.” PALOMA GRACIA. *Las señales del destino heroico*, pp. 68-69.

Dios, tuvieron lugar de entrar más fuertemente en él y le fazer más sañudo, diziendo ellos:

—Si déste le scapamos, no ay en el mundo otro que tan osado ni tan fuerte sea que tal cosa ose acometer.” (*ibidem*, 1141)

Amadís le hace prometer a Gandalín que si él muere le llevará su corazón a Oriana (*AdG*, cap. LXXIII, 1141, nota 49)¹⁷⁵, motivo que se encuentra en la saga artúrica en la *Demanda del Sancto Grial*. El combate se desarrolla frente a los ojos de Gandalín quien será testigo presencial y necesario del enfrentamiento (*ibidem*, 1149); a pesar de la desigualdad de los contrincantes, Amadís vence y mata al monstruo y, al hacerlo, el diablo sale de la bestia (*ibidem*, 1144). El maestro Elisabad, quien luego del examen exhaustivo de las heridas, confía en la recuperación del caballero.

“Y catándole las heridas, vio que todo el daño estava en la carne y en los huessos, y que no le tocara en las entrañas. Tomó mayor esperanza de lo sanar, y concertóle los huessos y las costillas, y cosióle la carne y púsole tales melezinas, y ligóle tan bien todo el cuerpo alder[r]edor, que le fizo restañar la sangre y el aliento que por allí salía (...) tomó una esponja confacionada contra la ponçofia, y púsosela en las narizes, assí que le dio gran esfuerço.” (*ibidem*, 1146-1147)

No están indicados los pormenores de la curación de Amadís, salvo que la técnica que emplea Elisabad no es la de cortar o separar, sino, la de unir: “concertóle los huesos” y “cosióle la carne”. Por otro lado, emplea una esponja empapada con algún remedio para el veneno destilado por el Endriago, tal vez alguna poción como la triaca que se empleaba desde antiguo contra la mordedura de animales venenosos, el monstruo continua siendo peligroso a pesar de estar muerto por el veneno que aún tiene (*ibidem* 1149, *ibidem*, cap. LXXIV, 1156). Amadís desea llamar al lugar Ínsola de Santa María, en honor a la Virgen y manifiesta su voluntad a Elisabad quien escribe una carta al emperador de Constantinopla relatándole los hechos y expresando el deseo de Amadís; en la corte se genera un sentimiento de sorpresa y admiración que produce en el monarca el deseo de perpetuar el recuerdo del combate.

“Y llevad con vos maestros que me trayan pintado el Endriago así como es, porque le mandaré hazar de metal, y el cavallero que con él se combatió assí mesmo, de la grandeza y semejança que ambos fueron; y faré poner estas figuras en el mesmo lugar donde la batalla passó, y en una gran tabla de cobre escribir cómo fue y el nombre de[l] cavallero; y mandaré fazer allí un monasterio en que bivan frailes religiosos que tornen a reformar aquella ínsola en el servicio de Dios, que estava muy dañada la gente de aquella tierra con aquella visión mala de aquel enemigo.” (*ibidem*, 1154)

El sobrino del emperador, el caballero Gastiles, con gran admiración afirma que sólo los santos con sus armas espirituales han podido vencer al diablo. El punto de contacto entre los santos y los héroes caballerescos está en el combate contra el monstruo, más específicamente contra el dragón, símbolo del diablo (J. Walsh. “The chivalric dragon: hagiographic parallels in early Spanish romances”, 191). En el caso de Amadís es el Endriago, encarnación diabólica por origen, incesto, y por conformación, ídolos y el diablo mismo. El héroe lucha para servir a Dios y rescata el lugar a fin de “reformar aquella ínsola en el servicio de Dios” (*AdG*, cap. LXXIV, 1154).

La imagen y la palabra serán las que eternicen el combate entre Amadís y el Endriago y la fama del héroe quedará plasmada: en el relato de Gandalín, porque antes el combate ha quedado

¹⁷⁵ Recuérdese que en la Cueva de Montesinos, Cervantes realiza la parodia del romance “Oh mi primo Montesinos” y del corazón prometido a la amada Belerma. MIGUEL DE CERVANTES. *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*, II, cap. XXIII, 724

impreso en sus ojos; en la pintura del Endriago y en la escultura que mandará realizar el emperador en la isla, monumento que más tarde verá Esplandián en compañía del maestro Elisabada.

“y fallaron las figuras del uno y del otro, tan propiamente fechas y de aquella misma grandeza como cuando vivos estaban, que el emperador mandó allí poner, y hazer un monasterio de monjes, por memoria de tan grande hazaña. El Endriago estava con aquella misma braveza y fiereza espantosa que al tiempo que murió tenía, e Amadís con las armas propias y otra espada a semejança de la suya verde, muy bien cubierto de su escudo, teniendo la punta de su lança en el un ojo del Endriago; assí que Gandalfín, que los mirava y la batalla por sus ojos vio, dezía que tan propiamente como en fecho passó, de aquella guisa estava figurado.” (*Sergas*, cap. XLVII, 335-336)

El caballero ha logrado su aventura más importante, ha llegado al punto máximo de la búsqueda de su esencia como guerrero, desde aquí comenzará a declinar y surgirá Esplandián, su hijo, como representante de la nueva caballería.

El Gran Patagón

Luego de que don Duardos rescatara a Primaleón de la isla de Cintara, éste parte con su nave y su tripulación y arriban a una isla para abastecerse y son muy bien recibidos por el señor del lugar y su familia. Entre las noticias que recibe Primaleón de la isla, está la de la existencia de los patagones y del Gran Patagón.

“vna gente muy apartda de todas las otras que ay en ella porque biuen assí como animales e son muy brauos y esquiuos e comen carne cruda de lo que ellos caçan por las montañas e son assí como saluages que no traen sino vnas vestiduras de pieles de las animalias que matan e son tan dessemejadas que es cosa marauillosa de ver, mas todo es nada con vn hombre que agora ay entre ellos que se llama Patagón y este Patagón dizen que lo engendró vn animal que ay en aquellas montañas que es el más dessemejado que ay en todo el mundo, saluo que tiene muy gran entendimiento y es muy amigo de las mugeres e dizen que ouo que hauer con vna de aquellas patagonas, que assí las llamamos nosotros por saluages, e que aquel animal engendró en ella aquel hijo y esto tiénelo por muy cierto, según salió desemejado, que tiene la cara como de can e las orejas grandes que le llegan fasta los hombros e los dientes muy agudos e grandes que le salen fuera de la boca, retuertos e los pies de manera de cieruo e corre tan ligero que no ay quien lo pueda alcançar e algunos que lo han visto, dizen dél marauillas y él anda de continuo por los montes caçando e trae dos leones de traylla con que haze sus caças e trae vn arco en sus manos con saetas muy agudas con que fiere e desque este Patagón se crió en aquellas montañas, faze mucho daño que sale a lo llano y no falla hombre de acá de los nuestros que no mata, por manera que los hombres no son seguros y por aquella parte dexan de fazer sus lauores por él e algunas vezes nos auemos juntado muchos por lo matar e tanto es fecho como nada, antes él nos ha hecho gran daño e trae vn cuerno a su cuello e tafiéndolo vienen muchos de aquellos patagones a le ayudar e faze gran daño, que no temen sus vidas, por manera que assí lo auemos dexado fasta que Dios que es poderoso lo quite del mundo, que mucho nos sería menester su muerte.” (*Prim.*, II, cap. CXXXV, 625-626)

El Gran Patagón participa de la naturaleza de varias razas monstruosas cuyas descripciones ya aparecen en los autores de la antigüedad. En primer lugar se dice que tiene cara de can, desde tiempos

remotos con esta característica se hace referencia a la raza de los cinocéfalos (Plinio, *Histoire Naturelle*, VI, 29-30; VII, 2; VIII, 543; XXXVII, 40). Durante la temprana Edad Media, Isidoro de Sevilla se refiere a ellos como originarios de la lejana India.

“Cynocephali appellantur eo quod canina capita habeant, quosque ipse latratus magis bestias quam homines confitetur. Hi in India nascuntur.” (Isidoro de Sevilla, *Etimologías*, XI, 3, 15)¹⁷⁶

En el siglo XIII, Marco Polo hace referencia a esta raza como antropófaga.

“Angaman es una isla muy grande, sin ley ni rey. Son idólatras, viven como los animales salvajes. Y tenemos que apuntar en el libro una extraña visión de estas gentes. En esta isla los hombres tienen cabeza y dientes de perro, y en su fisonomía parecen enormes mastines. Son muy crueles y antropófagos y se comen cuantos hombres prenden que no sean de sus gentes.” (Marco Polo. *Viajes*, cap. CLXXIII, 163)

La descripción del viajero italiano coincide con la del monstruo de la isla en la que se encuentra Primaleón, salvo en lo que se refiere a la antropofagia¹⁷⁷, en ambos se hace especial mención de los agudos dientes de la bestia; también se hace referencia a sus orejas “grandes que le llegan hasta los hombros” (*Prim. II*, cap. CXXXV, 626), este rasgo caracteriza a la raza de los panotios, los cuales ya se mencionaban en la Antigüedad griega (*apud C. Kappler. Monstruos, demonios y maravillas*, 141), “sus orejas llegan hasta los pies, y utilizan una de ellas como jergón y se cubren con la otra para dormir.” (M. Izzi. *Diccionario*, 377); por último se explica la naturaleza de sus extremidades inferiores: “los pies de manera de ciervo e corre tan ligero que no ay quien lo pueda alcanzar” (*Prim. II*, cap. CXXXV, 626), si bien la caracterización de los pies de ciervo en un ser monstruoso no está contemplada en ningún bestiario, existe una raza, los sciapodas “constituída por individuos con una sola pierna y un solo pie, tan grande, que lo usan, cuando se sientan en el suelo, para resguardarse del sol”¹⁷⁸ (M. Izzi. *Diccionario*, 429); uno de los primeros en mencionar a este pueblo fue Filóstrato en *Vida de Apolonio de Tiana* (*apud M. Izzi. Diccionario*, 429). Además de tener un solo pie es sorprendente la velocidad con que pueden desplazarse (*apud C. Kappler. Monstruos, demonios y maravillas*, 143).

El Gran Patagón es un ser híbrido compuesto por elementos de diferentes pueblos monstruosos, nacido de una unión anormal, ya que es el producto de un animal y un ser humano, un *homo selvaticus* u hombre salvaje, pero en este caso es una mujer, una “patagona”; el animal queda sólo mencionado y no se lo caracteriza, sólo se dice de él que es “vn animal que ay en aquellas montañas que es el más dessemejado que ay en todo el mundo, saluo que tiene muy gran entendimiento y es muy amigo de las mujeres” (*Prim.*, II, cap. CXXXV, 626), rasgo este último que herederá el Patagón. Se cree necesario, aunque no es tema de esta tesis, hacer referencia al concepto de salvaje que se tenía en la Edad Media: “salvaje en la Edad Media era sinónimo de ‘silvestre’ o de lo ‘propio del bosque’, pero, por extensión, significó, además, ‘no civilizado’.” (S. López Ríos. *Salvajes y razas monstruosas*, 19-20); la mujer patagona participa de estas características, ya que vive en un lugar alejado de la civilización, ella misma no es civilizada, vive como un animal, obsérvese que

¹⁷⁶ Latinlibrary 1/5/07

¹⁷⁷ En el *Diario* de Cristóbal Colón aparece el testimonio de unos indios los cuales hacen mención de unos seres con características semejantes a las mencionadas en los cinocéfalos: “Entendí [Colón] también que lejos de allí había hombres de un ojo y otros con hocicos de perros que comían los hombres, y que tomando uno lo degollaban y le bebían la sangre y le cortaban su natura.” C. COLÓN. *Diario de a bordo*, domingo 4 de noviembre, pp. 56-57.

¹⁷⁸ “Es muy curioso observar que entre los indígenas de la Amazonia existe la leyenda de un pueblo de enanos que viviría en la zona de Santarem, dotado de un solo pie plano y tan ancho que lo utilizan como un parasol. Se trata, ciertamente, de una importación del mito de los sciapodí de la mano de los conquistadores portugueses; pero es interesante observar tanto que esta historia gozaba todavía, en tiempos de la conquista, de una popularidad tal que llegó a ser “exportada”, cuanto que fue asimilada plenamente por los indígenas” M. IZZI. *Diccionario ilustrado de los monstruos*, 429.

come carne cruda, pues es lo que los patagones cazan, "los patagones son una tribu de salvajes que han cambiado su piel vellosa por pieles de animales, que viven alejados de la comunidad y tienen sus propias costumbres." (M.C. Marín Pina. "Los Monstruos Híbridos en los Libros de Caballerías Españoles", 28).

Al mencionar a los patagones y al animal que participa en la unión se hace referencia a la fealdad de ambos seres, se insiste en que ambos son "desemejados", característica que acompaña al concepto de monstruosidad y de ser híbrido; sin embargo, de alguna manera comparte el universo con los seres humanos, no está excluido de la Creación, idea cara al pensamiento teológico medieval (*apud* San Agustín, *La ciudad de Dios*, cap. XVI). El espacio del monstruo es aquel aislado, oculto a la vista de los demás: desiertos e islas (*apud Liber monstruorum*, 126), se lo representa, pero en el orden que le corresponde (*apud* V. Cirlot, "La estética de lo monstruoso en la Edad Media", 179); de hecho, el hábitat del Patagón es una isla.

El Gran Patagón se presenta como un terrible monstruo que constituye una amenaza para los habitantes de la isla, ya que "faze mucho daño que sale a lo llano y no falla hombre de acá de los nuestros que no mata" (*Prim.*, cap. CXXXV, 626), no es sólo su aspecto lo que lo aleja de los demás habitantes, sino también su conducta agresiva contra los hombres del lugar. La fealdad física del híbrido es proporcional a su maldad interior, relación que pertenece a la dupla solidaria fealdad-pecado, que ya se menciona en los textos bíblicos (*Levítico*. 21: 17-23); en la Edad Media la deformidad física estaba en consonancia con el pecado: *homo deformis et pravus* (H. Goldberg, "The several faces of ugliness in medieval castilian literature", 84); el pecado de la mujer patagona recae en el resultado de esa unión *contra natura*, por lo tanto no puede generarse nada bello de esa acción. La descripción oscila entre dos conceptos inseparables: la fealdad y la ferocidad del monstruo, necesariamente este estado caótico debe tener un final y Primaleón se encargará de ello.

"Primaleón que gran deseo tenía de fazer alguna cosa que grande honrra le fuese y él conosció bien que Palantín no lo traía por lugar que él pudiese fallar a Patagón e desde que los vido a todos bien dormidos, leuantóse muy paso e llamó a Purente que le diese su cauallo e se fuesse con él y él lo fizo y dexáronlos a todos durmiendo e fuéronse adelante y anduieron toda la noche fasta el día claro que entraron en lo más espeso de la montaña e andando por vna parte e por otra fallaron a Patagón." (*Prim.*, II, cap. CXXXV, 627)

Primaleón ha estado alejado de las aventuras durante mucho tiempo y debido a ello su fama no ha crecido, además ha sido testigo y beneficiario de las virtudes de don Duardos, por lo tanto este panorama lo impulsa a buscar *ex profeso* aquello que lo saque del anonimato: el combate con el monstruo está al alcance de su mano y se enfrentará sin reticencias.

"Mucho fue ledo Primaleón por hallarlo que gran parte del día auía andado por las montañas buscándolo e pensaua que no auía de ser tal su ventura que lo fallasse y esto le fazia ser muy sañudo de sí mesmo e como Patagón lo vido venir, bien pensó que lo venía a buscar y a él e a otros diez que fueran no los tuuiera él en tanto como nada que él era grande de cuerpo e de gran fuerça, aunque el cuerpo tenía muy desemejado. E luego que vido a Primaleón, quitó los leones del venado que estauan comiendo e hízoles señas, como él los tenía amostrados, que fuessen para Primaleón y ellos muy sañudos porque les quitauan de su comer fueron muy brauos contra él y él yua encima del cauallo que le dio don Duardos, que le auía dado el gigante Gataru y como él era vsado de las montañas no se espantó nada de los leones y ellos muy sañudos venían, con sus fuertes vñas lo firieron muy malamente; Primaleón vido que le conuenía apearse y fizolo él muy ligeramente, los leones no curaron dél sino para despedaçalle el cauallo." (*Prim.*, II, cap. CXXXV, 627-628)

La estrategia del Patagón es dejar a Primaleón sin caballo, animal por demás valioso para el caballero ya que lo había recibido como regalo de don Duardos y, a su vez, éste del gigante Gataru; es la primera acción para desarmar a su enemigo, a los leones sólo les importa el caballo. El hijo del emperador Palmerín desciende y se prepara a combatir.

“Patagón tenía vna saeta puesta en su arco e tiró con ella a Primaleón e como él traía muy fuertes armas no lo firió y él que muy ligero era, llegose prestamente a él e lleuaua la lança en las manos e firió a Patagón con ella con toda su fuerça e como él no tenía armadura en las piernas, ambas a dos gelas passó. Patagón que así se vido ferido, tomó gran coraçón e quitó la lança de sí e tornola arrojar a Primaleón, mas él se guardó bien desque la vido venir e sacó su espada e llegó al gran Patagón que vna gran cuchilla e muy aguda tenía en las manos e dio tan esquiuo golpe a Primaleón con ella quel escudo le hendió. Primaleón no espantado desto, lo firió con su espada tan esquiuamente de dos o tres golpes que Patagón, que los recibió, vio su muerte muy cierta y echando de sí el arco y el cuchillo que traía, se yua abraçar con Primaleón pensando que, si en sus braços lo cogía que no le podía escapar de muerte, e así fuera, según la gran fuerça de Patagón, mas él se quitó afuera e diole tan poderoso golpe en el brazo derecho cabe la mano que gela cortó e luego le cayó en tierra. Patagón fue tan tollido del gran dolor e de la mucha sangre que de las piernas le salía e las llagas eran tales que no se pudo tener e cayó en tierra tendido e dio vna gran boz que no ouiera ninguno de tan gran coraçón que espanto no ouiera.” (*ibidem*)

Los combatientes se enfrentan con armas desiguales, en general, los monstruos híbridos, que tienen en su composición física una parte humana, pueden luchar con armas del mismo tipo que las del héroe, como el sagitario en *PdO*, u otra clase, como el arco, la flecha o cuchilla como el Patagón, en este caso acentuando más las diferencias entre el caballero y la bestia. El combate prosigue cuerpo a cuerpo, uno junto al otro, hasta que Primaleón le corta el brazo derecho al monstruo; el Patagón está bastante malherido en las piernas y, como siempre ocurre en la agonía de estos seres, “dio vna tan gran boz” la cual atrae a los leones.

“e a esta boz los leones dexaron el cauallo e acudieron a él e como lo vieron así ambos a dos saltaron con Primaleón regañando los dientes con gran braueza, mas allí le fue a él menester todo su esfuerço que por muy ardido que Primaleón fue, los leones le resgaron la loriga con sus fuertes vias e le hizieron quatro o cinco llagas muy grandes, mas él metió al vno dellos la espada por la barriga que cayó en el suelo tendido e desque aquél fue muerto, óuse tan poderosamente con el otro que se libró dél hendiéndole la cabeça con la espada y desque él se vido así libre, dio muchas gracias a Dios.” (*ibidem*, 629).

El enfrentamiento ha culminado con la victoria de Primaleón y la muerte de los leones, mientras el Patagón yace muy malherido. El héroe desea llevar al monstruo vivo como trofeo a su dama Gridonia, para ello Purenle lo ayuda, pero el vencido se niega a ser llevado prisionero.

“Y él [Purenle] se apeó e fue por la cadena en que el gran Patagón traía los leones de traylla e Primaleón quando la vido, fue muy ledo e ambos a dos fueron a Patagón y echárongela a la garganta, aunque fazia tales cosas que los espantaua que daua grandes bramidos, por manera que acudieron allí dos de aquellos patagones de su linage y éstos traían assymesmo cuchillos muy agudos, que otra armas no las tenían, mas eran muy fuertes y ligeros.” (*ibidem*)

El Patagón se siente vencido y sin posibilidad alguna de ser liberado; así intenta atraer la atención de los suyos, sin embargo, Primaleón finalmente los matará (*ibidem*). De esta manera se da fin a la vida en libertad del Patagón y las corridas en su hábitat, lejos de la civilización, las cadenas indican que su vida no le pertenece y que deberá obedecer otras reglas, impuestas por la sociedad. Primaleón ha restablecido el orden en el mundo amenazado por el Patagón y “ha derrotado en combate al Gran Patagón, lo ha vencido con las armas y la fuerza, físicamente. No lo mata, empero, y lo que es más, no lo “doma”, no lo reduce totalmente al bien, al orden; en suma, no lo vence moralmente” (Javier R. González. *Patagonia-Patagones*, 43). El Patagón sigue luchando por liberarse, a pesar de estar tan malherido (*Prim.*, II, cap. CXXXVI, 631). La llegada de Seluida, hermana de Palantín, será la que conquiste finalmente el indomable espíritu del monstruo.

“Seluida que así se llamaua la hija del cauallero señor de la isla vino por verlo y extrañamente fue espantada por mirallo, mas Patagón no se espantó de ver a ella, antes en miralle su fermosura fue muy manso. E sabed que él auía aquella condición, así como el animal que lo engendró, de ser muy ledo contra las mugeres e assí lo fue Patagón contra Seluida que no pudo negar su natural, especialmente con aquella que le pareció extrañamente fermosa como ella lo era e todos conocieron el su plazer contra ella e su padre le rogó que se llegasse a él, ella con gran temor lo fizo. Patagón fue muy ledo quando tan cerca de sí la vido e tanto fizo que la doncella perdió el miedo que dél tenía e començó de halagar con dulces palabras e rogáuale que se dexasse curar y él lo entendió bien, mas no lo quiso fazer porque él mismo se entendía de curar e sacó su lengua muy grande e començó de lamer las feridas e dezía que aquello le bastaría, mas el su lenguaje ella ni otro lo lo podían entender e luego le truxeron qué comiesse y él lo fizo por ruego de la donzella, tanto era manso contra ella, (...) Seluida tomó cargo de le dar de comer e fazelle curar y ella misma le echó vna gruesa cadena a los pies y él estuu manso e dexáuale hazer quanto ella quería.” (*ibidem*, cap. CXXXVI, 632-633)

Indudablemente, la belleza de Seluida ha impresionado gratamente al Patagón, heredero de las cualidades de su padre con respecto a las mujeres, al punto de poder generar una comunicación gestual, ya que no lingüística. La actitud del monstruo comenzará a cambiar, de tal manera que quedará absolutamente sometido; la respuesta frente a la doncella provoca que su espíritu se doblegue y este cambio mejorará las relaciones con los demás, en uno de los diálogos de Platón se explica el ascenso del espíritu a través de la contemplación.

“empezar por las cosas bellas de este mundo teniendo como fin esa belleza en cuestión y, valiéndose de ellas como de escalas, ir ascendiendo constantemente, yendo de un solo cuerpo a dos y de dos a todos los cuerpos bellos y de los cuerpos bellos a las bellas normas de conducta, y de las normas de conducta a las bellas ciencias, hasta terminar, partiendo de éstas, en esa ciencia de antes, que no es ciencia de otra cosa sino de la belleza absoluta, y llegar a conocer, por último, lo que es la belleza en sí.” (Platón. *Banquete*, 211 A-D, 93)

Contemplar la belleza en sí es alcanzar la verdad, la sabiduría: el Patagón desarrollará a través de la contemplación de Seluida su lado humano, lo bestial se reducirá sólo a su aspecto, la belleza de la doncella ha logrado lo que las cadenas de los caballeros no han podido sujetar: el “alma” del Patagón.

“—Paréceme a mí, señora, que mayores fuerças tiene vuestra hermosura, que lo auéys tornado tal que yo podré bien fazer dél lo que deseaua, que era lleuarlo.” (*Prim.* II, cap. CXXXVI, 633)

El cambio empieza a operarse en el ánimo del monstruo.

“[Primaleón] acordó de partirse e Palantín con él e fizieron leuar a Patagón a las naos, que ya él era guarido de sus llagas e apenas lo pudieron hazer, si Seluida no fuera con él hasta lo meter en vna cámara de la nao e sabed que él mostrua temor en viendo a Primaleón, que bien conoscía que era él el que lo auía vencido e, si él lo amezaua, luego él hazía lo que él mandaua e mucho lo tenían a gran marauilla esto.” (*ibidem*, 634-635)

El Patagón reconoce a aquel que lo ha vencido como una amenaza, pero sin atreverse a desafiarlo. Primaleón navega hacia el reino de Apoloña donde se encuentra Gridonia; al llegar convence a la doncella para que lo acompañe a la nave.

“E como llegaron a la mar, entraron en vna barca e subieron en la nao adonde estaua Patagón preso en cadenas en vna cámara. Primaleón lleuaua a Gridonia por la mano y entraron en la cámara adonde estaua Patagón, el qual estaua muy enojado e corajoso: desde la ora que se auía partido de Seluida, hermana de Palantín, jamás él hauía dexado su saña e apenas le podía hazer comer e tenía la cara tan espantosa que ponía pavor a quien lo miraua e no parecía sino el mismo diablo que parecía que por los ojos echaua fuego e tan disforme estaua que no ay hombre que vos lo pudiesse contar e gimiendo muy fieramente de verse así preso.” (*ibidem*, cap. CXXXIX, 651)

La asociación del monstruo con el diablo acentúa aún más su condición de bestia, como ya se puede leer desde el comienzo de la aparición del Patagón: “más vale ver al diablo que a él” (*ibidem*, CXXXV). El resultado de uniones *contra natura* siempre se relaciona con el diablo, sobre todo a fines de la Edad Media y los libros de caballerías conservan esta tradición (*apud* M. C. Marín Pina. “Los Monstruos Híbridos”, 29); la ausencia de Seluida provoca una mutación en el monstruo que lo afea aún más, “ponía pavor a quien lo miraua e no parecía sino el mismo diablo” (*ibidem*, cap. CXXXIX, 651). La llegada de Gridonia y de Zerfira despierta en él la misma reacción que frente a Seluida.

“Patagón que vido tanta fermosura así de Gridonia como de la infanta Zerfira, tornó muy pagado e tanto se le homilló que le quiso besar los pies, mostrando a la infanta gran alegría, ella tomó el ramal de la cadena en sus manos e rogole que se fuesse con ella y él se leuantó e fizolo de grado e assí salieron a la cubierta de la nao e Gridonia mientras más lo miraua, más era espantada.” (*ibidem*, 652)

Nuevamente, la belleza rescata al monstruo de las profundidades de la irracionalidad bestial, con la contemplación de ambas doncellas recupera su estado de docilidad y acatamiento; Zerfira da un paso más hacia la aceptación del Patagón en el entorno humano, ya que no demuestra miedo, sino que voluntariamente, sin que se lo pidan como en el caso de Seluida, ella lo toma a su cargo y él va “mostrando a la infanta gran alegría” (*ibidem*), no es el caso de Gridonia quien está protegida por su león.

“Ellos, estando hablando en esto, salió el león de Gridonia de su cámara que no lo auían dexado yr a la nao e sabed que mientras Primaleón no estuuó allí siempre él tuuo la guarda de su señora, como él solía hazer de antes e desde Primaleón vino, no hazía él mal a ningún cauallero que delante della estuuiesse y esto, como vos deximos, tenían todos a gran marauilla. El león salió muy brauo a marauilla quando vido aquella revuelta de la gente y él

venía tal que todos fueron ante él y el león se fue derechamente a Patagón e dio vn salto en él e con las vñas que tenía muy agudas le hizo grandes llagas. Patagón que no tenía sino sola vna mano e no tenía armas començolo de ferir con el puño, el león le tomó la mano entre sus agudos dientes e cortógela assí como la otra e no ouo ninguno allí tan ardido que los osase despartir sino fue Primaleón que prestamente sacó su espada e fue a ellos e començó de dar de llano al león con ella, que matallo no quería él fazer porque era de su señora e tan fuertemente lo amenazó que el león se quitó afuera e dexó a Patagón malamente ferido (...). Patagón estaua muy sañudo por auer así perdido su mano. Primaleón tomó al león por la traýlla e lleuolo a la cámara de Gridonia e allí lo dexó, (...). E desde aquella ora, Patagón conoció el bien que Primaleón le hizo e desde allí adelante él le fue muy mandado y él mismo se curó las llagas, como hizo las que [sic] Primaleón le hizo, e después que Patagón fue guarido, Primaleón le mandó quitar las cadenas e que anduiesse suelto por donde quisiese que ya él no podía fazer mal.” (*ibidem*, 653-654).

Sólo Primaleón logra detener la lucha, ya que el león se lanza a defender a su dueña contra toda amenaza. El auxilio del caballero culmina con el resto de “rebeldía” del monstruo y lo incorpora definitivamente al universo humano, el Patagón se integra a las actividades de los hombres y al mundo cortesano.

“andaua por la cibdad muy manso como si entre gentes se ouiera criado todos los días de su vida e su deleyte era de yr a las montañas a caçar como solía e de las caças que él traýa, daua a la infanta Zerfira que con aquélla tomó él gran amor e fazía todo quanta la infanta le mandaua.” (*ibidem*, 654).

La incorporación del Patagón al mundo de aquellos que lo habían capturado se reafirma en la batalla que Primaleón libra equivocadamente con don Duardos, a causa del secuestro de Gridonia por Grestes (*ibidem*, cap. CLXI).

“e como Mayortes era muy fuerte maltrataua al león que lo traýa embaxo de sí muy malferido, mas el Patagón que allí estaua le ayudó lo mejor que él podía, avnque no tenía manos, mordiendo a Mayortes con sus fuertes dientes, por manera que fue entrellos vna estraña batalla.” (*ibidem* cap. CLXIV, 769-770).

El Gran Patagón y el león de Gridonia finalmente se unen en la defensa de su señor Primaleón, participando el monstruo en la batalla como si fuera un guerrero. La tan ansiada llegada de Gridonia a Constantinopla se produce finalmente.

“el Gran Patagón yua ante Gridonia lleuando de traýlla al león e la gran fealdad de Patagón acrecentaua la gran hermosura de Gridonia.” (*ibidem*, cap. CXC, 894).

La imagen del Patagón llevando al león de Gridonia ilustra la absoluta inserción del monstruo en el universo de la corte, se ha producido su humanización a través de la contemplación de la belleza de tres doncellas lo que implica el conocimiento del bien y, consecuentemente, se ha socializado.

“lo que en última y más profunda instancia significa el amansamiento del Gran Patagón es la completa humanización de la criatura; en ésta predominaba antaño su componente animal, y los más bajos y primarios instintos de su animalidad eran los que se imponían a su parte humana,

arrojando como resultado esa conducta feroz y salvaje que aterrorizaba a los moradores de la isla; tras el amansamiento, por el contrario, es la parte humana la que pasa a dominar, como corresponde, a la animal. El personaje deviene entonces, pese a conservar su exterior forma híbrida, plenamente humano, porque ha logrado trascender el plano de lo instintivo y lo material para acceder, gracias al efecto benéfico de la belleza de las damas, al conocimiento del bien; este conocimiento le posibilita el ejercicio de una conducta virtuosa, pero sobre todo supone la adquisición de una verdadera condición espiritual —en tal cosa y no en otra consiste lo humano—, ya que es el conocimiento del bien aquello que permite elegir libremente y, en consecuencia, obrar moralmente.” (J.R. González. *Patagonia-Patagones*, 48)

Este es el único ejemplo en los libros que aquí se estudian en que el monstruo no se aniquila, más aún, se lo incorpora al universo humano y comparte la vida de damas y caballeros.

El endemoniado fauno

La predisposición del caballero para enfrentar al ser monstruoso califica la futura hazaña como un acto de valentía o un camino hacia el suicidio; Amadís había sido advertido por el maestro Elisabad que pretender acabar con el Endriago podía ser considerado como un acto homicida de la propia alma (*AdG*, III, cap. LXXIII, 1138); sin embargo, el caballero está absolutamente seguro de desear emprender la empresa para ganar prez y honra o morir (*ibidem*). Muy distinto es el estado de ánimo del Cavallero del Febo quien luego de haber combatido, sin saberlo, con su amada Claridiana a quien ha dejado herida, luego de luchar con el gigante Brandimardo y vencerlo, resuelve pasar con sus escuderos a un navío en el que iban unos caballeros de la ínsula de Candía a unas fiestas que se realizaban en Misia (*CdF*, III, cap. XI-XIV), el caballero va abatido y triste por haber combatido con su amada, doncella guerrera (*ibidem*, cap. XI), recuérdese que Claridiana había recibido las armas de la legendaria Pantasilea (*ibidem*, II, cap. XXVI). Una tormenta desvía la embarcación, pero el único que no teme a la tempestad es el Cavallero del Febo.

“Que [el Cavallero del Febo] viendo la mar tan rebuelta, y las espantosas olas levantadas por los vientos topando unas con otras, no solamente no tenía temor alguno, mas antes le eran agradables, como aquel que del todo tenía la vida aborrescida.” (*ibidem*, III; cap. XIV, 147)

Felizmente, el temporal comienza a amainar y cuando los marineros enderezan la nave hacia donde se dirigían antes de la tormenta, observan a los lejos una isla de la cual salía una llama de fuego junto a un humo muy espeso. Los caballeros desean bajar a la isla para tomar un descanso, pero la tripulación reconoce el lugar e inmediatamente maniobran para huir de allí gritando que ésa era la Ínsula del demonio, llamada Solitaria (*ibidem*, 148); ante esta manifestación el Cavallero del Febo quiere saber más sobre el lugar y un piloto anciano le relata lo siguiente.

“—Sabed, señor cavallero, que esta ínsula fue llamada en otro tiempo de Artimaga, porque fue señora della una muger llamada Artimaga, la qual fue la más mala y abominable que jamás se vio entre las mugeres. Porque desde que hubo quinze años hasta que murió, que fueron más de treinta años, nunca creyó en otro dios ni adoró en otro sino en el demonio, y no se passava día que el demonio no le aparecía en figura humana de hombre, y hablava y conversava con ella cómo si fuera su marido. Y ella postrada por tierra lo adorava dos vezes cada día. Fueron los padres desta Artimaga muy

malos y perversos. Y como fuesen en su tiempo señores desta ínsula, al tiempo que murieron quedó esta Artimaga mochacha de diez años, poco más o menos.” (*ibidem*, 149)

Artimaga era una bruja de aquellas que fueron perseguidas realmente, al suponerse que tenían tratos con el diablo, persecución que tuvo su punto culminante durante el siglo XIV; sumado a esto, el personaje aparece con connotaciones perversas “la más mala y abominable que jamás se vio entre las mujeres”, condición que la favorece al tratar con el demonio, ya que a él sólo rinde adoración, siendo su único dios. Si se llevara esta reunión individual a una grupal habría seguramente un aquelarre o reunión de brujos con el diablo, causa de muerte en la hoguera para cualquier hombre o mujer; Artimaga no es sólo un personaje de ficción, sino que el tema estaba en la atmósfera social y política de la época; aunque España no participó de la caza europea de brujas, durante el siglo XVI hubo casos de brujería en la zona noroeste de España, originándose una campaña contra la brujería vasco-navarra entre los años 1527 y 1595, si esto se relaciona con que Ortúñez de Calahorra, autor del *CdF*, era de la zona de Logroño, próxima a Navarra, y que este libro de caballerías es de 1555, cabe la posibilidad de que se haya inspirado en estas noticias para la construcción del personaje de Artimaga, sin embargo, en el texto nunca se la llama bruja. El demonio se le aparece en forma de incubo, es decir, en apariencia de hombre y mantiene conversaciones con la muchacha, el pecado de Artimaga consiste en adorar al diablo, por lo tanto deberá tener su castigo del cual se encargará Dios.

“Y como se viesse [Artimaga] señora absoluta, dióse luego tanto a los vicios y maldades del mundo, que por sus abominables pecados permitió Dios que quando vino a aver quinze años, fue así engañada del demonio esta mala y perversa hembra Artimaga que nunca quiso ser casada, por no se someter a la obediencia del marido (...). Y de la mucha familiaridad y conversación que tenía con el demonio, vino a ser tan sabia en la arte mágica que no hubo sabio en aquel tiempo que se le igualasse, y hazía muchos encantamientos, por donde todos los de la ínsula le tenían grandíssimo temor (...). Fue, pues, el caso que esta maldita muger nunca parió (...). Y muchas vezes, estando con el demonio, se le quexava dello, y le rogava muy ahincadamente que hiziesse él como pudiesse ella parir un hijo con quien ella se alegrasse, y remediassse aquella gran tristeza y dolor que tenía. Y el engañoso demonio, como astuto y enemigo de la generación humana, desseando ya dar fin a la mala y triste vida de aquella malaventurada muger, para más presto tener ganada su ánima, pensando una grandíssima maldad, le dixo que no avía querido él hasta entonces consentir que ella tuviesse generación alguna, porque siendo ella tan amiga suya no quería que concibiesse de hombre humano, sino dél, y que él quería dormir con ella; que tuviesse por muy cierto que el hijo que naciesse della sería el más fuerte que se hallaría en el mundo, y por su causa sería muy nombrada en el mundo aquella ínsula (...) y con grandes importunaciones le rogava que se hiziesse luego. Y como el demonio no fuesse para aquello poderoso, queriéndola más engañar, le dixo: «Pues sabe Artimaga, que no es dado a mi gran poderío tener que hazer contigo ni con muger humana en forma de hombre racional, sino en otra figura y forma de animal muy fiero y espantoso, y esto por diferenciar nuestro gran poder del de los hombres, y porque aquella generación que saliere de mí sea más poderosa y fuerte».” (*ibidem*, 149-151)

En la historia se presentan temas y motivos ya presentes en el medioevo como es la asociación de la magia con el poder demoníaco, tema ya desarrollado en la Primera Parte de este trabajo,

recuérdese que la magia en la Edad Media estaba relacionada con el Diablo y con el saber que él podía transmitir; por otro lado la paternidad diabólica ya se ha visto en la concepción del mago Merlín que se produce a través de la unión de un incubo y una mujer, pero la madre del futuro nigromante era una devota cristiana, engañada por la desesperación (*Baladro*, cap. II). Gracias a un artilugio, el demonio ve la posibilidad de quedarse con el alma de Artimaga, una vez producido el nacimiento de la bestia; tácitamente se deja deslizar el motivo del pacto demoníaco que ya había iniciado la magia con la adoración y el aprendizaje de la magia.

La mayoría de los escolásticos pensaba que el demonio no era capaz de procrear, por ello es que el diablo necesita de otro cuerpo para concebir a la criatura (*apud* Jeffrey Burton Russell. *Lucifer: el diablo en la Edad Media*, 232); en consecuencia él decide buscar un extraño animal¹⁷⁹.

“Y concertado con ella todo lo de más que avía de hazer, el demonio desapareció. Y queriendo cumplir lo que avía pensado, fuesse para los desiertos de África, y de lo más alto y fragoso del monte Atlas sacó un animal llamado fauno, el más monstruoso de todos los animales; porque de natura humana de hombres, de razón por abominaciones de los padres, que hazían con bestias fieras, vino a corromperse la naturaleza y a engendrar aquel animal tan monstruoso, que según tengo por relación dizen que era desta manera: tenía el cuerpo muy mayor que un grande toro, y la forma del parecer era de león, con los braços muy vellosos, y las uñas en los dedos más gruesas que dos dedos, y largas más que un palmo, y un pecho muy ancho como de cavallo, y el pescueço como de elefante. Y de allí arriba toda la cabeça tenía en figura de hombre, con la barba larga de un vello muy áspero y espesso, salvo que la cabeça era muy grande. Y de en medio de la frente le salía un cuerno tan largo y grueso como un brazo: que con la fuerza que tiene en aquel cuerno y en los braços, no ay animal por ferocíssimo que sea que pueda parársele delante. E hizo Dios muy gran merced a los hombres que de aquellos animales ay muy pocos, y no se hallan sino en lo más alto del monte Atlas, que es todo desierto y despoblado (...). Y como el demonio hallasse este animal, metiéndose dentro dél, le traxo a esta ínsula y metido dentro en el bosque, estuvo esperando a Artimaga (...). Finalmente [el demonio], que engaño a Artimaga en todo lo que quiso, y permitiéndolo Dios por su gran pecado y abominable desseo, concibió del endemoniado fauno, de manera que quedó preñada; y bolviéndose para su casa, el demonio bolvió el animal donde lo avía traído.” (*ibidem*, 151-152)

En un sitio muy alejado, “en lo más alto del monte Atlas, que es todo desierto y despoblado”, el demonio va en busca del animal que lo auxiliará en la concepción del monstruo, como en un movimiento de espiral los pecados van girando uno alrededor del otro: la zoofilia tiene como resultado al fauno; dicho monstruo tiene una antigua tradición grecorromana que lo vincula al dios Fauno, divinidad campestre. En los primeros años del cristianismo se asiste a la demonización de estas divinidades menores; junto a los sátiros y los silvanos, los faunos pasan a formar parte de los incubos. Se describe al fauno como un ser de forma humana y patas de cabra y a veces con dos cuernos en la frente. El fauno del monte Atlas está lejos de parecerse al modelo antiguo, es, como todos los monstruos híbridos, un mosaico de formas de animales existentes cuya unión da como resultado esta criatura, producto de las “abominaciones de los padres”: el león, el toro, el caballo, animales que simbolizan el dominio y la fuerza; el cuerno y las uñas como las armas que se incorporan a sus

¹⁷⁹ “En los grandes desiertos de Egipto encontró días ha vn santo hermita vna bestia assi como vn hombre con dos grandes cuernos en la fruent que taillauan. Et auia cuerpo d’ombre ata el nombril, et de jeso auia el cuerpo como vna cabra.” JUAN DE MANDEVILLA. *Libro de las maravillas del mundo*, 19.

cuerpos. La descripción del animal que yacerá con Artimaga acentúa aún más la ceguera de la muchacha, producto del desmedido deseo de procrear al ser más poderoso, como se lo pronosticara el demonio. La concepción de la bestia será el castigo del otro pecado: la demonolatría. Dios será el que actúe frente a tal conducta; al igual que en el episodio del Endriago, Artimaga llega hasta las últimas consecuencias, no hay arrepentimiento alguno, “no se hartava de dar gracias al demonio porque avía seído causa dello” (*ibidem*, cap. XIV).

“Y como el fruto que había concebido era disforme y endemoniado, no esperó a nascer naturalmente por su curso, mas rompiendo las entrañas y todo el vientre de la madre, la mató, haziéndole dar el alma a quien ella avía adorado y creído. Y él salió la cosa más horrible y espantosa que jamás naturaleza formar pudo. Y aún no fue bien salido del vientre de la madre quando con una infernal furia despedaçó todos quantos delante sí halló. Y de allí sale al campo, y matando quantos topava, se fue para el bosque donde había seído engendrado.” (*ibidem*, 153).

La madre del monstruo es “despedaçada”, término que implica una destrucción no sólo física, sino también espiritual ya que “la mató, haziéndole dar el alma a quien ella avía adorado y creído”. La idea de que lo monstruoso pertenece a la naturaleza creada por Dios aún pervive, aunque habite en un lugar apartado como la isla “salió la cosa más horrible y espantosa que jamás naturaleza formar pudo”. Al igual que el Endriago, el Endemoniado Fauno se esconde en el bosque donde fuera engendrado, espacio del que se ha hecho referencia como lugar propicio para el aquelarre y el culto pagano, en otras palabras, el ámbito de la magia.

“La forma dél es muy más horrible y espantosa que la del padre, aunque casi parece a él. Y demás desto, tiene una legión de demonios en el cuerpo, que en figura de hombres armados le salen por su boca, y hazen grandíssimo daño por donde él anda; de manera que por esto le llaman el endemoniado fauno. Y aviendo estado en aquel bosque por medio año, ya que estava en toda su grandeza, salió por toda la ínsula, y començó de hazer tanto daño que no dexava persona viva. Que en muy breve tiempo, unos muertos y otros huidos, se despobló toda, sin que quedasse persona viva en ella (...) muchas vezes se ha visto venir este endemoniado fauno, y viendo los navíos en la mar, entrar tras ellos por el agua adentro más de un gran tiro de piedra. Y si por desventura de los tristes navegantes los alcança, ninguno de todos ellos hay que pueda escapar la vida, porque con aquel cuerno que trae en medio de la frente de un solo golpe rompe qualquier navío que topa, y después, entre sus fuertes braços y los dientes despedaçá todo quanto halla delante, sin que haya arma alguna ni fuerça de hombre para que le empezca, porque tiene un cuero lleno de vello tan duro que es imposible poder ser cortado.” (*ibidem*, 153-154)

Las armas defensivas del monstruo son similares a las del Endriago, salvo por el cuerno. La presencia de la bestia provoca la despoblación de la isla, inclusive la ausencia de aquellos barcos que quieren arribar a las costas: el poder del monstruo se expande hacia todo el lugar, el caos arrasa con toda posibilidad de civilización, caos que ya se había instalado en vida de Artimaga, pero que ahora llega a su punto máximo, ya que el diablo ha logardo su cometido.

La actitud que manifiesta el Caballero del Febo para enfrentar al monstruo es la de un hombre desesperado y al borde del suicidio, están lejos el anhelo de fama de Amadís y el servicio a Dios, el ímpetu altruista de Palmerín de Olivia o el íntimo deseo de Primaleón de emular a don Duardos, ejemplos estos últimos del espíritu renacentista en el que el hombre puede enfrentar cualquier peligro;

el Caballero del Febo parece llevar en sí el pesimismo que caracteriza al hombre del barroco. Es claro que su estado de ánimo es producto de haber herido a Claridiana en el combate; sin embargo, en textos en los que prima la presencia de Dios en las aventuras del caballero resulta extraño este deseo de autodestrucción, pues en situaciones donde la amada ordena al caballero desaparecer de su presencia, éste se refugia en algún lugar apartado, como Amadís en la Peña Pobre y deja de ser caballero por el lapso de tiempo que lo indique su dama, es tristeza lo que siente, a lo sumo, locura, pero no deseo de suicidio. Si bien la causa del Caballero del Febo es diferente, sorprende tal actitud.

“Sabed, buenos amigos, que yo salí de Constantinopla no con otra voluntad sino de dexar el mundo y irme a donde o fuesse mi vida muy breve, o adonde ninguno pudiere saber si soy vivo o muerto, porque mi ventura es de tal suerte que no me conviene vivir más entre los hombres.” (*ibidem*, 155)

El deseo de fama queda anulado en el espíritu del caballero, no hay interés por obtener un nombre a causa del triunfo, ya que no le conviene “vivir más entre los hombres”; en segundo lugar, el Caballero del Febo piensa en el servicio que puede brindarle a Dios al matar al monstruo, pero su ánimo es el de un hombre derrotado por los sentimientos.

“Que si la fortuna quisiere serme favorable que yo le mate, haré servicio a Dios en quitar del mundo una cosa tan abominable, y después será la tierra sola, y muy aparejada para acabar en ella mis tristes días. Y si fuere mi ventura tal que muera a manos del endemoniado fauno, una muerte será que forçadamente he de passar. Pagaré con ella la deuda que devo a este mortal cuerpo, y la obligación con que nací en este infelice y desventurado mundo.” (*ibidem*, 156)

Frente a la enumeración de los peligros que intentan disuadirlo del combate con el monstruo, el caballero argumenta con un discurso que trasunta el desánimo del espíritu barroco, como anteriormente se ha observado; el territorio recuperado será el de la soledad y el abandono, y no, la tierra restituida para una nueva población.

“Y demás de las continuas guerras y contiendas que ay entre nosotros, donde cada día tenemos la muerte ante nuestros ojos, ¡quántas cosas ay que nos espantan y amenazan cada punto nuestras vidas! Que la tierra se nos abre, el agua nos ahoga, el fuego nos quema, el aire nos destempla, el invierno nos traspasa, el verano nos congosa, los canes nos muerden, las arañas nos emponçoñan, los mosquitos nos pican, las moscas nos importunan, las serpientes nos atemorizan, y sobre todos los trabajos y cuidados nos desvelan. Ninguno puede andar seguro por la tierra.” (*ibidem*, 169).

El héroe describe una naturaleza agresiva, la muerte y el peligro están al acecho continuamente, no se transmite optimismo alguno. El enfrentamiento se llevará a cabo en soledad, nadie acompañará al caballero, ya que él así lo ha dispuesto. Los escuderos intentan volver a la insula una vez llegados a Transilvania, pero durante el viaje son hechos prisioneros.

“Por tanto, os ruego, amigo, que echéis el batel en el agua, y no procuréis más de estorvarme lo que por ninguna cosa de las del mundo dexaré de cumplir ya este mi desseo. Y a estos mis escuderos os ruego que llevéis con

vosotros, y no los dexéis ir tras mí ni les deis navío, porque mucho más dolorosa me sería su muerte que la mía.” (*ibidem*, 169-170)

El caballero arriba a la ínsula con la decisión de enfrentarse con el monstruo, como es habitual eleva una plegaria a Dios y luego manifiesta su deseo de vivir como un ermitaño, si sobreviviera al Endemoniado Fauno, pero si así no fuera:

“Y si tu voluntad fuere que yo muera en este trance, yo te suplico que no mires a mis pecados, mas a esta alma inmortal, que a tu semejança criaste para aquella vida eterna, y la redemiste con tu preciosa sangre; la qual te suplico perdones y recibas quando sea salida deste triste cuerpo. Que no pesa tanto de mi muerte quanto de no tener ya más lugar para servirte.” (*ibidem*, cap. XV, 176)

Claramente se reflejan la preocupación por la salvación del alma y la imposibilidad de continuar sirviendo a Dios, si sobreviene la muerte; no es sólo la perpetuidad de la fama. La siguiente oración va dirigida a Claridiana y a Lindabrides, luego a sus padres, Trebacio y Briana. Abandona su caballo y su espada, combatirá sólo con un bastón. El caballero debe enfrentar criaturas que exceden los límites naturales, pues el Endemoniado Fauno tiene en su interior legiones de demonios que le salen por la boca, su fiel caballo Cornerino sale despavorido al ver tan nefasto ejército (*ibidem*, 182). Los diabólicos seres vencidos por el Caballero del Febo vuelven a la boca del monstruo y éste comienza a despertarse.

“El qual en este tiempo, como si recordara de algún sueño, comenzó de rebolverse y desperezarse, cruxendo sus descompassados dientes y colmillos, y estendiendo las largas y espantosas uñas de sus gruessos braços, y erizava los ásperos y duros pelos de que era cubierto, como el javalí haze quando es levantado por los perros. Y así, avivava el fuego que le salía por la boca, haziendo crecer hasta las nubes las centellas, como haze el herrero soplando con los fuelles quando echa arena en la fragua. Y después que ya un poco se uvo sacudido, levantándose de tierra donde estava echado, miró a la parte donde venía el buen cavallero, con unos ojos tan espantables que así relumbravan y relampagueavan al medio del día como al medio de la noche oscura dos hachas de fuego.” (*ibidem*, 184)

El dinamismo con el cual es descrito el monstruo aumenta su ferocidad hasta detenerse en los ojos con los cuales detecta, por primera vez, al caballero. El encuentro entre ambos provoca el ataque por parte de la bestia que embiste con el cuerno a su enemigo, acción que produce el cercenamiento del mismo por parte del caballero. Debido a esto, comienza el contacto más cercano, pues el monstruo pretende aprisionar con sus “braços” a su contrincante, lanzando fuego por su boca, sin embargo, las armas mágicas protegen al Cavallero del Febo (*ibidem*, 186), las cuales habían sido otorgadas por el mago Lirgandeo (*ibidem*, I, cap. XX, 163). Finalmente, con un golpe en la cabeza, el caballero mata al Endemoniado Fauno; inmediatamente se produce la salida de las demoníacas legiones por la boca del monstruo.

“Y en un punto el claro sol que hacía se anubló, y el aire se oscureció, de suerte que en toda la ínsula parecía de noche. Y junto con esto comiençan unos truenos y relámpagos, con un ruido tan temeroso que los cielos y la tierra parecían hundirse. Y parecíanle al buen cavallero muchos vestigios y visages infernales, con toda aquella orribilidad de su visión que tienen, todos encendidos en fuego; de manera que como por una parte pareciesse

de noche muy oscura, y por otra viese tanta infinidad dellos, tan claros que parecían brasas, verdaderamente le pareció estar allí todo el infierno.” (*ibidem*, III, cap. XV, 188)

La escena se completa con la presencia de Artimaga torturada y llevada por los demonios hacia su hijo muerto, allí luego de tardíos arrepentimientos lamenta su suerte y desaparece transportada por los infernales espíritus (*ibidem*, 189). Eliminado el caos, el lugar recupera su orden primigenio.

“Y como fueron idos todos, el día comenzó de abrirse, y en poco rato quedó claro todo, y el sol como antes, sin parecer otra cosa en toda la ínsula sino el buen cavallero junto al fauno, que ya estaba del todo muerto, y el cavallo Cornerino, que espantado del grande terremoto se había metido en la mar, hasta que pasado todo, se bolvió a tierra. (*ibidem*)

Evidentemente, el fervor religioso es el que prima en el imaginario de los autores de estos libros al construir las bestias que sirven de mensaje admonitorio frente a ciertos pecados. La idolatría, el incesto y el pacto demoníaco se presentan como ejemplos de la imperfección humana, pero también de cómo actúa el libre albedrío en el ánimo de los hombres; es claro que Dios no interviene en la decisión de cada conducta, pero castiga a aquellos que sucumben a la atracción del poder y premia a los héroes que defienden las leyes divinas.

El recorrido por la zoología de estas obras transmite al lector un panorama de la tradición de bestiarios y libros de viajes, pero también otorga una muestra del basamento ideológico que ocupaba las mentes de los hombres de la época, encarar el estudio de estos seres no lleva solo a examinar curiosamente la diversidad de monstruos, sino también vislumbrar cuáles eran las preocupaciones que ocupaban las mentes de los escritores de estas obras cuyo contenido pudiera parecer tan alejado de la realidad.

Capítulo V

El universo de los objetos mágicos

El universo de los objetos permite a los personajes de estas obras instalarse en un ámbito que fluye entre el ser que se es y aquel al que se desea llegar, sobre todo en la órbita de lo maravilloso mágico. Los diferentes momentos de la vida de héroes y damas se ven signados por el empleo de diversos instrumentos que los conducen a las metas anheladas o a la oscuridad más terrible; algunos elementos obtienen su poder de la naturaleza, como por ejemplo las piedras y las plantas; otros lo adquieren por medio del quehacer mágico, armas, guirnaldas, anillos.

Frecuentemente, los objetos mágicos inciden en el avance de la trama narrativa, ya sea por medio de un mensaje profético o a través de la anagnórisis; con respecto a la construcción del personaje señalan al caballero y a la dama como los mejores entre sus pares. En conclusión podría decirse que estos objetos se clasificarían según la finalidad en: constitutivos, indicativos y terapéuticos y salvíficos.

Esta clasificación debe ser considerada con cierta flexibilidad, ya que en muchas oportunidades los ítems se superponen como podrá verse en el desarrollo del tema.

Constitutivos

Armas

Con esta nomenclatura se agrupan los objetos mágicos que forman parte esencial del caballero andante, especialmente las armas. Éstas suelen provenir de los encantadores que favorecen a los héroes a la manera de los antiguos dioses. Es importante destacar que los metales con los que están hechas las armas tienen su valor simbólico, la alquimia incide en la construcción de estos objetos, obteniendo un valor sagrado; en la Antigüedad los herreros solían ser divinidades, como Hefesto, quien forjó las armas de Aquiles (*Iliada*, XVIII), debido a esto los objetos bélicos detentan un poder mágico y posteriormente, el herrero se transformará en mago (*apud* M. Eliade. *Herreros y alquimistas*, 88-98). En las obras que en esta tesis se estudian, las armas suelen tener poderes especiales, son aquellos instrumentos de los que se vale el héroe para combatir el caos que representa el enemigo, encarnan el poder que emplea el caballero para enfrentar la adversidad; frecuentemente, como ya se ha dicho, estos objetos provienen del quehacer mágico. “el arma empleada en los combates míticos posee una significación profunda y determinada: caracteriza tanto al héroe que la utiliza como al enemigo que éste debe destruir. No siendo el enemigo (...) sino el peligro interior del héroe, el arma se convierte en genuina representación del estado de conflicto.” (J. Cirlot. *Diccionario del símbolos*, 82); su ambigüedad radica en ser defensiva y ofensiva simultáneamente, ella misma se convierte en monstruo para el monstruo mismo y, al mismo tiempo, es la extensión del brazo del guerrero. Ciertas armas se diferencian de acuerdo a su función, siendo la espada, la lanza, el arco y la flecha propios del guerrero (*apud* J. Chevalier. *Diccionario de símbolos*, 140).

Entre el aparato bélico se encuentra la **armadura**, con la cual el caballero se identifica, además de protegerse, “es una transfiguración del cuerpo, una «metalización» ligada al simbolismo de los metales” (J. Cirlot. *Diccionario de símbolos*, 82).

El joven Cavallero del Febo recibe de manos del mago Lirgandeo sus primeras armas.

“Y diziendo esto, mandó desembolver dos líos que sus escuderos traían, y del uno sacó unas armas blancas, que parecían de fina plata, sembrados por ellas unos rayos de oro.” (*CdF*, I, cap. XX, 163)

La armadura goza de una dureza que hace que las armas no puedan perforarla, sobre todo las de un gigante.

“Y como llegaron a encontrarse, los encuentros fueron tales que la gruesa y pesada lança del gran Herbión en el finísimo y mágico arnés del Cavallero del Febo fue hecha rajás.” (*ibidem*, cap. XXIII, 188).

El metal y el color se destacan en la constitución del objeto; la plata combinada con el oro, los metales más nobles dentro del campo alquímico, simbolizan la excelencia, vinculados al Sol, el oro, y a la Luna, la plata; ambos metales y la participación de los astros forjan la indestructibilidad de la armadura, la alquimia y la astrología son sabiamente combinadas por Lirgandeo en la confección del objeto. Del mismo modo, las armas de su hermano Rosicler son hechas por el sabio Artemidoro.

“Y sacando [Artemidoro] de un lío unas armas, las dio a Rosicler, las cuales eran hechas por su arte y gran saber de suerte que jamás pudieron ser cortadas, y tan ricas y vistosas como ningún príncipe del mundo las podía tener. Eran blancas como de novel, y esmaltadas de oro y riquísima pedrería.” (*ibidem*, cap. XXXI, 272).

En ambos casos se destaca el color blanco, ya que aún no han recibido orden de caballería y también la indestructibilidad; en el caso de Rosicler no se especifican las armas, pero es evidente que la armadura está incluida, también se halla el oro y las piedras preciosas. A través de la obra pueden observarse varios ejemplos de armas, incluyendo armaduras, cuya principal virtud dada por el poder mágico es la invulnerabilidad, como las de Brandizel.

“Mas las finas y gruesas armas que traían defendían el cortar de las espadas, especialmente las del príncipe Brandizel, que eran forjadas por arte mágica, que en ninguna parte de todo su cuerpo era herido.” (*ibidem*, cap. XLVI, 235)

Es claro que fundamentalmente se está mencionando la armadura ya que “en ninguna parte de todo su cuerpo era herido”. Al enfrentarse el Caballero del Febo con el Endemoniado Fauno lleva las armas de Meridián, hermano de Lindabrides, que lo defienden del fuego.

“Y el buen cavallero fuera ya todo abrasado en aquel infernal fuego, sino que las armas que traía—que fueron de Meridián—tenían una propiedad maravillosa, y era que los grandes y pequeños huessos de que eran hechas eran en extremo frigidísimos, y hazían muy grande resistencia al fuego.” (*ibidem*, III, cap.XV, 186)

La virtud de la armadura de Meridián está en su constitución, en la naturaleza del material con el que está hecha. No existen más datos acerca de tan extraño objeto, tal vez se haya empleado la magia natural para su confección.

El escudo es uno de los componentes bélicos más importantes del caballero en estas obras. Si bien constituye un instrumento esencial para el combate, también resulta un portador de figuras proféticas, como ya se ha podido comprobar en capítulos anteriores de esta tesis. La figura que el encantador imprime en su superficie es un mensaje anticipatorio o una imagen de lo que debió enfrentar; ya sea en el plano bélico o amoroso, son mágicos porque provienen del quehacer de encantadores, pero no se especifica mayormente en qué consista su magia. Se darán algunos ejemplos y seguramente se repetirán otros para mayor claridad.

Existen escasos ejemplos en que se destaca el aspecto defensivo del escudo, al hacerlo se menciona su indestructibilidad como el de Cirongilio quien lo ha recibido de la sabia Palingea (*CdT*, I, cap. IX, 31).

“El jayán le dio con su desmesurado cuchillo encima de su encantado escudo, pero ninguna cosa en él cortó, de que en extremo fue maravillado” (*ibidem*, cap. XV, 56).

Las armas son el premio por acabar con una aventura en la corte del emperador Corosindo, padre de la infanta Regia; junto con el escudo, el héroe tendrá la espada. El enfrentamiento con el jayán Astromidar es la primera hazaña bélica del héroe; allí probará la bondad de sus armas mágicas; para el príncipe Belianís su experiencia tendrá lugar al enfrentar a un soberbio caballero.

“El cauallero le encontró por medio del escudo, de suerte que sin hazer en él mella, hizo su lança pieças, sin lo mouer de la silla, que tal virtud tenía el escudo que por ningún hierro podía ser falsado.” (*BdG*, I, cap. XII, 70-71)

Diferentes son los aspectos que se resaltan en otros escudos. Palmerín recibe de manos del mensajero del rey Adrián un escudo que tiene en su superficie la imagen de una mano de doncella cerrada (*PdO*, cap. XVI), el mensaje manifiesta ocultamente la identidad de la doncella con la cual el joven ha estado soñando; el objeto se hace presente en un momento vital para el héroe, pues es el de su iniciación al combate, debe enfrentar a la sierpe de la montaña de Artifaria. La imagen del escudo revela la imposibilidad de conocer aún quién sea la dueña de su corazón, el secreto se develará cuando haya demostrado ser un gran guerrero. Aunque el escudo no tenga poderes mágicos, el rey Adrián ha tenido la percepción anticipatoria de lo que le ocurrirá al joven, en este sentido el objeto es portador de un mensaje, resultado de una actividad profética, es el medio a través del cual el mago se comunica con el caballero, si bien lo hace herméticamente. En la continuación de esta obra, *Prim.*, también hay un mensaje que se relaciona con el tema amoroso, por un lado, el escudo de la roca partida que pertenece a Primaleón, recibido por Purente, como ya se ha visto en el capítulo sobre la profecía, aún el héroe “no sabía qué cosa era pena de amor.” (*Prim.*, I, cap. XLVIII, 247) Los caballeros al igual que el joven hijo del emperador Palmerín se preparan para los torneos que se llevarán a cabo en la corte del monarca debido al desposorio entre Policia y Arnedos (*ibidem*, 242). La figura del escudo es la divisa que llevará el caballero durante prácticamente toda la obra, ya que sólo se modificará cuando él y Gridonia se unan finalmente; en este caso la imagen del objeto simboliza la compleja relación entre el heredero de Palmerín y la hija de Nardides, caballero muerto por el emperador, la fisura del escudo desaparece cuando Primaleón y Gridonia se desposan, se produce la unión entre las familias, a pesar de que la verdad aún no es revelada.

“e como Risdeno tomó el escudo para lo leuar, violo que estaua mudado, que la roca que estaua partida vídola toda junta.” (*ibidem*, II, cap. CXCII, 902).

El objeto pertenece al caballero y manifiesta una asociación entre el porvenir y lo que finalmente ocurre con sus deseos, más allá de lo reprobable de su decisión de engañar a Gridonia, caso

semejante al de Lanzarote y Ginebra¹⁸⁰. Don Duardos recibe en la cueva del monasterio las armas del caballero con el que luchara, la figura del escudo muestra a dos doncellas: el mensaje refiere veladamente a Gridonia de quien don Duardos se ha enamorado a través de un retrato (*ibidem*, I, cap. LXXI, 324) y la que será su dama finalmente, Flérída (*ibidem*, cap. LXXXIII, 374). Nuevamente, la referencia del escudo es el equívoco en el que se encuentra don Duardos al amar a Gridonia, es claro que la imagen representa una situación que será modificada por medio de la recepción de otra imagen, esta vez de la doncella en persona, ya que Flérída, como puede leerse en el relato, se presenta ante don Duardos y Primaleón. El movimiento de recepción va desde lo representado hacia lo real: desde una pintura que lleva al caballero hacia el equívoco, su destino es otro, es aquel que le muestra la realidad. La representación de la roca partida como símbolo de la relación amorosa Primaleón-Gridonia se transforma con respecto al conflicto de don Duardos en una imagen más concreta al referirse a las dos doncellas, a las dos jóvenes que desvelarán al caballero. Los tres ejemplos examinados confluyen en el tema amoroso, las figuras transmiten la inquietud en la vida del héroe, lo movilizan hacia la búsqueda y, por consiguiente, a la aventura. La identidad de la doncella que amaré Belianís quedará revelada en el escudo indestructible que el caballero recibe de manos de la sabia Belonia, como se vio anteriormente, el cual trae pintada la imagen de su amada “tan al natural que biua parecía” (*BdG*, I, cap. XLII, 243). Es notable observar que en las tres obras hay una gradación objetiva que va desde la representación puramente simbólica— la roca partida—, hacia la imagen no identificada de las doncellas —Polinarda, Gridonia-Flérída—, para culminar con el retrato de la futura amada, reconocible por el resto de los pares.

La mitología también interviene en este lenguaje heráldico a fin de manifestar los sentimientos del caballero, como es el caso de Rosicler, el Cavallero de Cupido.

“Y queriendo [Rosicler] tomar sus armas, halló en ellas esmaltado el dios de amor, de la manera que lo pintavan los antiguos, con los ojos vendados y un arco flechado en las manos; el qual estaba esculpido tan sutil y extrañamente que bien tuvo por cierto Rosicler ser hecho aquello por mano del sabio Artemidoro, y que quería que del nombre de aquella devisa fuesse llamado.” (*CdF*, I, cap. XLVII, 241)

El hermano del Caballero del Febo está enamorado de Olivia, hija del rey de Gran Bretaña, Oliverio, el armamento lleva la divisa del caballero enamorado, en esta oportunidad se emplea la figura mítica del dios Cupido “de la manera que lo pintaban los antiguos”. No se especifica que la imagen esté esculpida sobre el escudo, sin embargo es evidente que tal dibujo sólo es posible en dicho componente del armamento, curiosamente se menciona la técnica que se ha empleado para estampar la figura del dios Cupido.

En ciertas situaciones, el escudo contiene la figura de aquello a lo que el caballero se ha enfrentado, es decir, la imagen de la aventura. Cirongilio de Tracia es merecedor de un escudo que se halla en el castillo del rey Circineo, la figura es prácticamente un relato en imágenes.

“[y] en medio d’él, por devisa, el fuerte castillo y cava encantado y el herviente lago, y en la puente el infante y el jayán señalados, haciendo su batalla tan al natural que maravilla era de ver; y al rey y a los que con él eran puso pavor.” (*CdT*, I, cap. XVI, 65)

El objeto es dejado allí por la sabia Paropanisa, tía de Palingea, con un mensaje profético¹⁸¹, allí se sintetizan los momentos principales del rescate de Cirongilio (*ibidem*, cap. XVI), la representación es tan vívida que produce miedo a quienes lo ven; el héroe es premiado con el arma que

¹⁸⁰ Ver Tercera Parte, capítulo II.

¹⁸¹ Ver Tercera Parte, cap. II.

lleva una de sus aventuras en la superficie; en este caso el escudo es un reconocimiento por acabar con los encantamientos y rescatar a Circineo, por ello es un premio al heroísmo.

Se ha observado que el escudo es importante en la medida en que figura en él aquello que identifica al caballero, construyéndose una heráldica *ad hoc* cuyas imágenes identifican individualmente y no, como ícono familiar; frecuentemente hacen referencia al objetivo del héroe o a la aventura que lo ha llevado al triunfo. Las imágenes pueden ser símbolos o personificaciones, o representaciones concretas, como los retratos.

Otra de las armas fundamentales del caballero es la espada, instrumento del combate a pie, cuya característica principal es su filo, su poder para cortar. La materia artúrica ha brindado el modelo de dicha arma, "Caliburn, la espada sin par que fue forjada en la isla de Avalón" (Geoffrey de Monmouth, *Historia de los Reyes de Britania*, 150), indudablemente su origen es maravilloso feérico¹⁸² al igual que su desaparición.

"«Ve, tírala y sabrás lo que va a suceder, pues no se va a perder sin grandes maravillas.» Cuando Girflete ve lo que tiene que hacer, vuelve a donde estaba la espada, la toma y la contempla con amargura, lamentándose (...). La lanza entonces al lago, a lo más profundo y lo más lejos que puede; y cuando se acercaba al agua, vio una mano que salía del lago y que apareció hasta el codo, pero no vio nada del cuerpo; la mano agarró la espada por el puño y la agitó tres o cuatro veces en alto (...) el brazo con la espada volvió a meterse en el agua." (*La muerte del rey Arturo*, 194)

Otras versiones, sobre todo posteriores a la Vulgata, la vinculan a la espada que Arturo extrajera del yunque (*apud* Carlos Alvar. *El rey Arturo y su mundo*, 152). Sea cual fuere su origen, la espada artúrica es componente principal de una leyenda paradigmática que simboliza, de alguna manera, el ideal caballeresco.

El motivo de la extracción del arma es el que predomina en la literatura caballeresca que en esta tesis se ha estudiado. El referente más próximo es aquella aventura de la espada en la piedra, que aparece frente a la iglesia, allí se habían reunido los caballeros para meditar sobre la elección del próximo rey y la respuesta no tarda en llegar.

"salieron fuera ante la Iglesia, que había una plaza grande y llana, en la cual vieron un padrón cuadrado, mas nunca pudieron saber qué piedra era, pero algunos dijeron que era de mármol; y sobre aquel padrón había un yunque en el que estaba metida una espada hasta el ariaz; y cuando la vieron maravilláronse y se lo fueron decir al arzobispo. (...) Y cató el arzobispo la espada y le halló letras de oro que decían: «Quien fuere tal que esta espada pudiera sacar, será rey de esta tierra por elección de Jesucristo». (*Baladro*, cap. XVIII, 171)

Extraer la espada significa cumplir con la ordalía que se presenta, la elección del rey es una tarea divina, Dios elige al que parece ser más indefenso; de manera casual, Arturo se hace poseedor de la espada.

"Y cuando vió el mancebo que no podía tener espada, se fue para el padrón y la tomó por la ariaz y la sacó y la metió bajo la falda de su albornoz, y la llevó a su hermano que lo esperaba fuera de la villa." (*ibidem*, 173)

¹⁸² Ver Primera Parte, cap. III.

Inocentemente, el muchacho no advierte la proeza que ha realizado; nadie conoce su origen, ni él mismo, pues le corresponde el trono por ser hijo del rey Úter Padragón. Este motivo pasó a los libros que examinamos como sinónimo de elección, en este caso la espada se transforma en un objeto mixto, ya que es un elemento constituyente para el caballero, pero también indica cuál de los caballeros es el mejor. Una variante de este tópico es el lograr extraer la espada de la vaina, como le ocurre a Beltenebros en la corte del rey Lisuarte, aventura que llega en manos de un escudero.

“Estonces el escudero viejo tomó en sus manos un arqueta de jaspe tan larga como tres codos y un palmo en anchura, y las tablas havia pegadas con chapas de oro, y abriéndola sacó della una spada la más estraña que nunca se vio, que la vaina della era de dos tablas verdes como color de esmeralda, y eran de hueso tan claras que el fierro de la spada se parecía dentro; mas no tal como el de las otras, que la media mostraba tan clara y limpia que lo más no podía, y la otra meitad tan ardiente y bermeja como un fuego. El guarnimiento della y la cinta en que andava todo era del mismo hueso de la vaina, hecha en muchos pedaços juntados con tornillos de oro, de guisa que muy bien, como otra cinta, se podía ceñir.” (*AdG*, II, cap. LVI, 795-796)

Las virtudes del arma están en el material del cual está hecha.

“sabed, Rey, que entre Tartaria y India ay un mar tan caliente, que hierve asi como el agua sobre fuego, y es todo verde, y dentro de aquella mar se crían unas serpientes mayores que cacodrillos, y tienen alas con que vuelan, y son tan emponçoñadas que las gentes fuyen dellas con temor; pero algunas vezes que muertas las hallan, précianlas mucho, que son muy provechosas para melezinas, y estas serpientes tienen un hueso desde la cabeça hasta la cola, y es tan grueso que sobre él es formado todo el cuerpo, assí tan verde como aquí lo vedes en la vaina y su guarnimiento; y porque fue criado en aquella mar ferviente, ninguno otro fuego lo puede quemar.” (*ibidem*, 797)

Este monstruo marino de tierras exóticas y lejanas señala con su maravillosa presencia, ya que la apariencia de la espada se debe a su intervención, que sólo el mejor caballero acabará con la aventura, aquel que sobrepase a todos en bondad. Amadís logra sacar la espada y por ella lo llamarán en tierras de Alemania, el Cavallero de la Verde Espada, el arma le dará una nueva identidad (III, cap. LXX, 1083) y entre las aventuras que llevará a cabo estará el enfrentamiento con el Endriago (III, cap. LXXIII). En el *CdF*, el joven Rosicler extrae la espada de la vaina, pero la misma está en poder de un jayán, Candramarte; el arma había sido realizada por las artes mágicas de la reina Julia: sacarla de la vaina significa liberar a la reina del poder del jayán (*CdF*, I, cap. XXXIII). Otras variantes la componen la aventura de la arquilla en *PdO*, la espada será sacada por Palmerín de dicho lugar para luego combatir con el gigante Darmaco al cual vence (*PdO*, caps. XXIII- XXIV); en este caso, la aventura será para encontrar al mejor caballero a fin de combatir con el mencionado gigante y así liberar a Esmerinda (*ibidem*, cap. XXIV); en *CdT* el joven Cirongilio obtiene la espada de un arca custodiada por una serpiente (*CdT*, I, cap. IX, 30), en *Prim.* se halla un ejemplo similar en el que la espada será para Platir, el hijo de Primaleón y Gridonia, en la corte del rey Tarnaes, indicando que comienza una nueva etapa en la familia del emperador Palmerín (*Prim.*, II, cap. CCXIV, 979).

Esplandián recibe de Urganda su armamento, a excepción de la espada cuya obtención se realiza en la Peña de la Doncella Encantadora, Amadís ya había comprobado que esa aventura no estaba destinada a él (*AdG*, IV, cap. CXXX, 1707), su hijo será el que tenga éxito en esta empresa.

“y como vio venir contra sí la serpiente, fue cuanto más rezió pudo y soltando el palo de la mano tiró por la espada tan rezió que la sacó.” (*Sergas*, cap. I, 123)

De acuerdo con la profecía, Esplandián es el dueño de la espada que la doncella dejara en la cámara. Dicha arma se caracteriza por su ornamentación, Amadís y Grasandor son testigos de este sorprendente hallazgo.

“En cabo desta sala vieron unas puertas cerradas de piedras tan juntas, que no parecía cosa que dentro estuviese, y por donde se juntavan estava metida una espada por ellas fasta la empuñadura (...). Mucho miraron el guarnimiento della, mas no pudieron saber de qué fuesse, tan estraño era fecho, especialmente la mançana y la cruz; que lo que el puño cierra semejóles que era de hueso tan claro como el cristal, y tan ardiente y colorado como un fino rubí.” (*AdG*, IV, cap. CXXX, 1707)

El blanco y el rojo se destacan en esta espada, ambos colores son los que aparecen en el pecho de Esplandián al nacer (*ibidem*, III, cap. LXVI, 1004). Indudablemente, el arma es para el hijo de Amadís, ya que los colores la relacionan con las señales de nacimiento del joven. Así como la espada artúrica contiene un mensaje que unge como rey a quien extraiga; la profecía de la Doncella Encantadora señala directamente al joven como el único que la conseguirá. No sólo los colores de la espada señalan este logro, sino también la profecía que se halla en una de las puertas del templo (*ibidem*, IV, cap. CXXX, 1707). En el combate con el jayán Furión se describen las bondades de la espada mágica de Esplandián.

“con la fuerça del golpe y la bondad del espada cortó en él [jayán] tan ligeramente que lo no sintió tanto como nada en la mano, y derribóle una gran parte de la falda del yelmo con el arco.” (*Sergas*, cap. VI, 150).

En la experiencia alquímica, los colores se suceden correspondiendo a diferentes etapas por las que pasa el metal hasta convertirse en oro, esto se asocia con la ascensión espiritual del hombre: negro (materia prima), blanco (mercurio), rojo (azufre) y amarillo (oro). Si establecemos una correspondencia sencilla entre las armas de Esplandián y las diferentes fases de la operación alquímica (M. Eliade, *Herreros y alquimistas*, 135-148), puede observarse lo siguiente:

- El Cavallero Negro: Esplandián comienza su vida como caballero con armas negras por el duelo de su abuelo desaparecido, pero también aún no ha logrado hazaña alguna. Sin embargo, recuérdese que tiene marcas de nacimiento blancas y rojas, esto puede significar que es el elegido para la transformación. El color negro simboliza el caos, aún la materia informe.
- En la Peña de la Doncella Encantadora obtiene la espada mágica que tiene los colores blanco y rojo: pureza y pasión. El blanco y el rojo que aparecen en su pecho y luego, en la espada identificarán el carácter de Esplandián.
- Una vez que Esplandián logra poner a salvo al rey Lisuarte, Urganda le envía unas armas ornamentadas con coronas de oro, demostrando así que ha alcanzado terminar con la etapa de caballero novel y comenzará su camino como caballero cruzado. El oro simboliza el estado de su ascensión espiritual¹⁸³.

¹⁸³ En su artículo “La función mágica del anillo en el *Amadís de Gaula*”, Jacobo Sanz Hermida manifiesta en nota al pie que se está trabajando “sobre una posible lectura de las *Sergas* como una alegoría de la Gran Obra Alquímica”. JACOBO SANZ HERMIDA, ob. cit., 939, n.24.

Se ha tratado sólo de relacionar muy simplemente las situaciones de una transformación alquímica que simboliza un ascenso espiritual, no dudamos de que podría profundizarse el examen de estas vinculaciones, pero eso sería para un trabajo posterior, sólo se ha planteado la posibilidad.

El vencedor de los torneos también será merecedor de la espada en *Clar.*

“que estaua metida en vna peña junto con la casa real del rey Ardiano, que se llamaua la «Espada de la Ventura» y todos los sabios de Grecia dezían que auía seydo allí metida por arte mágica y que no la auía de sacar de allí sino el que venciesse los torneos que en tal año señalado auían de ser fechos en Albania, que era el que era el siguiente destos pregones; y que aquel cauallero auía de ser el mejor de todos los de aquel tiempo y auía de ser de la sangre del rey Ardiano y el que auía de sojuzgar grandes potencias y quebrantar la soberuia de muchos.” (*Clar.*, cap. XXXVIII, 196)

El mensaje profético y el emblemático objeto se unen como en aquella espada artúrica para manifestarse por el quehacer mágico y realizar la elección del mejor caballero; el Caballero de la Rosa será el que extraiga la espada, pues él ha sido el vencedor en los torneos.

“Y entonces, el Cauallero de la Rosa se hincó de rodillas y dixo, boluiendo el rostro hazia el cielo:

—Señor, si tu voluntad es que yo sea aquél para quien esta espada se guarda, suplicote sea para que con ella mejor te sirua.

Y dicho esto, se llegó a la espada y puso la mano en ella y la sacó tan sin premia como si ninguna cosa hiziera.” (*Clar.*, cap. XLIV, 217-218)

Tanto en el episodio de *Clar.* como en el artúrico, la extracción de la espada confirma el mensaje profético que acompaña al objeto, ambos protagonistas se ven ungidos con la realización de esta prueba, los dos deberán revelar su identidad: el primero lo hace delante del rey y en el caso del segundo, Merlín revelará cuál sea el origen del muchacho y de esa manera, confirma el trono para Arturo. Anteriormente, se ha observado que la espada no siempre es para el protagonista y esto señala que el camino descendente comienza para el caballero, sin embargo, existe un ejemplo en los libros que aquí examinamos donde la extracción de la espada favorece al compañero del héroe, por una sencilla razón de practicidad, pues el joven carece del arma ya que ha sido desencantado, tal es la situación de Trineo (*PdO*, cap. CXXXIII, 464). Camino al castillo de los diez padrones Palmerín y sus acompañantes se encuentran con estos y en uno de ellos está la espada.

“e en medio de aquel padrón estava una espada metida, la más rica que se podía en el mundo fallar, e no se parecía d'ella sino la empuñadura, e todos quantos allí llegavan avían provado de sacalla e no podieron.” (*ibidem*, cap. CXXXI, 460)

Nadie podrá extraer la espada, ni siquiera Palmerín, sólo Trineo, quien carece de una. Debido a este fracaso, el joven protagonista duda de su éxito para conseguir lo que ha ido a buscar a dicho castillo (*ibidem*, 460).

En ciertos casos, la espada es un arma mítica como aquella que Jasón recibiera de Medea (*BdG*, I, cap. XXXV, 206-207), Belianís la conseguirá por su valentía en la cueva de la encantadora que lo protegerá, el príncipe quien es prácticamente conducido al interior del recinto, se ve envuelto en un combate con un oso y un jayán, para defenderse logra extraer la espada mágica.

“mas él viéndose tan aquejado, se retiró detrás del padrón de las letras, en el qual vio a esta ora vna espada metida, de suerte que se parecía della vna tan rica guarnición y puño qual nunca jamás viera y él, más alegre aquella ora que si de otro tan gran imperio como el de su padre le hizieran señor, trabó por ella y muy ligeramente la sacó, mas no la uvo acabado de sacar quando oyó tan gran ruydo como si el mundo se hundiérase, de suerte que enajenado de su sentido, se abraçó con la coluna (...); el príncipe, que muy alegre estaua con la rica espada que auía ganado, hurtándole el cuerpo le dio tal estocada y con tanta fuerza dada que metiéndole la espada por los pechos dio con él tan gran caída como si vna torre cayera.” (*ibidem*, cap. II, 9)

La causa de la extracción de la espada vuelve a ser utilitaria, al igual que lo fuera en el caso de Trineo: Belianís necesita un arma para combatir con sus enemigos, sólo cuenta con un cuchillo de caza el cual no es suficiente, por ello, al tener la espada a su alcance, hace uso de ella, más allá de lo anunciado en el mensaje profético del padrón. El mago Fristón le había dado al príncipe Periano una espada “que en el mundo se hallara su semejante ecepto la que Belianís traía” (*ibidem*, cap. XXXV, 206), el arma había sido hecha por Medea para Jasón “hecha por tales cursos y planetas que en el mundo al presente otra semejante hallara”, es interesante observar que en varias ocasiones, como en esta, se menciona el influjo de los planetas en la confección de las armas (*ibidem*, 206-207). En conclusión, la extracción de la espada otorga al caballero la seguridad de que está destinado a grandes empresas, pues es el elegido para aventuras que lo llevarán a su crecimiento como caballero; en otras ocasiones, el héroe recibe la espada luego de vencer a su oponente, así Belianís obtiene la de Bandenazar que goza de la misma propiedad que el resto de las armas del emprendador (*ibidem*, cap.XLI, 235). De la misma manera, don Duardos consigue el arma luego de lograr el éxito del combate con el Cauallero de la Cueva, en el recinto encantado del monasterio y la recibe de manos de la vieja.

“Como don Duardos se leuantó para salir fuera del palacio, vino a él la vieja que traía la espada e díxole:

—Don Duardos, por acabar tan gran fecho por donde parecerá la tu bondad, ante que tu fueses engéndrado lo conosció el duque de Burse por el su gran saber y por eso te dexó la espada que ganaste del cauallero (...) e sábeta que mientras tú la tuieres en la mano derecha no te podrá nuzir ningún encantamento ni saber que aya.” (*Prim.*, I, cap. LXXIII, 333-334).

Las palabras de la mujer no tardarán en comprobarse y la espada lo protegerá del encantamiento hecho por la tía de Reynida (*ibidem*, cap. LXXIV, 339); pero no solamente le servirá a su dueño, sino también a Mayortes quien había sido convertido en perro por Malfado (*ibidem*, cap. LXX, 322).

“Y a don Duardos se le acordó cómo la su espada tenía la virtud de desfazer los encantamentos, túose por sandio en no prouar si le aprouecharía alguna cosa y tomó la mano derecha e púsogela en ella y como el can tuuo, tornó hombre e tan grande y más hermoso que su hermano Gataru.” (*ibidem*, II, cap. CLV, 731)

Momentáneamente, Mayortes podrá recuperar su antigua forma, pero para una transformación permanente será necesario el libro de la isla de Malfado, aventura a la que luego se hará referencia más detalladamente. La invulnerabilidad de don Duardos es similar a la de Palmerín, con la diferencia de que el primero depende de una espada y el segundo recibe el poder de las hadas de la isla de Carderia; en ambos casos los caballeros son merecedores de esta protección después de tener su aventura iniciática, de probar que desde el comienzo están destinados a ser héroes. Entre ellos existe uno que

heredará las armas de su padre el rey Tristán de Leonís, es Tristán el Joven. El monarca recibe como presente unas armas de Florisdelfa, aquella sabidora que se suicidará por no poder obtener el amor de Tristán, el amado de Iseo. Todas tienen poderes mágicos, sobre todo la espada.

“«Mi buen señor, dixo Armenia, sabed que mi señora, con su saber, fue a ver al gran Sabio Ferrero en las fines de los desiertos de Egipto, y le rogó que le fiziese esta espada y este yelmo y este escudo. Y el Sabio Ferrero y mi señora pusieron toda su sciencia por oras y puntos y momentos, y a vezes labraban de día y a vezes de noche. E dígovos, señor, que la espada es tan salda que por muy grandes golpes que con ella den, no se quebrará ni mellará, y sobre el azero muy fuerte, es mucho más cortadora que otra que en el mundo sea. Y es tan luzia como veis, y no consiente mancha ni manzilla, que siempre ha de tener esta claridad. Y el puño d'ella, que es así blanco y reluziente y hecho a ondas como veis, es de un hueso de una serpiente que en aquellas partes [h]ay, y tiene esta virtud: que {h}echando agua sobre aquel puño de hueso y poniendo debaxo en qué caya y sea cojida y bebida, sana cualquiera enfermedad. Y este pomo colorado, tan hermoso como veis, es una piedra de gran valor, y ha virtud contra toda ponçoña y encantamientos, ca cualquiera que la traxere ningún encantamiento ni ponçoña le puede empecer.»” (*Tr.L*, I, cap. LI, 261-262)

Obsérvese que es posible establecer una relación de similitud entre la espada de Amadís y la del rey Tristán de Leonís: el lugar de origen es lejano, la materia prima con la que está hecha el puño (*AdG*) y la virtud de contrarrestar los encantamientos, además de los venenos. Con el resto de las espadas comparte la cualidad de cortar y golpear, podría decirse que en esta espada se resumen las características del resto.

Como se ha comprobado, la espada como objeto mágico está íntimamente ligada a la tradición artúrica, es el instrumento que permite legitimar las virtudes del caballero Esplandián, pero también se continúa la tradición mítica en la que las armas las provee un personaje que pertenece al ámbito de lo maravilloso mágico, como en el caso del joven Belianís de Grecia; eventualmente se hacen presentes diferentes variantes del motivo de la extracción y algunos casos la espada proviene del mago: **Extracción:** de la piedra o padrón: *Sergas*, *PdO* (Trineo) y *Clar.*; variantes: *AdG*, *PdO* (Palmerín) y *Prim.* (Platir). **Proveniente de manos del mago directa o indirectamente:** *Prim.* (don Duardos), *BdG* y *CdF* y *TrL*.

Entre el armamento del caballero aparecen otros objetos que pueden portar algún poder mágico, como el yelmo. Éste se caracteriza siempre por resistir sin dificultad alguna los golpes de cualquier caballero o jayán, como el que Esplandián recibe de Urganda.

“el yelmo negro fue por aquella que se lo dio en tal forma fecho que ninguna cosa la espada [del jayán] en él pudo travar, así que el cavallero sintió muy poco el golpe.” (*Sergas*, cap. VI, 150).

De la misma manera, el yelmo de Claverindo resiste “que gran maravilla fue cómo pudo recibir tan mortal furia (...). Mas como el sabio lo huviesse templado para tales necesidades, no uvo en él sentimiento alguno del furioso golpe” (*CdF*, II, cap. VII, 75). Como ya se ha observado, las armas del príncipe Meridián tienen propiedades maravillosas; el yelmo, además de estar confeccionado del mismo material que la armadura, tiene otras propiedades.

“traía muchos y muy finos rubies en el cerco del yelmo; y estos, dize el sabio Lirgandeo, resistían la demasiada y fuerte fortaleza del fuego.” (*ibidem*, III, cap. XV, 186)

Se sabe que el rubí es indestructible al fuego (*ibidem*, 186, nota 9-12); el *Lapidario* de Alfonso X menciona al robí cuya virtud "es que la touiere consigo, será ardit et de grand esfuerço, et bien quisto delos reyes" (Alfonso X, *Lapidario*, 183). Es curioso observar que el narrador manifiesta que estas cualidades pertenecen al caballero: "No podía ser empecido mucho dél; aunque con todo esso era tan grande el calor que le dava, que otro que fuera de menor esfuerço que él no pudiera çufrirlo" (*CdF*, III, cap. XV, 186).

Es indudable que las armas forman parte del caballero en todo el trayecto de su vida activa, son componentes esenciales de su existencia como guerrero sin abandonar aquella de fiel amante, como se ha podido ver en los escudos, frecuentemente como mensajes proféticos.

Indicativos

Espejos

Anteriormente se han examinado las armas mágicas como objetos constitutivos del héroe y se ha hecho la aclaración de que también son elementos que señalan las virtudes del caballero, sobre todo en el motivo de la extracción de la espada (*AdG, Sergas, PdO, Prim. y Clar.*), como ya se ha mencionado. Es por ello que se hecho la referencia del armamento en este apartado del capítulo, pues aquí se examinarán los objetos mágicos que indiquen cuál sea el mejor caballero o la dama más bella.

Uno de los elementos de los que se valen los encantadores para saber cuál sea el mejor para la tarea fijada es el espejo. "¿Qué significa el espejo? La verdad, la sinceridad, el contenido del corazón y de la conciencia." (Chevalier, J. *Diccionario*, 474). Es por eso que la Dueña de la Isla de Yrcana envía a una doncella con un espejo a la corte del emperador Palmerín.

"traygo vn espejo, el más estraño que en todo el mundo ay, el qual agora no tiene ninguna claridad, antes es muy negro e feo e no puede él ser limpio ni tornado en su claridad sino en la mano de vn cauallero que sea estremado en bondad e, si tal cauallero yo hallase, yo sería de toda buenauentura e vos, señor, veríades grandes marauillas en el espejo porque, si él cobrase su claridad e vos u otro qualquiera lo tomase en la mano, veríades claramente cabe vos aquella que amáys, avnque ella estuuiese muy lexos e también qualquier dueña o doncella que a él se mirase, verá claramente a su amigo o marido e, si él le ama lealmente e no le trae engaño o la oluida, mostrarse a ella muy sañudo e de mal continente e también la dueña o donzella al que amare, por manera que quien tuuiere el espejo podrá muy bien saber la lealtad de su amigo o, si fuere hombre, de su amiga." (*Prim.*, II, cap. CXXVI, 585-586)

El espejo señala al mejor caballero, de la calridad de su superficie dependerá el hallazgo del héroe; el elegido por el objeto será quien salve a Tarnaes del encantamiento de su padre (*ibidem*, II, cap. CXLIV) y aquel que dé a la Dueña de la Isla de Yrcana un descendiente virtuoso para gobernar la isla (*ibidem*, cap. CLIII-CLIV), es instrumento de legitimación, no sólo de las cualidades del caballero, sino también de la fidelidad del amante, la ventura será acabada por don Duardos.

"E tomó el espejo a Belagriz e no fue tan ayña en su mano quando el espejo dio tan gran claridad que parecía que vna hacha encendida en el palacio e quedó lo negro tan limpio como si vn maestro lo ouiera limpiado [*sic*] e assý como don Duardos se vido en él, vio a Flérída tan hermosa e leda que él se marauilló" (*ibidem*, cap. CXXVII, 594).

Primaleón toma el objeto para asegurarse del sentimiento que Gridonia tiene hacia él, ya que se ha descubierto la verdad ante ella, es decir, la identidad del Caballero de la Roca Partida; aquí el espejo reafirma el amor de la pareja.

“Primaleón rogó a su hermana para más se certificar del amor de Gridonia que le mostrase el espejo que don Duardos auía ganado de la donzella (...) Primaleón tomó el espejo en sus manos e vido a Gridonia muy claramente en él ser muy alegre e más lo fue él en ser certificado que ella lo amaua.” (*ibidem*, cap. CXCIV, 907-908).

La duda de Primaleón se ha disipado y todo rencor parece haber desaparecido mágicamente, la idea de venganza ha desaparecido y el objeto enviado por la Dueña de la Isla se ha encargado de poner en claro finalmente los sentimientos de Gridonia. Es evidente que el espejo no sólo señala al mejor, sino que también elimina dudas y reafirma sentimientos. En el *TrL*, Sargia envía a una comitiva con la Tabla de los Amantes, en medio de la corte del rey Tristán el Joven.

“vieron venir una donzella vestida de blanco, en un gentil palafrén blanco. Y ante sí traía un cofre. Y venía acompañada de dos escuderos ancianos, las barvas muy crecidas y vestidos de blanco, y los cavallos también blancos. Y al rey don Tristán y a toda su compañía les pareció ser como cosa vista entre sueños. Y pararon, y la donzella y sus escuderos llegaron ante el rey y apeáronse. Y humillóse al rey y a la infanta, y díxoles: «Señor rey y señora infanta, una dueña vuestra amiga que cerca de aquí mora, se vos mucho encomienda, y dize que por que las vuestras fiestas sean más regozijadas y ayáis más plazer, vos embía una joya que en este cofre traigo, la cual me mandó que entregasse a vos, señora infanta». (...) La donzella tomó una llave y abrió el cofre, y sacó una tabla del tamaño de un plif[e]go de papel tendido, con unas cerraduras doradas; y el campo d’ella era blanco y muy claríssimo, a manera de cosa vidriada. Y teniéndola en sus manos, la donzella dixo: «Señores, la virtud d’esta tabla es que cualquiera que la tomare en sus manos y la mirare, si es enamorado o enamorada, veráse a sí en ella y a la persona que ama. Y el amor, si es grande o pequeño, en ella se demostrará. (...) Y el rey la tomó en sus manos y miróla, y viose a {s}sí mesmo en ella, y vido a par de sí a la reina Trinea, con una corona de oro en la cabeça entretexida de grandes flores moradas, que significavan el grande amor que la reina Trinea avía al rey; (...). Y los que cerca estavan, claramente vieron al rey en la tabla, pero otro bulto que en la tabla se manifestava no lo conocían, porque aquél, sola la persona que la tabla mirava lo vía claramente, y los que miravan no, salvo solamente el bulto. La infanta Iseo tomó la tabla en sus manos y no vio más de a ella mesma con una corona de açucenas, que significavan la su castidad y hermosura y limpieza. (...). Luego la tomó la ref[i]na Trinea, y vídose a {s}sí y vido al rey don Tristán coronado de dos coronas de oro y un collar de flores moradas, que significavan el mucho amor que tenía Trinea, e cómo el rey la tenía abraçada con sus braços.” (*TrL*, II, cap. CLXXIII, 717-718)

La Tabla confirma lazos amorosos y estados, todos los presentes en la corte se miran en el mágico objeto, pero además instala cierto misterio en la trama, que culminará hacia el final de la obra, ya que se menciona un “bulto” que aparece en la Tabla y al rey Tristán con dos coronas (*ibidem*, cap. CCXXIV). Sólo dos damas se verán solas: Iseo y Miliana, la primera, inalcanzable; la segunda, inaceptable: “E luego tomó la tabla Miliana, y vídose muy vieja, y que ninguno la amava, y tenía en la cabeça una guirnalda de ramos secos” (*ibidem*, 718). La claridad con que se pueden observar los amantes está destacada por la blancura en la vestimenta de aquellos que traen el objeto: el color blanco se asocia a la verdad que se refleja en la Tabla, verdad que enfurece a algunos, como a Miliana,

personaje que tal vez pueda compararse al de Maymonda (*Prim. I, cap. CII, 468*), a causa especialmente de los efectos que causa en los demás.

La aparición del espejo tiene estrecha relación con el tema de la mirada y de sus efectos amorosos, cuestión a la que ya se habían referido Platón y Aristóteles. En la Edad Media, al retomar las ideas de dichos filósofos griegos, conjugándolas con aquellas de la mística árabe, los trovadores primero y luego los *fideli d'amore* consideran que el amor es una dolencia que penetra por los ojos, preferentemente y que la imagen de la amada queda esculpida en el alma del amado (*apud* Ioan P. Culianu, *Eros y magia en el Renacimiento*, cap. I). Podría pensarse que el espejo o la superficie espejada que se menciona en estos libros guardan una relación con esta teoría, ya que la imagen del amado surge mágicamente en ese espacio como una metáfora del alma, a través de la mirada. Así el Eros es una fuerza poderosa que se extiende a toda la Naturaleza, estableciendo relaciones¹⁸⁴, uno de los ejemplos es el amor entre el hombre y la mujer, entre el caballero y su dama. En las obras que aquí se estudian esta atracción mágica penetra por los ojos preferentemente y el objeto amado no tiene que estar presente, pues puede ser una imagen retratada en una pintura, como le ocurre a don Duardos.

“él començó de mirar mucho aquella figura de Gridonia e como él tenía por gran maestro al pintor, según cosas muy perfetas le ve y a fazer, conoció que verdaderamente ella sería tan fermosa como él la auía pintado e tantas vezes la començó de mirar e tan afincadamente que començó de tener grandes pensamientos en su coraçón e pensaua que sería de buenaventura el cauallero que la ouiesse en su poder e que por trabajo ni afán no la auía de dexar de auer.” (*Prim. I, cap. LXXI, 324*)

El retrato, manifestación pictórica que se impone durante el Renacimiento, es el inicio de esta pasión que siente don Duardos, recordemos que lo que queda impreso en él es la imagen de una pintura, y no la imagen de la doncella en persona. En Belianís el sentimiento será descripto más concretamente, pues es tan hermosa Florisbella que “como fulminante rayo de los coraçones de los caualleros es tenuta su vista.” (*BdG, I, cap. XXIII, 129*) Floriana, doncella de Florisbella, muestra al caballero una imagen de la princesa, una especie de retrato.

“luego por el Cauallero de la Rica Figura fue conocida ser la misma quél en su escudo pintada traía, aunque la de su escudo estaua mejor sacada y aunque muchas vezes aquella figura en su escudo viera, no preguntó jamás cúa aquella figura fuesse, que no pensaua él que tan gran hermosura en el mundo se hallasse y pensaua que por polidez la auía allí la sabia Belonia pintado y súbitamente, sin que fuesse parte para lo resistir, fue entre sí herido de tan cruel fuego de amor que todos los días de su vida le duró.” (*ibidem*).

Los vocablos que se emplean para describir el sentimiento de Belianís remiten irremisiblemente a pensar en un daño corporal¹⁸⁵, como ya se había establecido desde la Antigüedad (*apud* I. Culianu, *Eros y magia en el Renacimiento*, cap. I). La breve mención de los retratos en este apartado del capítulo se vincula a la mirada y a su relación con lo maravilloso, de la misma manera que los espejos reflejan la imagen, las pinturas las crean en el alma de los caballeros y damas, de forma imprevista y maravillosa, como una auténtica aventura de los sentimientos.

¹⁸⁴ Ver Primera Parte, cap. II.

¹⁸⁵ “Las «flechas de amor», que tanto considerarán los poetas de la *Pléiade*, no eran para Ficino meras metáforas: llevaban unas puntas pneumáticas invisibles capaces de producir grandes estragos en la persona herida.” IOAN P. CULIANU. *Eros y magia en el Renacimiento*, 61.

Por otro lado y vinculado a la actividad oracular se hace referencia a un extraño espejo que está en poder del emperador Grefol, el cual deberá obtener el Caballero de la Rosa.

“tiene [el emperador] vn espejo en que todos los días del mundo se mira y conosce todo lo que aquel mismo día le ha de acaescer.” (*Clar.*, cap. XLIX, 231-232).

El caballero deberá conseguir este espejo a pedido de unos monjes que conocen el arte de la magia, de esta manera podrán destituir al monarca del trono de Grecia.

“Y para que venga a nuestro poder aquel espejo, auéys de sacar al Gigante de la Ysla Prieta, quando le matáredes, la lengua y lleuarla con vos; y desque seáys salido de auçella isla, quemarés-la en vn gran fuego y después que fuere del todo desfecha, matarés el fuego y entre las cenizas se hallará el espejo, el qual en vuestro poder terná muy más entera virtud que agora tiene. (*ibidem*, 234)

La relación entre el gigante y el espejo es estrecha, ya que ambos son fruto del quehacer del malvado emperador y de la intrigante Crispia, por otro lado la vinculación de la oratoria profética con la lengua del gigante y el fuego, hace referencia a que la magia negra o hechicería debe ser castigada, el objeto tiene que estar en buenas manos, en las manos del elegido (*ibidem*, cap. LII, 243). De alguna forma, el espejo es aquí un vehículo para el paso hacia otro mundo, el mundo de la profecía, paralelo, coexistente con el presente, accesible sólo para el universo de la magia, como hemos observado en capítulos anteriores.

Guirnaldas, tocas, coronas

Entre las situaciones maravillosas que una dama debe enfrentar existe la prueba de la guirnalda que consiste en una transformación de la misma debido a la belleza de la mujer. Es frecuente que dicho objeto esté confeccionado de flores que tendrán algún cambio cuando la más hermosa de las damas se la coloque, así ocurre con Oriana, pues un escudero que desea recibir orden de caballería trae a la corte del rey Lisuarte una espada y un tocado de flores muy extraño. Quien pudiere sacar la espada de la vaina armaría caballero al escudero y sólo le otorgaría la espada a éste aquella dama que transformara el tocado de flores con su belleza. Anteriormente se ha examinado la extracción de la espada hecha por Amadís, por consiguiente es necesario observar lo que ocurre con el tocado que posee una mitad de flores frescas y otra, de flores secas.

“este tocado destas flores que veis, si acaeçiesse ser puesto en la cabeça de la dueña o donzella que a su marido o amigo en aquel grado que el cavallero amare, luego las flores secas serán tan verdes y fermosas como las otras, sin que ninguna diferencia aya.” (*AdG*, II, cap. LVI, 796-797)

Las extrañas flores, como es común en estas obras, son originarias de tierras lejanas.

“Tartaria en una ínsola metida quinze millas en la mar, y no son más de dos árboles, ni se sabe en ninguna parte haya más; y fázese allí en aquella mar un remolino tan bravo y tan peligroso, que dudan los hombres de passar a tomarlas; mas algunos que se aventuran y las traen véndenlas como quieren, porque si guardadas son, nunca esta verdura y viveza dellas peresce” (*ibidem*, 797-798).

En el tocado no se produce cambio alguno, aún habiéndoselo probado la bella Briolanja a quien Oriana considera muy hermosa “más que ninguna de cuantas en su vida visto avía” (*ibidem*, cap. LVII, 809) hasta que lo colocan sobre la cabeza de la amada de Amadís.

“pusieronle el tocado en la cabeça, y luego las flores secas se tornaron tan verdes y tan fermosas, de manera que no se podía conocer cuáles fueron las unas ni las otras.” (*ibidem*)

Oriana y Amadís serán los que otorguen al escudero lo que ha estado buscando durante sesenta años por haber otorgado un don a su madre pensando que sería muy fácil cumplirlo (*ibidem*, cap. LVI, 798). El tocado señala a Oriana como la más leal en el amor, así como lo hace la espada con Amadís; el adorno es similar a una corona y esto también indica la soberanía que ella tiene sobre las demás. Tocado y guirnalda se confunden normalmente en estas obras, es claro que ambas hacen referencia al objeto para adornar los cabellos; Flérida recibe de manos de su padre, el emperador Plamerín, el tocado o guirnalda que don Duardos le ha quitado a Maymonda, luego de matar a Camilote, (*Prim.*, I, cap. CVIII), la cual está hecha de flores con características peculiares, como lo había explicado el mismo caballero.

“sabed que estas rosas ay en mi tierra en vn árbol muy preciado, el qual está en la más alta montaña que ay en tierra de Gorate e fasta oy ninguno pudo coger dél rosas, avnque son de gran virtud e tura siete años que no se secan, mas todavía están así como la veys e yo solo he seydo el que las he cogido por el mi gran esfuerço. Sabed que en la montaña ay muchas bestias fieras de estrañas maneras (...) desde Maymonda mi señora me otorgó su amor me creció tanto el esfuerço que osé subir en la montaña e maté asaz de bestias fieras en ella e truxe las rosas a pesar de todas e fize esta guirnalda dellas para venir aquí.” (*ibidem*, cap. CII, 470)

Al igual que la guirnalda de Oriana, las flores provienen de tierras lejanas, en el caso de Maymonda se especifica que son rosas de un agradable perfume y que tienen una curiosa propiedad.

“E sabed que las rosas tenían tal virtud que acrecentauan el amor adonde lo auía e por esto Camilote se puso en tanto peligro por las coger e, aunque Flérida muy afincadamente amase a don Duardos, desde aquella ora que la guirnalda puso en la cabeça se le acrecentó con mayor cuydado que fasta allí e también a don Duardos en ver la su gran fermosura.” (*ibidem*, cap. CX, 504)

La guirnalda-corona que lleva Flérida sobre su cabeza, colocada por el mismo emperador, es la consagración pública de la belleza de la infanta y de lo que siente por don Duardos, aunque este sentimiento esté aún oculto a los demás; Maymonda no es digna de dicho tocado en el universo de la corte, por lo tanto no puede portarla; Camilote-Maymonda son la pareja de opuestos con respecto a don Duardos-Flérida, solamente observar las características con las que están descriptos.

La guirnalda tiene propiedades que no varían según quien la lleve: las flores huelen maravillosamente con Maymonda como con Flérida y el amor se acrecienta en ambas parejas, por ello, sólo por la fuerza don Duardos conseguirá el tocado, no constituye éste un desafío para las mujeres, como sí lo fuera en la corte del rey Lisuarte; pero el caballero prueba que por amor a su dama es capaz de salir de la huerta y abandonar la máscara de hortelano para convertirse en un caballero y conseguir la guirnalda para quien lo merece verdaderamente.

Una corona de diferentes características y para distinta finalidad llega a la corte del emperador Corosindo, padre de la infanta Regia, la doncella amada por Cirongilio de Tracia. El caballero que lleva dicha corona se había casado con una gran sabia en las artes mágicas, debido a la envidia de dos

caballeros debe huir al reino de Chipre y allí, para proteger a los hijos que tenían, los transforma en onça a la niña y en león al niño; evidentemente ella le dirá a su marido cómo desencantarlos.

“E hizo assí mesmo por su saber una correa o cinta de tal manera encantada que no ay en el mundo quien la materia suya conozca ni entienda de qué es hecha, y ésta se han de cefir los cavalleros que el aventura probar quisieren; y al que viniere justa, ésse dará fin al encantamento de su parte, y trayendo la mano muy mansamente a este leoncito por el lomo, será buelto en su humana forma. Assí mesmo hizo una corona de oro muy rica, y la donzella que en su cabeça la pudiere sufrir, dando un golpe a la onça con el espada del cavallero que oviere el león desencantado, así mesmo será en donzella convertida, y el encantamento del todo acabado.” (*CdT*, II, cap. VIII, 178-179)

Se presenta en esta aventura una variante de aquella de Amadís en la que había una espada y una guirnalda; esta vez el arma del caballero será una cinta y la corona sólo señalará a quien pueda desencantar a la onça, la finalidad no será la elección del mejor por sí misma, sino el desencantamiento de dos niños; tanto el caballero como la dama que puedan colocarse ambos objetos acabarán con el problema de otro, algo semejante ocurre con el espejo de la corte del emperador Palmerín, como ya se ha visto anteriormente. Regia es la que merece la corona y Cirongilio puede ajustarse la cinta (*ibidem*, cap. XII-XIII). La corona no sólo es un ornamento para los cabellos de la donzella, como podría pensarse en un primer momento en los otros casos, ya que se denominan “tocados o guirnaldas” a los objetos que ganan las doncellas; ella es de oro, para reafirmar la condición de la más señalada entre todas. Ciertamente, el objeto llega a la cabeza de Regia en un momento culminante y es el del enamoramiento.

“Y como al tiempo que esto dixo [Cirongilio] mirasse contra ella, tuvo tanta fuerza su mirar que a la ora su libre y voluntario corazón, herido de las crueles flechas de Cupido, fue enagenado de sí y cubierto con una nube muy oscura de pensamiento y dolores, que gran tiempo por los amores d’esta hermosa infanta padeció (...). ¿Qué diremos de la infanta Regia, si estaba libre de tal pasión? No, por cierto, que en el punto que miró al infante e vido su turbación, que oculta no le pudo ser, conociendo la causa d’ello, su corazón, con las encendidas llamas que del pecho del cavallero nuevamente llagado salían, fue tan poderosamente abrasado que no pudo resistir las assechanças del amor.” (*ibidem*, cap. XIII, 190-191).

La coronación maravillosa de la infanta y el logro de Cirongilio se manifiestan en este momento tan importante de ambas vidas, es el inicio de una nueva etapa en la que los pensamientos y las acciones están dirigidos e inspirados por el amor al otro: la corona y el lazo son claramente símbolos de esa particular situación, además de ser una aventura liberadora en una especie de renacimiento para los hijos del caballero. La corona tiene características muy diferentes a las vistas en otros casos: “hermosa corona de oro guarnida de ricas piedras e muy preciadas (...) tenía en la parte anterior una cruz que parecía de fuego que subía sobre la circunferencia de la corona, y en cada braço tenía una letra blanca, y en el medio otra, que eran cinco, pero ninguno avía tan buen lector que las entendiesse.” Tal vez el nombre fuera REGIA, pero el texto no lo especifica; se han visto otros casos en los que las letras son indicios, como en Esplandián (*AdG*, III, cap. LXVI, 1004) y en el mismo Cirongilio (*CdT*, I, cap. IV, 17). A través de la escritura se inserta cierto suspenso en la obra.

Fuego-herida-oro son vocablos que describen el proceso amoroso, ya que la pasión los consume en un fuego generador de heridas que culminan en una sublimación del sentimiento amoroso, comparable a la conversión alquímica, donde el metal es alterado, tocado, para terminar transformándose en oro; también transformación interior de la pareja que le permite ser dadores de nuevas vidas, la de los hijos de la sabia Rocaima y su esposo Bradaleo. Por otro lado, la corona tiene

la virtud de dotar de valentía a quien la portare¹⁸⁶. La corona de Rocaima encarna diferentes cualidades: la belleza, la valentía y el amor. Si se observan los diferentes ejemplos de la aparición de estos objetos en las obras estudiadas se comprobará que la corona, guirnalda o tocado sólo es para la más bella, en el caso de esta corona, se suman a esta cualidad la valentía y el sentimiento amoroso; el espectro simbólico del objeto se enriquece, sobre todo, con la manifestación de la valentía entre sus virtudes, ya que en el ámbito femenino esta cualidad queda relegada prácticamente a las doncellas guerreras y no, a las damas de la corte. Posiblemente, Rocaima haya querido trasladar su propio coraje al objeto para comunicarlo a aquella dama que pudiera descubrirlo y con él, desencantar a su hija.

Contrariamente, la corona se ha empleado para manifestar un defecto: la infidelidad, como es el caso del Ynfante Manarix quien sedujo a la Reina de Tarsis para luego abandonarla.

“y oyendo las grandes nuevas que de Manarix se dezían, amólo tanto que le embió grandes presentes (...) y embióle a rogar que la quisiese ver. Y esto fazía ella con pensamiento de casarse con él. El Ynfante Manarix, como es tan mesurado, fuela a ver. Ella como lo vido pagóse tanto d’él que fizo toda su voluntad sin casarse con él, pensando qu’él no la dexara, según era rica e fermosa, por otra nenguna. Mas él no lo fizo así, (...)E díxole que le era por fuerça de yr a poner cobro en su reyno e que hablaría con su padre en la fazienda de ambos a dos, e que si él le diesse licencia que luego embiaría por ella, e que le embiaría tal cavallero que quedasse por gobernador de su tierra. Ella fue con aquello muy leda, pensando que así sería. El Ynfante se partió luego e desque llegó a su reyno no se acordó más de la Reyna (...) mas antes dende a poco tiempo se desposó con una Ynfanta, fija del Rey de Olicomed (...). La Reyna de Tarsis lo supo (...) e fue tanta la yra de su coraçón contra Manarix que embió luego por un cavallero, su vasallo, que era muy gran sabidor en las artes e díxole que si él no fazía tal cosa por onde ella fuesse vengada de Manarix, qu’ella sería muerta (...)e demandóle una corona qu’ella tenía que avía sido de su padre, que era la más rica que avía en el mundo. Él fizo tales encantamientos en ella quales nunca fueron fechos e díxole que la embiasse a Manarix con otras cosas muchas e que le embiasse a rogar que la pusiesse en la cabeça por amor d’ella, e que no le diesse a entender nada del desposorio que avía fecho (...). El Ynfante recibió muy bien los mensageros e pescudóles por la Reyna mucho, qué tal estaba. Ellos le dijeron que con mucho desseo de vello. Quando el Ynfante vido la corona tan rica, pagóse tanto d’ella que luego la puso en la cabeça. E así como la puso encendióse todo de fuego, que le parecía que todo su cuerpo ardía en vivas llamas, e començó de dar muy grandes bozes que le quitassen la corona de la cabeça, que él no podía. Mas poco aprovechó, que no uvo cavallero ni escudero en todo su palacio que gela pudiesse quitar ni menos dueña ni doncella (...). E como vieron todos los del reyno que ningún remedio podían aver para quitalle aquel tan gran tormento, acordaron todos de embiar a la Reyna a pidille (...) que así como le avía dado la pena que gela quitasse (...). «—Sabed [dijo la reina] que vuestro señor no tiene remedio nenguno si no busca el más leal amador que hay en el mundo para que le quite aquella corona, que así como él fue desleal e por su deslealtad le fue dado aquel tormento, así la virtud de aquel que más leal en dicho y en fecho avrá en el mundo lo librare d’este tormento.» (PdO, cap. LXXX, 268-269)

La falta a la promesa de regresar ha sido castigada con el fuego y la corona: mientras que para otras obras ambos elementos han coronado el amor de la pareja, como en Cirongilio y Regia; en el caso de Manarix son signo de oprobio, no sólo frente a su corte debe purgar la pena, sino que la noticia de la misma se propaga hacia otros lugares y otras cortes, en busca del caballero liberador. Palmerín se encuentra por accidente en la corte del soldán de Babilonia (*ibidem*, cap. LXXXVII-LXXXVIII),

¹⁸⁶ Ver Tercera Parte, capítulo IV.

simulando ser mudo y siendo objeto de disputa amorosa entre las hijas del soldán, Alchidiana y Ardemia. La aventura de la corona llega a Palmerín en un momento en que su fidelidad se pone a prueba; la situación es compleja, ya que corre peligro la vida si se descubriera su verdadera identidad (*ibidem*, cap. LXXVIII, 260-261); por otro lado, Agriola es prisionera del Gran Turco y tratada como una de sus mujeres, a pesar de todo, la doncella se mantiene como tal, pues logra convencer al monarca de no fozarla. Dos situaciones peligrosas por el entorno y conflictivas con sus propios procederes, pues deben constantemente crear argumentos para permanecer castos para sus respectivos amados. El Ynfante Manarix ha tomado su relación amorosa como algo pasajero, decisión que le costará la libertad; el sentimiento que había despertado en la reina lo atormentará por faltar al desposorio contraído, esto será demostrado con el regalo de la corona: símbolo de realeza y sometimiento, junto con el fuego, destrucción y purificación simultáneamente, la reina opta por terminar con la relación, ya que no reclama cumplimiento alguno, pero la falta debe ser castigada para que el honor de la dama quede limpio a través de la venganza. Estructuralmente, el episodio materializa el motivo de la infidelidad amorosa en la corona de Manarix ante las situaciones de Agriola y Palmerín, ambos personajes se oponen al infante, ya que a pesar del riesgo ellos se mantienen en la palabra dada a sus amantes, mientras que Manarix no sólo la olvida, sino también reemplaza a la reina. La fidelidad de Palmerín logra terminar con el sufrimiento del infante.

“Palmerín se fue para Manarix e dixo primero en su corazón: «Ay mi señora Polinarda, aunque yo esté tan lexos de vos el mi corazón, que vuestro es, con vos está e si vos no me avéys olvidado no me faltará vuestra ayuda, que yo creo que amor tan verdadero no lo hay en el mundo como el mío y el vuestro. Porqu’esto es verdad oso acometer este fecho.» E como esto ovo pensado puso las manos en la corona e quitóla tan ligeramente como si encantada no estuviera; e luego se quitó todo el ardor e fuego de Manarix e de todo el palacio e vino un olor tan bueno que a todos enfrió e consoló.”
(*ibidem*, cap. LXXXI, 272)

Polinarda es el motor que impulsa al caballero a acometer la hazafia, el amor que ha nacido entre ambos puede oponerse sin reservas a la relación pasajera de la reina y Manarix, es un sentimiento sublime que logra contrarrestar los efectos ingratos del engaño.

A través de diferentes ejemplos se ha observado que la corona, guirnalda o tocado encarna virtudes, pero también vicios, de acuerdo a cómo sea presentada: indicador de belleza y amor (*AdG*, *Prim.*, *TrL*): tocado de flores peculiares que se destacan por su perduración y por su aroma; indicador de valentía (*CdT*): corona de piedras y oro confeccionada por sabidoras manos; indicador de infidelidad (*PdO*): corona encantada que genera fuego.

Con la corona se privilegia una parte del cuerpo que se relaciona íntimamente con el corazón, la cabeza, ambos órganos son el centro del amor y de la valentía; la reina de Tarsis castiga la falsedad de Manarix, su cabeza venga lo que le han hecho a su corazón, simbolizados en la corona y el fuego, respectivamente.

Autómatas

A continuación haremos una breve referencia a los autómatas, objetos considerados mágicos por el universo caballeresco¹⁸⁷, que cumplen una función indicativa al comunicar algún mensaje proveniente del mundo mágico y transmitir una futura aventura al caballero. “La tecnología para crear hombres y bestias mecánicas era conocida desde la Antigüedad: Filón de Bizancio y Herón de

¹⁸⁷ “Los artifices de las máquinas simuladoras de vida fueron vistos como magos y sus creaciones como entes maléficos tanto en la Antigüedad como en el Medioevo, cuando se desarrolló una afición creciente hacia los autómatas, exhibidos con frecuencia en fiestas y recepciones.” PALOMA GRACIA. “Sobre la tradición de los autómatas en la Ínsola Firme. Materia antigua y materia artúrica en el *Amadis de Gaula*”, 121.

Alejandría habían escrito tratados sobre tales cosas” (R. Kieckhefer, *La magia en la Edad Media*, 110). Los autores de ficción insistieron en que los realizadores de estos objetos fueran magos, como ocurre en las obras que aquí se analizan.

La tradición de las ordalías y aquella de los autómatas convergieron para crear estatuas con valor probatorio, que establecían un desafío para el caballero (*apud* Paloma Gracia. “Sobre la tradición de los autómatas”, 120). Ejemplo de ello es el Arco de los Leales Amadores de *AdG*.

“Estonces hizo un arco a la entrada de una huerta, en que árboles de todas naturas havia; y otrosí había en ella cuatro cámaras ricas de strafia lavor; y era cercada de tal forma, que ninguno a ella podía entrar sino por debaxo del arco; encima dél puso una imagen de hombre, de cobre, y tenía una trompa en la boca como que quería tañer; y dentro en el un palacio de aquellos, puso dos figuras a semejança suya y de su amiga, tales que vivas parecían,(...)y cabe ellas una piedra jaspe muy clara; y fizo poner un padrón de fier[r]o de cinco codos en alto, a un medio trecho de ballesta del arco, en un campo grande que ende era, y dixo:

–D’aquí adelante no passarán ningún hombre ni mujer si ovieren errado aquellos que primero començaron amar; porque la imagen que vedes tañer aquella trompa con son tan spantoso, a fumo y llamas de fuego que los fará ser tollidos y assí como muertos serán deste sitio lançados. Pero si tal cavallero o dueña o donzella aquí viniere, que sean dinos de acabar esta aventura por la gran lealtad suya, como ya dixere, entrarán sin ningún entrevalllo, y la imagen hará tan dulce son, que muy sabroso sea de oír a los que lo vieren, y éstos verán las nuestras imágenes y sus nombres scriptos en el jaspe, que no sepan quién los escribe.” (*AdG*, II, introducción, 660-661)

El sonido proveniente de la figura señalará al más fiel amante, corresponde a un desafío amoroso, el mecanismo confeccionado por el mago Apolidón va a encontrar al elegido; es de larga tradición la máquina que se crea con fines de elección, en este caso se trata de un androide de cobre; para citar algunos ejemplos en el *roman courtois* Lancelot se enfrenta a caballeros de cobre y a un juego de ajedrez cuyas piezas se mueven por sí mismas en el Castillo de la Dolorosa Guardia, el único que puede acabar con la aventura será él (*Lanzarote del Lago*, I, 208 y ss.); en *Perlesvaus*, Gauvain combate con dos villanos de cobre macizo que disparan flechas (*Perlesvaus*, 95), estas breves referencias presentan al autómata como un guardián maléfico no muy distinto al autómata del Arco, ya que éste no dudará en actuar cruelmente si el caballero o la dama no responden a los requisitos manifestados en el padrón. A Valle-Arce refiere que la fuente de este episodio está en la novela greco-bizantina donde la prueba de castidad o de fidelidad es un lugar común y da varios ejemplos, objetando las teorías que hacen al Arco descendiente directo del Valle sin Retorno proveniente de la materia artúrica (*apud* Valle-Arce, “El Arco de los leales amadores en el *Amadís*”, 149-156).

Este guardián actúa en nombre del mago que está ausente, de alguna manera es su extensión y la posibilidad de ungir a quienes gobiernen la ínsula, ciertamente Amadís y Oriana; el héroe pasa por el Arco luego de Agrajes.

“y como fue so el arco, la imagen començó a hazer un son mucho más diferenciado en dulçura que a los otros hazía, y por boca de la trompa lançava flores muy hermosas que gran olor dava[n], y caían en el campo muy espesas, así que nunca a cavallero que allí entrasse fue lo semejante hecho.” (*ibidem*, II, cap. XLIV, 670).

Es evidente la gradación que existe en la respuesta del autómatas, pues en los demás caballeros, como por ejemplo el mismo Agrajes, sólo hubo un son agradable y suave, pero con Amadís a la música se suma la fragancia de las flores, de tal manera que “nunca a cavallero que allí entrasse fue lo semejante hecho” (*ibidem*)¹⁸⁸. La dama más fiel y más hermosa es la que superará la prueba frente a las miradas de las demás presentes y ante su fiel amador.

“Oriana llegó al marco y bolvió el rostro contra Amadís, y paróse muy colorada, y tornó luego a entrar; y en llegando a la meitad del sitio, la imagen començó el dulce son. Y como llegó so el arco, lançó por la boca de la trompa tantas flores y rosas en tanta abundancia, que todo el campo fue cubierto dellas, y el son fue tan dulce y tan diferenciado del que por las otras se hizo, que todos sintieron en sí tan gran deleite, que en tanto durara tovieran por bueno de no se partir d’alli; mas como passó el arco cessó luego el son.” (*ibidem*, IV, cap. CXXV, 1622)

La dama ha cumplido con lo requerido e ido más lejos, al igual que su fiel amador; nuevamente se produce una jerarquía entre las damas que han pasado la prueba siendo la amada de Amadís la que mejor ha conseguido superar el desafío. Hemos visto que la fragancia de las flores acompaña frecuentemente la elección de la belleza, en el Arco vuelve a aparecer este detalle sólo con Oriana, característica que la señala como la elegida por antonomasia. Para un distinto fin, la imagen que se encuentra en la isla de Malfado junto a la viga constituye para Palmerín un obstáculo para llegar a su meta.

“E Palmerín e los otros vieron una ymagen de cobre qu’estava en la cámara e tenía un cuerno de marfil muy ricamente obrado al cuello e un libro muy pequeño colgado d’él; e tenía aquella ymagen en las manos un arco, puesta una saeta en él que encarava fazia la puerta. Palmerín, que aquello vido, fue espantado e dixo:

—Aunque aquí mucho peligro veo, conviéneme de aver en mi poder aquel libro e aquel cuerno, que sin él no podemos fazer cosa.” (*PdO*, cap. CLV, 539).

El autómatas es similar a aquel del Arco de los Leales Amadores, salvo por el objetivo, la función es la misma: ser guardián de un espacio o de un objeto, como es el caso de la estatua de Malfado; en ambos casos se trata de permitir el acceso sólo a aquel caballero que lo merezca por sus cualidades, Palmerín logra debido a su valentía obtener el libro y el cuerno para desencantar a sus amigos, Amadís accede al lugar por sus virtudes de fiel amante. La máquina obra en función del desafío, está destinada a ser guardián, pero también a elegir al mejor.

Destinado al combate aparece el autómatas en el campo de batalla del emperador de Tartaria, Belianís combatirá a favor de la duquesa de Ysperia contra Atandro y Furiandro, dos caballeros que acusan a la dama de planear la muerte del Gran Tártaro; en medio del lugar se halla Héctor.

“En medio del campo estaua vn bulto de vn cauallero armado de ricas y resplandecientes armas, a guisa de cauallero que quería hazer batalla, tenía en la mano vna muy gruessa lança con vn claro y agudo hierro que de más de dos palmos passaua; en el escudo tenía pintado el mundo assí con vna pequeña cadena atada a los pies de vn cauallero, el qual le tenía encima puesto el pie con vn as letras que dezían: “Flor de la cauallería presente y passda, Héctor, hijo de Príamo”. A par dél estaua vna gruessa coluna de muy fino cristal y en ella vn as letras escritas en lengua rosiana, que assí dezían:

¹⁸⁸ Fogelquist relaciona este episodio de *AdG* con la *Historia troyana en prosa y verso*, en la cual, una de las imágenes de la cámara maravillosa donde Héctor cura sus heridas, toca mejor que nadie en el mundo. *Apud* J.D.FOGELQUIST, *El Amadís y el género de la historia fingida*, 58 y ss.

“La figura del más valeroso cauallero Héctor estará de la forma presente para gloria del gran rey de Tartaria, su verdadero sucesor, hasta tanto que por el verdadero descendiente de su matador sea vencido y sobrado en yqual batalla, trayendo la más verdadera deuisa de sus armas.” (*BdG*, II, cap. XVII, 127-128)

El combate se lleva a cabo, pero Belianís queda atrapado bajo su caballo que había sido herido por Furiandro, en el momento la estatua da muestras de conformidad.

“Pues a esta ora, la estatua que vos diximos de Héctor, que en medio de la plaça estaua, se començó a mouer haziendo muy grandes muestras de plazer, bibrando [*sic*] la lança que en la mano tenía, de suerte que los dos estremos hazía juntar.” (*ibidem*, 130).

La estatua encarna el espíritu heroico de su modelo, haciendo una demostración explícita de su “sentimiento” ante la derrota de su enemigo. Sin embargo, Belianís logra salir de su trampa y dominar a sus adversarios, debido a esto el autómeta responde.

“La estatua que vos diximos mouiéndose más de veynte passos hazia do la batalla se hazía con vna diabólica furia semejante a la de aquel por quien hera regida, le arrojó la temerosa lança que en la mano tenía que acertando en soslayo, rompiéndole toda la parte que del arnés por entre el braço topó auéndole hecho vna pequeña herida en el lado, la lança passó con tanta furia que mucho más de la meytad de ella fue por el suelo hincada quedando retemblando él hasta por de fuera por tanto espacio hasta que la batalla fue fenescida, la diabólica estatua se tornó a su lugar como antes estaua” (*ibidem*, 132).

Paganismo y magia diabólica se unen en este artefacto que se erige en enemigo del príncipe Belianís, sin encarnar las virtudes del guerrero troyano.

“Y antes quel príncipe don Belianís saliesse del campo se llegó adonde la figura del esforçado Héctor estaua y como si biuo estuuiera, le dixo:

—Cierto, esforçado cauallero, mal conforma lo que aquí auéys hecho con las estremadas hazañas que de vos se cuentan.” (*ibidem*, 133- 134)

La estatua es un ejemplo de las antinomias que recorre la obra: Troya-Grecia, que sigue perdurando en la ficción a través de objetos o situaciones mágicas: el bosque de Astorildo, la estatua de Héctor y la tienda de cristal creada por Silfeno, en los tres se plantea la superioridad de unos y otros, pero siempre ensalzando a los héroes de ambos bandos; los héroes troyanos aparecen en el prólogo al libro I de *BdG* como ejemplos a imitar.

“Quien hiziera a los valerosos romanos tan pujantes de coraçón, tan atreuidos en esfuerços, tan valerosos en personas, tan esclarecidos en la moral philosophía, si no tuuieran ante los ojos los troyanos, de quien en las armas y linaje se tenían por sucesores, con aquellas lumbreras de cauallería, Éctor, Troylos, Paris y Deyfebo.” (*ibidem*, I, Prólogo, ii)

Luego del enfrentamiento de Belianís y Héctor, éste muere y su estatua desaparece, culminando el encantamiento de la sabia Belonia (*ibidem*, II, cap. LII, 412). La figura del troyano funciona como enlace entre el encantamiento de Belonia y la tienda de cristal de Silfeno, a través de la inserción de la materia troyana en la obra se borran las fronteras temporales y se enriquece la trama narrativa, pues personajes de la antigüedad clásica se mezclan en las situaciones de los protagonistas de esta historia fingida.

“Creemos que son justamente estos seres provenientes de la materia clásica quienes tienen una función especialísima en el *Belianís de Grecia*: Policena, Héctor, y Aquiles, sobre todo, junto a otros de menor relevancia aquí, como Troylo, Paris o Pirro, son los que, además de contribuir a enriquecer la urdimbre, otorgan a la obra su enigmática atemporalidad.” (Lilia E.F. de Orduna, “Héroes troyanos y griegos en la «Hystoria del magnánimo, valiente e inuencible cauallero don Belianís de Grecia» (Burgos, 1547)”, 559-568)

Con muy diferente finalidad aparece la figura que el rey Arturo tiene en el sitio de reunión de su corte.

“E hizo luego llamar a todos sus letrados y a los grandes de su corte; e hizolos juntar en una cámara, en la cual había una imagen de bulto que tenía tal virtud que en algunos casos de importancia allí se entraban, que si Dios permitía que se hiciese, tendía la imagen el brazo en señal de que quería que se hiciese, y visto aquello luego era concertado lo que entraban a hacer.” (*Baladro*, cap. XXIII, 237)

El mecanismo tiene la función de decidir si el motivo de la reunión es válido o no, en este caso se trata del casamiento de Morgana con el rey Abrián quien había pedido su mano; la figura asiente dicha unión con la extensión del brazo. Como antecedente podría mencionarse en la *LCC* la cámara del emperador que tiene en su interior un objeto que emite juicios, para hacer referencia a solo un ejemplo cercano.

“e delante las syllas estaua vna ymajen que era metida en vn tabernáculo de marfil, pintado con oro e con plata entretallado la más sutil cosa que nunca omne vió, e era fecha en fegura de rrey que está asentado en su sylla, e vna corona de oro con piedras presçiosas e maravillosa mente fecha con su cabeça; e la mano syniestra tenya en cuerdas del manto e las diestra tenía tendida commo en manera que quiere judgar o fazer demanda de alguna cosa (...) Esta ymajen ovieron fecha los sabios antiguos por tal arte, que quando alguno de los veynte e quatro omnes que estauan en las syllas judgauan derecho, tendía la ymajen el braço en señal de otorgamiento, e quando judgauan tuerto encongialo en señal que non otorgaua.” (*LCC*, cap. XXXI, 96-97).

Los hacedores del artefacto se asemejan a aquellos de los libros de caballerías, con la diferencia de que no se los vincula a la magia, sino sólo a la sabiduría, ya que lo sobrenatural en la obra radica en lo maravilloso cristiano.

Con características muy particulares se presenta en los palacios de la ciudad de Tintofl un enviado de Sargia que causa admiración y sorpresa a los presentes.

“Y vieron entrar por la gran sala, tañendo la trompa, un hombre de madera, que todas las coyunturas y nervios del cuerpo se le parecían y, dexando de tañer, cuando se movía le sonavan todas las coyunturas como nuezes en costal (...). El hombre de madera se umilló al rey don Tristán y dióle una carta. Y el rey don Tristán luego entendió que era mensagero de la su amiga Sargia, la gran sabidora, y dixole: “Amigo, seáis bien venido. Y ruégovos mucho que no vos partáis sin mi respuesta.” El hombre de madera abaxó la cabeça para que conociesen que así lo haría, y umillóse y salióse de la sala.” (*TrL*, II, cap. CXL, 583)

Evidentemente lo que aparece es un robot, una especie de androide, que puede moverse casi como un ser humano; para Tristán su origen no es una sorpresa, ya que enseguida sabe de quién proviene. Es muy diferente a los ejemplos vistos hasta ahora, ya que es portador de una misiva de la

maga en la que lo felicita y le recuerda que lo que ella le había predicho ha comenzado a cumplirse. Sargia privilegia con sus procederes mágicos al joven caballero por sus logros, convirtiéndose en el elegido y, por ello es que incluimos al extraño ser en este apartado.

Libros

Los libros mágicos ocupan un papel importante en el universo maravilloso y hacen referencia a un aspecto del quehacer mágico que consiste en su inserción en la tradición escrita, pues durante mucho tiempo ese saber fue principalmente oral, sucediéndose de generación en generación. El poder de un libro, y en especial el aura de misterio que rodea a un libro de magia, se expresa en numerosas leyendas. Los manuscritos mágicos utilizaban frecuentemente escritura cifrada, con la que se procuraba, por un lado, mantener el misterio, como ya se ha anticipado, y, por otro, la protección de los secretos de los charlatanes quienes darían mala fama a la magia (*apud* R. Kieckhefer, *La magia en la Edad Media*, 151-155), constantemente en diversos tratados sobre alquimia, astrología y otras ciencias ocultas se advierte del peligro de que estos saberes caigan en manos erróneas. La magia en general fue patrimonio de toda la sociedad medieval, el conocimiento práctico de conjuros y hechizos estaba al alcance del saber popular, pero a partir de la Baja Edad Media se produce un cambio con las llamadas ciencias ocultas las que sólo pertenecían a unos pocos estudiosos, en primer lugar los eclesiásticos. De esta forma, la magia se consideró en algunos casos simple forma de conocimiento.

En la literatura caballeresca, el libro constituyó un instrumento para establecer jerarquías en el saber mágico. Los episodios que a continuación se examinan corresponden a aventuras en las que la labor del mago y su éxito se relacionan con la manipulación de un libro. En *AdG*, el héroe es vencido por los engaños del encantador Arcaláus quien logra por medio de sus poderes derrotar al caballero en medio de un combate, en su castillo.

“Y poniendo el escudo ante sí entró con él, y alçando la espada por lo ferir perdió la fuerça de todos los miembros y el sentido, y cayó en tierra tal como muerto. Arcaláus dixo:

–No quiero que muráis de otra muerte sino desta.” (*AdG*, I, cap. XVIII, 436)

Las palabras del hechicero tienen un doble sentido: la imposibilidad de vencer a Amadís en legítima lucha y la demostración de su poder en terreno propio; sin embargo, el auxilio no tardará en llegar de la mano de Urganda, la Encantadora. En un curioso rito que rememora ciertas imágenes procesionales apocalípticas, la resurrección del caballero se hará posible con la intervención de dos libros.

“entraron por la puerta del palacio dos donzellas y traían en las manos muchas candelas encendidas, y pusieron dellas a los cantos de la cámara donde Amadis yazía; las dueñas que allí eran no las pudieron fablar ni mudarse de donde estaban; y la una de las donzellas sacó un libro de una arquita que so el sobaco traía y començó a leer por él; y respondíale una boz algunas vezes; y leyendo desta guisa una pieça, al cabo respondiéronle muchas bozes juntas dentro en la cámara, que más parecían de ciento; entonces vieron cómo salía por el suelo de la cámara rodando un libro como que viento lo levasse; y paró a los pies de la donzella; y ella lo tomó y partiólo en cuatro partes, y fuelas quemar en los cantos de la cámara donde las candelas ardían.” (*ibidem*, cap. XIX, 438-439)

El episodio está estructurado como un encantamiento, en el cual la palabra y el gesto producen el resultado deseado; una especie de himnodia mágica completará el ritual.

Los libros señalan el cambio sobre la injerencia que la magia va adquiriendo en el espacio de la cultura y de la sociedad letrada a partir del s. XIII, principalmente en lo que se refiere al primer libro mencionado en el fragmento cuya lectura se lleva a cabo con características semejantes a la de un salmo responsorial y produce la aparición de un segundo libro que es dividido en cuatro y quemado en unas candelas; en esta segunda manifestación, el fuego es un elemento purificador y el libro constituye "uno de los ocho emblemas corrientes chinos, símbolo del poder para alejar a los espíritus malignos" (J.E. Cirlot, *Diccionario de símbolos*, 277); por otro lado el libro sustenta la vida del héroe caballeresco, pues la escritura perdura a través del tiempo (*apud* J.M. Cacho Blecua, *Amadís: heroísmo mítico-cortesano*, 125). Es curioso observar que el primer libro es extraído de una arqueta, la cual refuerza la idea de secreto que entre los que practicaban la magia en la Baja Edad Media existió con respecto a los tratados mágicos, como se ha dicho anteriormente, dichos escritos sólo eran dirigidos a un público muy reducido de iniciados.

La ceremonia implica un acto de resurrección, hecho poco común en esta clase de ficción, sin embargo, el relato tiene asociaciones con el *Evangelio* (*ibidem*, 126). Desde el punto de vista de la magia, los autores medievales no creyeron que la resurrección en manos de brujas y magos fuera posible, sino que concluyeron que los demonios tomaban el lugar de los fallecidos, no obstante, ya se ha visto que la magia en los libros de caballerías está sujeta a los designios de Dios. Sin duda, el libro aparece como fuente de saber y de poder también en manos malvadas como las de la infanta Melia quien había querido secuestrar a Urganda, pero rescatada finalmente por Esplandián (*Sergas*, cap. CX), luego de lo cual Urganda pide a Esplandián unos libros.

"—Mi señor, por vos aquexar mucho en mi socorro, y porque no lo sabíades, dexastes en la cueva desta infanta muchos y muy preciados libros por donde ella obrava. E si por bien lo tuvierdes, no es razón que allí encerrados sean, donde ninguno sino vos sólo sacarlos puede. Pero tanto vos digo que salidos ellos fuera, la cueva quedará de tal manera que sin impedimento alguno todos los que quisieren podrán entrar." (*ibidem*, cap. CXIII, 598)

Finalmente y luego de tener que librar un duro combate, el caballero y sus compañeros logran sacar algunos libros de la cueva, ya que son numerosos (*ibidem*, cap. CXIV, 603-604), Urganda necesita esos libros para su propio crecimiento en el quehacer mágico, de tal manera se deja seducir por la curiosidad y sucumbe al engaño de Melia y el rey Armato.

"E púsose a la parte de Urganda [el rey Armato], assí que la tomaron en medio. E la infanta començóle a mostrar algunas profecías del libro. Mas no tardó mucho que vieron venir por el aire una nube redonda muy oscura, que muy presto los cubrió a todos (...). Entonces la infanta por una parte, y el rey Armato por la otra, asieron tan fuertemente a Urganda que a mal de su grado la metieron en el carro." (*ibidem*, cap. CXX, 635).

Urganda no puede resistir el deseo de mirar los libros antiguos de Melia, por su *curiositas* desmedida recibe el castigo; la maga no puede abstraerse del encanto que suscita el saber; cuando finalmente consiguen someter a Melia, la Encantadora amadisiana emplea uno de los libros para realizar un encantamiento en beneficio de sus protegidos, y resguardarlos del paso del tiempo.

“E saliendo fuera [Urganda] se fue a la huerta y subió en la cumbre de la alta torre, llevando consigo un libro, el cual fue de la gran sabia Medea, y otro de la Donzella Encantadora, y otro de la infanta Melía, y otro de los suyos; (...), leyendo por esos libros, (...) haziendo signos con sus dedos, diziendo muy terribles y espantables palabras.” (*ibidem*, cap. CLXXXIII, 821).

Los libros le proporcionan a Urganda la posibilidad de saber llevar a cabo un encantamiento que resguardará a sus protegidos hasta que sea el momento de restituir “lo que los reyes christianos hoviessen de la Christiandad perdido” (*ibidem*). La magia contribuye a la recuperación de territorio en la guerra contra el infiel, es el instrumento para que la sabidora accione a través de sus libros: conocimiento, palabra y gesto se conjugan para lograr que los monarcas cristianos se preserven de la caducidad por su condición de mortales; tal vez podríamos preguntarnos qué “terribles palabras” habrá pronunciado la Encantadora. Por otra parte, es evidente que Helisabad, hombre de la Iglesia y pretendido autor de la obra, conocía el lenguaje de los encantamientos, señal de que el ámbito eclesiástico estaba al tanto del saber mágico, como ya se anticipó en otro capítulo de este trabajo¹⁸⁹.

El ciclo *PdO-Prim*. contiene en su historia un libro el cual se halla en la isla de Malfado, lugar donde la hechicera homónima había encantado a los compañeros de Palmerín y transformado en animales (*PdO*, cap. LXXIV, 252), la solución estará en manos de un pequeño libro que yace en la torre de la isla, Muça Belín es quien guiará al joven caballero hasta el lugar.

“Mas sabed que en la ysla dexastes el remedio para qu’ellos sean tornados: en subir en aquella torre que vistes cerrada (...) todo este fecho carga sobre vuestra bondad, que yo no puedo desfazer el encantamiento que una vez está fecho por mano de otro.” (*ibidem*, CXXXI, 458-459)

Sólo Palmerín cuenta con las cualidades necesarias para acometer la hazaña, él es el caballero señalado que rescatará a sus compañeros del hechizo de Malfado, obteniendo el libro. Finalmente llega al lugar y se encuentra con el objeto preciado.

“E Palmerín e los otros vieron una ymagen de cobre qu’estava en la cámara e tenía un cuerno de marfil muy ricamente obrado al cuello e un libro muy pequeño colgado d’él.” (*ibidem*, cap. CLV, 539)

El héroe no pertenece al ámbito de los quehaceres mágicos, por lo tanto no estará en sus manos volver a la naturaleza humana a sus amigos, esto lo hará Dulaque, hermano de Muça Belín, por medio del libro, él ha sido instruido acerca de cómo utilizar el volumen. La transformación se produce instantáneamente, todos vuelven a su estado normal, salvo Trineo que ya había sido desencantado en el castillo de los diez padrones (*ibidem*, cap. CXXXIII, 464) allí se encuentra también otro pequeño libro, pero no tendrá ninguna función desencantadora, ya que permanecerá cerrado. El libro de la isla de Malfado está rodeado de varios elementos: una imagen de cobre con un arco y saeta colgados de ella y un cuerno de marfil. Para llegar hasta el ansiado libro, Palmerín deberá pasar por una extraña viga que se mueve peligrosamente. El acceso al deseado volumen resulta difícil y peligroso, sólo un aguerrido caballero podrá conseguirlo; nuevamente el libro está relacionado doblemente con la idea de lo misterioso y lo secreto: su obtención es sólo para aquel que lo merezca por su valentía y sólo podrá emplearlo alguien que esté iniciado en esas lides, la función de Palmerín es la de convocar a sus amigos encantados y la Dulaque, deshacer el hechizo: Palmerín realiza el gesto y Dulaque ejecuta la palabra.

¹⁸⁹ Ver Primera Parte, cap. II.

“E antes qu’él començasse a leer, Palmerín puso la bozina a la boca e començó de tañer muy alto e sua[ve]mente. E a la boz de la bozina todos quantos estavan encantados en la ysla fueron allí juntos (...). Dulaque, que vido que todos eran allí juntos, començó de leer por el libro e sópolo tan bien fazer que no erró cosa de lo que Muça Belín, su hermano, le havia mandado. Así como acabó de leer el encantamiento, todos fueron desencantados.” (*ibidem*, cap. CLV, 540-541).

El mismo libro ayuda a Mayortes, el Gran Can, hermano del gigante Gataru, cuya historia también se relaciona con los hechizos de la Isla de Malfado, ya que allí es transformado en animal. Mayortes será el fiel perro de don Duardos (*Prim.I*, cap. LXX, 321-322). A pesar de su estado puede contar algo de su desventura, ya que podrá ser desencantado provisoriamente por la espada mágica de don Duardos (*ibidem*, II, cap. CLV, 731) El volumen está en poder del emperador Palmerín y será el Cauallero de la Ysla Cerrada quien lo emplee para desencantar al caballero.

“Mayortes pidió por merced a don Duardos que luego otro día de mañana rogasse al Cauallero de la Ysla Cerrada que lo desencantasse, él le dixo que así se haría e Mayortes, como fue de día, luego se vino a palacio y él y don Duardos rogaron al Cauallero de la Ysla Cerrada que lo pusiesse por obra y embiaron a pedir el libro al emperador y él se lo mandó dar luego de buena voluntad y como el libro fue en poder del cauallero, Mayortes dexó el espada y tornose tal como solía, el cauallero leyó por el libro e como era tan gran sabidor supo muy bien desfazer el encantamiento e Mayortes fue desencantado e tornado hombre.”(*ibidem*, cap. CXCIV, 911)

Mayortes recupera su forma humana y volverá a combatir como uno de los mejores caballeros (*ibidem*, cap. CXVIII-CXCIX), luego contraerá matrimonio con la infanta Campora (*ibidem*, cap. CXCIX, 926).

En *BdG* los caballeros han caído en una trampa tendida por el sabio Silfeno, el sitio es un castillo y la situación se desarrolla en una de las salas del lugar donde un anciano manipula un libro.

“y como viesse el estrago que passaua, sacandó vn libro pequeño que en la manga traía leyó por el pequeño espacio, mas apenas acabó de leer quando don Contumeliano y Periano vinieron al suelo tales como muertos, no menos que ellos cayeron Arsileo y el duque Armindos de Tebas y don Brianel.” (*BdG*, II, cap. LIV, 430).

Esta vez, contrariamente a aquella de *AdG*, el libro funcionará como anulador de las voluntades de los caballeros hasta el desvanecimiento, al igual que en el texto amadisiano, las virtudes de los personajes sólo pueden ser vencidas a través de medios mágicos, humanamente son invencibles; las espadas mágicas devolverán la conciencia a los caballeros (*ibidem*, 433).

Tal vez la aparición del libro en los encantamientos de estas obras signifique la pérdida de una especie de primitivismo que parecía tener el conocimiento mágico, legitimándolo con un libro que implicaba mayor disciplina y un ámbito más reducido, de hecho la magia pasó a tener cierta importancia en las universidades, ya que en dichos claustros se formaron individuos que pudieron aprender las denominadas ciencias ocultas, aunque éstas no pertenecieran al plan formal de estudio.

La intervención del libro en estas páginas marca una evolución en el tratamiento de la magia de los libros de caballerías, anteriormente mencionamos que los encantadores habían evolucionado en su conformación: de ser casi hadas devinieron en sabios, hombres o mujeres que habían aprendido el arte de la magia, quizás habría que pensar en que la aparición de un volumen junto con la característica

mencionada sea el resultado de una especie de proceso de legitimación de la magia, que comienza en la Baja Edad Media y continua durante el Renacimiento (*apud* Christoph Daxelmüller, *Historia social de la magia*, 135-140, 239-315), a pesar de los procesos por brujería.

Brebajes y recipientes

El caballero se ve frecuentemente asediado por situaciones que sobrepasan su voluntad y su fidelidad, encantado por sustancias de origen mágico, acepta los favores de otra dama que no es la de su corazón; el efecto de la poción ha quebrantado su ánimo y queda sometido a los avatares de las consecuencias que puedan surgir de la aventura. Existen en el *roman courtois* dos situaciones paradigmáticas que han sido imitadas en los libros aquí estudiados. Una de ellas es aquella en la que el héroe, elegido por sus virtudes, será el que conciba al caballero esperado, mejor que su padre; es el caso de la concepción de Galaz, hijo de Lanzarote. Solamente por medio de un brebaje podrán conducir al caballero hacia el lecho con la hija del rey Pelés; Brisane, el ama de la doncella, lo preparará.

“He preparado un brebaje que le daré, y cuando haya bebido y su poder haya subido al cerebro hará según mi voluntad y así podrá ocurrir lo que vamos buscando.” (*Lanzarote del Lago*, V, cap. CXLIX, 1370)

La poción es el vehículo por el cual Lanzarote realiza lo que el rey Pelés y toda una tradición profética habían buscado, no existe otra manera, sino la mágica, a través de un preparado con el que el caballero crea yacer con su amada Ginebra; el caballero entra en un estado de aniquilamiento de la voluntad y de la razón momentáneo. Dentro de esta clase de aventuras se halla la de Palmerín de Olivia y la reina de Tarsis.

“E como fue tiempo, las mesas fueron puesta para cenar, e las donzellas de la Reyna servían delante de Palmerín e de Olorique, e la una d’ellas tenía cargo de les dar de beber e dávalas a beber de un vino a ambos a dos, confacionado con muchas cosas (...). E no fue acabada la cena quando ambos a dos los tomó muy gran sueño tanto que no se podían valer (...). E Palmerín estava fuera de todo su sentido e como sentió los abraçados de la Reyna no los desechó mas antes dormió con ella, no sabiendo lo que fazía.” (*PdO*, cap.XCV, 307-308)

En el texto se indica que el líquido está “confacionado con muchas cosas”, pero no se especifica cuáles sean. Contrariamente, estas pociones no tienen la función de *filocaptio* como podrían ser los filtros, sino que se emplean para anular la voluntad del caballero; con Lanzarote podría pensarse en un alucinógeno y con Palmerín, en un somnífero. En el laboratorio de Celestina se halla cerebro de asno el cual se emplea para aturdir al amante, ingrediente que bien podría estar en la preparación de Palmerín (Fernando de Rojas, *La Celestina*, 112, n. 69). En el *PdO* se menciona el vocablo “brebaje”, al igual que en la versión española del *Tristán*, de 1534. La segunda intervención de una poción mágica se acerca a lo que en el *roman courtois* es un filtro, situación que se describe en los amores entre Tristán e Iseo (*TrL*, I, cap.XXII, 161-162); contrariamente en *Prim*. el poder lo tiene la copa y no el brebaje, Don Duardos desea el amor de Flérida.

“—Ruégovos, mi señora, que me digáys si aquel gran sabidor, que tanto supo de mi fazienda sin conocerme, si vos dixo si yo auía de cobrar aquella que tan fieramente me hirió.

—Yo os digo—dixo la infanta—que vos seréys guarido della, que él me lo dixo, y avn diome tal cosa que vos diesse que auiéndola ella en su poder vos ame afincadamente (...). La infanta le truxo vna copa de oro guarnida con piedras preciosas e dixole:

—Sabed, buen señor, que, si la infanta Flérida beue del agua por esta copa quella os amará de allí adelante muy de coraçón, que Osmaquín¹⁹⁰ la dexó que vos la diesse.” (*Prim.*, I, cap. XCV, 433)

La copa hecha por el sabidor Osmaquín será el instrumento por el cual don Duardos conseguirá el amor de la doncella, pues ella bebe con dicho objeto.

“La ynfanta tomó la copa e mucho la preció porque era de muy rica lauor e mandó a Artada que le diesse a beuer con ella e gela guardase y ella lo fizo e así como Flérida beuió con ella sintió vn ardor muy grande en su coraçón e miró a don Duardos, que antella estaua, e pareciole tan fermoso como jamás ella otro ouiesse visto e no de la manera que él estaua antella, mas como si estuuiera vestido tan ricamente como a él le conuenía e paresciole que veya ante sí el más preciado cauallero que auía en el mundo e mirándolo muy afincadamente con esta voluntad començolo de amar muy demasiadamente y ella se sintió tal que no sabía de sí parte.” (*ibidem*, cap. C, 455).

Flérida queda absolutamente sometida al amor de don Duardos, su voluntad ha sido capturada como el caballero lo había deseado, la *filocaptio* se ha llevado a cabo sin filtros mágicos, sino por medio de una copa, variación del motivo tristaniano. Es claro que las virtudes de los protagonistas de estas obras sólo pueden ser revertidas a través de la magia, sin tener ellos alguna responsabilidad de sus actos.

Estos objetos, productos del quehacer mágico, son generadores de conocimiento y búsqueda de los seres que harán posible la culminación de las aventuras, con ellos el relato principal se desgaja en un abanico de posibles narrativos, caminos donde lo maravilloso mágico instala el desafío acompañado siempre de historias sobre promesas, pruebas y también traiciones, y el caballero más virtuoso será el que deshaga el encantamiento, revirtiendo el destino de los condenados o cumpliendo aquel mandato de los grandes sabidores.

Terapéuticos y salvíficos

Los elementos terapéuticos son aquellos que permiten aliviar la salud de caballeros y damas cuando la situación así lo requiere. La creencia en piedras que curasen las heridas (Alfonso X, *Lapidario*) o partes de animales fantásticos que contrarrestasen el veneno, como el unicornio, (Odell Shepard, *Leyendas del unicornio*, 167) era corriente durante la Edad Media y el Renacimiento; la denominada magia natural regía generalmente estas correspondencias ocultas de la Naturaleza¹⁹¹, las pociones confeccionadas por los encantadores salvaban las vidas de los caballeros moribundos.

¹⁹⁰ En la *Tragicomedia de don Duardos*, la copa es obra de las hadas. GIL VICENTE, *Tragicomedia de don Duardos*, vv.496-498.

¹⁹¹ Ver Primera Parte, cap. II.

Anillos

El anillo, símbolo de alianza y de continuidad, aísla del mundo exterior a aquellas personas que lo llevan¹⁹². En el plano esotérico, el anillo posee poderes mágicos, protege los sitios que conservan un tesoro o un secreto; en este sentido el anillo actúa como un talismán, habiendo uno de los talismanes más usados en la antigüedad.

“los objetos, hechos de cualquier material, a los que se atribuían propiedades benéficas o nocivas, que habían sido preparados mediante determinadas ceremonias, con las que pretendían infundir en ellas fuerzas procedentes de los astros, inscribiendo en los mismos determinadas figuras.” (Cardona Planas, “Los talismanes y la patología medieval”, 52-69)¹⁹³

Es claro que en la construcción de estos objetos se debía tener en cuenta no sólo el material, sino también la influencia de los astros. Muy conocida es la incidencia que la Astrología y la Alquimia tuvieron en determinadas épocas, durante la Edad Media y el Renacimiento ambas disciplinas fueron incluidas dentro de la denominada magia natural, sobre todo considerando las premisas del neoplatonismo (*apud* C. Daxelmüller, *Historia social de la magia*, 60-72)¹⁹⁴. Como talismán, el anillo es uno de los más eficaces vehículos para conducir cualquier clase de hechizo. Los antiguos señalaban que el anillo debía ser colocado en el dedo llamado corazón porque desde allí parte una vena que va directamente a ese órgano.

“El anillo debe ser puesto en el dedo llamado medico, que es cerca del merguellite, porque se falla que de aquel dedo procede una vena de sangre que va del dicho dedo fasta el corazón.” (Alonso de Toledo, *Inventionario*, fol. 19 r.)¹⁹⁵

Desde la Prehistoria el corazón se consideró como centro vital fundamentalísimo, en él comienzan las desdichas y las alegrías, enfermedades y tristezas, creencia muy arraigada en las culturas orientales, especialmente en el mundo árabe (*apud* J. Sanz Hermida, “La función mágica del anillo en el *Amadís de Gaula*”, 936).

En la literatura que estudiamos, el anillo mágico tiene función terapéutica y la de ser heridor de amor (*ibidem*, 937)); en primer lugar se examina *AdG* en el cual existen varios anillos, son un total de siete, de los cuales dos tienen función mágica (*ibidem*, 933). Uno de ellos recibe Amadís de manos de Leonorina, hija del emperador de Constantinopla, para contrarrestar su atrevimiento al querer saber quién sea la amada del caballero. Anteriormente la doncella le había otorgado una corona adornada con piedras preciosas (*AdG*, III, cap. LXXIV, 1166), objeto que devuelve Amadís a Leonorina por considerarla la más hermosa. El anillo comparte una piedra que existe en dicha corona.

“Y tomando el anillo vio que era el más fermoso y más estraño que él nunca viera, ni en el mundo había sino la otra piedra que en la corona quedava. Y estándolo assí mirando el Cavallero de la Verde Spada, dixo el Emperador:

—Quiero que sepáis de dónde vino esta piedra. Ya vedes cómo la meitad della es el más fino y ardiente rubí que se nunca vio, y la otra media es rubí blanco, que por ventura nunca lo vistes, que mucho más fermoso es y máspreciado que el bermejo, y el anillo de una esmeralda que a duro otra tal en gran parte se fallaría. Agora sabed que Apolidón, aquel que por el mundo tanto sonado es, fue mi abuelo; no sé si lo oíste assí. (*ibidem*, 1169)

¹⁹² El anillo es considerado en algunos pueblos como traba espiritual, ya que no permite que el alma salga del cuerpo una vez muerto, su estructura circular lo estaría impidiendo. *Apud* J. FRAZER, ob. cit., 289.

¹⁹³ *Apud* JACOBO SANZ HERMIDA, “La función mágica del anillo en el *Amadís de Gaula*”, 934.

¹⁹⁴ Ver Primera Parte, cap. II.

¹⁹⁵ *Apud* *AdG*, ed. JMCB, 771, n. 29.

La calificación del anillo es la de ser "fermoso y estraño", este último adjetivo tiene en sí connotaciones que explican que el objeto es fuera de lo común, además de estar vinculado con el mago Apolidón, el emperador relata cómo fue partida la esmeralda.

"Pues aquel Apolidón, mi abuelo que vos digo, seyendo señor deste imperio, embióle Felipanos, que a la sazón rey de Judea era, doze coronas muy ricas y de grandes precios; y ahunque en todas ellas venían grandes perlas y piedras preciosas, en aquella que a mi fija distes venía esta piedra que era toda una. Pues viendo Apolidón ser esta corona por causa de la piedra más hermosa, diola a Grimanesa mi abuela; y ella, porque Apolidón oviesse su parte, mandó a un maestro que la partiesse y fiziesse de la mitad ese anillo; y dándole Apolidón, quedóle la otra media en aquella corona como veis; assí que esse anillo por amor fue partido y por él fue dado."(*ibidem.*, 1170-1171)

Los colores de las piedras que van engarzadas en el anillo son aquellos que caracterizarán a Esplandián, los hallamos en la espada que encuentra su padre Amadís en la Peña de la Doncella Encantadora (*AdG*, IV, cap. CXXX, 1707), el anillo será el que inicie los amores entre Esplandián y Leonorina, además de que servirá para que la doncella conozca al caballero. El *Lapidario* alfonsí se refiere a la esmeralda como:

"Esmeralda a nombre la quarta piedra de Iupiter. Et su uertud es atal, que, el que la touiere consigo seyendo Iupiter en la tercera faz de Tauro, et en bon catamiento de Uenus, será mucho amado delas mugieres." (Alfonso X, *Lapidario*, 193)

La astrología indica cómo la esmeralda en tales circunstancias propiciará el amor, Cornelio Agripa manifiesta que es una piedra dependiente de Venus (*apud* J. Sanz Hermida, "La función mágica del anillo en el *Amadís de Gaula*", 939), de esta manera se observa cómo esta piedra está vinculada al amor y los colores del anillo, relacionados con Esplandián y Leonorina. La doncella Carmela es enviada a Constantinopla por Esplandián con el anillo que Leonorina le diera a Amadís y éste le promete que un mejor caballero vendrá a servirla, pensando en su hermano Galaor (*AdG*, III, cap. LXXIV, 1176). La mensajera le referirá a solas el mensaje de su señor y luego le dará el anillo.

"Y porque tú, muy alta princesa, más cierta seas, toma esta joya que con tanta voluntad diste a aquel que en persona servir no te puede, que a otro más hermoso y más esforçado que es él en cumplimiento de su palabra te quiso embiar.

Estonces le dio el anillo que ya oíste, diciendo:

—Este fue quitado de la mano de aquel mi señor, del dedo que al corazón penetra; que encontrándose los amorosos rayos del uno y del otro por se buscar las encendidas llamas, con algún descanso passavan; mas sin él quedando augmentadas en mayor cantidad, en gran tribulación queda." (*Sergas*, cap. XXXVII, 291)

Es evidente que la denominada magia del corazón (*apud* Menéndez y Pelayo, *Historia de los Heterodoxos Españoles*, I, 270-309) opera en ambos jóvenes, el anillo es el símbolo del mundo amoroso que se ha construido entre Leonorina y Esplandián, el objeto devenido en talismán ocasiona la *filocaptio* que tiene, como se ha visto, una explicación que pretende ser científica. El anillo viene acompañado con el relato de las aventuras de joven caballero, toda la situación está conformada para que la doncella se enamore del hijo de Amadís.

“Leonorina, que a todo esto presente era, estava como tollida, con una alegría, no como aquellas que mucha risa y plazer an, mas de tal manera y tan nueva para ella que con muy grande angustia y no menos congoxa su plazer se mezclava; començado ya el cruel amor, lançando sus encubiertas saetas en el corazón inocente y libre para le poner en aquella subjeción que al otro, siendo en la mesma libertad, avia puesto.” (*ibidem*, 296)

Nuevamente se hace referencia a las “flechas” del amor, un sentimiento que despierta angustia y congoja en ambos actores. La princesa despide a la doncella Carmela dándole una joya para Esplandián (*ibidem*, cap. XXXIX, 304).

De la mano del angustiado sueño de Gridonia se hace presente el Caballero de la Isla Cerrada quien le da a la dama un anillo para confirmar sus mensajes anticipatorios.

“pidos por merced que tomeýs este anillo que es de gran virtud porque conozcaýs que no es vano lo que auéys oýdo de mí.

Y el viejo sacó vn anillo con vna rica esmeralda e diola a Gridonia y ella lo tomó.” (*Prim.*, II, cap. CXXXVII, 640).

En esta ocasión la esmeralda aparece otra vez relacionada con el terreno amoroso, pues el mago profetiza que a pesar de algunos contratiempos, sus amores finalmente tendrán buen fin. El anillo se caracteriza por ser “estrañamente fermoso” y “de gran virtud”, pero no se especifica cuál sea; probablemente sus cualidades radiquen en facilitar la unión entre la doncella y el caballero.

Desde otro aspecto, el anillo resulta una protección contra los males de los mismos magos. En *AdG*, Urganda les da a los protagonistas, Oriana y Amadís, sendos objetos para defenderse de Arcaláus el Encantador.

“Y porque vos, mi señor Amadís, tenéis aquí preso a[quel] malo y de malas obrás Arcaláus, que se llama el Encantador, y con su mala sabiduría, que nunca fue sino para dañar, vos podría empecer, tomad estos dos anillos; uno será vuestro y otro de Oriana, que mientras en las manos los traxerdes ninguna cosa que por él se haga vos podrá empecer, ni otro alguno de vuestra compañía, ni sus encantamientos ternán fuerça ninguna mientras preso lo tuvierdes. (*AdG*, IV, cap. CXXXVI, 1634)

Los objetos protectores se incluyen en este apartado pues, de alguna manera, permiten que la salud de aquellos que lo portan permanezca intacta, inclusive su vida, como le ha ocurrido a Yvain con el anillo que le diera Laudine, cuya piedra contiene las siguientes virtudes.

“Os revelaré, sin rodeos, cuál es la naturaleza de su piedra: ningún amante fiel y leal que lo lleve será hecho prisionero ni perderá sangre ni le ocurrirá mal alguno; quien lo lleva y lo aprecia tiernamente le hace acordarse de su dama y se vuelve más duro que el hierro.” (Ch. de Troyes, *El caballero del león*, 75)

Como se observa, la materia artúrica en lo que se relaciona con la literatura caballeresca ya empleaba el anillo como objeto de defensa contra situaciones que podrían dañar al caballero, sin embargo, este objeto contiene las virtudes con la condición de que el amante sea fiel y leal, por esto Lunette, mensajera de su señora, quita el anillo a Yvain por haber faltado a su promesa (*ibidem*, 78), la protección desaparece pues el caballero no se ha mantenido fiel al mandato de su amada (*ibidem*, 77). En el caso de *AdG*, los anillos no permitirán que fuerza maligna alguna se introduzca en ese

mundo armónico y les haga daño a los caballeros y damas que se destacan por sus cualidades; Yvain, por el contrario, no ha demostrado ser confiable, no hay mérito en el caballero.

La fidelidad de Palmerín de Olivia merece que una dueña agradecida le regale dos anillos confeccionados por las artes mágicas de su hermana.

“la dueña sacó dos anillos, los más ricos que fallarse se podrían, y eran estremados el uno del otro. La dueña tomó el uno d’ellos e dixo a Palmerín:

—Buen señor, éste daréis vos aquella que vos ama e, trayéndolo ella consigo siempre, vos amaré más y esforçará su coraçón a sofrir las cuytas que por vos passa e passará.

(...) [la dueña] le dio el otro anillo e díxole:

—Éste daréis vos aquella donzella qu’es amada e dezilde que jamás de sí lo aparte, porque este anillo es de gran virtud: que sepa que mientras ella lo traxere no podrá ser forçada contra su voluntad, que jamás será cayda de su grande honrra. Y estos anillos me dexó mi hermana, que vos diesse, qu’ella los fizo fazer por el su gran fazer.” (*PdO*, cap. LXV, 219)

Los anillos no se describen, sólo se explica la virtud que tienen. Palmerín atraerá el amor de Agriola para Trineo, su amigo, a través del anillo que le fuera dado; sin embargo, el regalo va acompañado de palabras que disuaden a la doncella (*ibidem*, cap. LXX, 240) y verdaderamente la protegerá de los asedios de Olimael, caballero del Gran Turco.

“Él [Olimael] tomóla un día, de que vido que no le aprovechava nada sus falagos, e quisóla forçar; y ella començó de llamar a Dios e a Santa María que la valiesse, e luego Olimael començó de temblar tan fuertemente que pensó de ser muerto, de manera que la ovo de dexar. Agriola, aunqu’estava muy cuytada, lo sintió; mucho fue consolada porque luego pensó que aquella virtud venía de la sortija que Palmerín le avía dado, e dio gracias a Dios e precióla mucho e guardóla lo mejor que pudo porque no se la fallassen.” (*ibidem*, cap. LXXV, 253)

Ciertamente queda en duda si la ayuda fue de Dios o del anillo o de ambos, aunque se ha mencionado frecuentemente la dependencia que existe entre los magos y Dios; los objetos parecieran presentar cierta ambigüedad en este aspecto, sin embargo, en muchos casos los poderes que en ellos existen dependen también de las condiciones de quienes los lleven. La protección contra los encantamientos también puede ser concretizada a través del anillo; Trineo obtiene el suyo luego de que la aventura del castillo de los diez padrones fuera acabada.

“Vos, Trineo, tomaréys el anillo porque vos no acaesca lo que vos ha acaescido, que de gran virtud es.” (*ibidem*, cap. CXXXIII, 466)

Recuérdese que Trineo había recuperado su forma humana luego de entrar en el palacio, no obstante no tendrá necesidad de emplear dicho objeto.

Cirongilio de Tracia llega como el Caballero del Lago a una curiosa tienda en la que encuentra una sortija de oro con señaladas cualidades, que le deja en la tienda la sabia Elotea.

“es en sí de tanta virtud que entre tanto que contigo la truxeres ningún encantamento te podrá nuzir, y por grandes y crueles heridas que tengas a la ora que con ella las tocares la sangre será restañada.” (*CdT*, cap. XXVII, 102).

Además de ser un talismán contra los encantamientos, su contacto impide que el herido se desangre, dos cualidades que no se relacionan con el tema amoroso, pero sí con aquello que se vincula

con lo físico y corporal, es decir es un anillo-talisman con poderes terapéuticos. El *Lapidario* alfonsí menciona una piedra que tiene la propiedad de restañar la sangre¹⁹⁶.

“Del catorzeno grado del signo de Tauro es la piedra aque llaman piedra de baran. Es fallada en algunos logares de Affrica en mineras que ay della (...). De color es parda, et en algunas dellas fallan uenas que semeian al oro, et otras ala plata, mas pero las meiores della son aquellas que an color de oro, mayor uertud muestran. De su natura es fría et seca. Et a tal proprietat que si la colgaren sobre llaga o ferida de que salga sangre, estanca la luego.” (*Lapidario*, 46)

Cirongilio logra acabar esta aventura (*ibidem*, 100-101) y el lugar donde estaba la sortija desaparece cuando el héroe se apodera de ella (*ibidem*, 102), sin embargo este presente no reaparece en la obra; hacia el final del relato la infanta Palingea da a Cirongilio y a Alcís sendas sortijas las cuales tienen la propiedad de metamorfosarlos para así no ser reconocidos (*ibidem*, IV, cap. XXII, 441).

En otra faceta de la protección, la sabia Belonia advierte a Belianís sobre el riesgo que corre Florisbella debido a que el mago Frístón ha urdido la manera de secuestrarla y sólo el anillo del emperador Bandenazar puede resguardar a la princesa.

“cumple que ella aya aquel anillo en su poder para que esto pueda ser remediado.” (*BdG*, I, cap. XL, 228)

Belianís logra vencer todos los obstáculos y llega donde yace el emperador muerto.

“y mirando por el anillo que le dixeran, vio que en vn dedo de la mano derecha le traía puesto y sacándosele le començó a mirar, que jamás viera otra cosa más rica, que tenía vna pequeña piedra de vn carbunçlo que daua de sí tal resplandor como quatro hachas encendidas dar pudieran, mas apenas el anillo le vuo sacado quando a la par de sí vio vn sepulcro.” (*ibidem*, cap. XLI, 235)

Se denomina carbunçlo al rubí (*apud* Alfonso X, *Lapidario*, ver “carbonçlo”, 250), por ello su brillo es tan intenso “como quatro hachas encendidas”, dicha piedra ya se ha visto asociada a otro caballero, Espalndián. Las virtudes de la piedra y su ascendencia astrológica son mencionadas en el *Lapidario*.

“[R]obi es piedra que, magar es toda del Sol, a en ella muy grand parte Uenus. Ende qui esta piedra touiere consigo en hora de Uenus, seyendo ella en su exaltation et en su ascenden<de>t, et catada de Iupiter de bon catamiento, será amado et bien quisto delos omnes, et diran bien del.” (Alfonso X, *Lapidario*, 196)

Indudablemente el rubí simboliza el reconocimiento de los pares y la fama; asociados a Espalndián y a Belianís la piedra también es un instrumento de la *filocaptio* y protección, respectivamente, aunque en Belianís ese anillo no sólo lo conducirá a una peligrosa aventura, sino también a conocer personalmente a Florisbella, de alguna manera, ambos hechos están relacionados con el amor.

Vinculado a la actividad profética, el Cauallero de la Rosa tiene noticia de una sortija que está en poder del emperador Grefol.

¹⁹⁶ En el *BdG* se menciona un joyel con piedras que tienen el poder de restañar la sangre el cual pertenece a Policena. *BdG*, II, cap. IX, 69.

“y tiene vn anillo hecho por tal manera que, quanto contra él se ordena, luego que lo mete en la boca le es reuelado y con esto ha podido proueer con tiempo en grandes cosas y conjuraciones que contra él se han fecho.” (*Clar.*, cap. XLIX, 231)

Curiosamente, el objeto cumple la función de oráculo, sin embargo también protege al emperador de posibles estrategias para dañarlo; ha sido hecho por medio de los poderes de Crispia, “vna religiosa de la orden de Baco (...) es vna de las personas que oy más saben en el mundo en nuestro arte [la nigromancia], la qual ha hecho tan doto al emperador que casi sabe tanto como ella” (*ibidem*). Para contrarrestar los efectos del objeto mencionado, los monjes han hecho dos sortijas que impiden la actividad profética del espejo y de la sortija del emperador.

“—Cauallero, nosotros vamos a nuestro aposento y para que durmáys más descansado, ved aquí vna sortija que todos auemos hecho, la qual es la que teníe el emperador, vuestro tío y, desde aquesta ora que es fecha, ha priuado de la virtud a la suya y la tiene aquésta apropiada en sí. Y veys aquí otra sortija que tiene tal propiedad que si en despertando cada vn día, dentro de vna ora después que recordáredes, la ponéys a par de essa otra en el mismo dedo que essotra truxéredes, no podrá el emperador, avnque se mire en el espejo que tiene, conosçer lo que aquel día le ouiere de venir.” (*Clar.*, cap. XLIX, 234)

Las sortijas protegerán al caballero cuando llegue a Secilia a cumplir con lo que se le ha pedido, ya que gracias a la virtud de las mismas, el emperador Grefol no puede saber lo que se esté urdiendo (*ibidem*, cap. LI, 240). En la intervención de estos objetos de uso personal y casi privado pueden observarse las siguientes funciones: **talismán**: protegen al caballero o a la dama de alguna fuerza nociva. Se encuentran en la mayoría de los libros que aquí se examinan; **filocaptio**: contribuyen a la relación amorosa entre el caballero y la dama, *AdG -Sergas y PdO*; **oracular**: intervienen como vehículos de la actividad profética, *Clar*.

El anillo es un elemento importante a la hora de resolver problemáticas individuales que pertenecen casi exclusivamente a los protagonistas, se insertan en su intimidad para salvaguardar sus personas, extienden la acción del mago, son objetos que ayudan al encantador a prolongar su efectividad en el momento de necesitarla frente a sus protegidos.

Ungüentos y confaciones

Los preparados mágicos también solucionan problemas terapéuticos que van desde una herida física hasta un desvarío mental, los encantadores proporcionan estas pociones y salvan las vidas de sus protegidos. En la lista de estos brebajes están los unguentos y las confaciones, el primero es una especie de crema que se expande sobre la herida; el segundo, un líquido para beber¹⁹⁷. Galaor recibe un preparado con el que sus llagas sanarán de manos de una doncella de Urganda.

“Estonces le puso en las llagas aquel unguento tan sabroso, que la hinchazón y dolor fue luego amansado, de guisa que muy holgado se falló.” (*AdG*, II, cap. LIX, 835).

La sabia Belonia recurre a una confación que sanará al emperador Belanio de una especie de locura momentánea, debido a las heridas en la cabeza.

¹⁹⁷ “Confación: preparado, medicamento compuesto de varias sustancias”. JERÓNIMO FERNANDEZ, *Belianis de Grecia*, I, cap. IX, 46, n.57.

“E sacando vna redomica que dentro vna caxa traía, sacó della vna confación tan olorosa quel emperador y quantos allí auía fueron muy conortados e tomándola en la mano, sin ningún recelo, la beuió toda e a la ora se sintió tan sano, como si mal ni herida alguna ouiera tenido.” (*BdG*, I, cap. IX, 46)

Belanio bebe este preparado para recuperar su salud mental, por medio de los dos ejemplos se diferencian la “buxeta” de la “redomica”, una se refiere a una caja y la otra es un envase pequeño para líquidos. Para el mismo fin es la poción hecha por los saberes del sabio Silfeno, en un primer momento se emplea para restablecer a los caballeros que han tenido un duro combate.

“El príncipe don Belianís, pesándole del extremo en que Arriobarzano estaua, tomó prestamente el caualllo y desatando lo que en el arzón estaua vio un pequeño barril de oro y boluiéndose para don Arriobarzano quedara, como la sed aquella ora, mucho le aquexasse, lo puso a la boca pensando que alguna agua en él viniessse, aunque apenas beuió vn trago quando se sintió de todo punto tan sano de sus heridas como si mal alguno no vuiera pasado.” (*ibidem*, II, cap. XXVII, 206).

Inmediatamente, Belianís alaba los efectos de tal “agua” que luego da a Arriobarzano, pero el caballero no responde al respecto y sólo se limita a agradecerle la ayuda prestada, manteniendo el secreto de tal medicina. En otra oportunidad, Belianís y Periano están desagrándose a consecuencia de las heridas del enfrentamiento que han tenido, debido a que el primero reconoce su espada en poder del segundo. Arriobarzano mismo les da de beber el líquido mágico.

“viendo la mucha sangre que del príncipe don Belianís y Periano yua, se llegó a ellos suplicándoles que pues asaz de tiempo les quedaua para fenecer su batalla, que no diessen causa a que sin se poder defender por sólo acabar de desangrarse muriessen, por tanto que le rogaua beuiessen del licor de aquel barril que él consigo traía, para que ayudando aquellos caualleros que las vidas les dieran, pudiessen después acabar su porfiosa batalla. Y siendo por ello hecho, a ruego del príncipe Ariobarzano, quedaron de todo punto sanos de sus heridas.” (*ibidem*, 213).

En este caso se denomina al líquido “licor”, pues Arriobarzano sabe en qué consiste, Belianís reconoce que es “medicina” por sus efectos. A través del fragmento citado puede observarse que el licor detiene la sangre; por ello es que, a pesar de los deseos de Silfeno, la princesa Imperia se lo proporcionará a Belianís quien está a punto de morir.

“Pues como junto a la cama llegaron, donde el príncipe don Belianís estaua, halláronle que nunca le auían podido restañar la sangre y aunque con los remedios que le hizieran boluiera en su acuerdo, no conocía persona alguna: estaua ya de tal color como aquellos que el alma de las carnes es apartada andándosele por despedir; tenía los sus hermosos dientes vnos con otros tan apretados que con gran dificultad fuera nadie parte para se los abrir; las extremidades de su cuerpo tan frías como suelen estar las aguas por el mes de henero cuyas corrientes a ninguna parte se muestran proceder; tenía sus hermosos cabellos con la agonía derramados por sus espaldas (...) luego la linda princesa le puso a la boca aquel barril y haciéndole dél beuer quanto dos tragos, a la ora quedó tan libre de sus heridas como si por él mal alguno no vuiera pasado.” (*ibidem*, cap. XXXVII, 277-278)

La descripción del estado del caballero es de un realismo inusual en estos libros que, en general, concentran sus detalles en las batallas y combates. Posiblemente, tal detallismo sea para resaltar el poder terapéutico del licor y del mago quien por el enojo que le había causado la acción de

Imperia, destruye el "bálsamo" (*ibidem*, 280). Progresivamente el brebaje de Silfeno adquiere diferentes denominaciones: **agua**: desconocimiento sobre qué sea el líquido; **medicina**: restauración física instantánea; **licor**: detención de desangramiento; **bálsamo**: alivio del herido.

Los nombres varían de acuerdo con la información experimental que se obtiene de la poción de Silfeno, luego el sabio la destruirá; por otra parte ha servido para salvar "la flor de la cauallería del mundo" y ya no será necesaria.

Como instrumento de seguridad, el agua del gigante Epaminón se empleará para ocultar la identidad de Polístrato quien se dirige a Borea a relatar que Cirongilio está vivo, el agua cambiará la identidad del caballero, como hiciera Merlín con Uterpendragón, como ya se ha visto anteriormente¹⁹⁸.

"—Buen señor, en mi poder es un agua hecha por mis artes, para esta necesidad obrada, con la cual si Polístrato se lavare podrá ir en cabo del mundo sin que persona le conosca sino quien él quisiere." (*CdT*, IV, cap. X, 414)

Polístrato logra su cometido y la reina Cirongilia recupera su trono de manos del malvado Garadel aquel que había enviado matar a Cirongilio (*ibidem*, I, cap. IV, 18). En este caso, el líquido mágico protege al caballero de cualquier reconocimiento de la gente de Garadel, por ello queda a salvo su vida.

Los líquidos y pociones mágicas salvan las vidas de los protagonistas de estas obras, ya sea por sanar sus heridas o para protegerlos de posibles ataques y poder así alcanzar el éxito.

Los objetos mágicos allanan el camino del caballero andante otorgándole el auxilio que necesita o privándole del triunfo; estos provienen de seres que accionan en el avatar caballeresco, los magos, por lo tanto podrán cambiar el final de la aventura, siendo propicios o nocivos.

¹⁹⁸ Ver Tercera Parte, cap. I.

Capítulo VI

El papel de la fortuna en el ámbito de lo maravilloso

El caballero andante busca a través de su errar la posibilidad de obtener fama y ser el mejor entre sus pares; variadas situaciones se presentan fortuitamente en su camino para llevar a cabo el encuentro que lo conducirá al éxito o al fracaso, este punto de intersección entre el héroe y lo hallado constituye la aventura, concepto que incluye el factor sorpresa frente a lo desconocido y la reacción ante la misma contribuirá a lograr la superación de lo instalado como obstáculo. En las obras que aquí se examinan frecuentemente la Fortuna aparece como la fuerza que se establece para que el protagonista lleve a cabo una aventura que va desde el combate individual, batalla o enfrentamiento con un monstruo; no siempre ésta es propicia para el éxito de la empresa, a veces no responde a los deseos de fama del caballero y el triunfo quedará para su descendencia.

Desde el punto de vista filosófico, el universo tiene una causa o propósito final, además de un orden natural que el hombre llega a comprender. La Providencia es el plan que el ordenador universal tiene en su mente. *ab aeterno*, el hado es la ejecución temporal de dicho designio, puede incluir el caso, es decir, la casualidad, situación que se produce con la intervención de la contingencia, fuera del orden necesario; la fortuna es un aspecto del caso, pero en su conformación intervienen la razón y la voluntad humanas, también se presenta como una personificación o divinidad en la cultura clásica¹⁹⁹. Hay que destacar que en el siglo XVI, época en la que el género caballeresco tiene su desarrollo, la astrología era un punto importante a considerar con respecto al hado y a la fortuna, ya que los astros podían incidir en ambos. (*apud* Felpie Díaz Jimeno, *Hado y Fortuna en la España del siglo XVI*, 13)

En la antigüedad clásica, la Fortuna era representada como una deidad y como tal actuaba arbitrariamente sobre la vida de los hombres, la observación de los hechos causales y la incertidumbre supersticiosa que creaba el desconocimiento del porvenir la convirtieron en esa fuerza indómita que intervenía según sus caprichos. Estas palabras de Medea ilustran a una Fortuna cambiante.

“Generosa, felix, decore regali potens
fulsi: petebant tunc meos thalamos proci
qui nunc petuntur. Rapida fortuna ac leuis
praecepsque regno eripuit, exilio dedit.
Confide regnis, cum leuis magnas opes
huc ferat et illuc casus” (Séneca, *Medea*, vv. 217-222).

Los tiempos felices de Medea parecen haber acabado debido a la intervención de una “rapida fortuna” que la lleva al destierro; por otro lado se habla del azar asociado al concepto de fortuna, el “casus”, obra de la contingencia. Séneca considera que el hombre finalmente es el que conduce la fortuna.

“Pues se equivocan, ¡oh Lucilio!, los que creen que la fortuna nos procura cosas buenas o malas: ella nos concede la materia de los bienes y de los males y el comienzo de aquellas cosas que nos han de resultar buenas o

¹⁹⁹ “Fortuna gozó de mayor boga que Fors, principio masculino de la Casualidad, en la religión romana de la época clásica. En realidad se identifica con la Tique griega (....) La introducción de su culto se atribuye a Servio Tulio, el rey que fue más que ningún otro, el favorito de la fortuna (...). La diosa Fortuna era invocada con muchos nombres distintos: *Redux-* para impetrar el retorno de un viaje-, *Publica*, *Huiusce Diei*-la Fortuna particular del día presente-, etc. Bajo el imperio, cada emperador tuvo su Fortuna. Poco a poco, bajo la influencia helénica, la Fortuna se asimiló a otras divinidades, particularmente Isis.” PIERRE GRIMAL, *Diccionario de mitología griega y romana*, 207.

malas. Ya que nuestra alma es más fuerte que cualquier fortuna y hace girar las cosas en uno u otro sentido, porque es ella misma la causa de su felicidad o de su desgracia.” (Séneca, *Cartas morales a Lucilio*, carta XCVIII, 110-111)

El hombre es el responsable de su mala o buena fortuna, la predeterminación de los hechos es parcial, el espíritu humano debe estar preparado para afrontar el azar. “Puede soslayar la fortuna quien pueda sujetarla, pues ella no azota al hombre sereno.” (*ibidem*, 111) No hay diferencia entre el azar y la fortuna, de hecho se los emplea indistintamente, por otro lado, se destaca el espíritu de resignación para afrontar lo venidero.

El concepto aristotélico de la fortuna o azar beneficia o no al hombre dependiendo de su situación personal, es decir, de las causas accidentales que se den en ese momento de su vida. Esta conceptualización de la fortuna prosiguió en los autores medievales en cuyo pensamiento se planteó la existencia de tres clases de bienes: del alma, del cuerpo y externos, estos últimos corresponden al ámbito de la fortuna y se consideran así, entre otros, el linaje, las riquezas, el poder político, las amistades y la buena ascendencia. De esta manera, el libre albedrío tuvo cabida en los avatares de la fortuna, el hombre no queda sometido a una rueda sin escapatoria alguna y el determinismo de los estoicos encuentra su esperanza en el ideal cristiano.

Para el cristianismo agustiniano, la Providencia gobierna absolutamente todo, nada queda fuera de su circunscripción.

“De ningún modo debe creerse que quiera estén fuera de las leyes de su providencia los reinos de los hombres, sus señoríos y servidumbres.” (San Agustín, *La ciudad de Dios*, V, 11)

Sin embargo y debido a la confusión que existe acerca del hado, la providencia y la función de los astros, San Agustín ve la necesidad de aclarar las diferencias.

“Sin duda alguna, que la Divina providencia es la que funda los reinos de la tierra; y si ningún entusiasta atribuye su erección al hado, fundado en que por el nombre de hado se entiende la misma voluntad o poder de Dios, siga su opinión y refrene la lengua; y este tal ¿por qué no dirá al principio lo que ha de decir al fin cuando le preguntaren qué entiende por hado? Porque cuando lo oyen los hombres, según el común modo de hablar, no entienden por esta voz sino la fuerza de la constitución de las estrellas, calculada según el estado en que se hallan cuando uno nace o es concebido; cuya operación intentan varios eximir de la voluntad de Dios, aunque otros quieren que este efecto dependa asimismo de ella; pero a los que son de opinión que sin la voluntad de Dios las estrellas decretan lo que hemos de practicar o lo que tenemos de bueno o padecemos de malo, no hay motivo para que les den oído ni crédito.” (*ibidem*, V, 1).

Luego de dar varios ejemplos de cómo las estrellas no dictaminan lo que ocurrirá al que nazca bajo la influencia de tal o cual planeta y, además de negar la fuerza del hado, manifiesta:

“Por lo tanto, si yo hubiera de dar el nombre de hado a alguna cosa, diría antes que el hado era de la naturaleza inferior, y que puede menos; y que la voluntad es de la superior y más poderosa, que tiene a la otra en su potestad; que decir que se quita el albedrío de nuestra voluntad con aquel orden de las causas, a quien los estoicos a su modo, aunque no comúnmente recibido, llaman hado.” (*ibidem*, V, 10)

San Agustín establece que la providencia divina está sobre todo lo creado, nada escapa a su influencia, ni siquiera el libre albedrío que está comprendido en la voluntad y en la presciencia de Dios; nada carece de causa en este sistema si bien parte de esto se mantiene oculto a la comprensión humana. Existen causas naturales, fortuitas y voluntarias; las segundas son consideradas para el caso y la fortuna, causas que aparentemente parecen fortuitas, pero que sólo son incomprensibles para el hombre. Boecio sigue la doctrina agustiniana al justificar los hechos de la fortuna en el ámbito de la providencia divina afirmando que los avatares fortuitos siempre tienden al bien, aunque el hombre no siempre pueda entenderlo así, este rasgo de resignación predominará en los argumentos sobre la fortuna de los autores cristianos (*apud* Felpie Díaz Jimeno, *Hado y Fortuna*, 17). San Isidoro, seguidor de las enseñanzas de San Agustín, desecha el hado y lo convierte en sólo una figura, del mismo modo despoja a la fortuna de contenido, diferenciándola de la Providencia.

“Fortunam a fortuitis nomen habere dicunt, quasi deam quandam res humanas variis casibus et fortuitis inluentem; unde et caecam appellant, eo quod passim in quoslibet incurrans sine ullo examine meritorum, et ad bonos et ad malos venit. Fatum autem a fortuna separant: et fortuna quasi sit in his quae fortuito veniunt, nulla palam causa; fatum vero adpositum singulis et statutum aiunt.” (San Isidoro de Sevilla, *Etimologías*, VIII, 11, 94)²⁰⁰

Santo Tomás se empeña en proteger el libre albedrío del influjo de los cuerpos celestes y explica que la providencia es la que rige todo en el universo (*apud Suma contra los gentiles*, cap. LXXXV), ésta opera a través de los ángeles y cuerpos celestes (*ibidem*, XCI) que otorgan al hombre los bienes externos e internos; aunque algunas veces Dios intervenga directamente sobre el libre albedrío del hombre (*ibidem*, XCII). Sólo se da crédito a la astrología natural, y no a aquella que influye sobre la voluntad del hombre; el destino se concibe como una fuerza ciega sin la intervención de un ser superior, oponiéndolo a la providencia (*ibidem*, XCIII), sin embargo, en el sistema providencial tomista, el destino es el desarrollo temporal de la providencia (*ibidem*) y la fortuna es un hecho originado por causas contingentes en el que participa la voluntad del hombre.

“fortuna non est nisi in his quae voluntarie agunt” (*apud* Díaz Jimeno, *Hado y Fortuna*, 19).

En lo que respecta a la astrología acepta sólo, al igual que San Isidoro, que los astros influyen en la predicción de los fenómenos atmosféricos y condena a los que practican la astrología judiciaria. (*ibidem*)

El Medioevo español se vio inmerso en la observación de la realidad en la que la injusticia y la aflicción de males diversos condujeron a los pensadores a la reflexión y ésta siguió una línea de ascetismo estoico, impregnada por la confianza en Dios en desmerecimiento de la confianza en el hombre mismo. Existe una gran influencia de Séneca y de Boecio²⁰¹: el ser humano frente a hechos desgraciados debe sobreponerse con una actitud reflexiva sobre la providencia y sus designios, la cual permite ciertos males para obtener bienes mayores, así el hombre se engrandece y se coloca en un plano universal, más allá de su individualidad (*apud* Díaz Jimeno, *Hado y Fortuna*, 24).

La influencia de los italianos es notoria en España en lo que respecta al tema de la Fortuna. Dante Alighieri en *La Divina Comedia* considera a la fortuna diferente de Dios, pero sujeta a Él.

“Aquel cuya sabiduría es superior a todo, hizo los Cielos y les dio un guía, de modo que toda parte brilla para toda parte, distribuyendo la luz por igual; con el esplendor del mundo hizo lo mismo, y le dio una guía que

²⁰⁰ www.thelatinlibrary 14/9/07

²⁰¹ Existieron en el siglo XV dos versiones de *De consolazione Philosophia* de Boecio, del canciller Pero López de Ayala y la catalana de fray Pedro Saplana. (*Apud* Díaz Jimeno, ob. cit., 24).

administrándolo todo, hiciera pasar de tiempo en tiempo las vanas riquezas de una a otra familia, de una a otra nación, a pesar de los obstáculos que crean la prudencia y previsión humanas (...) provee, juzga y prosigue su reinado como el suyo cada una de las otras deidades.” (Dante, *La Divina Comedia*, VII, 42-43).

Como una divinidad más, la fortuna administra el mundo, pero debe enfrentarse al libre albedrío del hombre como una entidad creada por Dios. Es claro que hay una cristianización del concepto de fortuna y que se confunde con el de destino, evidentemente la providencia está unida a Dios.

Petrarca en *De remediis utiusque fortuna* plantea la existencia de la *fortuna bifrons*, los hechos de buena y mala fortuna, el autor expresa en el prólogo de su obra.

“¡Cuán gran guerra y cuán continua es la que con la fortuna tenemos!, de la cual nos pudiera sola la virtud hacer vencedores, de quien a sabiendas nos habernos apartado. Y agora solos, flacos, desarmados y con enemiga que no sabe qué cosa es paz, entramos en campo. Y ella como a cosa liviana algunas veces nos sube, otras nos baja y trayéndonos al retortero, de nosotros se burla.” (*apud* Jesús Gutierrez, “Significado de «Fortuna Bifrons». Su presencia en la literatura del Siglo de Oro”, 9)

El hombre se enfrenta a la fortuna con la única arma de su virtud y alejados de ella el ser humano se convierte en un juguete en manos de la “enemiga”; el movimiento es el ascenso y el descenso, dos aspectos del mismo concepto, evidentemente se aproxima bastante a la imagen de la divinidad pagana si no fuera por la intervención de la virtud humana. Boccaccio considera a la fortuna como una fuerza caprichosa sobre la que hace recaer la responsabilidad de las adversidades; en el *Decamerón*, Emilia manifiesta su opinión sobre los avatares de la fortuna.

“—Los diversos cambios de la Fortuna producen graves y enojosas situaciones. Pero, siempre que se habla de ellas, parece que despiertan nuestras mentes, adormecidas cuando la suerte las lisonjea.” (Boccaccio, *El Decamerón*, Jornada II, narración VI, 133)

La joven expresa los vaivenes de la fortuna que, cuando resultan favorables, el hombre se deja arrullar por sus encantos, pero la mente se agudiza al tener que enfrentarse a los hechos adversos que esta misma fortuna puede originar, pues las narraciones de esa jornada tratan sobre aquellos que, a pesar de las adversidades, consiguen el éxito. Evidentemente, el ser humano tiene la posibilidad de encontrar la salida sin someterse ciegamente a los movimientos de la fortuna, concepto que se acerca al de destino; la cristianización de esta deidad se produce cuando interviene el libre albedrío, de esta manera, como puede verse en el ejemplo arriba citado, el hombre tiene la capacidad de torcer el rumbo.

La herencia italiana de la Baja Edad Media será recogida por los autores del Renacimiento español; el pensamiento filosófico y teológico trata de desterrar la idea de la fortuna como fuerza ciega, sin embargo, los poetas la han empleado de diversas maneras en sus obras, acorde con la doctrina cristiana. Juan de Mena en *El Laberinto de Fortuna* enrostra a la fortuna su arbitrariedad en el actuar.

“¿Pues cómo, Fortuna, regir todas cosas
con ley absoluta, sin orden, te plaze?
¿Tú non farías lo que el çielo faze,
E fazen los tiempos, las plantas e rosas?
O muestra tus obras ser siempre dañosas,
o prósperas, buenas, durables, eternas;

non nos fatigues con vezes alternas,
alegres agora, agora enojosas.
(Juan de Mena, *El Laberinto de Fortuna*, estrofa 9)

Evidentemente subsiste la idea de la fuerza antojadiza, imposible de sojuzgar y prever, diferente de la naturaleza; el poeta demuestra un cierto cansancio frente a esta fortuna que fatiga con sus “vezes alternas” y “rige sin orden”. En medio de esta angustia se presenta la Providencia.

“O principessa e disponedora
de gerarchías e todos estados,
de pazes e guerras, e suertes e fados,
sobre señores muy grande señora,
¿assí que tú eres la gobernadora
e la medianera de aqueste grand mundo,
e cómo bastó mi seso infacundo
fruir de coloquio tan alto a desora?”
(*ibidem*, estrofa 24)

El autor demuestra su enojo contra la fortuna y reconoce en la Providencia a la “gobernadora de aqueste grand mundo”, por encima del azar y del destino. No queda aún clara la distinción entre destino, fortuna, hado, ventura, sino, etc., pues el hombre no consigue comprenderla, “conviven trabajosamente la fe religiosa y el providencialismo cristiano con las vagas creencias en una fuerza caprichosa e inexplicable que afecta al individuo” (Díaz Jimeno, *Hado y Fortuna*, 26). Debido a creencias supersticiosas que aún existen con respecto a los efectos de la fortuna, numerosos autores saldrán a combatirlas con la pluma, condenando a los que practiquen la astrología u otras actividades mágicas; Toledo²⁰² se convertirá en la ciudad privilegiada en el estudio de la magia, se harán numerosas traducciones de textos astrológicos orientales y esto acrecentará la superstición no sólo del hombre común, sino también de un Enrique de Villena (*apud* Menendez y Pelayo, *Historia de los heterodoxos españoles*, III, cap. VII, 368).

Los tratadistas españoles arremeten contra las falacias de la superstición, el vulgo continúa con sus quehaceres rituales para contrarrestar los avatares de los hechos futuros, sin embargo, “comparten en el fondo ese íntimo desasosiego ante el enigma de los altibajos de la vida, de las ‘mudanzas de la fortuna.’” (Díaz Jimeno, *Hado y Fortuna*, 28)

El influjo de los astros es aceptado, pero no determina el destino y la vida del hombre, esto es patrimonio de la voluntad de Dios.

El tema de la fortuna en las obras que aquí se estudian, se enlaza con el de la aventura y éste significa búsqueda; el errar se transforma así en el hilo conductor de encuentros que llevan al héroe al éxito o al fracaso: decidir enfrentar lo que se presente, la sorpresa, pertenece al ámbito de la fortuna. Ésta será propicia o no de acuerdo a las virtudes del caballero, en algunos casos; en otros se manifestará como fuerza caprichosa, difícil de someter. No se pretende agotar el tema en esta tesis y sólo se presentarán algunos ejemplos. En *AdG*, el rey Lisuarte librado del ataque de Barsinán, tuvo cortes en Londres donde estuvo rodeado de nobles caballeros.

“Siendo por gran espacio de tiempo la fortuna contenta, habiéndole puesto en el gran peligro que oíste, de le no tentar más, creyendo que aquélla debía bastar para hombre tan cuerdo y tan honesto como lo era, no por tanto dexar de ser su propósito mudado, seyéndolo del Rey, con codicia, con soberbia o

²⁰² “Con la tradición de los estudios mágicos se enlaza la de las cuevas de Toledo y Salamanca (...) Supónese que en una y otra se enseñó la magia en tiempo de los sarracenos.” MARCELINO MENENDEZ Y PELAYO, *Historia de los heterodoxos españoles*, III, cap. VIII, 364.

con las otras muchas cosas que a los reyes, por no querer dellas guardarse, son dañados y sus grandes famas escurecidas con más deshonra y abiltamiento que si las grandes cosas passadas en su favor y gloria grande no les ovieran venido; porque no se deve por desventurado ninguno contar aquel que nunca buenaventura ovo, sino aquellos que habiéndola alcançado fasta los cielos, por su mal seso, por sus vicios y pecados atraxeron a la fortuna, que con gran dolor y angustias de sus ánimos jelas quitasse.” (*AdG*, I, cap. XXXIX, 596)

La fortuna smanifietsa con un tinte negativo, contrapuesto al de “buenaventura” que se puede perder por el “mal seso, vicios y pecados”, evidentemente interviene el libre albedrío; es por la virtud del rey que la fortuna resuelve, por el momento, no asediario. En otro ejemplo aparece como aquella fuerza que no depende, aparentemente, de las elecciones del hombre.

“—Amadís, mira este Rey sin ventura, que poco ha que estava muy cercano de ser uno de los mayores príncipes del mundo, y en un momento la misma fortuna que para ello le fue favorable, aquélla le ha derribado y puesto en tan cruel cativerio.” (*ibidem*, II, cap. CXVII, 1552)

Curiosamente, estas palabras las profiere Arcálus, el encantador, y se coloca como ejemplo para ilustrar cómo la fortuna cambia sus juegos en un discurso moralizante; sin embargo, las oscuras maquinaciones del mago lo han puesto en ese estado y los movimientos de la fortuna vuelven a depender de la conducta humana. Hacia el final de la obra, el rey Lisuarte es encantado y tomado prisionero por Arcabona, hermana del nigromante; no obstante, el rey había caído en una especie de desánimo debido a que sentía que los tiempos de gloria habían pasado y que Amadís había contribuido a “menoscar su honra” (*ibidem*, IV, cap. CXXXIII, 1740), el rey añora la buenaventura, cuando la fortuna le fue propicia y no tolera que lo haya abandonado.

“Y comoquiera que ya su edad reposo y sosiego le demandasse, la voluntad criada y habituada en lo contrario, de tanto tiempo envelescida, no lo consentía, de manera que, teniendo en la memoria la dulçura de la gloria passada y el amargura de la no tener ni poder haver al presente, le pusieron en tan gran estrecho de pensamiento, que muchas vezes estava como fuera de todo juicio, no se pudiendo alegrar ni consolar con ninguna cosa que viesse.” (*ibidem*)

El dolor de Lisuarte consiste en tener que abandonar la vida heroica, curiosamente lo hace con una mezcla de envidia y enojo, tal vez su conducta pasada y el conflicto con Amadís contribuyan a esta desazón. Este estado de ánimo lo sume en una especie de letargo que no le permite ver que la necesidad de la doncella es un engaño (*ibidem*, 1741-1742), así lo maravilloso mágico se convierte en una trampa para el rey y en la desesperación de la reina, su esposa.

“—Engañosa y espantable fortuna, esperança de los miserables, cruel enemiga de los prosperados, trastornadora de las mundanales cosas, ¿de qué me puedo loar de tí?; que si en los tiempos passados me feziste señora de muchos reinos, obedescida y acatada de muchas gentes, y sobre todo junta al matrimonio de tan poderoso y virtuoso Rey, en un solo momento a él me quitando lo levaste y lo robaste todo; que si al perdiendo los bienes mundanos me dexas, no causa en mí esperança de recobrar descanso ni plazer, mas de muy mayor dolor y amargura me serán ocasión; porque si de mí preciados eran y en algo tenidos, no era salvo por aquel que los mandava y defendía. Por cierto, con mucha más causa te pudiera gradescer si, como una destas simples mujeres sin fama, sin pompa me dexaras; porque yo

olvidando los flacos y livianos males míos, así como ella, por los ásperos y crueles agenos derramara mis lágrimas. Mas, ¿por qué me quejaré de ti?, pues que los engaños y fuertes mudanças tuyas derribando los que ensalçaste son tan manifiestos a todos que no de ti, mas de sí mismo[s], en ti confiando, se deven quejar.” (*ibidem*, IV, cap. CXXXIII, 1745-1746)

Asociado al tema de la fortuna se hacen presentes en el fragmento, los siguientes tópicos:

-Fortuna bifrons: “si en los tiempos pasados me feziste señora de muchos reinos (...) en un solo momento a él me quitando lo levaste y lo robaste todo.” La fortuna aparece con dos aspectos, en un momento beneficia, pero en poco tiempo puede derribar al destinatario.

-La fortuna tiene preferencia por reyes, príncipes y nobles: “Por cierto, con mucha más causa te pudiera gradescer si, como una destas simples mujeres sin fama, sin pompa me dexaras; porque yo olvidando los flacos y livianos males míos, así como ella, por los ásperos y crueles agenos derramara mis lágrimas.” Existía la opinión de que la fortuna sólo podía afectar a los nobles. (*apud* Jesús Gutierrez, “Significado de ‘fortuna bifrons’, 13)

-Mudanzas de la fortuna: “los engaños y fuertes mudanças tuyas derribando los que ensalçaste son tan manifiestos a todos que no de ti, mas de sí mismo[s], en ti confiando, se deven quejar.” Relacionado con el tópico de la fortuna con dos perspectivas, los vaivenes de sus movimientos someten al hombre a su capricho.

No se menciona la incidencia del libre albedrío en el parlamento de la reina, sin embargo, argumenta que es el hombre quien “confía” o no en la fortuna y él es único responsable de su accionar. En este caso, la fortuna ha conducido al reino a la incertidumbre y al desasosiego, pues no se sabe dónde pueda encontrarse el rey. El enigma se revelará en las *Sergas*, cuando Esplandián vaya en su busca y lo rescate.

El joven caballero, hijo de Amadís, arriba a la Peña de la Doncella Encantadora, en la cual una profecía aduce que “la mudable Fortuna a ti sobre todos ensalçó otorgándote la gloria que ninguno alcançar pudo” (*Sergas*, cap. II, 125), nuevamente el tópico de las mudanzas de la fortuna aparecen en relación con una situación mágica, personificándola y responsabilizándola de la fama de Esplandián. Por otro lado, el caballero hace responsable a su abuelo de lo ocurrido con su desaparición.

“Cuando más seguro y ensalçado estaba ovo la pena que merecía, perdiendo su honra y su fama, y en el [cabo] su persona, que della no se sabe. E si algunos dixeren que la Fortuna suya lo ha fecho, no creas que otra fortuna ay sino el bien que de Dios viene, y así no menos el mal que los hombres se acarrear partiéndose de sus mandamientos y siguiendo los que les son contrarios.” (*ibidem*, 128-129)

El discurso de Esplandián a Sargil parece una respuesta a aquel de su abuela, dos visiones de una misma problemática: el accionar de la fortuna, como fuerza caprichosa o como entidad dependiente de Dios, considerando la libertad del hombre al elegir; para el joven el encantamiento de Lisuarte es consecuencia de su conducta pasada, mientras que para la reina, vaivenes de la fortuna. Al ser rescatado de la prisión de Arcabona, el rey exclama su alegría al encontrar su espada y menciona a la Fortuna como fuerza mudable.

“Y cuando la Fortuna volvió su rueda contra mí, no solamente en mis enemigos lo siento, mas aun en ti [la espada], que siempre por amiga y compañera te tuve.” (*ibidem*, cap. X 185).

El motivo de la rueda de la fortuna convierte a esta fuerza en algo insoslayable, difícil de evitar, se obvia el poder del libre albedrío. Debido al accionar mágico de Arcabona, el rey se ha visto aislado de todos y también de sus armas, este hecho no sólo lo despojó de su posición real, sino también de los objetos que lo identifican como caballero. En palabras de Urganda, la fortuna vuelve a aparecer como una rueda, que sube o baja, según su antojo.

“Fasta que la movable Fortuna, pasando aquella buelta a lo baxo, haga parecer otra en lo alto.” (*ibidem*, cap. CVIII, 581)

La encantadora incorpora a su espectro mágico el poder de la fortuna, pero Esplandián mantiene su confianza en Dios, sin considerar estos vaivenes de la fortuna; la maga sabe que ella está en peligro y considera esto como un avatar de la dispensadora de bienes o perjuicios (*ibidem*, cap. CVIII, 581-582).

Con palabras desafiantes, la infanta Melia propone a Urganda realizar “alguna maravillosa cosa” y la maga le responde con el mismo desafío, pero la anciana y el rey Armato le tenderán una trampa, “queriendo la Fortuna mostrar sus juegos” (*ibidem*, cap. CXX, 634), la expresión implica necesariamente su doble aspecto, la fortuna *bifrons*; además, el juego supone diversión, como en un partido de naipes, la combinación de estos es aquello que le toca en suerte al hombre, claramente la fortuna se manifiesta como una fuerza azarosa y se relaciona con el tópico de las mudanzas de la misma.

En algunas oportunidades, los objetos mágicos suelen transformar la mala fortuna en buena, es el caso de Palmerín y Agriola.

“Palmerín los desposó luego, e de allí adelante Trineo complió sus desseos mas no de tal manera qu’ella fuesse dueña, (...). Mas poco le les turó aquel plazer, que la fortuna, que es enemiga de los bienandantes, ordenó que aquel grande plazer fuese tornado en dolorosos llantos e gemidos.” (*PdO*, cap. LXXIII, 249).

Palmerín había recibido de una doncella, un halcón con el cual salía a cazar (*ibidem*, cap. LXVII), sin embargo este placer se tornó en desgracia cuando al volver de la cacería halló que sus compañeros habían desaparecido en manos de los turcos. Agriola estaba destinada al Gran Turco, pero Olimael, el principal de la compañía también la deseaba; sin embargo, la mala fortuna de Agriola se mitigó, ya que el anillo que le trajeran del castillo de los diez padrones la protegería de los asedios del turco (*ibidem*, cap. LXXV, 253), además de la intervención de Dios y de María²⁰³.

Nuevamente, la fortuna conduce al hombre a la desgracia, esta vez a Palmerín y a sus compañeros a la isla de Malfado; allí todos, excepto el héroe, se transformarán en animales²⁰⁴. El epígrafe del capítulo anuncia lo que ocurrirá.

²⁰³ Ver Tercera Parte, cap. I.

²⁰⁴ Recordemos que Palmerín está protegido contra todo encantamiento por el don recibido de las hadas de la isla de Carderia.

“Cómo, después de partido Palmerín y librado a Agriola del Gran Turco, con sus compañeros toparon dos naos de turcos, donde libró a Estebon, su amo, con dos hijos suyos; e de cómo por fortuna aportaron a la isla de Malfado, donde Palmerín perdió Agriola e sus compañeros; e del grande llanto que fizo Palmerín.” (*PdO*, cap. CXXIV, 424)

La fortuna no da tregua alguna a los personajes del relato, sus vidas parecen depender del arbitrio con que esta fuerza desea actuar, sólo la intervención de lo maravilloso mágico o divino puede atemperar sus catastróficas consecuencias, claramente la fortuna aparece en la obra como nociva, con una sola faz.

Vencido por la fortuna y por las virtudes de Belianís de Grecia, el príncipe Periano portará en su escudo la figura de la Fortuna como una manifestación de derrota.

“en el escudo traía pintada la rueda de la Fortuna y vn cauallero en lo alto della puesto que della abaxo se mostraua caer de golpe, tirándole la Muerte dél y vnas letras por él que dezían: ‘Bien meresce tal cayda/ y fenescer con morir/ quien tanto quiso subir.’” (*BdG*, I, cap. XXXII, 192)

Periano sufre las consecuencias de lo que se conoce como una caída de la fortuna, cuyo origen podría remontarse a Boccaccio y su obra *De cassibus virorum illustrium* en la cual se exponen varios ejemplos de cómo grandes hombres han caído con sus “fechos desordenados” (*apud* J.Gutiérrez, “Significado de ‘Fortuna bifrons’...”, 9) en una vida disoluta y pernicioso que ha perjudicado no sólo a sí mismos, sino al estado. El príncipe se muestra presa de la desesperación al no poder obtener el amor de Florisbella, la hija del soldán de Babilonia, su caída consiste en no ser correspondido por la doncella, luego a esto se sumará la presencia de Belianís; la rueda es aquella representación pagana de lo inexorable (*apud* Felipe Díaz Jimeno, *Hado y Fortuna en la España del siglo XVI*, 14) y Periano se ve destinado a la mala fortuna debido a su excesiva pretensión amorosa, ni siquiera los poderes del mago Fristán lo podrán ayudar en esta empresa (*BdG*, I, cap. XLII, 244). Su caída se acentúa cuando, al haber vencido a todos, un misterioso caballero se presenta en el campo.

“Con gran contentamiento estaua el ve[n]turoso príncipe de Persia con el buen sucesso que sus negocios lleuauan, teniendo por cierto que de aquella vez, la princesa Florisbella sería suya, no estimando todo el resto del mundo en nada, no se le acordando que jamás la mouible e inconstante Fortuna sube a nadie dando lo que más conforme es a sus desseos, saluo para que dando con él en lo más baxo más conocido sea de todos con su cayda el poder que en todo lo terrenal pretende, aunque es por demás que con éstos ni otros semejantes auisos della se tenga en las prosperidades memoria.” (*BdG*, II, cap. V, 28-29).

A pesar de que el príncipe es asistido por su sabio protector, inclusive dándole la espada arrebatada a su enemigo, el caballero reconoce el dictamen del destino.

“—¡Ay de ti, apasionado cauallero, cuán mala y afortunada fue la hora de tu nascimiento pues tantos y tan inmensos dolores, crueles y apasionados trabajos passas sin esperar jamás remedio que ha tanto desconsuelo pueda ser bastante! (*ibidem*, cap. XIV, 98)

Se asocia la fortuna con la astrología e irremediamente se piensa que el hombre no tiene incidencia alguna en los sucesos de su vida. Como puede observarse se relacionan diversos tópicos al tema de la fortuna: **rueda**: es un movimiento obligatorio en la vida humana, el hombre no puede cambiarlo; **caída**: la fortuna puede alzar al hombre, pero por el libre albedrío éste pierde o no su

suerte. También se presenta como una fuerza caprichosa; **astros**: se acude a ellos para saber si el nacido bajo tal o cual estrella tendrá o no una vida beneficiosa.

La magia de Fristón no puede ayudar a Periano, no logrará cambiar su fortuna; las virtudes de Belianis trastornarán sus planes, aún apoderándose de la espada mágica de Bandenazar que perteneciera al príncipe griego.

En *CdT*, la fortuna aparece en la persona del guardián de la puerta de la Casa del Amor.

“El portero que la puerta guarda es la fortuna, que guarda siempre la puerta del amar, haziéndose primero que otro compañera y encontradiza de aquellos que entran en su casa, o siéndoles favorable en el suceso de sus amores, o contraria, lo cual mejor veréis por las razones que d’él oíste. (*CdT*, III, cap. XIX, 314)

El amor está sometido a los avatares de esta fuerza cuyo accionar no parece depender del hombre, sino que se conduce plenamente a su antojo, inclusive simulando ser beneficiosa. Cupido guía a Cirongilio en esta curiosa construcción que consiste en una alegoría del amor²⁰⁵.

Las aventuras del caballero se relacionan permanentemente con lo maravilloso; de esta manera el Caballero del Febo es guiado por fuerzas invisibles que se asocian con el cielo.

“Como ya las altas cavallerías del Cavallero del Febo fuessen començadas, y huviessen de ser muy adelante, luego las influencias celestiales y los tempestuosos vientos de las marinas aguas comiençan a ser favorables y a endereçarles sus caminos de tal manera que en un punto de lo que ya estava dispuesto y ordenado no faltasse. Porque así es que quando alguna cosa es forçado que se le ha de seguir al hombre próspera, qualquier adversidad o impedimento que le venga suele ser camino para llegar a ella.” (*CdF*, I, cap. XXVI, 218)

La idea del destino y la influencia de los astros se unen a las condiciones que presenta el caballero, dando un matiz diferente a lo inexorable del destino y presentando lo que se ha dado en llamar el remedio de la fortuna: la propia virtud.

El mensaje profético frecuentemente hace mención de la fortuna como impulso irresistible que difícilmente pueda combatirse, de esta manera se manifiesta el mago Lirgandeo acerca de la fortuna en una carta al emperador Trebacio.

“Ten buen coraçón a todo, y ponte a punto, que no son las grandes cosas para baxos coraçones, sino para los altos y generosos como el tuyo, ni en otra cosa se muestra más las grandeza del coraçón que en los grandes golpes de la fortuna, la qual a aquel se muestra más contraria que quiere poner en lo más alto de su rueda.” (*ibidem*, III, cap. XIII, 140)

Se hace referencia a la rueda de la fortuna como movimiento inevitable y conjuntamente con esto aparece la idea de la fortaleza de espíritu como remedio para combatir los embates de esta fuerza; Petrarca en su libro *De remediis utriusque fortunae* explica que sólo la virtud salva al hombre de “enemiga que no sabe qué cosa es paz” (*apud* Jesús Gutiérrez, “Significado de ‘Fortuna Bifrons’”, 9). En el combate contra el monstruo, el caballero se abandona a la conducción de la fortuna.

“Que si la fortuna quisiere serme favorable que yo le maté, haré servicio a Dios en quitar del mundo una cosa tan abominable.” (*ibidem*, cap. XIV, 156)

²⁰⁵ Ver Tercera Parte, capítulo III.

La fortuna se presenta como pura voluntad, es la divinidad del paganismo que actúa, según su arbitrio; se la menciona como el instrumento para triunfar o fracasar, por otro lado el accionar de Dios y la libertad del hombre se contraponen a la ceguera de la fortuna. El Caballero del Febo enfrentará al monstruo sin concesiones, sin importarle la muerte, en un estado anímico en que no le interesa lo que pueda ocurrir.

“mas todos los hombres tienen tan libre el alvedrío de todas las cosas que les están mal y son dañosas [que] tienen libertad para apartarse. Y si Dios la determina y predestina primero, es porque sabe ya en qué a de venir a parar el alvedrío libre del hombre.” (*ibidem*, cap. XLVII, 221)

Se destaca el accionar del libre albedrío pues se insiste en que el hombre, aún bajo la presión del mensaje mágico, puede elegir obedecerlo o no; esto es lo que le ocurrió al emperador Alicandro quien fue vencido por el emperador Trebacio por no oír las palabras del rey de Gedrosia, gran sabio y profeta, insistiendo en que Dios conoce primeramente la opción del hombre (*ibidem*, cap. XXX).

Este breve recorrido por las manifestaciones de la fortuna en lo maravilloso puede sintetizarse de la siguiente manera:

- **Fuerza ciega:** actúa como un impulso ingobernable, sin posibilidades de controlar; se lo simboliza con el movimiento de una rueda, motivo de origen pagano. No sólo en los asuntos de combate, sino también en los que corresponden al amor.

- **La caída** producida por los embates de la fortuna: el hombre que está en la cumbre de su éxito puede caer muy abajo si la fortuna así lo dictamina.

- **Intervención de los astros:** la influencia astral incide en la vida del hombre y en su fortuna.

- **La virtud del hombre como remedio de fortuna:** una de las defensas contra los golpes de la fortuna es la fortaleza de espíritu.

Si bien la fortuna se presenta en estos libros generalmente como inexorable, la magia puede desviar sus “golpes” como se ha observado o ser completamente inútil frente a su caprichoso accionar.

Capítulo VII

Lo maravilloso y lo mágico como progresiva superación y acceso a la realización del héroe

Desde el comienzo de la vida, el héroe se ve inmerso en una atmósfera de misterio e interrogantes que le confieren características especiales. En primer lugar, agentes mágicos, la fortuna o Dios influyen para que el protagonista consiga sobrevivir a los avatares de la exposición en bosques y ríos o pueda resolver situaciones que lo llevan a una aventura iniciática inesperada.

El recién nacido logra superar los peligros que se presentan en el espacio donde es abandonado.

“y acaesció una fermosa maravilla, de aquellas que el Señor muy alto cuando a Él plaze suele fazer.” (*AdG*, I, cap. I, 247).

El término maravilla alude a la intervención divina; es inusual que el milagro²⁰⁶ aparezca mencionado tan explícitamente en la vida del héroe, la referencia a Dios se realiza en relación a la magia o con la incidencia de la fortuna²⁰⁷.

Las profecías y los sueños premonitorios son los componentes principales que preparan el escenario para la aparición de Amadís y Galaor, con respecto a este último, también para su desaparición. Sin embargo existe otro ejemplo de la presencia de lo divino: en *PdO*, Frisol es víctima de envenenamiento.

“Frisol quedó muy cuytado e començó de dar grandes bozes a Santa María, que le valiesse. Y así como él la llamó con coraçón, así fue socorrido.” (*PdO*, cap. XLV, 159)

El caballero es liberado de su mal gracias al sueño que tiene Leonarda, la doncella que lo sana.

“aquella noche había soñado que fallava un hombre muy maldoliente y, estando ella en gran pensamiento cómo lo remediaria, paresciale que vía una dueña muy fermosa que le dava una yerva e deziale:—«Fija, con esta yerva sanarás al dolienteque fallaste. E mira que por él no me pierdas a mí, que mucho te amo por ser limpia.»” (*ibidem*).

Evidentemente la aparición que recibe en sueños es la Virgen María quien le señala a la muchacha la hierba que terminará con la dolencia de Frisol.

En ambos casos, lo maravilloso cristiano logra que el héroe comience su vida caballeresca, ya que en el primer caso permite la salvación del futuro caballero Amadís y a Frisol le da la oportunidad de hallar finalmente su destino, la superación consiste en vencer los obstáculos que la situación ha presentado y continuar el crecimiento hacia la fama.

En el nacimiento e infancia del héroe lo maravilloso se instala a través de códigos enigmáticos que transmiten un mensaje de gloria y triunfos al futuro guerrero y amante; el significado sólo se conocerá en el desarrollo de una vida exitosa: Amadís recibirá sus primeras armas del ámbito

²⁰⁶ Ver Primera Parte, cap. I.

²⁰⁷ Ver Tercera Parte, cap. I y VI.

maravilloso mágico: Urganda lo coloca en el camino de la aventura y lo guía hacia un gran futuro desde el comienzo; a través de la profecía, la encantadora teje la tela en la que las proezas de Amadís serán bordadas, así lo expresan las palabras enigmáticas a Gandales.

“—¡Ay, Gandales, si supiesen muchos altos hombres lo que yo agora, cortarte ían la cabeça!” (*AdG*, I, cap. II, 253)

En las *Sergas*, las marcas de nacimiento constituyen una señal que implica que fuerzas sobrenaturales protegen al héroe y lo ungen para una vida de grandeza; además de Esplandián, otros protagonistas de estas obras tienen dichas señales corporales: Cirongilio de Tracia, el Cavallero del Febo y Rosicler²⁰⁸. La alimentación en poder de los animales— león, oveja y cabra— y la intervención de Nasciano, un hombre santo, en su educación convierten a Esplandián en el caballero que encarna los valores de la Cruzada contra el infiel (*AdG*, III, cap. LXX), lo maravilloso cristiano se cierne sobre su vida como presencia constante, no como milagro; por otro lado, la magia es la que lo inicia en su vida caballerisca: Urganda lo conduce hacia su primera aventura, la Peña de la Doncella Encantadora.

“Cuenta la historia que, recordado Espalndián de aquel dulce son que las seis donzellas de Urganda la Desconocida con las trompas doradas hizieron al tiempo que la orden de caballería recibió, él se falló encima de las muy fieras y espantables alas de la Gran Serpiente, solo sin persona alguna, armado de todas sus armas negras y junto al pie de una peña muy alta.” (*Sergas*, cap. I, 117).

Allí, el caballero obtendrá su espada y una profecía instalará en su espíritu la inquietud del amor; el accionar de la Desconocida lo guiará hacia su primer desafío como caballero.

En *Clar.* el héroe es directamente elegido por Dios sin marcas ni señales.

“Y como desde su nascimiento eligió Dios a don Claribalte (...) nació tan acompañado de tan buena fortuna, que se pudo llamar Espejo de los Caualleros Militares de su tiempo.” (*Clar.*, cap. I, 60)

La elección divina recae sobre el aspecto bélico de este caballero quien será modelo para otros; su unción persistirá, ya que será aquel que logre extraer la Espada de la Ventura, hecho que confirma una profecía de los sabios de Grecia: un caballero de la casa del rey Ardiano sería el poseedor de dicha arma.

Desde la perspectiva amorosa, Palmerín es conducido por el rey Adrián a través de la realidad onírica: gracias a diferentes sueños que reciben Palmerín y Urbanil quien es advertido duramente en dichos sueños, el caballero llega al conocimiento de su amada Polinarda.

“Ydvos a la corte del Emperador de Alemania e allí fallaréys lo que buscáys, que yo fue causa de vuestro cuidado.” (*PdO*, cap. XXVIII, 102)

El rey muere poco después y Palmerín llegará a las puertas del Emperador de Alemania, no sólo para hallar a Polinarda, sino para combatir con un extraño ser. El rey de Bohemia relata al joven la historia del caballero de la villa de Ynames para advertirlo del peligro que dicho enfrentamiento implica; pues debido a una venganza, un encantamiento impide la tranquilidad del Emperador.

“E luego encantó a un fijo suyo muy buen cavallero por tal manera a que ningunas armas le pueden empecer; e diole un arco con saetas muy emponçoñadas para que matasse al Emperador e a sus fijos. E la primera vez que vino a la cibdad de Gante, adonde el Emperador estaba, si él no fuera de

²⁰⁸ Este motivo fue desarrollado en relación con el mensaje profético en la Tercera Parte, cap. II.

antes avisado fuera muerto por la mano de aquel cavallero e quantos en su palacio havia; mas mi tío Adrián, éste que agora murió, embió una carta al Emperador en que le consejó que mandasse cerrar su palacio, que tuviesse tales guardas que lo cer[r]assen quando el cavallero viniesse (...) e ha dicho que si no le da el Emperador a su fijo el mayor e a Polinarda, su fija, para que faga d'ellos lo que quisiere, que no lo dexará fasta que lo destruya.” (*ibidem*, 103)

La magia permite a Palmerín demostrar sus condiciones de gran guerrero, salvar al emperador y conocer a su amada Polinarda. Con este combate comienza la relación amorosa con su dama y la amistad con Trineo, pues el caballero libera al emperador y a los suyos de la condenación que había implicado la presencia de dicho hechizo. Recordemos que el caballero venía provisto de los dones que las hadas le habían otorgado en la montaña de Artifaria, luego del combate con la sierpe.

El viaje hacia extrañas tierras a bordo de un barco sin timón implica la búsqueda de la aventura en sitios donde deberá enfrentar situaciones y seres que harán crecer su fama; la sorpresa del derrotero es absoluta, ya que el héroe frecuentemente desconoce su destino.

“Y mirando por su batel, vido que iva muy sano y seguro. Y vio otras dos cosas en él que estrañamente le hizieron espantado: la una fue que vio en él muchas y muy buenas viandas, y tantas que avía en ellas para muchos días, no aviendo él antes visto cosa ninguna en él, y la otra, que con tanta ligereza navegava el pequeño batel por la alta mar sin llevar vela ni remo alguno, como el ave que vuela por el aire.

Y como fuesse así pensando en esto, luego pensó que por arte del sabio Lirgandeo devía ser hecho aquello (...). Desta manera fue navegando algunos días, no sabiendo adónde fuesse endereçado su camino.” (*CaF*, I, cap. XXVI, 224-225)

El Cavallero del Febo tendrá su primera aventura mágica en la Ínsula de Lindaraxa, allí rescatará a su padre; es indudable que el hijo del emperador Trebacio tiene su aventura iniciática en el encuentro con lo maravilloso mágico, allí enfrentar a seres encantados y el triunfo lo revestirá de una condición especial: el viaje al Otro Mundo le permite restaurar en el trono a su padre y devolver la tranquilidad al imperio.

“—O venturoso caballero, el más fuerte que creo que sea en el mundo, ¿con qué podré yo pagar tan grande bien y beneficio como de vos he recebido este día?” (*ibidem*, cap. XLIV, 205).

La aventura coloca al caballero en un lugar muy alto en la escala de la caballería; de hecho, y él aún no lo sabe, es el hijo del emperador; el joven va en busca de sus orígenes conducido por el mago Lirgandeo; ya que ha llegado la hora de conocer la verdad. Con la revelación de este secreto se cierra una primera etapa de las aventuras del caballero, aquella de su preparación para ser inserto plenamente en la vida caballeresca. El héroe va paulatinamente revistiéndose de los atributos que luego deberá mantener y aún enaltecer.

Belianís de Grecia se encuentra sorpresivamente combatiendo con un león y persiguiendo al oso que se ha llevado a su primo Arsileo, esta situación lo conduce al hallazgo de una cueva donde obtendrá su espada de origen mágico, pues la misma había sido hecha por Medea, además un mensaje que refiere su futuro éxito. Curiosamente, el caballero sale a perseguir al animal con un cuchillo de caza, en un estadio previo al encuentro con lo maravilloso mágico, luego de ese momento se produce una primera transformación con la obtención de la espada, para lo cual Belianís ha tenido que combatir con el animal y con un gigante, el joven está listo para comenzar su vida de guerrero; así lo refiere su primo.

“—No me parece—dixo Arsileo—que auéys estado despacio pues tan gran batalla, estando tan malherido, auéys tan a vuestra honrra acabado. Pienso que a quien en tal hedad, tal aventura le a sido otorgada, no dexará de acabar todas las que en el mundo vuiere, por donde la fama que vuestro padre en tantos años ganó, la lumbre de las vuestras hazañas, muy en breue, conuertirá en tinieblas.” (*BdG*, I, cap. II, 10)

Si bien lo maravilloso mágico beneficia al héroe para que alcance su meta de fama y reconocimiento, las cualidades innatas que posee le otorgan la seguridad de ubicarse ante la situación con determinación y valentía: Belianís corre a salvar a Arsileo y entra en la cueva sin dudar. La profecía confirma lo que ya se está generando en él mismo como caballero.

La búsqueda de los orígenes empuja la curiosidad del joven y lo lanza a la aventura en un plano que se relaciona con la identidad familiar y con el hallazgo de sus virtudes: Polendos, hijo de Palmerín y la reina de Tarsis, impulsado por las palabras de una de las hadas de la isla de Carderia, toma la decisión de salir a buscar a su padre y a la que será la dama de su corazón.

“—¡Ay, Dios!—dezia él—. ¿Y quién será esta donzella, cómo me ha compehendido la maldición de la vieja? E, si es verdad que yo soy fijo del emperador de Costantinopla, co[n]juiéneme de hazer tales cosas que le parezca e no sea más denostado de otre.” (*Prim.*, I, cap. VIII, 88)

La ascendencia probable de Polendos provoca en él la necesidad de construir una identidad acorde con la fama del emperador, consecuentemente saldrá a buscar aventuras que lo hagan evolucionar hasta ser digno de presentarse ante su padre, en una de ellas liberará a Francelina, su dama (*ibidem*, I, cap. XXXII).

Por otra parte, el héroe puede, en sus comienzos, salir a la búsqueda de un objetivo equivocado, así es el caso de don Duardos y sólo lo maravilloso mágico lo colocará en el camino correcto; las advertencias que recibe de diversos personajes: el villano, la tía de Reynida y finalmente el sueño que comenta a la infanta Olimba, hechos que lo enderezarán hacia Flérida. El rumbo va perfilándose hacia la auténtica meta amorosa, los mensajes enigmáticos a través de discursos herméticos y sueños premonitorios le dan la oportunidad a don Duardos de colocarse frente a su dama. En el camino el caballero tiene su iniciación guerrera en una cueva donde recibirá una espada especial que lo protegerá de cualquier encantamiento y un escudo en el que verá “toda su fazienda” (*Prim.* I, cap. LXXIII, 334).

“—Don Duardos, por acabar tan gran fecho por donde parecerá la tu bondad, ante que tú fueses engendrado lo conoció el duque de Burse por el su gran saber y por eso te dexó la espada que ganaste del cauallero.” (*ibidem*, 333)

Gracias al saber profético, el duque de Burse puede conocer el destino de gloria de don Duardos, por ello le deja como reconocimiento de su futura fama una espada a su medida y un escudo que, de forma misteriosa, produce una mirada con interrogantes hacia su relación con Flérida. Las palabras de la tía de Reynida ponen a don Duardos en la necesidad imperiosa de conocer más acerca de este error que parece perseguirlo, pero la dueña se opone ante la negativa del caballero de aceptar a su sobrina.

“—Malandante sea quien vos lo dixere, pues vos no os doléys dessa donzella que delante vos tenéys tan fermosa, yo no faré cosa ni diré que plazer vos sea, antes me quiero yr por no veros.” (*ibidem*, I, cap. LXXIV, 340)

A través de esta especie de maldición, la dueña hunde más a don Duardos en la duda; sin embargo el caballero cree que lo están engañando. Un sueño premonitorio lo sume en una angustia

sobre su situación en la batalla que tendrá con Primaleón, temiendo fracasar en el campo; la infanta Olimba lo consuela.

“—Mi buen señor, quexoso despertáys; sabed que a los buenos caualleros les vienen las estrañas auenturas e assimesmo las cosas que Dios tiene ordenadas no pueden dexar de passar.” (*ibidem*, I, cap. LXXXI, 365)

Las “estrañas auenturas” son para caballeros especiales, destinados a la fama, pero irremediabilmente sometidos a diferentes designios. Durante el camino hacia Constantinopla, don Duardos medita sobre las señales que ha recibido con respecto a Flérida.

“e don Duardos no durmió toda la noche pensando en su fazienda, assí en el sueño que auía soñado como lo que Osmaquín le auía mandado dezir, como de las figuras de su escudo: todo esto no podía él entender y recibía gran pena por ello.” (*ibidem*, 367)

Lo maravilloso ha urdido un entramado que el caballero irá destejiendo a medida que los hechos se sucedan, todo ello se desarrolla en su interior como un gran enigma imposible de desentrañar.

Las señales del cielo indican que el niño nacido ha de tener una vida de gloria, dichos indicios maravillosos anuncian la grandeza del futuro caballero, ya sea con alguna clase de fenómeno o con la conjunción de los astros; Garadel, tío de Cirongilio, asustado por las señales extrañas que se presentan en el nacimiento de su sobrino envía a sabios para que le expliquen tales prodigios celestes, pues las marcas de nacimiento no “alcançaron a entender”.

“E sin dubda te hago saber que la muerte desastrada de su padre el rey Eleofrón, que al presente está encubierta, él con mucha riguridad la vengará muy por entero, y sucederá en el reino de su padre que al presente tienes y posees.” (*CdT*, I, cap. IV, 18)

Frente a lo terrible de la pérdida de su padre, Cirongilio tendrá la protección de lo maravilloso mágico a través de su padre adoptivo Epaminón y de la sabia Palingea, ambos auxiliarán al caballero en su realización como héroe. El joven recibe su espada de manos de la sabia en una aventura donde lo monstruoso deviene en prueba: la espada deberá extraerse de un arca protegida por una serpiente.

“la serpiente se puso encima del arca, desde donde a todo el mundo espantava con su esquividad, y jamás de allí se quiso mover.” (*ibidem*, cap. VII, 25)

El valor de Cirongilio permite que alcance el triunfo, a pesar de la ferocidad de la bestia; el reconocimiento no tarda en llegar de boca de una doncella.

“—Valiente y esforçado cavallero, en vano trabajará el que pensare por alguna vía poner espanto en vuestra persona.” (*ibidem*, cap. IX, 31).

Su primer encuentro con lo maravilloso mágico le brinda una invulnerabilidad que irá evolucionando hacia límites inverosímiles, al mismo tiempo va constituyéndose un arquetipo caballeresco que se presenta como ideal a imitar por sus valores éticos y morales.

El combate con el monstruo puede convertirse en una aventura iniciática, la valentía del joven caballero excede su instinto de supervivencia para poder servir a los demás; Palmerín así lo entiende cuando va al encuentro de la sierpe de la montaña de Artifaria; debido a su coraje, las hadas le confieren los dones que lo revestirán de cualidades especiales.

La iniciación otorga al caballero la posibilidad de seguir enfrentando situaciones de conflicto que lo llevarán a la fama, cumpliendo con los pasos de dicha aventura iniciática y, por ello, obteniendo ventajas que lo ayudarán en el desarrollo de su vida: armas mágicas (*Baladro, Prim., CdT, Clar., BdG, CdF, TrL*); dones (*PdO*); mensajes enigmáticos que refieren su futura grandeza (*AdG, Prim., BdG*).

Los primeros pasos del héroe y su incursión en lo maravilloso corren paralelamente hacia la preparación y conocimiento de sí mismo: el auxilio de lo sobrenatural mágico promueve la actitud hacia la búsqueda y el encuentro con la aventura; una vez comenzado el camino quedará la superación y la realización final.

La evolución hacia el reconocimiento pleno, que ya había comenzado en la etapa inicial, tiene como denominador común el combate; a través de él, el héroe establece estrategias en las que frecuentemente es ayudado por su sabio protector, asimismo el caballero puede padecer los embates de algún mago, pudiendo resolver el conflicto por sí mismo o recibiendo el auxilio mágico. Amadís de Gaula lucha audazmente con Arcaláus y éste, viéndose acorralado, recurre a su arte para vencer a su opositor quien cae sumido en un profundo letargo. Afortunadamente, Urganda lo salva del encantamiento, demostrando que tal caballero merece esta especie de resurrección.

“—Cierto, señor—dixo la donzella—, tal hombre como vos no devía assí morir, que ante querrá Dios que a vuestra mano morran otros que mejor lo merescen.” (*AdG, I, cap. XIX, 439*)

En esta situación, el caballero es desarmado por un hechizo que anula momentáneamente sus excelentes cualidades; gracias a la acción de su protectora despierta a la vida para seguir progresando en la búsqueda de la fama. La misma clase de intervención se produce con Galaor y el rey Cildadán, ambos heridos de muerte serán transportados por pedido de Urganda, a fin de salvarles la vida, sin embargo duda y debe ser aconsejado por los caballeros que están presentes.

“Amadís, que las doncellas no conocía, mirava el gran peligro de Galaor; no sabía qué hazer; mas aquellos cavalleros le aconsejaron que más valía dárgele a la ventura que delante sus ojos verle morir sin le poder valer.” (*ibidem, II, cap. LVIII, 828*)

Evidentemente, Amadís no confía en quién se lleva a su hermano, pues las doncellas ocultan su identidad, pero no existe otra posibilidad ya que la vida de Galaor está en peligro, como en la situación anterior, sólo mágicamente los caballeros, incluyendo Cildadán, lograrán salir de ese estado terminal para poder continuar con sus aventuras. De manera semejante, los poderes de Silfeno logran, muy a su pesar, salvar la vida de Belianís de Grecia, gracias a Imperia.

“—¡Tenéos afuera, estremados caualleros y altos príncipes, que aún no es llegada la ora que la flor de la cauallería del mundo, dél salga!” (*BdG, II, cap. XXXVII, 277*)

En estos casos, la magia se reviste de poder terapéutico y actúa directamente sobre la prolongación de la vida de los protagonistas.

El enfrentamiento con el monstruo encarna frecuentemente la aventura más importante y la más difícil de finalizar con éxito, como en *AdG* y en *CdF*. En ambos protagonistas, el desafío es tomado como un deber, pero el Caballero del Febo otorga una importancia diferente a la posibilidad de morir y es la de acabar con la culpa que siente por haber herido a su amada Claridiana. Las actitudes varían, según la meta más auténtica: Amadís desea liberar a la isla de semejante ser, contrariamente el Cavallero del Febo sólo tiene la esperanza de morir o terminar sus días solo en la isla, como un hombre salvaje. Sin ninguna duda, los caballeros sienten la obligación de matar al monstruo que perturba el orden de la naturaleza, poder lograrlo es adquirir la fama de caballero invencible, de tal manera lo comentan los diablos que entran en el Endriago.

“—Si déste le scapamos, no ay en el mundo otro que tan osado ni tan fuerte sea que tal cosa ose acometer.” (*AdG*, III, cap. LXXIII, 1141)

El monstruo encarna la irracionalidad, la fuerza bruta, es lo maravilloso monstruoso, el resultado de la unión de elementos contrarios al orden pautado desde el inicio de los tiempos; el héroe restaura los valores pactados *ab origine*, lo maravilloso reside también en las cualidades que permiten al caballero vencer, las palabras de Claridiana así lo ilustran.

“—O valeroso cavallero, ¡quán dignas son tus obras de se publicar por todo el mundo, y con cuánta razón todas las de los otros cavalleros se devían poner en silencio y olvido! Mas siendo, como son, tus hazañas tantas y tan maravillosas, y por tan estrañas y diversas tierras derramadas, ¿cómo podrán verse ni saberse? Y los que no las vieren, ¿cómo podrán creerlas? Al universal Hazedor plega que aora ni en los venideros tiempos entre los mortales jamás sean olvidadas.” (*CdF*, III, cap. XXVIII, 310)

La princesa Claridiana hace referencia a un tópico que se relaciona con las virtudes del caballero y es la fama, el deseo de estos héroes es ser reconocido por sus pares, sólo una situación conflictiva consigo mismo produce esta negación por la que transita el Caballero del Febo: la no exposición implica el castigo por haber combatido con su amada y haberla lastimado, sin embargo, la lucha con el monstruo lo sacará de ese estado, ya que él mismo decide dejar un mensaje que lo hace responsable de la muerte del Endemoniado Fauno; el mismo menciona el combate como el último.

“Éste es el endemoniado fauno, hijo del demonio y de Artimaga, el qual mató el Cavallero del Febo, príncipe de Grecia; que determinado de dexar el mundo, quiso dar fin a sus días en esta solitaria ínsula. Éstas fueron sus armas, las quales dexó aquí en señal de la postrera victoria que hubo en esta vida.” (*ibidem*, cap. XV, 191)

El héroe abandona su identidad de guerrero para convertirse en un hombre sin nombre, sin meta alguna; si bien el éxito de matar al Fauno lo ha reanimado momentáneamente, pero desea vivir “fuera del mundo”, esto implica salir del camino de la aventura, de lo maravilloso, del encuentro con lo sorprendente. De diferente manera, Amadís queda suspendido en un estado próximo a la muerte, luego de vencer al Endriago; sólo la ciencia del Helisabad logra sacarlo de esa situación y colocarlo nuevamente en el sendero de la búsqueda hacia la fama.

“Y luego todos se pusieron alderredor, con mucho plazer, de la cama del Cavallero de la Verde Espada consolándole, diziéndole que no tuviese en nada el mal que tenía, según la honra y buena ventura que Dios le avía dado, la cual hasta entonces en caso de armas y de esfuerço nunca diera a hombre terrenal que igual le fuesse.” (*AdG*, III, cap. LXXIII, 1149)

Desde el inicio de sus días, Amadís ha sido señalado por Dios para ser un caballero de virtudes insuperables, ya que es salvado milagrosamente por la aparición de Gandales; su hijo Esplandián nacerá con marcas maravillosas, supera la condición de su padre como el ungido para ser el caballero por excelencia, auténtico brazo armado de la causa divina. La figura de Esplandián encarna la actitud frente al infiel, en ella lo maravilloso cristiano se une a lo mágico para dar a este caballero la categoría de invencible; Urganda es vehículo del mandato divino, sobre todo en la vida del hijo de Amadís²⁰⁹. Por otro lado, la infanta Melia, maga pagana, decide accionar desde lo oculto al enterarse del nacimiento de Esplandián a través de las artes adivinatorias, opción que expresa la imposibilidad de llevar una vida placentera conociendo que habrá alguien que combatirá al paganismo.

²⁰⁹ Ver Tercera Parte, cap. I.

“—Cavallero, por más de ochenta años antes que naciesses supe yo tu venida a esta tierra, y por tu causa hago yo esta tan cruel vida, que la tengo por mejor que ser captiva tuya.” (*Sergas*, cap. CI, 559)

Los poderes mágicos se enfrentan, Melia toma prisionera a Urganda a través de engaños, pero Esplandián logrará salvarla de su prisión, pues el caballero posee las condiciones para hacerlo: ser instrumento de Dios.

Lo maravilloso tiene su aspecto probatorio en la medida en que se instala objetivamente para el crecimiento de las virtudes del héroe y el final reconocimiento de sus pares; así ocurre en la Ínsula Firme, como ya se ha podido comprobar. El sabio Apolidón ha dejado objetos que evaluarán quién será el mejor entre todos, no es suficiente que los demás los admiren, es necesario someterse a otros obstáculos que encarnan el enigma de lo que escapa a la racionalidad y es fruto de la sabiduría de un mago. Caballero y dama deberán pasar por los encantamientos que el sabio ha dejado y demostrar a todos que son los mejores; de esta manera les sucede a la pareja protagónica de *AdG*, Amadís y Oriana quienes logran superar al resto ampliamente.

“—Señor cormano, no es razón que de aquí adelante nos encubramos nuestros amores.” (*AdG*, II, cap. XIVL, 671)

Amadís logra, a pesar de la exposición a la que es sometido al atravesar con más éxito que otros el arco de los leales amadores, no revelar el secreto de sus amores, aunque Agrajes así se lo pida. Lo maravilloso mágico coloca al héroe en estado de exposición pública que pone en riesgo sus secretos, pero también instala en él la esperanza, como se ha observado en *PdO* y en las *Sergas*.

En lo que se refiere a la aptitud para el combate, el caballero es constantemente sometido a numerosas pruebas, entre ellas las que corresponden al ámbito de lo maravilloso mágico; en este aspecto, en el caso de Amadís existen dos metas: superar el encantamiento no sólo lo convertirá en el mejor, sino también en señor de la ínsula.

“—Bien venga el cavallero que passando de bondad aquel que este encantamiento hizo, que en su tiempo par no tuvo, será de aquí señor.” (*ibidem*, 673)

Apolidón no sólo deja la ínsula, sino también una arquitectura mágica que legitime el cargo de señor de esa tierra donde gobernara con Grimanesa, sólo un sistema proveniente de lo maravilloso puede ser infalible frente a tan importante elección.

“—Cuando esta ínsola oviere señor, se desfará el encantamento para los cavalleros, que libremente podrán passar por los padrones y entrar en la cámara, pero no lo será para las mujeres hasta que venga aquella que por su gran fermosura la ventura acabará, y alvergare con el cavallero que el señorío havrá ganado, dentro en la rica cámara.” (*ibidem*, cap. XLIII, 662-663)

De acuerdo con el modelo artúrico, el mago puede querer resguardar la vida de su protegido o familiar, así como Morgana lo hiciera con su hermano Arturo; Urganda reúne a Esplandián y a toda su corte para suspender por medio de un encantamiento en la Ínsula Firme las vidas de los monarcas hasta el combate contra el infiel a fin de recuperar lo perdido, lo maravilloso mágico actúa como instrumento de una decisión casi de estrategia política (*Sergas*, cap. CLXXXIII). Para evitar una especie de “guerra civil”, la intervención del Caballero de la Isla Cerrada llega a tiempo de evitar el combate entre don Duardos y Primaléon, ya que con su accionar lo suspende y los conduce a su territorio (*Prim.*, II, cap. CLXV). Por otra parte, el encantamiento puede legitimar la estirpe frente a otras, como en *BdG*, donde Belianís y sus hermanos se ven elegidos por sus cualidades (I, cap. LXIV); II, cap. XLVII y cap. XLIX) y se privilegia su ascendencia griega, sobre todo frente a la troyana; de

similar manera, de la casa del rey Ardiano saldrá el vencedor de los torneos que habrá en su corte, de hecho el triunfo será para su sobrino don Félix (*Clar.*, cap. I).

Las aventuras maravillosas están indudablemente señaladas para los mejores caballeros, de esta manera lo manifiesta el infante Alcís a don Cirongilio quien subestima el hecho prodigioso como "encantamiento".

"—Dexemos esso—dixo el infante—, pues claramente se sabe que las grandes y estrañas aventuras solamente son guardadas y concedidas a vos como al mejor cavallero del mundo." (*CdT*, II, cap. X, 182)

El episodio se circunscribe a ese momento, no tiene consecuencias en el resto de la historia ni tampoco se conoce su origen, curiosamente el mensaje profético permanece sin poder decodificarse con claridad²¹⁰; sin embargo, el suceso despierta la admiración del entorno, lo maravilloso sólo tendrá relación con aquel caballero que pruebe su valentía, como lo ha hecho Cirongilio al ser el único testigo del desarrollo de la aventura (*ibidem*, 181).

En algunas oportunidades, los objetos o animales mágicos se emplean para auxiliar a los señores a tomar una importante decisión, como aquella imagen que se encuentra en la corte del rey Arturo, como ya se ha observado en la tercera parte, capítulo V de esta tesis. En *PdO-Prim.*, el ave mágica de Palmerín auxilia a su señor en situaciones de peligro inminente, como el ataque a su persona (*PdO*, cap. CLXXI) o de alegrías, como el pronto regreso de Primaleón a la corte (*Prim.*, II, cap. CXXVI, 587). Como ya pudo comprobarse, los objetos señalan a aquel o aquella cuya virtud es la más auténtica, tomando el objeto en su contacto el mayor esplendor; las condiciones del favorecido se desplazan, en parte, hacia dicho soporte maravilloso y eso es lo que finalmente se manifiesta ante toda la corte. En algunas oportunidades, el objeto cesa en su encantamiento cuando las condiciones del caballero acaban con el hechizo, como Palmerín de Olivia con la corona de Manarix (*PdO*, cap. LXXXI, 272), en este caso en particular, lo maravilloso se ha presentado como un castigo a la infidelidad de Manarix, el episodio adquiere ribetes didácticos. Desde otro aspecto, las virtudes de Cirongilio y Regia consiguen devolver la apariencia humana a los hijos de Bradaleo y Rocaima, en esta ocasión el héroe y su dama otorgan al caballero la seguridad de que su futuro será venturoso.

"el cavallero anciano, llegando al infante don Cirongilio, hincó ante él los inojos y con muy gran alegría le quiso besar las manos, porque hasta entonces no avía tenido acuerdo de cosa ninguna con el gran plazer de su hallado hijo." (*CdT*, II, cap. XII, 188)

La profecía de su esposa ha sido cumplida y el peligro ha acabado, las virtudes de los protagonistas logran deshacer el encantamiento y así demostrar sus privilegiadas condiciones.

El aspecto sentimental está sometido frecuentemente al arbitrio de lo maravilloso mágico: mensajes proféticos de diversa índole, dones y objetos participan de la relación amorosa entre el caballero y su dama; esto nunca puede producirse entre diferentes clases sociales (*PdO*, cap. XXII, 78; cap. XLV), no hay diferencias insalvables; la diversidad religiosa tiene su solución con la conversión al cristianismo.

"el príncipe don Belianís tornó christiana a la princesa Florisbella y assimismo a Matarrosa, Periandra y Floriana" (*BdG*, II, cap. L, 390).

Belianís y Florisbella se desposan, hecho que si bien implica la unión de dos casas, Grecia y Babilonia, la importancia recaerá sobre la dinastía griega, la opción por el cristianismo refiere claramente la preeminencia. En ciertas ocasiones, el quehacer mágico actúa en contra de la fidelidad

²¹⁰ Ver Tercera Parte, cap. II.

del caballero; el protagonista es vencido por efecto de lo maravilloso involuntariamente, como Palmerín de Olivia y la reina de Tarsis, don Duardos y Argonida y Primaleón en el recinto encantado de la isla de Cintara, para mencionar sólo algunos ejemplos.

Si bien lo maravilloso mágico puede actuar en contra del derrotero del héroe, plagando su camino de obstáculos peligrosos, al mismo tiempo fortalece su virtud combativa y genera una evolución favorable en su condición de caballero. Los magos y encantadoras que pueblan este mundo de ficción logran en variadas ocasiones perjudicar al héroe eliminando momentáneamente su ser guerrero, su esencia combativa, sumiéndolo en una suspensión vital que produce alrededor tristeza y angustia, pues sus allegados y compañeros sienten la imposibilidad de triunfar en su aventura colectiva; por otro lado, su dama cae en un estado de semiinconciencia en el que sólo desea morir; cuando Arcaláus, el encantador se dirige a la corte de Lisuarte con las armas de Amadís y da la noticia de la muerte de su enemigo, el momentáneo triunfo provoca la seguridad de Arcaláus quien se presenta ante Lisuarte, su relato es convincente.

“Señor, yo vengo a vos porque hize tal pleito de parescer aquí a contar cómo maté en una batalla un cavallero; y cierto, yo vengo con vergüenza porque antes de otros que de mí querría ser loado; pero no puedo ál hazer, que tal fue la conveniencia d’entré él y mí que el vencedor cortasse la cabeça al otro y se presentasse ante vos hoy en este día; y mucho me pesó que me dixo que era cavallero de la Reina. Y yo le dixé que, si me matasse, que matava a Arcalaus; assí he nombre. Y él dixo que había nombre Amadís de Gaula; assí que él de aquesta guisa recibió la muerte, y yo quedé con la honra y prez de la batalla.” (*AdG*, I, cap. XX, 449)

El mago usurpa las armas y la honra de Amadís, miente acerca de los motivos de la aparente muerte del caballero, la fama se desplaza momentáneamente hacia Arcaláus, dejando muy en claro a quien mató y que fue en una batalla, sin embargo no hay recompensas ni halagos para el vencedor, detalle que pone de muy mal humor al encantador.

“—¡Ay, Santa María, val!—dixo el Rey—muerto es el mejor cavallero y más esforçado del mundo; ¡ay, Dios señor!, ¿por qué os plugo de hazer tan buen comienço y en tal cavallero?

Y començó de llorar muy esquivo llanto, y todos los otros que allí stavan. Arcalaus se tornó por do viniera asaz con enojo, y maldezianle los que lo veían, rogando y haziendo petición a Dios que le diesse cedo mala muerte.” (*AdG*, I, cap. XX, 449).

La breve presencia de Arcaláus basta para aniquilar las voluntades de toda la corte, la desaparición de Amadís ocasiona el caos en el palacio y en los corazones de caballeros y damas, especialmente en Oriana.

“—¡Ay, amigas!, por Dios no estorvéis la mi muerte si mi descanso desseáis, y no me hagáis tan desleal que sola una hora biva sin aquel que no con mi muerte, mas con mi gana, él no pudiera bevir ni tan sola una hora.” (*ibidem*, 451)

Lo maravilloso mágico logra eliminar toda esperanza de éxito y la pérdida se extiende hiperbólicamente hacia todo el orbe, convirtiéndose en un auténtico cataclismo; el desequilibrio se instala sin miramientos en la corte.

“—¡Ay, flor y espejo de toda cavallería, qué tan grave y estraña es a mí la vuestra muerte, que por ella no solamente yo padeçeré, mas todo el mundo, en perder aquel su gran caudillo y capitán, assí en las armas como en todas las otras virtudes.” (*ibidem*)

A pesar de lo terrible de la noticia, el sentido común prevalece y Mabilia puede calmar en algo a la desconsolada Oriana. Recordemos que una situación semejante a la de Amadís es la que sufrirá el rey Lisuarte en manos de Arcabona, hermana de Arcaláus; la reina Brisena resuelve partir para la urbe esperanzada en encontrar noticias.

“—Don Grumedán—dixo la Reina—, yo no puedo sosegar ni hallo descanso ni remedio, ni puedo pensar qué aya sido esto. Y si aquí quedasse, de gran congoxa sería muerta, y por esto acuerdo de me ir con vos; porque si buena nueva viniere allá, más aína que acá la sabré; y si al contrario, no dexaré fasta la muerte de tomar el trabajo que con razón tomar devo.”
(*ibidem*, IV, cap. CXXXIII, 1744)

La buena noticia vendrá de la mano de Urganda quien llega a la Ínsula Firme para consolar a todos y expresarles que Lisuarte será rescatado (*ibidem*, 1755).

La desaparición de Primaleón en la Ysla de Cantara, a causa del engaño del gigante Gataru²¹¹ ocasiona un sentido llanto con gestos de dolor, es una pérdida para todo el mundo, no sólo para los suyos y en la desesperación se hace responsable a Dios.

“—¡Ay, Dios—dixo Torques—, e cómo consentistes Uos tanto mal! ¡O, Gataru, falso gigante, cómo no quisiste leuar tu batalla a fin, que, si la llevaras, tú fueras vencido! ¡Engañaste al mejor cauallero del mundo e no cumpliste la promessa que tú feziste e para qué quiero yo vida, perdiéndola él! (Prim., II, cap. CXXIII, 572)

Torques, desconsolado, se dirige con la triste noticia a la embarcación en la que llegara Primaleón y relata lo ocurrido, provocando que el leal Risdeno pierda la conciencia.

“El enano, quando entendió que su señor era perdido, dexose caer en tierra amortecido e desque tornó en sí, fazía tales cosas que no auía hombre que lo viese que no ouiesse duelo dél e todos quantos allí estauan, fazían grandes llantos, saluo Purente.” (*ibidem*, 572-573)

El mensaje profético de Purente, hijo del Caballero de la Isla Cerrada, vendrá a traer algún consuelo, así como el optimismo de Mabilia lo hiciera con Oriana; en estos casos siempre surge de lo maravilloso o del sentido común o la prudencia, una luz que no permitirá que los personajes caigan en la desesperación más absoluta.

Debido a la astucia del sabio Silfeno, los caballeros paganos entran en la ciudad de Babilonia, sorprendiendo a Belianís y a sus compañeros; el joven príncipe es atacado y muy malherido.

“pusieron al príncipe don Belianís sobre vn paués y trabando de la vna parte el duque Alfrirón y de la otra otros caualleros lo leuaron haziendo tanto duelo que gran lástima hera de los oír hasta lo poner en la real sala donde estauan todas aquellas reynas y princesas con la turbación que pensar se puede, especialmente la princesa Florisbella y Persiana, que éstas antes por muertas que por viuas heran tenidas” (*BdG*, II, cap. XXXVI, 271).

Sólo la poción del mismo sabio puede salvar a Belianís, el mismo personaje que lo llevó a la muerte lo saca de su penosa situación, gracias a la insistencia de la princesa Imperia.

De alguna manera, la magia nociva que estos héroes padecen no sólo los fortalece, haciéndolos renacer, sino también expresa abiertamente el sentimiento de pérdida que se suscita en torno a sus allegados. Es la desaparición de la fuente de virtudes y ejemplo de caballeros, quien sólo puede ser vencido por lo maravilloso mágico.

²¹¹ Ver Tercera Parte, cap. I. y cap. III.

La manifestación de lo maravilloso tiene tres orígenes²¹² en la vida del héroe:

- **Divino:** Dios es omnipresencia durante toda la vida del héroe, ya sea en sus aventuras maravillosas mágicas o en el ánimo del caballero; en raras oportunidades lo divino se presenta como un milagro.
- **Mágico:** encantadores y sabios recorren todo el derrotero del caballero auxiliándolo o colocando obstáculos que momentáneamente pueden inmovilizarlo, pero que, de algún modo, logra vencer.
- **Feérico:** a diferencia del *roman courtois*, las obras que se han estudiado carecen de hadas o caballeros feéricos, sin embargo, ciertos personajes mágicos, como Urganda, o ciertas situaciones cuyo origen es incierto o dudoso se acercan al universo feérico.

Los tres aspectos ayudan a que el héroe nazca, se desarrolle y se convierta en arquetipo universal; a la manera de las antiguas divinidades paganas, las fuerzas de lo maravilloso crean en torno al caballero cierta invulnerabilidad interna que lo animan a enfrentar todo: gigantes, monstruos, ejércitos y, por qué no también, el amor. Desde su nacimiento, el protagonista se siente impulsado a grandes hazañas, aún sin conocer sus orígenes, datos inciertos van diseminándose a través de su vida gracias a enigmáticos mensajes. Lo nocivo y lo beneficioso mágico se insertan en su historia para superar el exterior y realizarse completamente como guerrero y amante; los límites se presentan con el nacimiento del heredero, el hijo que viene a desplazar al padre en el universo de las hazañas, la descendencia que prolonga la estirpe de los héroes.

²¹² Ver Primera Parte.

CONCLUSIONES

Lo sobrenatural en la Edad Media presenta un panorama donde el imaginario culto y popular ha sido protagonista de las tres vías por las que ha transitado dicha manifestación: el milagro, la magia y la maravilla.

En las tres expresiones, lo sobrenatural se hace presente en la medida en que el hombre no es suficiente para resolver problemáticas que lo sumergen en un estado de angustia e incertidumbre, imposible de superar si no es acudiendo a aquello que lo trasciende. Se ha observado que cada una de ellas tiene agentes diversos que llevan a cabo la experiencia en el ser humano: el milagro es obra de Dios, la magia parte de un hechicero que recibe sus poderes del diablo y la maravilla es aquello sobrenatural cuyo agente no puede individualizarse y se relaciona con la materia de Bretaña (*apud* Le Goff, *Lo maravilloso y lo cotidiano en el Occidente medieval*, 9-17). Sin embargo, F. Dubost considera que lo maravilloso es lo que sorprende, sin llegar a ser siempre sobrenatural (*apud* F. Dubost, *Aspects fantastiques de la littérature médiévale*, 78-85).

En los libros de caballerías que examinamos predomina la aventura mágica, reservando el término maravilla a aquello que incluye el quehacer mágico, pero que además refiere lo extraordinario, lo que parece superar las fuerzas humanas: el héroe despliega sus condiciones de tal manera que produce la admiración de su entorno; en estas obras no aparece lo maravilloso puro o feérico, según la clasificación de Le Goff (*apud* J. Le Goff, *Lo maravilloso y lo cotidiano en el Occidente medieval*, 9-11), a excepción de algunas características en personajes mágicos (Urganda) o en viajes a lugares mágicos donde vive alguna hechicera (Lindaraxa, Dueña de la Ysla de Yrcana, Doncella de la Peña Encantadora).

Las aventuras mágicas generadas por el encantador quien protege al héroe a la manera de las divinidades de la antigüedad o como las hadas madrinas de los relatos celtas, se hace presente a través de mensajes proféticos que construyen la trama de la obra; la profecía constituye el vehículo gracias al cual el protagonista es guiado hacia la fama; pero también aparecen los magos que obstaculizan el derrotero del caballero con trampas y engaños que, por otro lado, logra vencer y así acrecentar sus virtudes.

El espacio se manifiesta como el continente de lo maravilloso, el hecho extraordinario se desarrolla en sitios donde el protagonista debe iniciarse en la vida de las caballerías y acrecentar su fama, logrando llevar a cabo con éxito las aventuras que se le presentan. De esta manera, escenarios naturales y artificiales actúan como continentes de situaciones que desde el comienzo colocan al héroe en continuas aventuras probatorias en las que él deberá demostrar que es el mejor; en consecuencia el caballero transforma el espacio con sus virtudes de guerrero y de amante, convirtiendo el lugar en un sitio con un nuevo orden, con la estética de la belleza que trae la armonía.

La zoología que participa en las obras estudiadas puede manifestarse como guía de la aventura maravillosa o como obstáculo que el caballero debe vencer. En el primer caso, los animales de la tradición celta son los que aparecen en circunstancias enigmáticas donde el héroe será guiado hacia el lugar indicado: ciervos y jabalíes (*Prim.*, *CdT*) aparecerán como conductores; por otra parte también habrá animales que no pertenecen a dicho acervo imaginario, como los osos (*BdG*), pero que cumplirán la misma función. El combate con el monstruo es una de las aventuras donde el caballero se enfrenta con la fuerza de lo irracional, de aquello que pertenece al universo del caos, lograr el éxito significa no sólo fama y gloria, sino también otorgar la posibilidad de refundar un sitio que estaba destinado al olvido. Varios de estos seres monstruosos encarnan las bajas pasiones humanas que el héroe vence desde su condición de ser virtuoso: el Endriago, el Patagón y el Endemoniado Fauno son

manifestaciones de prácticas condenadas por la moral social y religiosa; el incesto, la zoofilia y el pacto demoníaco enfrentan las cualidades de esta especie de ángel vengador quien con su triunfo recosmizará el lugar.

El mundo de los objetos mágicos encierra los poderes del mago y manifiestan su sabiduría; se ha intentado una clasificación aproximada de los mismos, según la función que cumplen en relación con los protagonistas de estas obras: **constitutivos**: aquellos que tienen relación con las virtudes del caballero desde el comienzo de sus caballerías, **indicativos**: los objetos que señalan al mejor de su entorno por sus condiciones y **terapéuticos y salvíficos**: los que se emplean para salvar al caballero de una situación vital.

Estos elementos constituyen un soporte esencial para el crecimiento del héroe, su empleo pone en funcionamiento las relaciones que sostienen los protagonistas entre sí y con el mundo maravilloso que los rodea: armas, guirnaldas, coronas, anillos y pociones se entrecruzan proporcionando un entretejido de aventuras y situaciones que manifiestan no sólo las condiciones excepcionales de caballeros y damas, sino también sentimientos que se expresan a través de estos objetos.

Frecuentemente, la vida de los personajes se ve sometida a los avatares de la fortuna como fuerza caprichosa si no se pensara en la acción de Dios sobre este universo caballeresco; a pesar de que en algunos casos pareciera que esta divinidad genera desconcierto en el derrotero de caballeros y damas, siempre se deja entrever que es la conducta del hombre quien produce los conflictos o situaciones no deseadas y no, la fortuna; queda muy en claro que sólo Dios está por encima de creencias fatalistas y que el libre albedrío es el que actúa finalmente; basta con observar la opinión que Esplandián tiene con respecto a lo ocurrido con su abuelo, el rey Lisuarte, para dar sólo un ejemplo (*Sergas*, cap. II, 128).

La vida errante del caballero se alimenta y crece gracias a la maravilla, es decir, a la situación que aparentemente lo excede; sin embargo, sus condiciones, en parte heredadas, logran desarrollarse y enfrentar aquello que escapa a los límites de lo común para transformarlo en el más virtuoso entre los pares. En primer lugar, su empresa es individual, su deseo de fama lo impulsa a acometer aventuras extraordinarias para su gloria, cualidades que le permitirán tener a la dama más bella; por otro lado el engrandecimiento de sus virtudes tendrá como consecuencia el bien común, el bienestar colectivo.

A través de las obras estudiadas puede comprobarse una evolución en el tratamiento de lo maravilloso mágico que podría sintetizarse en tres elementos: el quehacer profético, la astrología y el pacto demoníaco.

La profecía va perdiendo su función estructurante, en *AdG-Sergas* el mensaje profético construye prácticamente la trama narrativa—siguiendo el modelo del *Baladro*—, al igual que en *PdO* y en *Prim.*, en ambos el quehacer profético de los magos guían las aventuras de los caballeros y en oportunidades corrigen errores que pudieran cometer los protagonistas; en *Clar.*, *TrL.*, *CdT*, *BdG* y *CdF*, la profecía va disminuyendo su función constructiva para transformarse sólo en un atributo del mago quien cumple prácticamente sólo el papel de *deus ex machina*, en algunos casos la profecía no tiene ni siquiera pertinencia formal²¹³, como en *CdT*. Es interesante observar que la astrología va reemplazando al mensaje profético del mago, como en *Clar.*, *CdT*, *BdG* y en el *CdF*; mientras que en las primeras obras no está presente, el cambio transmite una idea de la consideración que quizás se estaba dando a las ciencias ocultas y pone de manifiesto la problemática de la incidencia de los astros en la vida del hombre.

En las dos últimas obras de este *corpus*, el demonio aparece en situaciones donde surge el pacto con el que lo invoca: en *BdG*, el mago Fristón exige información a fin de conspirar contra la casa de Grecia; en el *CdF* se relata la historia de Artimaga y sus relaciones con el demonio que la llevan a concebir al Endemoniado Fauno y a perder su alma. Evidentemente nuevas preocupaciones ocupaban las mentes de escritores y pensadores de la época muy diferentes a aquellas de los autores del *Baladro*, *AdG*, *Sergas*, *PdO* y *Prim.*

²¹³Ver Tercera Parte, cap. II.

Esta investigación pretende señalar un acceso a la literatura caballeresca castellana: se proponen nuevos caminos, sin olvidar a los estudiosos que marcaron el primero. Por otra parte, se ha demostrado la variedad que existe entre los diversos textos, ya que no es ésta una literatura homogénea, pues, pese a la presencia de comunes denominadores, cada obra tiene su particularidad, desde la cual se abre un universo individual e intransferible.

FUENTES

RODRÍGUEZ DE MONTALVO, Garci. *Amadís de Gaula*, ed. JMCB, Madrid: Cátedra, dos tomos.

Transmisión textual²¹⁴

Manuscritos:

En la Universidad de California, Library Bancroft, ms.115, existen fragmentos de un manuscrito del siglo XV que inicialmente formaron parte de la biblioteca reunida por Rodríguez – Mofino.

Ediciones:

¿1496?. Dos ediciones del Amadís, hoy perdidas.

1508. Zaragoza. Jorge Coci. British Library, con la siguiente indicación: C.20.e.6.

1511. En el catálogo de la biblioteca de Fernando Colón se menciona un ejemplar impreso en Sevilla, hoy perdido.

1519. [Roma]. Antonio [Martínez] de Salamanca. De esta edición se hallan ejemplares en : Barcelona: Biblioteca de Catalunya, Bon 8-IV-11; Madrid: Biblioteca Nacional, R-34929; Londres: British Library, C.20.e 5; París, Biblioteca Nacional, Rés. Y 227; Venecia: Marciana, 89.c.14.

1521. Zaragoza. Madrid, Biblioteca de Palacio, I/C/98.

1524. Toledo. Hoy perdida.

1526. Sevilla: Juan y Jacobo Cromberger. Ejemplares en: Dublín: Trinity Collage, Quin 60; Lisboa: Biblioteca Nacional, Res. 454 V; París: Arsenal, Rés. Fol. B.L. 956.

RODRÍGUEZ DE MONTALVO, Garci. *Sergas de Esplandián*, ed. de Carlos Sianz de la Maza, Madrid: Clásicos Castalia, 2003.

Transmisión textual

Ediciones:

1496, aproximadamente. Hoy perdida, posiblemente impresa en Sevilla.

1510. Sevilla. Jacobo y Juan Cromberger. Hoy perdida, sólo conocida por el catálogo de Fernando Colón.

1521. Toledo: Juan de Villaquirán. París: Mazarine, Rés. 363.

1525. Roma: Jacobo de Junta y Antonio Martínez de Salamanca. Ejemplares en: Cambridge, Massachussets: Universidad de Harvard, Typ. 525.25.369 F; Londres: British Library, C.20.e.11; Milán: Biblioteca Braidense.

²¹⁴En todos los casos se mencionan solamente los manuscritos y primeras ediciones.

1526. Sevilla. Juan Varela de Salamanca, 1526. Barcelona, Biblioteca de Catalunya, Bon 8-IV-15; París: Arsenal, Rés. Fol. B.L. 957.

1526. Burgos. Barcelona: Catalunya, Bon 8-III-17; New Haven, Connecticut: Universidad de Yale, He69 R618 + S4, con anotaciones supuestamente de Robert Southey..

FERNANDEZ, Jerónimo. *Hystoria del magnánimo, valiente e invencible caballero don Belianís de Grecia.* Partes I y II. Ed., introducción, texto crítico y notas de Lilia E. F. de Orduna. 2 vols. Kassel: Reichenberger, 1997.

Transmisión textual

Ediciones

1545. Sevilla. Hoy perdida; citada por Clemencín en su *Biblioteca de libros de caballería*, 1805.

1547. Burgos. Martín Muñoz. Ejemplares en : Barcelona, Biblioteca de Catalunya, Bon 9-III-2; Madrid: Biblioteca Nacional, R-i-113; New Haven, Connecticut: Universidad de Yale, 1986 + 180.

1564. Estella. Adrián de Anvers, 1564. Ejemplar: British Library, C.57.g.4 .

1580. Zaragoza: Domingo de Portonaris y Ursino, 1580. Ejemplares: Madrid: Biblioteca Nacional, R-902; R-11742; Valencia: Universitaria, R-1/149; Lisboa: Nacional, Res. 458-V; Roma: Barberini (Vaticana), KKK.VIII.33.

1587. Burgos: Alonso y Esteban Rodríguez, 1587. Ejemplares: Madrid; Nacional R-i-214.

VARGAS, Bernardo de. *Cirongilio de Tracia*, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2004.

Transmisión textual

Ediciones

1545. Sevilla: Jácome Cromberger. Ejemplares: Barcelona: Biblioteca de Catalunya, Bon 8-IV-10; Madrid: Biblioteca Nacional, R-3884; Valencia: Universidad, R-1/162; Londres: British Library, G.8.i.7, G.10263; Munich: Bayerische Staatsbibliothek, 2.º P.o. hisp. 27; Paris: Bibliothèque Nationale, Rés. G.Y² 25.

1547 y 1555: en algunos repertorios bibliográficos se encuentran referencias a dudosas ediciones sevillanas de los años indicados, de las cuales no se conocen ejemplares.

FERNÁNDEZ DE OVIEDO, Gonzalo. *Claribalte.*, María José Rodilla (ed.), México: Universidad Autónoma Metropolitana, Iztapalapa, Universidad Autónoma de México,

Transmisión textual

Manuscrito

Es una copia manuscrita de la edición de 1519 realizada por Don Antonio Paz y Meliá hacia 1860; se encuentra en Madrid; Biblioteca Nacional, ms. 885.

Ediciones

1519. Valencia: Juan Viñao. Ejemplares: Madrid: Biblioteca Nacional, R-8536.

1545. Sevilla: Dominico de Robertis, 1545. El ejemplar se encuentra en Madrid: Biblioteca del duque de Alba.

El baladro del sabio Merlín, Madrid: Miraguano, 1988.

Transmisión textual (Textos conservados en castellano)

Manuscrito

1460. "Aquí comienza la Estoria de Merlin e cuyo fijo fue...". Fragmento del manuscrito 2-G-5 (folios 282-296); códice que se halla en la Biblioteca del Palacio Real de Madrid.

Ediciones

1498. *El baladro del sabio Merlín con sus profecías*. Burgos. Juan de Burgos. Incunable. Biblioteca de la Universidad de Oviedo.

1535. *La demanda del Sancto Grial*: "Aquí comienza el primero libro de la Demanda del Sancto Grial e primeramente se dirá del nacimiento de Merlín". Sevilla. Biblioteca Nacional de Madrid.

ORTÚÑEZ DE CALAHORRA, Diego. *Espejo de príncipes y cavalleros [El cavallero del Febo]*. Edición, introducción y notas de Daniel Eisenberg, Madrid, Espasa Calpe, 1975, 6 vols.

Transmisión textual

Ediciones

1555. Zaragoza: Esteban de Nájera. Ejemplares: Gotinga: Niedersächsische Staats- und Universitätsbibliothek, 4.º Fab.Rom.II 112; Munich: Bayerische Staatsbibliothek, 2.º P.o.hisp.11.

1562. Zaragoza: Miguel de Guesa. Ejemplar: Nueva York: Hispanic Society (microfilmado: Nueva York: Hispanic Society; Providence, Rhode Island: Brown University).

1579. Zaragoza: Juan Soler. Ejemplares: Madrid: Biblioteca Nacional, R-i-23, R-i-31.

1580. Alcalá de Henares: Juan Iñiguez de Lequerica. Ejemplares: Madrid: Biblioteca Nacional, R-11339; R-11340; R-11341; R-15801; R-15802; Milán: Biblioteca Braidense, 26.7G.36.

El libro del famoso e muy esforçado cavallero Palmerín de Olivia, Giuseppe di Stefano(ed.).
Publicazione dell'Istituto di Letteratura Spagnola e Hispano-Americana dell'Università di Pisa, 11.
Pisa: Università di Pisa, 1966.

Transmisión textual

Ediciones

1511. Salamanca: [Juan de Porras], 1511. Viena: Nationalbibliothek, C.P.2.C.7.

1516. Salamanca: ¿Juan de Porras?. Perdido, mencionado en el catálogo de Fernando de Colón.

1525. Sevilla: Juan Varela de Salamanca. British Library, C.57.g.17; Turín: Biblioteca Nacional, Ris. 24.5; Nueva Cork: Hispanic Society; Cambridge, Massachussets: Harvard, Typ. 560.25.671 F.

1526. Venecia: Gregorio de Gregorio. Barcelona: Biblioteca de Catalunya, Bon 8-IV-2; Lisboa: Biblioteca Nacional; Paris: Mazarine, Rés. 366; Paris: Bibliothèque Nationale, Rés. Y² 241.

Libro Segundo de Palmerín que trata de los grandes fechos de Primaleón y Polendos sus fijos, Lilia F. de Orduna *et alii* (ed.), Kassel: Reichenberger, 2004, dos vols.

Transmisión textual

Ediciones

1512. Salamanca: [Juan de Porras]. Ejemplar: Cambridge: University, F.151.b.88.

1516. Ejemplar perdido, tal vez impreso en Salamanca por Juan de Porras. (ver Eisenberg, Daniel. «Inexactitudes y misterios bibliográficos: las primeras ediciones de *Primaleón*». *Scriptura*, 13 (1997), pp. 173-178.)

1524. Sevilla: Juan Varela de Salamanca. Ejemplares: Paris: Bibliothèque Nationale, Rés. Y² 242; Wolfenbüttel [Alemania]: Herzog-August-Bibliothek, 14.2. Eth.2^o.

1528. Toledo: Cristóbal Francés y Francisco de Alfaro. Ejemplar: Paris: Bibliothèque Nationale, Inv.Rés. Y² 243.

1530. Lugar desconocido. Citada con detalles por Clemencín.

1534. Venecia: Juan Antonio de Nicolini de Sabio. Edición corregida por Francisco Delicado, quien añadió un nuevo prólogo y un epílogo lingüístico. Ejemplares: Barcelona: Biblioteca de Catalunya, Bon 9-IV-4; Madrid: Biblioteca Nacional, R-6404.

Transmisión textual

1534. Sevilla: Dominico de Robertis. Ejemplares: Valencia: Universitaria, R-1/312; Paris: Bibliothèque Nationale, Rés. Y² 215; Roma: Barberini (Vaticana), kkk.Viii.34.

FUENTES SECUNDARIAS

ALFONSO X. *Primera Crónica General de España*. Madrid: Gredos, 1955.

ALFONSO X. *Cantigas de Santa María*. Ed. de Walter Mettmann. Madrid: Clásicos Castalia, 1986, tres volúmenes.

ALFONSO X. *Lapidario*, introducción, edición, notas y vocabulario de Sagrario Rodríguez M. Montalvo. Madrid: Gredos, 1981.

ALIGHIERI, Dante. *La Divina Comedia*. México: Ediciones de la Librería Universitaria, Universidad de Puerto Rico, 1974.

AQUINO, Tomás de. *Suma Teológica*, ed. Bilingüe. Madrid: Biblioteca de autores cristianos, 1959.

BENEDEIT Y MANDEVILLE. *Libros de Maravillas*. Marie-José Lemarchand (ed.), Madrid: Siruela, 2002.

BERCEO, Gonzalo de. *Milagros de Nuestra Señora*. Madrid: Altaya, 1995.

Biblia de Jerusalén. Bilbao: Desclee de Brouwer, 1984.

BOCCACCIO, Giovanni. *El Decamerón*. Barcelona: Bruguera, 1981.

CERVANTES SAAVEDRA, Miguel de. *Don Quijote de La Mancha*. San Pablo: Alfaguara, 2004.

CICERÓN, Marco Tulio. *La adivinación. El hado*. Buenos Aires: Hyspamérica, 1983.

COLON, Cristobal. *Diario de a bordo*. Madrid: Globus, 1994.

Beowulf y otros poemas anglosajones (siglos VII-X). Madrid: Alianza, 1994.

D'ARRAS, Jean. *Historia de la linda Melosina*. Edition, study and flotes by Ivy A. Corfis. Madison: The Spanic Seminary of Medieval Studies, Ltd. 1986.

El Fisiólogo. Nilda Guglielmi (ed.). Buenos Aires: Eudeba, 1991.

El Corán. Julio Cortés (ed.). Barcelona: Herder, 1995.

FRANCIA, María de. *Lais*. Madrid: Alianza, 1994.

ESQUILO. *Las siete tragedias*. México: Porrúa, 1978.

Evangelios apócrifos. Buenos Aires: Hyspamérica, 1985, tomo I.

- Historia de Merlin*. Madrid: Siruela, 1988, 2 vols.
- Historia de Lanzarote*. Madrid: Alianza Tres 1987- 1989, 7 vols.
- HOMERO. *La Iliada*. Madrid: Edaf, 1985.
- HOMERO. *La Odisea*. Bs. As.: Losada, 1976.
- Jaufre*. Madrid: Gredos, 1996.
- La búsqueda del Santo Grial*. Madrid: Alianza, 1986.
- La Gran Conquista de Ultramar*. Madrid: Biblioteca de Autores Españoles, tomo XLIV, libro II, cap. XLIII, 179.
- La leyenda del Caballero del Cisne*. María Teresa Echenique (ed.), Barcelona: Aceña, 1989.
- Las mil y una noches*. Barcelona: Ediciones 29, 1992, dos vols.
- La muerte del rey Arturo*. Madrid: Alianza, 2da. edición, 1981.
- LA SALE, Antoine de. *El paraíso de la reina Sibila*. Madrid: Siruela, 1985.
- LA SIERRA, Pedro de. *Espejo de príncipes y caballeros II*. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2003.
- LA VORÁGINE, Santiago de. *La leyenda dorada*. Madrid: Alianza, 1987, 2 vols.
- Liber monstrorum*. Franco Porsia (ed.), Bari: Dedalo Libri, 1976.
- Libro de Apolonio*. Manuel Alvar (ed.), Barcelona: Planeta, 1991.
- Libro del Caballero Zifar*. Cristina González (ed.), Madrid: Cátedra, 1993.
- Mabinogion*. Victoria Cirlot (ed.), Madrid: Siruela, 1988.
- MANDEVILLA, Juan de. *Libro de las maravillas del mundo*. María Mercedes Temperley (ed.), Buenos Aires: SECRIT, 2005.
- MENA, Juan de. *El Laberinto de Fortuna*. José Manuel Blecua (ed.), Madrid: Espasa-Calpe, 1943.
- MENENDEZ Y PELAYO, M. *Antología de poetas líricos castellanos*. Santander: C.S.I.C, 1944.
- MENENDEZ PIDAL, Ramón. *Flor nueva de romances viejos*. México: Espasa Calpe Argentina, S.A., Bs. As., 1952.
- MILÁ I FONTANALS, M. *De los trovadores de España*. Barcelona: C.S.I.C.- Patronato Menéndez Pelayo-Instituto Miguel de Cervantes, 1966.
- MONMOUTH, Geoffrey de. *Historia de los Reyes de Britania*. Madrid: Siruela, 1994.
- MONMOUTH, Geoffrey de. *Vida de Merlin*. Madrid, Siruela, 1994.

- Nueve Lais Bretones y La sombra de Jean Renart*. Madrid: Siruela, 1987.
- PARÉ, Ambroise. *Monstruos y prodigios*. Madrid: Siruela, 1987.
- Perlesvaus o El Alto Libro del Grial*. Madrid: Siruela, 2000.
- PLATÓN. *El banquete, Fedón, Fedro*. Buenos Aires: Hyspamérica, 1983.
- PLINIE L'ANCIEN. *Histoire Naturelle*. París: Les Belles Lettres, 1952.
- POLO, Marco. *Libro de las cosas maravillosas*. Barcelona: José J. Olafieta Editor, 2002.
- POLO, Marco. *Viajes*. Madrid: Austral, 1979.
- ROJAS, Fernando de. *La Celestina*. Madrid: Cátedra, 1989.
- RUIZ, Juan. *Libro de buen Amor*, Alberto Blecua (ed.), Barcelona: Planeta, 1983.
- SAN AGUSTÍN. *La ciudad de Dios*. México: Porrúa, 1994.
- SAN AGUSTÍN. *Sobre la doctrina cristiana*. Madrid: Biblioteca de Autores Cristianos, 1958.
- SÉNECA. *Medea. Fedra*, Eduardo Valentí Fiol (ed.). Barcelona: Juan Flors, 1950.
- SÉNECA. *Carta morales a Lucilio*. Buenos Aires: Hyspamérica, 1983.
- TROYES, Chrétien de. *Cliges*, Joaquín Rubio Tovar (ed.). Madrid: Alianza, 1993.
- TROYES, Chrétien de. *El Caballero del León*, Martin de Riquer (ed.). Madrid: Alianza, 1988.
- TROYES, Chrétien de. *El Cuento del Grial*, edición bilingüe con introducción, traducción y notas de Martin de Riquer, Barcelona: Sirimo. 1989.
- TROYES, Chrétien de. *El Caballero de la Carreta*. Madrid: Alianza, 1993.
- TROYES, Chrétien de. *Erce y Enide*. Victoria Cirlot, Antoni Rosell y Carlos Alvar (eds.). Madrid: Siruela, 1993.
- Spanish Grail Fragments: El libro de Josep Abarimatia, La Estoria de Merlin. Lançarote*. Karl Pietsch (ed.). Chicago, Univ. of Chicago Press, 1924-5, 2 vols.
- Sir Gawain y el Caballero Verde*. Madrid: Siruela, 1982.
- STURLSON, Snorri. *Edda Menor*. Alianza Tres, Madrid, 1984.
- STURLSON, Snorri. *Edda Mayor*. Alianza Tres, Madrid, 1986.
- Tristán e Iseo*. Alicia Yllera (ed.). Madrid: Alianza Editorial, 1998.
- VICENTE, Gil. *Tragicomedia de don Duardos*. Armando López Castro (ed.). Salamanca: Colegio de España, 1996.
- VIRGILIO. *Obras completas*, ed. bilingüe. España: Saez Hermanos, s/a.

BIBLIOGRAFÍA

Obras de referencia

ALONSO, Martín. *Diccionario medieval español*. Salamanca: Universidad Pontificia de Salamanca, 1986.

CIRLOT, Juan Eduardo. *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Labor, 1991.

CHEVALIER, Jean. *Diccionario de símbolos*. Madrid: Herder, 1996.

COROMINAS, J y PASCUAL, J.A. *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico*. Madrid: Labor, 1989.

COVARRUBIAS, Sebastián de. *Tesoro de la lengua*. Ed. Martín de Riquer, Barcelona: S.A. Horta, I.E., 1943.

FERRATER MORA, José. *Diccionario de Filosofía*. Madrid: Alianza, 1979.

GARCIA DE DIEGO, Vicente. *Diccionario etimológico, español e hispánico*. Madrid: Espasa-Calpe, 1985.

GRIMAL, Pierre. *Diccionario de mitología griega y romana*. México: Paidós, 1999.
Calpe, 1985.

Illustrated Dictionary & Concordance of the Bible, Jerusalem: G.G. The Jerusalem Publishing House, LTD, 1986.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. *Diccionario de la lengua española*. Madrid: Espasa-Calpe, 2001, 22ª edición.

Bibliografía general

BORGES, Jorge Luis y GUERRERO, Margarita. *Manual de zoología fantástica*. México: Fondo de Cultura Económica, 1957.

BORGES, Jorge Luis. *El libro de los seres imaginarios*. Buenos Aires: Emecé, 1978.

BÜHLER, Johannes. *Vida y cultura en la Edad Media*. México: Fondo de Cultura Económica, 1996.

BURCKHARDT, Jacob. *La cultura del Renacimiento en Italia*. Buenos Aires: Losada, 1944, 417-- 447.

- CAMPBELL, Joseph (ed.). *Mitos, sueños y religión*. Barcelona: Kairós, 1997.
- CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras*. México: F.C.E., 1993.
- CULIANU, P. *Eros y magia en el Renacimiento*. Madrid: Siruela, 1999.
- DUBY, George y otros. *Historia de la vida privada*. , Madrid: Taurus, 1991, 2 y 3: Edad Media y Renacimiento.
- DUBY, George y otros. *Historia de las mujeres*.,Madrid: Taurus, 1992, 2 y 3: Edad Media y Renacimiento.
- ELIADE, Mircea. *Historia de las creencias y de las ideas religiosas*. Madrid: Cristiandad, 1978, 3 vols.
- ELIADE, Mircea. *Mito y realidad*. Barcelona: Labor, 1991.
- ELIADE, Mircea. *Mitos, sueños y misterios*. Madrid: Grupo Libro, 1991.
- ELIADE, Mircea. *El mito del eterno retorno*. Madrid: Alianza, 1980.
- GARCÍA ARRANZ, J.J. "Fauna americana en los emblemas europeos de los siglos XVI y XVII". *Cuadernos de arte e iconografía*, 1995, tomo VI-11, 468-478.
- GUENON, René. . *Simbología de las ciencias sagradas*. Traducción de Juan Palmar, prólogo de Armando Astivera. Buenos Aires: Eudeba, 2a. edición, 1976.
- GUGLIELMI, Nilda. *Guía para viajeros medievales (Oriente, siglos XIII- - XV)*. Buenos Aires: Programa de Investigaciones Medievales, Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas, 1994, 393-411.
- HUIZINGA, Johan. *El otoño de la Edad Media*. Madrid: Alianza, 1978.
- IRVING, Leonard. *Los libros del conquistador*. Mexico: F.C.E., 1996.
- KEEN, Maurice. *La caballería*. Barcelona: Ariel, 1986.
- JUNG, Carl G. *El hombre y sus símbolos*. Barcelona: Biblioteca Universal Contemporánea, 1984.
- LIDA, María Rosa. *Estudios de literatura española comparada*. Buenos Aires: Eudeba, 1966.
- LE GOFF, Jacques. *Pour un autre Moyen Âge*. Paris: Gallimard, 1977, 281- 329.
- MARKALE, Jean. *Pequeño diccionario de mitología celta*, Barcelona: Jose Olañeta, 1993.
- Mc GRADY, D. "Misterio y tradición en el romance del prisionero". *Actas del X Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas*, 1992, vol. I, 273-282.
- MENENDEZ Y PELAYO, Marcelino. *Historia de los heterodoxos españoles*. Buenos Aires:

Emecé, 1945, 3, 350-- 419.

ZUMTHOR, Paul. *Essai de poétique médiévale*. Paris: Seuil, 1972, 107-157.

ZUMTHOR, Paul. *La medida del mundo*, Madrid: Catedra, 1994.

Bibliografía particular

ACEBRÓN RUIZ, Julián. «No entendades que es sueño, mas visyón cierta». De las visiones medievales a la revitalización de los sueños en las historias fingidas». *Literatura de caballerías y orígenes de la novela*. Beltrán, Rafael (ed.), València: Universitat de València, 1998, 249-257.

ACOSTA, Vladimir. *La humanidad prodigiosa: el imaginario antropológico medieval*. Caracas: Monte Ávila Editores, 1996, dos tomos.

AGUILAR PERDOMO, María del Rosario. "De algunas ordalías amorosas en los libros de caballerías: la aventura de las Tres Coronas en el *Florambel de Lucea*". En *Letras*, U.C.A.: Facultad de Filosofía y Letras y el Centro de Estudios Cervantinos, nº50-51, julio 2004-junio 2005, 9-23.

ALONSO PALOMAR, Pilar. "La importancia de la magia a la luz de los libros contenidos en algunas bibliotecas particulares españolas de los Siglos de Oro". *Castilla: estudios de literatura*. Univ. de Valladolid, nº 22, 1997, 21-35.

ALVAR, Carlos. "Mujeres y hadas en la literatura medieval". *Evolución narrativa e ideológica de la literatura caballescica*. Bilbao: Universidad del País Vasco, 1991, 20-33.

ALVAR, Carlos. *El rey Arturo y su mundo*. Madrid: Alianza, 1991.

AVALLE - ARCE, Juan Bautista. "El Arco de los leales amadores en el *Amadís*". En *Nueva Revista de Filología Hispánica*, 6, 1952, 149-156.

AUERBACH, Erich. "La salida del caballero cortesano". *Mimesis: la realidad en la literatura*. México: Fondo de Cultura Económica, 1950, 121- 138.

BELTRÁN, Rafael. "Sobre el simbolismo profético de visiones y representaciones en libros de caballerías: de *Curial e Güelfa* y *Tirant Lo Blanc* a *La Corónica de Adramón*". *Edad de Oro*, Universidad Autónoma de Madrid, XXI, 2002, 483-498.

BIGLIERI, Anibal. *Medea en la literatura española medieval*. La Plata: Fundación Decus, 2005.

BLOCH, Marc. *Los reyes taumaturgos*. México: Fondo de Cultura Económica, 1993.

BOHIGAS, Pedro. "La Visión de Alfonso X y las Profecías de Merlín". *Revista de Filología Española*, 25, (1941), 383- 398.

BONAVIDES, Enrique. "El Baladro de Merlín". *Voces de la Edad Media: Actas de la*

- Terceras Jornadas Medievales*. México: Univ. Nacional Autónoma de México, 1993, 247-256.
- BRAVO, Elia Nathan. "El Diablo y las brujas: una religiosidad del miedo". *Medievalia*, 13, abril 1993, 12-18.
- BRAVO, Elia Nathan. *Territorios del mal: un estudio sobre la persecución europea de brujas*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, 1997.
- BRIGGS, Katherine. *Diccionario de las hadas*. Barcelona: Alejandría, 1992.
- BURCKHARDT, Titus. *Alquimia*. Barcelona: Plaza & Janes, 1976, 9-35.
- BURKE, James. "The meaning of the Islas Dotadas episode in the *Libro del Cavallero Cifar*". *Hispanic Review*, 38, nº1, 1970, 56-68.
- BUTLER, E.M. *El mito del mago*. Madrid: Cambridge University Press, 1997.
- CABANES, Auguste. *La fauna monstruosa de las catedrales medievales*. Buenos Aires: Enrique Rueda, 1982.
- CACHO BLECUA, Juan Manuel. *Amadís: heroísmo mítico cortesano*. Madrid: Cupsa, 1979.
- CACHO BLECUA, Juan Manuel. "Estructura y difusión de *Roberto el Diablo*". *Formas breves del relato* (Coloquios, II, 1985), Casa de Velázquez- Dto. de Literatura Española: Universidad de Zaragoza, 1986.
- CARO BAROJA, Julio. *Las brujas y su mundo*. Madrid: Alianza, 1992.
- CARO BAROJA, Julio. *Algunos mitos españoles*. Madrid: Ediciones del Centro, 1974, 185--295.
- CASALDUERO, Joaquín Gimeno. "La profecía medieval en la literatura castellana y su relación con las corrientes proféticas europeas". *Nueva Revista de Filología Hispánica*, 20, 1971. 64-- 89.
- CASTIGLIONI, Arturo. *Encantamiento y magia*. México: Fondo de Cultura Económica, 1993, 235-261.
- CHARBONNEAU-LASSAY, L. *El Bestiario de Cristo: el simbolismo animal en la Antigüedad y la Edad Media*. Barcelona: José J. de Olafeta editor, 1997.
- CIRLOT, Victoria. "La estética de lo monstruoso en la Edad Media". *Revista de Literatura Medieval*. Madrid: Gredos, 2, 1990, 176- 182.
- CIRLOT, Victoria. *La novela artúrica*. Barcelona: Montesinos, 1995.
- CLEBERT, Jean Paul. *Bestiaire Fabuleux*. Paris: Albin Michel, 1971.
- COHN, Norman. *Los demonios familiares de Europa*. Madrid: Alianza Universidad, 1987.

- CORFIS, Ivy A. "Beauty, Deformity, and the fantastic in the *Historia de la linda Melosina*". *Hispanic Review*, 1987, vol. 55, , 2, 181-193.
- CUESTA TORRE, María Luzdivina. "Algunas notas acerca de la rivalidad en tres obras de la materia artúrica hispánica". *Medioevo y Literatura: Actas del V Congreso de la Asociación hispánica de literatura medieval* (Granada, 27-9 al 1-10, 1993), v. II, Granada, 1995, 117-129.
- CULIANU, Ioan P. *Eros y magia en el Renacimiento*. Madrid: Siruela, 1999.
- D'ARBOIS de JUBAINVILLE, H. *El ciclo mitológico irlandés y la mitología céltica*. Barcelona: Olimpo, 1996, 1.
- DAXELMÜLLER, Christoph. *Historia social de la magia*. Barcelona: Herder, 1997.
- DÍAZ JIMENO, Felipe. *Hado y Fortuna en la España del siglo XVI*. Madrid: Fundación Universitaria Española, 1987.
- DUBOST, F. *Aspects fantastiques de la narrative médiévale*, Paris, H. Champion, 1991, dos tomos.
- ECHENIQUE ELIZONDO, María Teresa. "El diasistema de la *Leyenda del Caballero del Cisne*". *Estudios filológicos en Homenaje a Eugenio de Bustos Tovar*. Salamanca: Ediciones Universidad, s/f.
- ELIADE, Mircea. *Herreros y alquimistas*. Madrid: Alianza, 1993.
- EVOLA, Julius. . *El Misterio del Grial*. Barcelona: Plaza & Janes, 1972, 57-205.
- FERRARIO DE ORDUNA, Lilia E. *Nuevos estudios sobre literatura caballerescas*, Kassel: Reichenberger, 2006.
- FERRARIO DE ORDUNA, Lilia E. "Héroes troyanos y griegos en la *Historia del magnánimo, valiente e invencible caballero don Belianis de Grecia* (Burgos, 1547)". *Actas del IX Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas*, Berlín ,18-23 de agosto 1986, Ibero-Amerikanisches Institut Preussischer Kulturbesitz, Freie Universität Berlin, Institut für Romanische Philologie, Sebastián Neumeister, 1989, 559-568.
- FINCH, Patricia. "Religion as magic in the *Tragedia Policiana*". *Celestinesca*, 3, II, noviembre 1979, 19-24.
- FOGELQUIST, J.D. *El Amadís y el género de la historia fingida*, México: Porrúa, 1982
- FRAPPIER, Jean. "Chrétien de Troyes". *Arthurian Literature in the Middle Age*, Oxford: The Clarendon Press, 1959, pp.157-191.
- FRAZER, James G. *La rama dorada*. México: Fondo de Cultura Económica, 1992, tomo 40, 1950.
- GALLEGO GARCÍA, Laura. *Guía de lectura de Belianis de Grecia (III-IV)*, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2003.

- GARROSA RESINA, Antonio. *Magia y superstición en la literatura castellana medieval*. Universidad de Valladolid: Biblioteca de Castilla y León, 1987.
- GARROSA RESINA, Antonio. "La fantasía de las reliquias inverosímiles en las letras medievales castellanas". En *Castilla*, 11, 1986, 123 -- 137.
- GARROSA RESINA, Antonio. "La tradición de animales fantásticos y monstruos en la literatura medieval española". En *Castilla*, 9 y 10, 1985, 77- -101.
- GIL, Rodolfo. *Magia, adivinación y alquimia*. Barcelona: Salvat, 1986.
- GIL DE GATES, Cristina. "El humor como marca de lo diferente: a propósito de Miliana en *Tristán el Joven*". *Studia Hispanica Medievalia III. Actas de las IV Jornadas Internacionales de Literatura Española Medieval*. Buenos Aires: Universidad Católica Argentina.
- GOLDBERG, Harriet. "The several faces of ugliness in medieval castilian literature". *La Corónica*, vol. 7, 2, 1979, 80-92.
- GÓMEZ-MONTERO, Javier. *Literatura caballeresca en España e Italia (1483-1542) El Espejo de cavallerias (Deconstrucción textual y creación literaria)*. Tübingen: Niemeyer, 1992.
- GÓMEZ REDONDO, Fernando. *Historia de la prosa medieval castellana*, Madrid: Cátedra, 1998, 2 volúmenes, vol. I, 744.
- GONZALEZ, Eloy. "Función de las profecías en *Amadís de Gaula*". *Nueva Revista de Filología Hispánica*, XXXI, 2, 1982, 282 — 291.
- GONZÁLEZ, Javier Roberto. "Profecías extratextuales en el *Amadís de Gaula* y *Las Sergas de Esplandián*"., *Incipit*, XIII, 1993, 121-- 141.
- GONZÁLEZ, Javier Roberto. *Patagonia-Patagones: orígenes novelescos del nombre*. Chubut: Subsecretaría del Chubut, 1999.
- GONZÁLEZ, Javier Roberto. "Sobre el ave profeta del *Palmerín-Primaleón*". *Exemplaria. Revista Internacional de Literatura Comparada*, Universidad de Huelva, 4, 2000.
- GRACIA, Paloma. "La *Bestia Ladradora*, La *Best Glatissant* y el pecado del rey Arturo". *Anuario Medieval*, New York, 2, 1990.
- GRACIA, Paloma. *Las señales del destino heroico*. Barcelona: Montesinos, 1991.
- GRACIA, Paloma. "Varios apuntes sobre el *Cuento del Caballero Atrevido*: la tradición del lago solfáreo y una propuesta de lectura". *Cuadernos para Investigación de la Literatura Hispánica*. 15, 1992, .23-24.
- GRACIA, Paloma. "Sobre la tradición de los autómatas en la *Ínsola Firme*. Materia antigua y materia artúrica en el *Amadís de Gaula*". *Revista de literatura medieval*, Madrid: Gredos, vol. VII, 1995, 119-135.
- GRACIA, Paloma. "El "Palacio tornante" y el bizantinismo del *Amadís de Gaula*", *Actas del*

- V Congreso de la Asociación de Hispanistas de Literatura Medieval, II, Granada: Juan Paredes, 1995, 443-455.
- GRISWARD, J. "Le motif de l'épée jetée au lac: la mort d'Artur et la mort de Batradz", *Romania*, 90 (1969), pp. 289 - 340 y 473 -- 514.
- GUINZBURG, Carlo. *Historia nocturna: un desciframiento del aquelarre*. Barcelona: Muchnik Editores S.A., 1991.
- GUTIÉRREZ, Jesús. "Significado de «Fortuna Bifrons». Su presencia en la literatura del Siglo de Oro", *Boletín de la Biblioteca Menéndez y Pelayo*, I, 1974, 3-88.
- HAGGERTY KRAPPE, A. "Le lac enchanté dans le *Chevalier Zifar*". *Bulletin Hispanique*, 34, 1933, pp. 97- 103.
- HARF-LANCNER, L. *Les fées au Moyen Age: Morgane et Mélusine*. Paris: H. Champion, 1984.
- HERRERO, Javier. "El dragón judaico: apocalipsis, intolerancia y magia". *Crítica Hispánica*. vol.XV, 1993.
- HOMET, Raquel. "Cultores de prácticas mágicas en Castilla medieval". *Cuadernos de Historia de España*, Instituto de Historia de España, LXIII -- LXIV, 1980.
- IZZI, Massimo. *Diccionario ilustrado de los monstruos*, Barcelona: Alejandría, 1996.
- KAPPLER, Claude, *Monstruos, demonios y maravillas*. Madrid: Akal, 1986.
- KIECKHEFER, Richard. *La magia en la Edad Media*. Barcelona: Crítica, 1992.
- KÖHLER, Erich. *La aventura caballeresca ideal y realidad en la narrativa cortés*. Barcelona: Sirmio, 1991.
- KRUTA, Venceslas. *Los celtas*. Madrid: Edaf, 1995.
- LACARRA, María Jesús y CACHO BLECUA, Juan Manuel. *Lo imaginario en la conquista de América*. Zaragoza: Oroel, 1990.
- LATOURELLE, René. *Milagros de Jesús y teología del milagro*, España: Sígueme, 1997.
- LECOUTEUX, Claude. *Demonios y genios comarcales en la Edad Media*. Barcelona: José J. de Olafeta, 1999.
- LECOUTEUX, Claude. *Enanos y elfos en la Edad Media*. Barcelona: José J. de Olafeta, 1998.
- LE GOFF, Jacques. *Lo maravilloso y lo cotidiano en el Occidente medieval*. México: Gedisa, 1986.
- LENDO FUENTES, Rosalba. "Las transformaciones del personaje de Merlín". *Voces de la Edad Media: Actas de la Terceras Jornadas Medievales*. México: Univ. Nacional Autónoma

de México, 1993, 169-178.

LENDO FUENTES, Rosalba. "La evolución del tema de la Tierra Desvastada". *Medievalia*, 15, diciembre 1993, 32-36.

LEONE, Eve. *El Misterio feliz: los cuentos de hadas y la tradición universal.*, Buenos Aires: Estaciones, 1991.

LLITERAS, Margarita. "El final del *Caballero del Cisne (Gran Conquista de Ultramar)*". *Anuario Medieval*, 3, 1991, New York, 149-157.

LOOMIS, Roger Sherman. "The oral difusión of the arthurian legend". *Arthurian Literatura in the Middle Age*, Oxford: The Clarendon Press, 1959, 53-63.

LOOMIS, Roger Sherman. "The legend of Arthur's survival". *Arthurian Literatura in the Middle Age*, Oxford: The Clarendon Press, 1959, 65-71.

LOOMIS, Roger Sherman "The origin of the Grail legends". *Arthurian Literatura in the Middle Age*, Oxford: The Clarendon Press, 1959, 275-294.

LÓPEZ ESTRADA, Francisco. "Sobre la Fortuna y el Hado en la literature pastoral", *Boletín de la Real Academia Española*, XXVI, nº 120, enero 1974, 431-442.

LÓPEZ- RÍOS, Santiago. *Salvajes y razas monstruosas en la literatura castellana medieval*, Madrid: Fundación Universitaria Española, 1999.

LOT, F. «Céltica». En *Romania*, 24, 1895, 321- 338.

MALAXECHEVERRIA, Ignacio (ed.). *Bestiario Medieval*. Madrid: Siruela, 1986.

MALINOWSKI, Bronislaw. *Magia, ciencia y religión*. Barcelona: Planeta-De Agostini, 1993.

MARIN PINA, María Carmen. "Aproximación al tema de la *virgo bellatrix* en los libros de caballerías españoles". *Criticón*, 45, 1989, 81 - 94.

MARIN PINA, Maria Carmen. "Los monstruos híbridos en los libros de caballerías españoles". *Actas do IV Congresso da Associação Hispanica de Literatura Medieval*, IV, Cosmos, Lisboa, 1993.

MARIN PINA, Maria Carmen. "La aventura de Finea y Tarnaes como relato digresivo del *Primaleón*". *Formas breves del relato* (Coloquio, febrero de 1985), Casa de Velásquez, Departamento de Literatura española, Universidad de Zaragoza, 105-113.

MARTÍN MORÁN, José Manuel. "Tópicos espaciales en los libros de caballerías". *Symbolae Pisanae*. Studi in onore di Guido Manzini, II. Pisa: Giardini, 1989, 365-383.

MELLI, Elio. "Les frontières de l'humain et celles du raisonnable: du merveilleux au stupéfiant". Van Dijk, Hans & Noomen, Willem (ed.). *Aspects de l' épopée romane*. Groningen: Egbert Forsten, 1995.

MÉRIDA JIMÉNEZ, Rafael M. "Urganda la Desconocida o tradición y originalidad". *Actas*

del III Congreso de la Asociación hispánica de literatura medieval, Salamanca, 3 al 6 de octubre de 1989, Biblioteca española del s. XV, Departamento de literatura española e hispanoamericana, tomos 1 y 2.

MÉRIDA JIMÉNEZ, Rafael M. «El universo maravilloso y sobrenatural en la épica castellana: ausencias, presencias e interrelaciones». Van Dijk, Hans & Noomen, Willem (ed.). *Aspects de l' épopée romane*. Groningen: Egbert Forsten, 1995, pp. 63-70.

MÉRIDA JIMÉNEZ, Rafael M. "Tres gigantes sin piedad: (Gromadaça, Andandona y Bandaguida". Beltrán, Rafael (ed.). *Literatura de caballerías y orígenes de la novela*. Valencia: Universitat de València, 1998, 219-233.

MICHELET, Jules. *La bruja*. Barcelona: Labor, 1984.

MORALES, Ana María. "Los habitantes de Brocelandia". *Medievalia*. 9, diciembre de 1991, 8-17.

MORALES, Ana María. "Los gigantes en la literatura artúrica". *Voces de la Edad Media: Actas de la Terceras Jornadas Medievales*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, 1993, 179-186.

MUSSONS, Ana María. "Prodigios y maravillas en la épica". *Revista de literatura medieval*. 5, 1993, 233-245.

NASIF, Mónica. "Aproximación al tema de la magia en varios libros de caballerías castellanos, con referencia a posibles antecedentes literarios" .Lilia E. Ferrario de Orduna, *Amadís de Gaula: estudios sobre narrativa caballerescas castellana en la primera mitad del siglo XVI*, Kassel, ed. Reichenberger, 1992, 135-187.

NASIF, Mónica, Mesa redonda sobre literatura caballerescas: "Elementos extraordinarios: algunas observaciones en torno a *Amadís de Gaula*, *Las Sergas de Esplandián* y *Palmerín de Olivia*." *Studia Hispanica Medievalia III: Actas de las IV Jornadas de Literatura Española Medieval*, Universidad Católica Argentina, Facultad de Filosofía y Letras, Buenos Aires, 1993.

NASIF, Mónica. "El concepto de monstruo en el episodio del *endemoniado fauno* de *El Caballero del Febo* de Diego Ortúñez de Calahorra". A.A.V.V. *Lecturas críticas de textos hispánicos: Estudios de literatura española Siglo de Oro*, vol.II, Bs.As., Eudeba, 2000.

NASIF, Mónica. "Las aventuras mágicas y maravillosas de don Duardos en el *Primaleón*". *Actas del IV Congreso Internacional "Letras del Siglo de Oro Español"*, U.B.A, Facultad de Filosofía y Letras, 2003 .

NASIF, Mónica. "Incesto y pacto diabólico en los libros de caballerías castellanos". *Actas de las II Jornadas de Monstruos y Monstruosidades*, U.B.A, Facultad de Filosofía y Letras, 2003.

NASIF, Mónica. "La historia del mago Merlín según la demonología bajomedieval"..*Studia Hispanica Medievalia VI. Actas de las VII Jornadas de Literatura Española Medieval* (agosto 2002), U.C.A., 2004.

NASIF, Mónica. "Iniciación e heroicidad: *Palmerín de Olivia* y el mito del dragón" y

"Reflexiones acerca de una singular concepción del «hacer» mágico en los libros de caballerías castellanos: *Palmerín de Olivia y Primaleón*. Lilia E. Ferrario de Orduna *et alii*. *Nuevos estudios sobre literatura caballeresca*, Barcelona/Kassel: Reichenberger, 2006, 181-188; 189-193.

NERI, Stefano. *Antología de las Arquitecturas maravillosas en los libros de caballerías*. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2007.

NOBLE, Peter. "Maugis and the Role of Magic". Van Dijk, Hans & Noomen, Willem (ed.). *Aspects de l' épopée romane*. Groningen: Egbert Forsten, 1995, 71-75.

NOTZ, Marie- Françoise. "Nature et surnaturel dans *Tristan de Nanteuil*". Van Dijk, Hans & Noomen, Willem (ed.). *Aspects de l' épopée romane*. Groningen: Egbert Forsten, 1995.

NUNEMAKER, Horace. "The Lapidari of Alfonso X", *Philological Quaterly*, 8, 3, 1929.

NUNEMAKER, Horace. "Noticias sobre la alquimia en el *Lapidario* de Alfonso X". *Revista de Filología Española*, 16, 1929, 161- 168.

OTTO, Rudolf, *Lo santo*. Madrid: Alianza, 1996.

PAREDES NUÑEZ, Juan. "Leyendas peninsulares en los nobiliarios medievales: una variante peninsular de la leyenda de Melusina". *Cultura Neolatina*, 53, Roma, 3 y - 4, 1993.

PATCH, Howard. *El otro mundo en la literatura medieval.*, México: Fondo de Cultura Económica, 1983.

PIERCE, Frank. *Amadis de Gaula.* , Boston: Twayne, 1976, 111 -- 140.

PHILLIPS, Graham. *En busca del Santo Grial*. Barcelona: Edhasa, 1995.

QUILLET, Jeannie. "Le Songe". *Culture et travail intellectuel dans l'Occident médiéval*, Paris: Centre Régional de Publication. 1981, 81-- 93.

RESSINA, Joan Ramon. "El discurso parabólico". *Anthropos*, 92, 1989, 32-37.

RICHARD, Jean. "Voyages réels et voyages imaginaires, intruments de la connaissance géographique au Moyen Age". *Cultura et travail intellectuel dans l'Occident medieval*. Paris: Centre Regional de Publication de Paris, 1981, 211-220.

RIQUER, Martín de. "La lanza de Pellés". *Anthropos*, suplemento 12, 1989, 54-58.

RIVAS, Enrique de. "El simbolismo esotérico medieval en la Península Ibérica". *Voces de la Edad Media: Actas de la Terceras Jornadas Medievales*. México: Univ. Nacional Autónoma de México, 1993, 1-22.

RÍO NOGUERAS, Alberto del. "Sobre magia y otros espectáculos cortesanos en los libros de caballerías". *Medioevo y Literatura*, 4, 137-149.

RODILLA, María José. "De fábulas y bestiarios: la interpretación simbólica de los animales en la Edad Media". *Medievalia*, 27, junio 1998, 38 - 43.

- RODILLA, María José. *Lo maravilloso medieval en el Bernardo de Balbuena*. México: Universidad Autónoma de México, Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa, 1999.
- RODRÍGUEZ MONIÑO, Antonio, "El primer manuscrito del *Amadís de Gaula*", *Relieves de erudición*, Madrid, 2 de noviembre, 1955, 19-38.
- RUBIO PACHO, Carlos. *El Roman artúrico en la España Medieval: problemas para su estudio*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, 1993.
- RUSSINOVICH DE SOLÉ, Yolanda. "El elemento mítico - simbólico en el *Amadís de Gaula*: su interpretación y su significado". *Thesaurus, Boletín del Instituto Caro y Cuervo*, Bogotá: Instituto Caro y Cuervo, 29, 1974, 129 ---168.
- RUSSELL, Jeffrey Burton. *Lucifer: el diablo en la Edad Media*. Barcelona: Laertes, 1995.
- SALES DASÍ, Emilio J. "Visión literaria y sueño nacional en *Las Sergas de Esplandián*". *Medioevo y Literatura*, 4, 272-288.
- SALES DASÍ, Emilio J. "California, las amazonas y la tradición troyana". *Revista de Literatura medieval*, 10, 1998, 147-167.
- SALVADOR MIGUEL, Nicasio. "Definiciones animalísticas para el *Diccionario académico* (sirena, unicornio y rocho)". *Estudios filológicos en Homenaje a Eugenio de Bustos Tovar*. Salamanca: Universidad, s/f
- SALVADOR MIGUEL, Nicasio. "De una ave llamada rocho: para la historia literaria del rúj" *Fernando de Rojas and Celestina: Approaching the Fifth Century*. Madison, 1993, 393 -- 411.
- SALVADOR MIGUEL, Nicasio. "La tradición animalística en las *Coplas de las calidades de las damas de Pere Torrellas*". , *El Crotalón*, 2, 1985, 215 -- 224.
- SANZ HERMIDA, Jacobo. "La función mágica del anillo en *Amadís de Gaula*", *Actas del III Congreso de la Asociación Hispánica de Literatura Medieval*, Salamanca, 3-6 de octubre, 1989, Departamento de literatura española e hispanoamericana, dos tomos.
- SARALEGUI, M. "Escarceos filológicos". *Boletín de la Real Academia Española*, 9, 1992, 690 - 697.
- SERRANO Y SANZ, Manuel. "Fragmento de una versión galaico portuguesa de Lanzarote del Lago (manuscrito del s. XIV)". *Boletín de la Real Academia Española*, 15 (1928), 307-314.
- SHARRER, Harvey. *A critical Bibliography of Hispanic Arthurian Material 1. Texts: the Prose Romance Cycles*. Londres: Grant & Cutler, 1977.
- SCHMITT, Jean Claude. *Historia de la superstición*. Barcelona: Crítica, 1992.
- SUÁREZ PALLASÁ, Aquilino. "La Torre de Apolidón y el influjo del Libro de Marco Polo

en el *Amadis de Gaula*". " *Letras*, 25 -- 26 , septiembre 1991- - diciembre 1992, 153 - 167.

VERELST, Philippe. "L'art de Tolède ou le huitième des arts libéraux: une approche du merveilleux épique". Van Dijk, Hans & Noomen, Willem (ed.). *Aspects de l' épopée romane*. Groningen: Egbert Forsten, 1995, 3-41.

WALSH, John K. "The chilvaric dragon: hagigraphic parallels in early Spanish romances". *Bulletin of Hispanic Studies*, 54, 1977, 189 -- 198.

WHITENACK, Judith A. "Conversion to Christianity in the Spanish Romance of Chivalry". *Journal of Hispanic Philology*, 13, 1988.

WILLIAMSON, Joan B. "The Figure of the Griffin in the *Chanson d'Aspremont*". Van Dijk, Hans & Noomen, Willem (ed.). *Aspects de l' épopée romane*. Groningen: Egbert Forsten, 1995, 83-89.

ZUMTHOR, Paul. *Merlin le Prophète*. Genève: Slatkine Reprints, 1973.